

ORNAMEN DAN DEKORASI KERAMIK



Drs. Agus Mulyadi Utomo, M.Erg
Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si
Drs. I Ketut Muka P., M.Si

Hak Cipta @ 2012
ISBN 978-602-98855-2-1
V + 219 Hal. Ukuran 16 X21 cm



Penerbit
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
Bekerjasama HIJRAH. M
2012

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur dihaturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Dikarenakan buku yang berjudul “Ornamen dan Dekorasi Keramik” dapat terselesaikan.

Penerbitan buku dimaksudkan sebagai buku ajar dan pengayaan untuk pegangan mahasiswa di FSRD-ISI Denpasar, yaitu dalam mempelajari atau memahami tentang seni dan desain dalam pembuatan atau untuk mewujudkan ornamen dan dekorasi keramik.

Seperti kata pepatah, buku ini bagaikan “gading yang tak retak”, dimana penyajiannya dirasakan belum paripurna dengan harapan dimasa mendatang akan disempurnakan sesuai perkembangan ilmu yang ada. Kritik dan saran yang membangun menjadi harapan Tim Penulis.

Semoga buku ini bermanfaat bagi mahasiswa dan mereka yang mempelajari ornamen dan dekorasi keramik.

Denpasar, 9 Pebruari 2012

TIM PENULIS

Drs. Agus Mulyadi Utomo, M.Erg

Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si

Drs. I Ketut Muka P., M.Si

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur dihaturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Dikarenakan buku yang berjudul “ Ornamen dan Dekorasi Keramik” dapat terselesaikan.

Penerbitan buku dimaksudkan sebagai buku ajar dan pengayaan untuk pegangan mahasiswa di FSRD-ISI Denpasar, yaitu dalam mempelajari atau memahami tentang seni dan desain dalam pembuatan atau untuk mewujudkan ornamen dan dekorasi keramik.

Seperti kata pepatah, buku ini bagaikan “gading yang tak retak”, dimana penyajiannya dirasakan belum paripurna dengan harapan dimasa mendatang akan disempurnakan sesuai perkembangan ilmu yang ada. Kritik dan saran yang membangun menjadi harapan Tim Penulis yang direvisi.

Semoga buku ini bermanfaat bagi mahasiswa dan mereka yang mempelajari ornamen dan dekorasi keramik.

Denpasar, 6 Agustus 2013

TIM PENULIS

Drs. Agus Mulyadi Utomo, M.Erg

Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si

Drs. I Ketut Muka P., M.Si

ORNAMEN DAN DEKORASI KERAMIK

Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi	iii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Pengertian Awal Seni.....	3
1.2 Penggunaan Istilah Seni Rupa....	10
1.3 Konep Penciptaan Seni..	12
1.3.1 Seni Rupa Murni..	17
1.3.2 Seni Pakai.....	19
1.3.3 Seni Kriya..	22
BAB 2 KERAMIK..	27
2.1 Istilah Keramik..	27
2.2 Pengertian dan Cara Pandang Tentang Keramik..	28
2.3 Perubahan dan Perkembangan Keramik..	33
BAB 3 DESAIN..	50
3.1 Pengertian Desain..	51
3.2 Desain Menurut Pendapat Ahli..	57
BAB 4 ORNAMEN	65
4.1 Pengertian Ornamen	67
4.2 Struktur Ornamen	77
4.3 Type-type Ornamen.....	80
4.4 Ornamen dan Cakupannya	91
4.5 Motif dan Pola Ornamen	84
4.6 Perwujudan Penggambaran Ornamen	106
4.7 Corak Seni Ornamen	107
4.8 Fungsi Ornamen	110

4.9 Teknik Penyelesaian (<i>Finishing</i>)	111
4.10 Imaji Ornamen	112
4.11 Komputasi Pola Ornamen	117
BAB 5 DEKORASI DAN KERAMIK	127
5.1 Ragam Teknik Dekorasi	130
5.2 Bahan dan Alat Dekorasi.....	131
5.3 Teknik dan Proses Dekorasi	142
5.4 Mendesain Sesuai Fungsi	148
5.5 Kesatuan dan Variasi	149
5.6 Proporsi Yang Baik.....	149
5.7 Keseimbangan Desain.....	150
5.8 Tentang Garis Lengkung.....	151
5.9 Pembagian Horizontal dan Vertikal.....	152
5.10 Kecocokan Desain Pada Material	153
5.11 Merancang Sebuah Karya	154
5.12 Mengembangkan Pola.....	156
5.13 Penganalan Desain Dekoratif	158
5.14 Menempatkan Desain	159
5.15 Inspirasi Untuk Motif.....	164
5.16 Motif Harus Pas Dengan Ruang.....	165
5.17 Motif Harus Pas Dengan Material	165
5.18 Gaya Abstrak, Geometris dan Stilasi	166
5.19 Merencanakan Desain Dekoratif.....	167
5.20 Definisi Prinsip Desain	168
5.21 Fungsi Dekorasi atau Hiasan	170
5.22 Hubungan Ornamen Dengan Bentuk.....	176
5.23 Unsur Intuisi Pada Karya Seni	178
5.24 Sifat dan Inti Bentuk Dalam Seni.....	180
5.25 Kehadiran Bentuk-bentuk.....	183
5.26 Bentuk Dalam <i>Pottery</i>	186
5.27 Bentuk dan Ekspresi	190

BAB 6 ORNAMEN TRADISIONAL BALI	194
6.1 Sejarah Ornamen Bali.....	194
6.2 Klasifikasi Ornamen Tradisi Bali..	197
6.3 Ornamen <i>Keketusan</i>.....	197
6.4 Ornamen <i>Pepatran</i>.....	205
6.5 Ornamen <i>Kekarangan</i>..	209
 Daftar Pustaka.....	 216



FSRD-ISI DENPASAR
&
HIJRAH M.

DESAIN COVER
Oleh
RIZKITA AYU MUTIARANI

ISBN 978-602-98855-2-1





ISBN 978-602-98855-2-1



Bab 1

SENIRUPA

Penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam jiwa manusia, sebenarnya dilahirkan dengan suatu perantaraan bahan dan peralatan ke dalam bentuk seni yang dapat ditangkap oleh indra manusia. Misalnya indra pendengar melahirkan seni suara dan seni musik, lalu indra penglihatan dan perabaan melahirkan seni rupa 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra). Ada yang dilahirkan dengan perantaraan gerakan, peran dan bunyi-bunyian menjadi seni pentas atau pertunjukan, seni tari, dan seni kerawitan. Disamping itu, juga ada dengan gaya tulis-menulis dan pembacaan menjadi seni sastra dan seni kaligrafi. Kemudian dikembangkan lagi sebagai suatu strategi dan keahlian tertentu atau kesenangan, misalnya seperti seni pertahanan, seni berhitung, seni bela diri, seni memasak, seni rancang bangun (arsitektur), senirupa dan desain, seni bercocok tanam, seni pertamanan, seni lingkungan dan sebagainya.

Pada kehidupan masyarakat agraris tradisional di masa yang lampau, tidaklah membedakan antara seni, ilmu pengetahuan, teknologi dan keagamaan, melainkan lebih banyak menyatu dalam kehidupan sosial kemasyarakatan dan keagamaan itu sendiri. Indonesia pada peralihan zaman Batu ke zaman Perunggu, dikenal sebagai masa “**Perundagian**” yaitu suatu masa “kemahiran teknik”, sebagai cikal-bakal industri terutama dalam mengolah bahan dan mengukir logam,

kemudian para ahli ketukangan itu disebut sebagai “**Undagi**”, dan sebutan ini masih di kenal di Bali. Sementara itu orang-orang “cerdik pandai” atau “orang bijaksana” atau “ahli-ahli” pada masa lampau di Indonesia sering pula disebut sebagai “**Empu**”, yaitu sebagai orang yang menguasai akan ilmunya atau “*mumpuni*”. Pada masa sejarah kerajaan Hindu ada disebut **Empu Gandring** sebagai ahli pembuat keris, **Empu Tantular** sebagai cerdik pandai dengan kitab sastra “*Sutasoma*”, **Empu Prapanca** dengan kitab “*Negara Kertagama*” dan lain-lain. **Empu**, di masa kini diberikan kepada seniman dan budayawan yang telah *mumpuni*, disetarakan dengan tingkat **master** atau **maestro** atau **Doktor** sampai **Guru Besar**, yakni orang tempat bertanya yang ahli di bidang senirupa dan ada karyanya tergolong **masterpiece**.

Bali di masa lalu, yang merupakan bagian dari wilayah kekuasaan Majapahit, pernah memperoleh sekotak wayang dari **Raja Hayam Wuruk**, yang diterima oleh **Raja Gelgel**, yaitu **Dalem Semara Kepakisan**, seusai upacara pensucian roh (*Srada*) dari **Rajapatni**, nenek **Hayam Wuruk**, pada tahun 1362. Saat itu tersebutlah sebuah nama **Raden Sangging Prabangkara**, Putra **Brawijaya** terakhir, yang telah melakukan perubahan dan penyempurnaan warna-warna pada pakaian wayang sesuai dengan martabat ketokohnya, sehingga dianggap sebagai ahli senirupa atau desainer zaman Majapahit. Dan kemudian namanya sering dipakai sebagai gelar atau sebutan untuk para ahli seni rupa atau perancang desain dengan sebutan “**Sangging**” atau “**Sungging**” atau

“**Prabangkara**” yang di kenal di Bali. Dalam bahasa dan kebudayaan Jawa “**Sungging**” berarti menggambar atau istilah ini sanat erat kaitannya dengan menggambar ilustrasi buku. **Juru Sungging** atau juru gambar biasanya mengerjakan manuskrip-manuskrip kraton zaman dulu dan mengisahkan cerita atau kisah pewayangan, seperti Ramayana dan Mahabharata.

1.1 Pengertian Awal Seni

Pengertian “**seni**” bagi orang Jawa adalah “kencing” atau buang “air kecil” dan air kencing itu sering pula disebut sebagai “**air seni**”. Perkataan “**seni**” juga untuk menyatakan suatu benda berukuran “kecil” atau “mungil” atau “*Jimet*” atau “rumit”. Orang Jawa sering pula menyebut suatu produk hasil dari kehalusan jiwa manusia yang indah-indah dengan istilah “**kagunan**” sebagai sesuatu yang bermanfaat. Sering pula disebut “**ngrawit**”, dimana pada umumnya produk yang dihasilkan memang mempunyai tekanan pada “halus” atau “**remitan**” atau “rumit” dalam pengerjaannya, yang umumnya disebut “kerajinan” atau “**kriya**” yang memerlukan ketrampilan atau “**keprigelan**”.

Ada pemikiran yang lain, bahwa istilah “**art**” dalam bahasa Inggris telah mengadopsi dari pemikiran zaman kebudayaan Yunani Kuno (500 SM) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Latin, yaitu **mousike` techne`** adalah aktivitas mental yang dibedakan dari aktivitas kerja secara fisik, yang dibedakan pula dengan

aktivitas berfikir rasional dan berhubungan dengan ilmu pengetahuan atau *epite`me`*. Kata '**technic**' atau '**teknik**' yang berasal dari bahasa Yunani yaitu "**techne**" dipadankan dengan kata "**ars**", "**arte**", dan "**artista**" dalam bahasa Latin, memiliki arti atau makna "kecakapan" atau "ketrampilan" atau "kemahiran" dalam mengerjakan sesuatu yang berguna, ini merupakan cikal-bakal dari sebutan "seni", "ilmu pengetahuan" dan "teknologi" yang ada kemiripannya dengan arti "**kagunan**" dalam bahasa Jawa atau sesuatu yang berguna atau bermanfaat dalam arti luas, kini di Indonesia lazim disebut **IPTEKS** (Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni). Istilah latin ada "**ars magna**" yang berarti seni yang agung, dipadankan dengan arsitektur besar dan tinggi serta dinilai sebagai "bangunan agung". Istilah "**ars**" ini berkembang ke Eropa, di Italia menjadi "**l'arte**", di Perancis menjadi "**l'art**", di Spanyol menjadi "**el arte**" dan di Inggris menjadi "**art**". Di Belanda disebut "**kunst**" untuk seni, dan di Jerman juga dikenal istilah "**die Kunst**" disamping "**die Art**" yang berarti 'jalan', 'cara' atau 'modus'. Orang Belanda sering menyebut "kepintaran" sebagai "**Genie**" atau "**Jenius**" yang mirip dengan "ketangkasan" atau "kemahiran", seperti istilah "**techne**" atau "**ars**" yang sepadan pula dengan pengertian "**seni- kagunan**" di Jawa. Sehingga sampai masa kini pun pengertian "**seni-kagunan**" sebagai "kepandaian" atau "kepintaran" atau "ketangkasan" atau "kemahiran" dan "ketrampilan" masih sering dipergunakan seperti istilah "seni mengajar", "seni memasak", "seni bela diri", "seni berhitung", "seni bercocok tanam", "seni membaca", "seni bangunan" dan lain sebagainya. Kata "**artisan**"

yang berasal dari kata Latin “**artigiano**” diserap dari kata “**artitus**”, “**artier**” yang berarti “mengintruksikan dalam seni” dan dipadankan pula dengan pengertian “tukang” (pekerja bagian produksi yang bersifat teknis) seperti tradisi **Beaux Arts** abad 17 di Prancis, dipersepsikan sebagai tukang yang lahir atas kerja seniman yang memiliki ide kreatif dari suatu karya seni. Sedangkan kata **artistik** berhubungan dengan penampilan wujud karya seni atau hasil karya seniman yang memiliki nilai-nilai tertentu (keindahan relatif) atau mungkin unik dan bersifat personal.

Pengertian atau definisi istilah ‘seni’ memang beragam dikalangan pakar pemerhati kesenian. **I Gusti Bagus Sugriwa** dalam tulisannya **Dasar-dasar Kesenian Bali**, mengatakan bahwa “seni” berasal dari bahasa *Sansekerta* yaitu “**sani**”, yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian yang jujur (IGB Sugriwa, 1957:219-233). Seni menurut **WJS Poerwadarminta** dalam **Kamus Umum Bahasa Indonesia** (1976) yaitu suatu karya yang dibuat atau diciptakan dengan kecakapan yang luar biasa seperti sanjak, lukisan, dan sebagainya. Atau kecakapan menciptakan sesuatu yang elok dan indah. Definisi seni menurut **Ki Hadjar Dewantara** (1962:330), adalah “Segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia lainnya”. Menurut **Akhdiyat Kartha Miharja** (1961), mengatakan sebagai kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realited (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan

pengalaman tertentu dalam alam rohani penerimanya. Pelukis **S. Sudjojono**, mengatakan bahwa seni adalah *jiwo kethok* (jiwa tampak). Lalu **Sudarso Sp**, menganggap bahwa seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batin; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan usaha melengkapinya dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual. Sejalan dengan itu, **Everyman Encyclopedia**, menyebut segala sesuatu yang dilakukan oleh bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan atau pun karena dorongan kebutuhan spiritual. **Leo Tolstoy** (1960), menyebut seni adalah sebagai *transmission of feeling*. Dan **Aristoteles**, berpendapat bahwa seni adalah imitasi atau realistik tiruan dari alam atau ilahi. Sedangkan **Thomas Munro** mengatakan: “Seni adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lainnya yang melihat. Efek tersebut mencakup tanggapan-tanggapan yang berujud pengamatan, pengenalan imajinasi, rasional maupun emosional” (1963:419). Lebih lanjut **Herbert Read** (1962), mengatakan bahwa lahirnya sebuah karya seni melalui beberapa tahapan sebagai suatu proses. Tahapan yang pertama adalah pengamatan kualitas-kualitas bahan seperti tekstur, warna dan banyak lagi kualitas fisik lainnya yang sulit untuk didefinisikan. Tahapan kedua

yaitu adanya penyusunan hasil daripada pengamatan kualitas tadi dan menatanya menjadi suatu susunan. Dan ketiga yaitu proses suatu obyektifikasi dari tahapan-tahapan di atas yang berhubungan dengan keadaan sebelumnya. Keindahan yang berakhir pada tahapan pertama belum dapat disebut seni, karena seni jauh telah melangkah ke arah emosi atau perasaan. Seni telah mengarah pada ungkapan sebagai “peng-ekspression” dengan tujuan untuk komunikasi perasaan. Pengertian yang dikembangkan oleh **Fredrich Schiller** dan **Herbert Spencer**, yakni bahwa seni lahir dilatarbelakangi adanya dorongan bermain-main (*play impuls*) yang ada dalam diri seniman.

Berdasarkan uraian sebelumnya dan pengertian secara umum seni dapatlah pula diterjemahkan (diinterpretasikan) sebagai ungkapan atau ekspresi, bentuk atau wujud, arti, simbol, abstraksi, indah, guna atau pakai atau fungsi, kepandaian atau kepintaran atau kemahiran atau ketangkasan, wakilan (representatif), cantik, molek, mungil atau kecil, rumit, halus, fungsi, kreasi, imajinasi, intuisi, menyenangkan, khas, menarik, teknik atau metode dan lain sebagainya. Semua itu, di dalam ranah seni rupa terdapat elemen visual atau unsur-unsur sat-mata yang terdiri dari garis, warna, bidang atau ruang, tekstur atau kesan permukaan bahan, kesan gelap-terang atau cahaya, yang wujud visualnya bisa berupa dua dimensi atau tiga dimensi.

Sebelum **Revolusi Industri** di Eropa, kata “**ars**” mencakup disiplin ilmu tata bahasa, logika, dan

astrologi. Pada abad pertengahan di Eropa terjadi perbedaan kelompok **ars** yaitu “**artes liberales**” atau kelompok “seni tinggi” yang terdiri dari bidang tata bahasa, dialektika, retorika, aritmatika, geometri, musik dan astronomi; Dan “**artes serviles**” atau kelompok “seni rendah” yang mengandalkan tenaga kasar dan berkonotasi “pertukangan”. Dari tujuh bidang-bidang keahlian hanya musik yang masuk “seni tinggi”, sedangkan untuk lukis, patung, arsitektur, pembuatan senjata dan alat-alat transpor termasuk katagori “seni rendah”. Kemudian **Leonardo da Vinci** (1452-1519), pelukis Italia dari masa **Renaissance** ini, memelopori perjuangan dan berhasil memasukkan atau menaikkan seni lukis ke dalam status “seni tinggi”. Sebagai orang yang serba bisa dan memiliki kemampuan sebagai arsitek dan ilmuwan itu, **Leonardo**, berargumentasi bahwa melukis juga memerlukan pengetahuan “teoritis” seperti matematika, perspektif dan anatomi serta mempunyai tujuan moral seperti puisi lewat penggambaran sikap dan ekspresi wajah dalam lukisan. Suatu fenomena kemudian terjadi bersamaan dengan **Revolusi Industri** di Eropa akhir abad ke 18 sampai awal abad ke 19, dimana masyarakat industri yang baru tumbuh menuntut adanya pembagian kerja dan **spesialisasi** kerja dalam mengembangkan proses produksi. Dalam masyarakat industri status “seni” menjadi tiga kelompok yaitu “**seni tinggi**” (*high art*), “**seni menengah**” (*middle art*), dan “**seni rendah**” (*low art*). Katagori ini masih memperlihatkan kelanjutan tradisi klasik, yaitu semakin tinggi kedudukan seni apabila semakin dekat atau tinggi tingkat integrasinya dengan industri, demikian pula sebaliknya semakin jauh

tingkat hubungannya dengan industri maka semakin rendah pula kedudukan seninya. Pertemuan seni dan industri ini telah mengakibatkan banyak benturan, dimana penemuan-penemuan mesin-mesin produksi massal mendorong kalangan industri untuk mengembangkan teknik produksi dan hanya “menempelkan seni” dari reproduksi karya-karya seni klasik yang berstandar pada bentuk produk yang dihasilkan mesin. Sehingga menimbulkan reaksi keras dan serius dari kalangan seniman, sebab standarisasi dan mekanisasi serta penempelan begitu saja karya-karya klasik pada produk merupakan ancaman bagi kelangsungan hidup seni, disamping tidak ada kesesuaian antara bentuk dan dengan motif dekorasi yang ditempelkan tersebut. Sehingga akhirnya seni pun harus memutuskan hubungan dengan ikatan-ikatan seni masa lalu, yang dianggap membelenggu dan membatasi perkembangan seni, karena tidak ada hubungannya dengan nilai-nilai estetika. Otonomi seni diharapkan dapat mempertegas dan meningkatkan standar nilai estetik secara terus-menerus atau berkelanjutan. Pada akhirnya seni selalu melahirkan norma yang menjunjung nilai kebaruan, nilai keaslian dan nilai kreativitas yang lebih lanjut mendasari pandangan pada seni modern pada abad ke 19 – 20. Ketika seni telah menjadi komoditi dan tunduk pada hukum permintaan dan penawaran ekonomi, maka seni dianggap telah jatuh pada selera massa yang rendah dan seni itu menjadi seni “picisan” atau **kitsch**. Seni **kitsch** (bahasa Jerman), berarti *trash* atau “sampah”, secara harfiah berarti “memungut sampah dari jalan” atau “selera rendah” atau “seni palsu” (**pseudo art**). Kritikus

Clemen Greenberg, awal keberadaan *kitsch* sangat didorong oleh semangat reproduksi sebagai akibat berkembangnya industri, produksi, konsumsi dan komunikasi massa serta lemahnya ukuran kriteria estetik. Status rendah ini dikarenakan seni telah kehilangan “roh seni” atau “jiwa seni”. Jelaslah kiranya pengertian “seni” yang sekarang dan sepadan dengan “*art*” adalah datangnya dari Dunia Barat yang terbentuk pada abad ke 18 sampai abad 20.

1.2 Penggunaan Istilah Seni Rupa

Istilah “**seni rupa**” di Indonesia muncul dalam surat-surat kabar untuk pertama kali pada masa pendudukan Jepang, dalam suatu laporan dan resensi tentang pameran lukisan. **Sanento Yuliman** (1983), menulis bahwa pemerintah pendudukan ketika itu secara resmi menggunakan istilah tersebut, dipakai dalam sebutan “bagian seni rupa” yaitu nama bagian dari **Keimin Bunka Shidosho** (Pusat Kebudayaan) yang berurusan terutama dalam hal lukis-melukis. Para seniman sebelumnya tidak begitu populer menggunakan istilah “seni” atau “seniman” yang sepadan dengan “*art*” atau “*artis*”, yakni ketika itu masih mempergunakan istilah “**ahli gambar**” pada nama **PERSAGI** yakni singkatan Persatuan Ahli Gambar Indonesia, juga pada Balai Pendidikan Universitas Guru Gambar dan sebagainya. **Kamus Modern Bahasa Indonesia** dari **Mohammad Zain**, terbit sekitar tahun 1950, menerangkan bahwa yang masuk seni rupa ialah seni lukis, seni pahat dan seni patung. Memang hingga kini dalam pemakaian populer, istilah “senirupa” sering

digunakan dengan lingkup pengertian yang terbatas pada seni lukis, dan seni pahat atau seni patung. Akan tetapi pendidikan formal senirupa di Indonesia dalam perkembangannya telah pula memperluas lingkup pengertian istilah itu. Pendidikan tinggi seni rupa dapat menyelenggarakan sejumlah keahlian seperti seni grafis atau desain grafis atau desain komunikasi visual, desain industri atau desain produk, desain interior atau arsitektur interior, desain tekstil, seni keramik, seni lukis, seni patung dan seni kriya terdiri dari produk tekstil-kayu-logam-kulit-keramik dan sebagainya. **Sanento Yuliman**, kritikus dan pengajar perguruan tinggi seni di Bandung ini telah mempopulerkan istilah **seni rupa atas** (*high art*) di Indonesia. Ia menyebutkan bahwa seni dihasilkan untuk keperluan kemewahan dan sebagai produk-produk eksklusif. Dan seni yang berhubungan dengan teknologi maju, industri impor, juga berkaitan dengan adanya pertumbuhan lapisan masyarakat atas dan menengah di kota-kota besar. Ia juga merujuk pada seni lukis, seni patung modern masuk pada golongan ini, begitu pula yang disebut desain (terdiri: interior, produk, grafis, dll). Disamping itu, ada yang disebut **seni rupa bawah** (*low art*), yaitu seni yang distribusinya, produksinya dan konsumsinya berlangsung di lapisan masyarakat sosial bagian bawah dan menengah pada kota-kota besar, terutama di kota kecil dan pedesaan. Jelasnya, 'seni rupa bawah' berhubungan dengan masyarakat ekonomi lemah dan taraf hidup rendah, yang dipraktekkan oleh golongan kurang mampu, kurang terpelajar, berhubungan dengan teknologi sederhana atau bersifat lokal dan tradisi.

Namun pemahaman seperti di atas, terutama masa kini, dikala masuk era-globalisasi dan teknologi informasi yang berkembang, telah memperkecil sekat-sekat antar bangsa, pemahaman seni pun tidak lagi terkotak-kotak, tidak terbatas, bersifat pluralitas, universal, demokratis, bahkan kebebasan dan keterbukaan. Bahkan ada yang mengedepankan industri kreatif dan berbasis lingkungan. Juga ada upaya-upaya lain untuk menstarakan pandangan dan penghargaan atau pengakuan dunia global tentang seni yang ada di Indonesia, dengan cara mengangkat budaya lokal ketingkat internasional. Komunitas-komunitas seni bermunculan dan saling berebut pengaruh serta bersaing untuk menunjukkan kekuatan baru dalam kancah seni rupa Dunia. Kini tidak lagi ada batas-batas yang ketat tentang seni itu sendiri, baik bersifat lokal, regional maupun global. Dengan kebebasan dalam cara berfikir dan mengemukakan pendapat personal di Era Reformasi, sesungguhnya telah membuka jalan yang seluas-luasnya untuk berkembangnya paradigma seni (kontemporer) dan bahkan telah melewati batas-batas antar jenis kesenian itu sendiri, perpaduan dari berbagai instrumen seni yang berbasis pada persoalan kreativitas dan inovatif serta kebutuhan yang bersifat khusus.

1.3 Konsep Penciptaan Seni

Bermula dari penciptaan produk seni sebagai persembahan atau penghormatan kepada ruh nenek moyang dan yang bersifat spiritual (magis) serta sederhana sejak zaman batu prasejarah. Lalu memasuki masa **perundagian** (*neolitik*), sebagai awal dari

kepandaian teknik (industri) yang memiliki ciri diantaranya produksi bahan logam-perunggu dan cetak mencetak, serta pola hias dan ukiran yang lebih bervariasi dari zaman sebelumnya. Dan kemudian berkembang dengan pesat ketika manusia memasuki zaman sejarah dan semakin beragam lagi ketika masuk zaman kemerdekaan, dimana pusat-pusat kegiatan seni bermunculan dan kegiatan seni mulai mengkhusus dan berciri khas serta bersifat individual dan modern. Kini seni memasuki zaman kebebasan, sesuai dengan perkembangan dan penguasaan teknologi dan komunikasi serta informasi dunia yang telah mengglobal, telah meniadakan pengkotak-kotakan seni, bersifat lintas agama-komunitas-bangsa, social-ekonomi, dan menonjolkan industri-kreatif-ramah lingkungan serta menyiratkan persaingan.

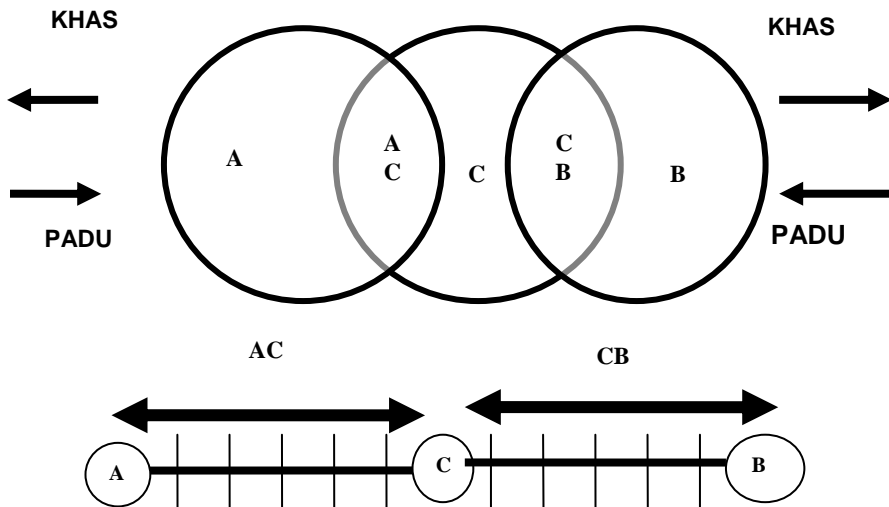
Seperti hanya lempung atau tanah liat. awalnya adalah bahan baku untuk benda atau produk tiga dimensi (trimatra) seperti patung, keramik dan produk lainnya, yang memiliki sifat plastis dan penurut atau mudah dibentuk untuk apa saja yang diinginkan. Sebenarnya, ini berangkat dari karakter awal yang tidak menentu dan bersifat abstrak. Sehingga apapun yang terkandung dalam suatu benda atau produk – baik sebagai benda teknis, benda praktis (pakai), benda estetik, maupun sebagai benda spiritual (magis) – adalah berasal dari suatu imajinasi, yang datang dari penciptanya. Kebebasan yang begitu luas membentang, memang merangsang daya cipta dan imajinasi serta pengembangan IPTEKS. Sisi lain dari dampak kebebasan itu bisa berakibat buruk, misalnya karena benda atau

produk menjadi tidak bermutu dan kehilangan arah dan tujuannya dengan kata lain menjadi benda “iseng” tanpa arti, apalagi produk ciptaan itu menentang atau melanggar hukum formal. Dan pandangan seni sampai saat ini masih terlihat atau dirasakan tumpang tindih (*overlapping*) atau terpadu dan sulit dibedakan. Bahkan ada yang sengaja mengaburkan identitas individu, kelompok, ras, kelokalan dan mencari hal-hal yang universal, bersifat plural serta bersifat multi tafsir. Ada yg bertahan dengan pengkotak-kotakan ragam-jenis seni, terutama untuk apresiasi dan pemaknaannya satu dengan lainnya. Umumnya belum banyak yang mempersoalkan ciri khas perbedaan, kecenderungan dalam mengolah seni. Konsep penciptaan seni seperti yang diuraikan, dalam dunia pendidikan di perguruan tinggi memiliki tiga arah pengembangan — sebagai seni murni, seni kriya (kerajinan) seni pakai (desain).

Pada dasarnya ketiga bagian seni tersebut mempunyai ciri khas dan penonjolan masing-masing secara terpisah. Apabila ciri khas dikembangkan, terlihat dalam analisis pada bagan harus ditarik keluar, maka konsep penciptaan seni dapat berdiri sendiri tanpa ada kecenderungan dan perpaduan seni. Disamping itu suasana tumpang tindih atau terpadu, kurang mendukung perkembangan seni itu sendiri. Kedudukan seni kriya (kerajinan) berada ditengah-tengah yang menunjukkan bahwa seni ini umumnya lebih berupa kecenderungan, baik ke seni murni atau ke seni pakai dalam prosentase dan tergantung dari wawasan para kriyawan itu sendiri apabila ingin memiliki ciri khas serta harus berdiri sendiri.

Berdasarkan adanya sesuatu kekhasan, kecenderungan dan keterpaduan, yang melatarbelakangi sifat-sifatnya dapat digambarkan pada bagan berikut ini:

Bagan 1



Keterangan : Bagan 1 & 2

A : Ciri Khas Seni Murni

B : Ciri Khas Seni Pakai

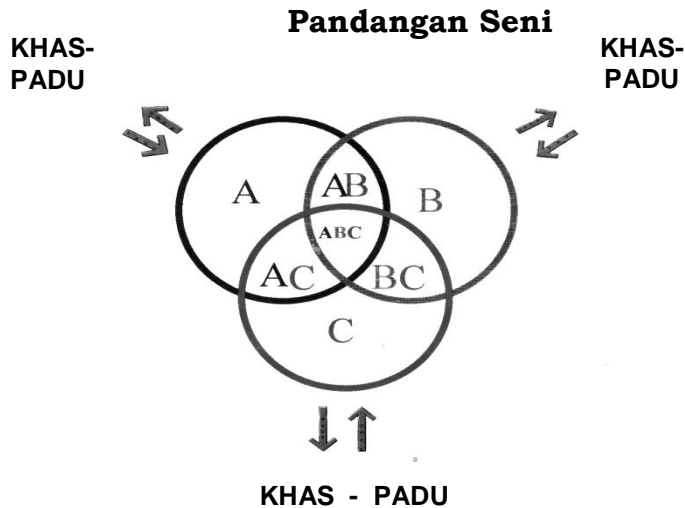
C : Ciri Khas Seni Kriya

AC : Kecenderungan Seni Murni dengan Seni Kriya

CB : Kecenderungan Seni Pakai dengan Seni Kriya (Kerajinan)

ABC: Perpaduan Seni

Bagan 2



Keterangan:

- A = Ciri khas Seni Murni (Ekspresi)
- B = Ciri Khas Desain (Fungsi/Guna-Pakai)
- C = Ciri Khas Kriya (Kerajinan/Hias)
- AB, AC dan BC = Kecenderungan-kecenderungan
- ABC = Perpaduan
- A, B, C = Ditarik keluar semakin Khas
- A, B, C = Ditarik kedalam semakin Padu

Konsep penciptaan produk seni seperti arah kedudukan seni yang diuraikan bagan di atas, memiliki tiga arah pengembangan — pertama sebagai **produk ekspresi** (ungkapan seni); Kedua sebagai **produk kriya** yang menekankan *craftsmanship* (*handicraft / craft*); Dan ketiga sebagai **produk pakai** yang bernilai fungsi-guna.

Pada dasarnya ketiga bagian seni tersebut mempunyai ciri khas dan penonjolan masing-masing secara terpisah. Apabila ciri khas dikembangkan, simak dalam analisis pada bagan 1 & 2, harus ditarik keluar untuk memiliki ciri khas, maka konsep penciptaan produk seni dapat berdiri sendiri tanpa ada unsur-unsur kecenderungan dan keterpaduan dalam pandangan seni. Suasana tumpang tindih seperti itu seringkali memang dapat memberi suatu gambaran yaitu betapa kompleksnya cara pandang seni dan memberikan kontribusi yang positif bagi pelaku seni, pengamat seni dan masyarakat penikmat seni.

1.3.1 Seni Rupa Murni

Senirupa yang dibuat untuk tujuan yang murni dan bernilai unguap, termasuk sebagai “seni murni” atau *fine art*, yang lazim disebut pula sebagai “seni ekspresi” karena identitas dan emosi penciptaannya yang menonjol serta tidak mengulang-ulang (tidak digandakan secara massal), dan dibuat oleh individu atau pribadi yang bebas tidak terikat (merdeka). Seni jenis ini melayani kebutuhan atau kehidupan jiwa seperti adanya suasana hati atau batin atau perasaan, hasrat dan ekspresi atau ungkapan serta emosi, secara sadar atau tidak merupakan perwujudan nilai-nilai tertentu dari kehidupan manusia itu sendiri. Bisa dikatakan seni ini sebagai “seni bebas” yang pembuatannya tidak terikat oleh kegunaan atau fungsi pakai tertentu, tetapi muncul sebagai karya itu sendiri. Pencetus gaya ini, seperti **L’art pour l’art** atau “seni untuk seni” adalah seorang Perancis yang bernama **Theophile Gautier** (Lionella

Venturi, 1964:237-266). **Gautier** bereaksi terhadap keadaan zamannya, dimana seni dimanfaatkan untuk tujuan dan tendensi politik, komersial materialistik maupun moralistik. Ia menginginkan agar seni “dimurnikan”, dinikmati dan dihargai bukan karena alasan lain diluar seni itu sendiri. Demikian pula yang terjadi di Indonesia pada zaman **LEKRA**, dimana politik adalah sebagai panglima, maka seni harus mengabdikan kepadanya. Seni yang “murni” seharusnya bebas propaganda dan tendensi di luar seni. Demikian pula kehadiran “seni murni”, merupakan suatu perwujudan yang *original* dan mengandung suatu kejujuran emosional secara individual, berdiri sendiri, secara khusus bereksistensi mandiri, merupakan proyeksi preferensi, apresiasi dan kesadaran akan nilai-nilai kehidupan dan kepribadian, baik secara rasional maupun irasional (intuitif).

Pembuatan “seni murni” mempunyai maksud untuk dapat mengkomunikasikan pemikiran atau penyampaian ekspresi (ungkapan) melalui bahasa rupa, lewat bahan, tekstur, warna, bentuk, ruang, bidang, garis, simbol dan lain sebagainya, yang menjadi suatu susunan dan dapat membangkitkan masyarakat apresiasi. Pembuatan seni jenis ini atas dasar kesenangan dan telah menjadi ciri khas yakni dibuat dalam jumlah terbatas, bahkan sebagai benda satu-satunya di Dunia. Dengan demikian kehadiran “seni murni” ini patut untuk diperhitungkan dan direnungi sebagai manifestasi kebudayaan bangsa, sebagai bagian dari kehidupan, yang juga ikut berperan dalam mencerdaskan masyarakat, dapat sebagai media untuk

menyalurkan hasrat, emosi atau ekspresi atau pikiran sehingga kehidupan menjadi selaras dan seimbang, baik material maupun spiritual. Lebih lanjut pada perkembangannya, seni murni tidak lagi terkotak-kotak, bersifat universal, bebas dan dikatakan hidup dalam dinamika masyarakatnya.

1.3.2 Seni Pakai

Seni pakai atau "***applied art***" atau "seni terapan" dibuat untuk tujuan yang bersifat praktis dan fungsional, terutama untuk kebutuhan sehari-hari. Sebagai "seni pakai", jenis seni ini merupakan produk hasil dari suatu rancangan atau desain, baik untuk keperluan yang bersifat fisik atau material seperti peralatan rumah tangga (wadah atau perabotan), maupun sebagai bahan dan komponen suatu rancang bangun. Seni pakai bersifat umum dengan kegunaan yang khusus dan bervariasi, dimana setiap produknya mementingkan segi praktis dan fungsi yang optimal serta efisien. Karena bersifat umum yaitu untuk kepentingan masyarakat yang luas, maka seni pakai harus memenuhi standar industri dan mutu yang berlaku di setiap negara. Kalau dalam negeri disebut Standar Industri Indonesia (**SII**) atau Standar Nasional Indonesia (**SNI**), ada pula Standar Industri Internasional yang berlaku, misalnya **ISO** dan lain-lain. Semua itu untuk melindungi kepentingan konsumen, apalagi kini telah ada undang-undang yang mengatur hal itu. Dan para pengusaha harus melaporkan secara kontinyu hasil produksinya ke Departemen atau Kementrian terkait, disamping untuk

pengendalian mutu dan pengontrolan serta sebagai obyek pajak.

Benda-benda seni pakai diproduksi oleh mesin-mesin (pabrik) yang menghasilkan produk massal dengan bentuk serupa (standar) dan diawasi oleh pemerintah atau lembaga konsumen. Hal-hal yang tercantum dalam **SII** atau **SNI** biasanya meliputi ruang lingkup dan prosedur, definisi, klasifikasi, cara pengambilan contoh (*sample*), cara uji, syarat lulus uji, syarat penandaan, cara pengemasan, dilengkapi dengan tabel-tabel dan gambar-gambar desain.

Untuk dapat bersaing dipasaran, produk seni pakai menawarkan berbagai keuntungan atau kelebihan, keterjangkauan daya beli (murah) atau berbagai kelas mutu produk, kepraktisan, pemenuhan kebutuhan dan juga perlindungan konsumen. Karena itu produk seni pakai harus direncanakan sedemikian rupa, dengan memperhatikan segi keamanan atau keselamatan, kenyamanan, kebersihan atau kesehatan dalam pemakaian produk. Pertimbangan lainnya dalam mendesain adalah dari sudut pandang ekonomi, sosial, budaya, fisiologis dan ergonomis, psikologi, teknologi dan estetikanya.

Seni pakai dalam memenuhi tuntutan fungsinya menerapkan prinsip-prinsip sebagai berikut ini: a) Bentuk sesederhana mungkin dan estetik atau indah; b) Bentuk pakai yang dihasilkan minim dari unsur ekspresi dan imajinasi; c) Dapat menampilkan keindahan yang mengikuti fungsinya; d) Keindahan muncul dengan

sendirinya secara wajar disaat benda tersebut dipergunakan; Dan terakhir, e) Adanya hubungan antara barang dengan sipemakai.

Kebutuhan masyarakat akan produk seni pakai senantiasa berkembang dan semakin kompleks sifatnya, maka desain-desain alternatif dan baru selalu akan mengikuti, dimana bentuknya pun juga bervariasi sebagai pilihan (alternatif). Dalam hal ini konsumen bebas memilih sesuai dengan seleranya, baik bentuk, ukuran, warnanya dan harganya. Seringkali terjadi, benda pakai ini jarang dipergunakan karena bentuknya teramat indah atau hiasannya (dekorasi) berlebihan, sehingga fungsinyapun beralih menjadi benda pajangan di ruang tamu, tidak sesuai dengan fungsi sebenarnya.

Tampaknya tanggungjawab desainer cukup besar dan penting, terutama pada masyarakat konsumen, produsen dan kesempatan kerja. Sudah selayaknya hasil karya para desainer dihargai dan layak diberi perlindungan seperti yang diatur dalam Undang-undang **HaKI** (Hak akan Kekayaan Intelektual) seperti Hak Cipta, *Paten*, Produk Industri, dan lain-lainnya.

Demikian pula pada produk yang bersifat teknis, termasuk dalam seni pakai dengan penekanan khusus sebagai bagian dari keperluan desain atau rancangan teknis tertentu, bisa berupa material multifungsi, komponen konstruksi, tata laksana pembuatan bahan-bahan bangunan, peralatan elektrik dan lain-lain. Pengembangan IPTEKS, merupakan tim proyek yang melibatkan berbagai disiplin ilmu. Pada seni pakai yang bersifat teknis, desain harus disesuaikan dengan

kebutuhan dan fungsi serta sistem teknologi yang dikehendaki tim proyek (bersama).

1.3.3 Seni Kriya

Seni kerajinan yang memiliki ciri khas sebagai pekerjaan tangan (*handicraft*), termasuk kelompok seni kriya (*craft*). Sedangkan “kriya” atau “kria” yang berasal dari kata “*creat*” ini dalam bahasa *Sansekerta* berarti “kerja” dan bahasa Jawanya “***pakaryan***” dan masyarakat pada umumnya menyebut sebagai “kerajinan”. Jika diurai dari akar keilmuannya, masih terus terjadi perdebatan dikalangan praktisi maupun akademisi bidang seni rupa. Bidang kriya atau kerajinan ini menjadi ajang perebutan antara masuk disiplin ilmu seni murni atau desain sehingga muncul istilah “kriya seni”, “kriya desain” atau “seni kriya” dan “desain kriya”. Karena kriya memiliki *fleksibilitas* yang tinggi, bisa berupa kecendrungan-kecenderungan, berada ditengah-tengah dan tergantung dari kedudukan dan wawasan yang dipergunakan, yang bisa pula berada di wilayah atau kubu dari seni murni atau seni pakai (seni terapan atau desain).

Sudarso SP, mengatakan bahwa seni kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan kekriyaan (*craftmanship*) yang tinggi, seperti ukir kayu, keramik dan anyaman, dsbnya (1988:14). Sedangkan **Wardiman Djoyonegoro**, Mendikbud R.I. dalam sambutan Pameran Seni Terapan 1994, menyatakan bahwa seni tersebut tidak hanya mengandalkan kerajinan dan ketrampilan tangan, melainkan hasilnya mengandung makna sebagai

karya cipta seni yang kreatif dan inovatif. Seni kriya pada hakekatnya tertuju pada penekanan bobot kekriyaan (*craftsmanship*) yang memungkinkan lahirnya nilai seni terapan dalam bentuk ekspresi baru sesuai tuntutan budaya masa kini. Seni kerajinan ini sering pula disebut sebagai “seni rakyat” karena pendukungnya banyak dari rakyat biasa dan disebut “seni tradisional” karena banyak menghidupkan seni-seni tradisional. Juga disebut pula “industri rumah-tangga” atau *home-industry* yang memproduksi secara terbatas dengan peralatan sederhana. Dan disebut sebagai “seni ladenan” karena sering membuat atau melayani pesanan, yang segala sesuatunya (sedikit atau banyak) ditentukan oleh pemesan, baik motif, bentuk, warna, desain maupun teknologinya.

Tentu saja produk kerajinan bisa dipakai untuk kegunaan tertentu, tetapi bukanlah tujuan yang utama. Seringkali hadir sebagai benda yang bersifat dekoratif atau cenderamata. Karena ketidakjelasan batasan dari seni kerajinan ini, terjadi perpaduan antara seni seni pakai, seni murni dan seni kerajinan. Untuk menciptakan seni kerajinan keramik yang khas, diperlukan wawasan seni agar dapat mendudukkan posisinya secara mandiri dan dapat mengembangkan ciri-ciri yang menonjol dari visualisasi kegiatan kriya tersebut. Ciri khas yang sangat menonjol dari seni kerajinan ini adalah mengutamakan segi keindahan (ornamen dan dekorasi) yang menghibur mata, sebagai pajangan, pekerjaan tangan-tangan trampil yang luar biasa dengan produksi terbatas (*manual-tradisional-sederhana*). Prinsip dasar dari seni kriya ini

menampilkan hal-hal berikut: a) Bentuknya indah; b) Terkadang dapat difungsikan sebagai benda pakai, tetapi bukan menjadi tujuan yang utama; c) Fungsi benda mengikuti bentuk dan keindahannya; d) Sebagai benda dekoratif atau aksesoris atau cenderamata (*souvenir*) atau pajangan; e) Dibuat dengan tangan-tangan trampil sebagai pekerjaan tangan tradisional; f) Menampilkan unsur-unsur seni tradisional atau ciri khas daerah; g) Memperlihatkan sifat-sifat rajin, tekun, sabar, rumit, artistik, trampil, halus dan unik; Dan terakhir, h) Dapat menjadi tradisi (mentradisi) sebagai kepandaian yang turun-temurun atau diwariskan.

Banyak kalangan merasakan bahwa Seni kerajinan sebagai pengulangan-pengulangan bentuk yang sudah ada, baik yang tradisional atau yang klasik, dan pada umumnya memperlihatkan atau mempertahankan nilai-nilai lama atau klasik. Kerajinan juga menunjukkan konotasi negatif sebagai jenis suatu pekerjaan yang “mengulang-ulang” dari bentuk yang sama dan positifnya memiliki sifat “rajin” atau “teliti”. Kenyataan ini membuat perkembangan seni kriya termasuk lambat, terutama mengulang bentuk-bentuk yang laris dan laku dijual (selera massa) yang menambah kelambatan dalam pengembangannya, perubahan hanya sekitar pada bahan baku saja. **Wiyoso Yudoseputro**, ahli seni rupa, mengatakan dalam pengantar pameran seni terapan (1994) bahwa dalam pengembangan seni kriya Indonesia sebagai seni terapan masa kini, diharapkan mampu menampilkan nilai-nilai guna baru berdasarkan imajinasi dan daya kreasi atau ekspresi para perupa. Kecenderungan untuk

memandang produk kriya sebagai hasil produksi massal dan karya ulang sering mengecilkan arti dari kandungan nilai sebagai karya seni terapan. Lebih lanjut **Wiyoso** mengharapkan lahirnya bentuk-bentuk baru dan orisinal tanpa harus mengulang-ulang kaidah seni lama yang tidak sesuai dengan kebutuhan budaya masa kini. Jadi makna dasar kriya tertuju pada penekanan pada “bobot kekriyaan” (**craftsmanship**) yang melahirkan nilai seni terapan baru sesuai tuntutan zaman. Ciptaan-ciptaan tangan trampil ini sering “jatuh” sebagai benda “iseng” atau *kitsch* tanpa arti, tanpa tujuan yang jelas, yang tidak lagi menarik bagi orang yang memiliki intelektualitas tinggi dan bagi mereka yang haus akan arti kehidupan dan ilmu pengetahuan. Namun demikian sentuhan tangan-tangan trampil ini justru merupakan daya tarik terbesar, karena menghasilkan barang yang tidak kaku dan “dingin” seperti buatan mesin, terasa “hangat” dan akrab serta sangat manusiawi. Walaun di zaman teknologi komputer canggih seperti sekarang ini dimana dapat dengan mudah memprogram barang dengan baik, indah dan sempurna, namun tetap saja berkesan “tidak hidup” serta terasa jauh dari manusia dan “kering” akibat buatan mesin-mesin. Kerinduan manusia modern terhadap sentuhan tangan, membuat seni lama hidup kembali atau mengalami perubahan dan pengembangan atau ada semacam himbuan untuk “kembali ke alam” (*back to nature*).

Benda-benda kerajinan, apabila difungsikan sebagai benda pakai belum tentu mengikuti standar mutu yang telah ditetapkan pemerintah dalam (**SII** atau **SNI**), karena dibuat dengan tangan yang sulit dikontrol

dan sering terjadi penyimpangan-penyimpangan serta bukan buatan mesin (pabrik) yang mudah diawasi. Umumnya produk jenis ini dibuat dengan peralatan sederhana (*manual*) dan bahan bakunya dibuat berdasarkan pengalaman semata, bahkan hanya berdasarkan perasaan belaka; Sehingga proses pengerjaannya terkadang tidak terencana dan tidak tercatat pula serta tidak mudah untuk dikendalikan. Semua itu berdasarkan kepekaan semata, yang berdampak negatif, dimana kemungkinan produk dapat saja membahayakan (keracunan dan lain-lain) bagi kesehatan atau keselamatan konsumen maupun perajin itu sendiri, terutama penggunaan bahan-bahan yang beracun untuk tempat makanan dan minuman (cairan). Untuk itulah pemerintah diharapkan dapat membuka unit-unit pelayanan teknis dan bahan baku yang siap pakai, juga memberikan bimbingan terkait dengan desain kerajinan yang pengelolaannya dapat pula diserahkan kepada swasta atau instansi terkait.

Hasil karya kriya atau kerajinan yang bermutu tinggi adalah sebuah dambaan. Kriyawan atau perajin dituntut untuk memiliki citarasa yang tinggi, ketrampilan yang tinggi, dapat mengembangkan seni lama dengan citarasa baru, unik dan eksklusif. Tentu dengan kesungguhan dan bantuan berbagai pihak hasilnya tentu tidak mustahil menjadi duta-duta seni dan budaya bangsa yang membanggakan. Kebutuhan artistik dan estetik baru dalam kriya masa kini menjadi tugas pakar-pakar seni dan kriyawan sehingga produknya menjadi komoditi ekspor non-migas yang handal serta mampu bersaing di pasar global.

Bab 2

KERAMIK

Sebenarnya, apapun yang terkandung dalam suatu benda keramik, baik sebagai benda teknis, benda praktis (pakai), benda estetis, maupun sebagai benda spiritual (magis), adalah berasal dari daya “**imajinasi**” penciptanya saja. Namun demikian sifat yang penurut dari lempung plastis dari bahan pembuat keramik itu, tidak akan banyak bermanfaat apabila tidak didukung oleh ilmu, pengetahuan, teknologi dan seni untuk merekayasa lempung menjadi keras, kedap air, tahan panas, tahan dingin, awet, berfungsi pakai atau mempunyai bentuk yang indah serta menarik. Disamping itu arah pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang ilmu keramik sampai sekarang ini telah semakin meluas dan kompleks, sehingga pengertiannya pada masa kini dan mendatang tidak lagi sederhana, dikarenakan ada riset bahan, seni, sosial-budaya-ekonomi dan teknologi yang terus bergulir serta berkembang dengan pesatnya di era keterbukaan (kesejagatan / globalisasi) yang sarat dengan persaingan.

2.1 Istilah Keramik

Buku *Dictionary of Art* yang ditulis **Bernard S. Myers** menyatakan bahwa, kata keramik berasal dari bahasa **Yunani Kuno** yaitu “*keramos*” yang berarti tanah liat (Myers, 1969:429). *Dictionary of Art* tulisan **Mills J.F.M.** menyebutkan bahwa kata keramik berasal dari bahasa **Gerika** yaitu kata “*keramikos*” yang berarti benda-benda yang terbuat dari tanah liat; yang

merupakan suatu istilah umum untuk studi seni dari *pottery* dalam arti kata yang luas, termasuk segala macam bentuk benda yang terbuat dari tanah liat dan dibakar serta mengeras oleh api (Mills, 1965:39). **Ruth Lee**, dalam bukunya yang berjudul ***Exploring The World of Pottery*** menjelaskan bahwa istilah **Yunani** untuk kata keramik ialah “*keramos*” yang berasal dari kata “*keramikos*” suatu daerah di Athena di sekitar pintu gerbang Dypilon tempat tinggal kebanyakan kaum perajin tanah liat, dimana mereka juga bekerja dan menjual keramik (Ruth Lee, 1971:25). Ditelusuri lebih jauh oleh para peneliti, ditemukan bahwa sebenarnya “*keramos*” itu merupakan nama salah satu dewa di Yunani. ***Encyclopedia of The Arts*** menjelaskan bahwa di dalam mitologi Yunani, “***Keramos***”, adalah putra **Dewi Ariaduc** (Ariadne) dengan **Dewa Baccus**, yang merupakan dewa pelindung para pembuat keramik (Runes, 1946:151). Seperti telah diketahui bahwa orang Yunani juga sangat percaya kepada banyak dewa (lihat *mitologi Yunani*), dimana setiap jenis pekerjaan atau kegiatan yang berhubungan dengan kebutuhan manusia ada dewa-dewanya yang diharapkan selalu dapat membantu serta melindunginya.

2.2 Pengertian dan Cara Pandang Tentang Keramik

Pengertian keramik adalah cakupan untuk semua benda yang terbuat dari tanah liat (lempung), yang mengalami proses panas / pembakaran sehingga mengeras. **Balai Besar Keramik Bandung**, mendefinisikan keramik sebagai berikut:

“Keramik adalah produk yang terbuat dari bahan galian *anorganik* non-logam yang telah mengalami proses panas yang tinggi. Dan bahan jadinya mempunyai struktur *kristalin* dan *non-kristalin* atau campuran dari padanya” (Praptopo Sumitro, dkk, 1984:15).

Definisi keramik yang pengertiannya luas dan umum adalah “bahan-bahan yang dibakar tinggi”, termasuk didalamnya adalah semen, gips, besi (metal) dan lain sebagainya. Karena hal itulah sebutan keramik bervariasi seperti *gerabah*, tembikar, *mayolika*, email, keramik putih, *terracota*, porselin, keramik batu (*stoneware*), benda tanah liat, barang pecah-belah, benda api, *cermet* (keramik-metal), gelas, semen api, keramik halus, kaca, *silikon* dan lain sebagainya.

Pengertian keramik dapat pula dipandang dari bentuk visualnya (wujud rupa), dari bahan material (kimia - fisik) dan teknologinya (teknik kimia, teknik fisika, teknologi proses, dll.), serta dari fungsi praktis, konsep seni dan desain.

Bila ditinjau dari sudut ilmu pengetahuan dan teknologi (**Iptek**), keramik dapat digolongkan dalam lingkup ***silika engineering*** (Teknik Kimia) karena bahan materialnya menjadi titik pusat perhatian dan karakteristiknya. Bisa juga digolongkan dalam lingkup ***fisika engineering*** (Teknik Fisika), hal ini bila ditinjau dari sifat fisik dan cara pemanasan atau pembakarannya. **Iptek- material** ini meneropong berbagai segi keramik modern. Dari bahan baku, bahan

mentah, pemrosesan, sampai dengan analisis dan penerapannya untuk berbagai rekayasa teknologi mutakhir. Rekayasa canggih tersebut meliputi elektronika dan *otomotif* serta komputer, juga akhir-akhir ini telah merambah ke bidang biologi (tulang dan gigi) yang menengahkan keramik modern yang menakjubkan. Dengan demikian keramik juga termasuk dalam lingkup bidang ilmu Teknik dan MIPA.

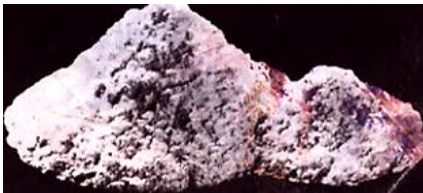
Arah baru dari pengembangan riset bahan keramik pada akhir abad 20 ditandai dengan Iptek-bahan yaitu “**Material Multifungsi**” yang penggunaannya teramat banyak, termasuk piranti (komponen) elektronika (elektro-keramik), komponen bertegangan tinggi dan suhu tinggi seperti mesin dan cerobong pesawat, komponen untuk industri produksi seperti pemrosesan gelas dan logam serta piranti dari proses manufaktur (alat potong dan lainnya). Lapisan pelindung pesawat antariksa dan kendaraan *hipersonik* Angkatan Laut Amerika memakai bahan multifungsi yang tahan pada suasana *oksidatif* dan *reduktif* serta menghambat suhu dingin dan aliran cepat suhu yang amat panas (Anton J.H., 1994:100). Gelas-keramik *aluminium silikat* sebagai bahan pelapis dan komposit karbon-karbon (**C-C**), sangat stabil pada suhu panas 1500°C. Pemrosesan *sol-gel* sangat baik untuk membuat bahan-multifungsi misalnya *optika silikat*, keramik-metal (*cermet*) dan lainnya. Selain itu, pengembangan baru **IPTEKS** yang menggabungkan biologi, kimia-fisik dan **DNA-rekombinan**, para ahli telah dapat menciptakan bahan untuk perbaikan enamel gigi manusia. Teknologi canggih dan eksperimentasi terus berlangsung dan

kemudian **Zircone-Y** merupakan hasil temuan cemerlang (gambar 02), sehingga para ahli mampu menjadikan keramik sebagai bahan mentah terkeras dan sangat kuat, tahan terhadap goresan, panas dan berbagai bentuk efek kimia dan mekanik. Temuan tersebut telah diterapkan dan dimanfaatkan oleh pabrik jam tangan merek **Rado La Coupole 'Ceramique'** dipadukan dengan batu *sapir* dan *oksidasi* metal serta kilauan berlian di beberapa sudutnya membuat nyaman dan menyatu dengan keindahan desain (gambar 03). Lalu pemanfaatan tulang sebagai komposit keramik yang mengandung serat organik (*kolagen*) dan mineral, merupakan bahan baku (biologi-material) yang cukup potensial. Dan kini telah dimanfaatkan oleh perusahaan patungan dalam negeri yaitu **PT. Han Kook Keramik Indonesia**, yang meramu tulang sapi dengan tanah liat sebagai bahan baku peralatan rumah tangga.

Pengertian keramik secara “khusus” dikaitkan dengan bidang seni rupa, yang ditinjau dari segi perwujudan bentuknya. Secara umum disebut sebagai “seni keramik”, yaitu suatu pengertian dari proses pengubahan atau penciptaan benda yang bernilai “seni”. Hasil dari pengolahan, penyusunan dan proses kreasi seni tersebut biasa disebut sebagai “keramik seni”. Penciptaan bentuk keramik ada hubungannya dengan penyusunan dari unsur-unsur sat-mata (elemen visual) dan latar belakang atau tujuan dari pembuatan, yang tertuang dalam kegiatan perancangan atau mendesain, disamping menyangkut kreativitas juga bisa berupa ungkapan (ekspresi). Cara pandang keramik di dalam bidang seni rupa bisa berada dalam kajian seni murni

atau bisa dalam kajian seni kriya atau bisa dalam kajian seni pakai (terapan) dan kajian desain.

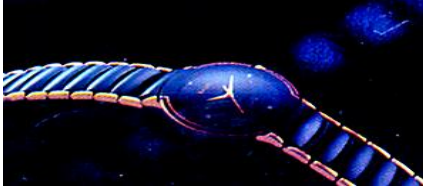
Riset bahan keramik dan seni keramik terus bergulir dengan wawasan yang semakin luas, kompleks, rinci serta mendalam; sehingga pengertian keramik masa kini dan mendatang tidak lagi sederhana atau sekedar keterampilan dan ketekunan mengolah lempung belaka, tetapi sudah berwajah Iptek tinggi. Dengan demikian, spesialisasi keahlian perlu dikembangkan untuk memudahkan dalam mengarahkan dan mendalami keramik.



Zircone-Y
Bahan Bubuk Keramik
Teknologi Tinggi

Untuk memudahkan dalam menanggapi persoalan-persoalan keramik, dalam hal ini ada beberapa cara pandang yaitu keramik sebagai “material” (bahan), yaitu pembahasan yang meliputi bahan baku dan bahan mentah serta Iptek-material seperti masalah tanah atau lempung, batuan, bahan galian, air, bahan glasir, komposisi bahan, yang meliputi pembahasan ilmu kimia dan fisika. Keramik juga bisa dilihat dari sudut “teknik”, yang meliputi proses pembuatan, teknologi proses, penerapan kimia dan fisika, bahan konstruksi dan arsitektur, tungku dan pembakaran, komponen

rekayasa teknologi pesawat, komputer, elektro, dapur tinggi (pengecoran) dan lain sebagainya.



Jam Tangan Merek
Rado La Coupole
'Ceramique'

Dan cara pandang yang khas adalah keramik sebagai “konsep visual”, yang berhubungan dengan pengorganisasian dan penyusunan unsur-unsur satmata (*element visual*) berkaitan dengan bidang senirupa dan desain.

2.3 Perubahan dan Perkembangan Keramik

Perubahan dan perkembangan keramik juga bersumber dari faktor dalam dan faktor luar suatu komunitas. Dalam hal ini, kontribusi kaum intelektual tidak dapat dielakkan dalam membentuk sistem pengetahuan masyarakat (Kuntowijoyo: 1987, 12) yang secara luas mencakup kriyawan, ahli, sarjana, dan seniman sebagai sumber daya kreativitas produk.

Institusi pendidikan seperti Institut Seni Indonesia Denpasar, melalui dosen, mahasiswa dan alumninya, sudah melakukan praktek atau kegiatan produksi. Walaupun tidak menyentuh langsung secara ekonomis, akan tetapi hal tersebut memiliki arti cukup penting pada masa-masa berikutnya.



Keramik Ekspresi Karya Made Mertanadi

Pengembangan yang dilakukan lebih kepada peningkatan nilai tambah produk melalui aplikasi desain dan dekorasi produk keramik dengan ragam hias atau ornamen, memperkaya produk-produk yang telah ada, dengan merujuk pada berbagai jenis produk dari bahan lain maupun bahan yang sama dari sumber berbeda. Replikasi yang dilakukan perajin keramik, semacam itu merupakan fenomena umum agar supaya terhindar dari kesulitan ekonomis. Bentuk-bentuk keramik yang dikembangkan bisa meliputi: peralatan makan -minum, pot, vas bunga, peralatan rumah tangga, bahan keperluan bangunan eksterior dan interior, benda kerajinan dan benda seni yakni dengan memberi

tekanan pada aspek dekorasi atau ornament atau hiasannya. Sementara itu hingga kini sentra-sentra keramik tradisional masih didominasi oleh produk peralatan dapur seperti: tungku (*keren*), anglo dengan berbagai jenis, *kwali*, *kekep*, *kendil*, *pengaron*, *genok*, *klenting*, *gentong*, *cowek*, *layah*, *kendi* atau *caratan*, padasan, di samping bentuk-bentuk lain seperti : pipa, pot bunga polos, pot bunga gantung, pot bunga berukir. Selanjutnya dengan mengembangkan bentuk-bentuk lain, tumbuh-tumbuhan, manusia, binatang dan abstrak-geometri yang diterapkan pada produk keramik, dari jenis gerabah, *stoneware* sampai porselin, dengan teknik dekorasi yang beragam.

Apabila pada masa sebelumnya perajin dan para seniman keramik menggunakan bahan baku dari lingkungan sekitarnya dengan sistem sewa atau beli untuk bahan tanah liat dan pasir sebagai campuran, maka pada masa kini perajin / seniman / kriyawan / pengusaha telah mendatangkan tanah liat dari daerah lain yang sesuai. Di samping itu, ada Unit-unit Pelayanan Teknis dari instansi pemerintah dan swasta yang melayani bahan baku keramik, sehingga memudahkan produksi keramik dan merupakan peluang bisnis produk seni yang cukup menjanjikan pegiat seni yang kreatif dan inovatif.

Fenomena yang terakhir ini, terkait dengan masalah teknologi bahan, garapan dan pembakaran, sehingga produk-produk yang dihasilkan memiliki kualitas lebih baik. Kualitas yang baik ini berpengaruh terhadap segmentasi dan jaringan pasar lebih luas,

sehingga produk keramik mampu menjadi komoditas ekspor. Perkembangan desain dan teknologi pembakaran tinggi yang dikenal melalui teknik glasir, di Bali telah berlangsung, diantaranya merupakan hasil kerjasama dari Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Denpasar dengan BPPT. Unit Pelayanan Teknis Keramik dan Porselin Bali, sebagai tempat magang dan praktek serta pembinaan masyarakat perajin, juga mahasiswa.

Produksi keramik sekarang telah mencapai tingkat diversifikasi produksi tinggi, tidak hanya pada produk fungsional praktis, akan tetapi telah menjadi objek estetik, yaitu elemen estetik interior dan eksterior. Produk yang berorientasi ke arah objek estetik dengan tingkat keberhasilan ekonomis mendorong konsentrasi perajin ke jenis produk baru dan pembuatan produk-produk tradisional semakin beragam. Kebaruan dalam seni yang mengarah pada keragaman stilistik didorong oleh tujuan ekonomi melalui campur tangan pecinta keramik, pedagang-pengusaha diantara tangan terampil dan seniman. Perkembangan bentuk produk *non-tradisional* menjadi objek garapan utama masyarakat perajin yang didasarkan pada ide-ide dari luar yang tumbuh pada tuntutan konsumen yang selalu berubah. Jangkauan pasar internasional dengan berbagai kualifikasi, baik bentuk, corak, gaya, maupun citarasa dan lain-lain mendominasi produk-produk baru, sebagai bentuk-bentuk *non-tradisional*. Fenomena ini, dimungkinkan oleh karena investor dan pasar menjadi pembuat cita rasa dan pembentuk nilai-nilai budaya bangsa. (Abraham M. Francis: 1991,29).

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa dalam perjalanannya yang panjang produk keramik, tidak hanya bersifat statis, melainkan mengalami berbagai perubahan baik dalam bentuk, teknologi bahan, garapan atau produksi, distribusi maupun konsumsi. Keramik yang pada awalnya merupakan suatu kegiatan ekonomi yang bersifat sub-sistem, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat setempat, dewasa ini telah berkembang ke arah bisnis-komersial. Jenis produksi yang semula terbatas pada bentuk-bentuk perkakas rumah tangga, kini telah berkembang ke arah objek estetik dengan tingkat variasi tinggi.

Awalnya, keramik dijajakan secara keliling dengan sarana transportasi tradisional, kini telah memanfaatkan jasa internet, informasi dan komunikasi yang canggih, sistem transportasi modern, dengan jaringan pemasaran ke berbagai daerah dan bahkan menjadi komoditas ekspor ke berbagai negara.

Demikian dengan teknologi pembuatan yang semula sangat sederhana, walaupun saat ini jasa teknologi tersebut masih juga dimanfaatkan, akan tetapi beberapa di antara para pelaku sektor seni-budaya ini telah mengadopsi teknologi menengah maupun maju. Pada keramik tradisional pembuatannya didominasi wanita, laki-laki yang pada awalnya kurang terlibat kini peran dalam proses pembentukan produk justru menjadi dominan, khususnya pada produk-produk jenis baru atau bentuk-bentuk *non-tradisional* dengan desain-desain yang beragam.

Kontak sosial dan cultural, perajin dengan masyarakat luas berpengaruh terhadap variasi produk yang dihasilkan perajin keramik. Hubungan yang terjalin antara seniman, pedagang, konsumen mendapatkan respon terhadap penciptaan produk-produk baru. Pesanan produk keramik, baik yang bersifat langsung dengan cara memesan bentuk tertentu yang diinginkan, maupun melalui gambar kerja atau desain sering terjadi, dan juga pesanan melalui gambar kerja, dimana pemesan dapat menyodorkan desain dan motif tertentu. Adanya hubungan baik seniman dengan pengusaha dengan kemampuan pemasaran, yang tentu memiliki andil terhadap munculnya produk-produk baru.

Tuntutan pasar yang merujuk pada selera publik sering menyebabkan dekadensi, vulgarisasi dan bahkan pencemaran. Selera publik harus dikawal dan dikelola dengan baik, karena seringkali dianggap sebagai penyebab luntuhnya formalisme budaya. Akan tetapi deformalisasi merupakan gejala yang lumrah. Sehingga sebuah kebijaksanaan kebudayaan pada hakekatnya merupakan penjaga agar deformalisasi itu justru menjadi dasar bagi tumbuhnya kreativitas baru dan bukan menuju kepada anarkisme budaya nyata. Akselerasi tuntutan pasar yang semakin beragam memacu perkembangan produk keramik ini. Produk yang dihasilkan tidak lagi hanya berorientasi kepada peralatan yang fungsional saja, akan tetapi menjadi objek estetik dan ekspresi menampung segala tujuan. Modifikasi bentuk-bentuk tradisional dengan pengalihan fungsi dan penambahan elemen estetik memperoleh bentuk yang menjadi komoditas baru di pasaran.

Demikian juga pesanan dari luar negeri, akan makin memperkaya variasi produk keramik (Bud Mochtar: 1991, 19).

Uraian yang menggambarkan berbagai perubahan dalam produk keramik, baik pada aspek teknologi bahan, garapan, desain, pembakaran, maupun pemasaran. Dalam perspektif luas, perubahan teknologi bahan mencakup suatu sistem aktivitas pemilihan dan persiapan bahan, desain dan pembuatan, distribusi dan penggunaan serta pemanfaatan ulang artefak dan sekelompok artefak yang telah ada. Perubahan terhadap produk seni berkait erat dengan perubahan sosial dan kultural masyarakat setempat, sebab kesenian adalah produk sosial dan produk budaya. Dimana proses perubahan sosial dan kultural tercemin pada produk yang dihasilkan (Miriam T. Stark and William A. Longacre: 1993, 18).

Dalam upaya memahami konteks sosial dan kultural perubahan keramik akan juga mengungkap persoalan timbulnya produk keramik baru. Pemahaman terhadap timbulnya produk baru akan bersinggungan dengan persoalan desain. Sifat keramik yang tahan cuaca dan awet, merupakan salah satu produk budaya yang penting dan merupakan salah satu sarana untuk dapat diperoleh suatu hubungan dengan masa lalu. Sebagai produk budaya materi, **Celia Lury** menyebut bahwa keramik dapat dipandang sebagai objektivitas ide, nilai, norma dan peraturan maupun perilaku masyarakat (Celia Lury: 1998, 58).

Dalam konteks seperti itu, ide, nilai, norma dan lain-lain yang diobjektivikasi ke dalam bentuk tertentu merupakan refleksi pelaku seni. Oleh karena itu produk keramik di satu daerah akan berbeda dengan jenis keramik yang dihasilkan di daerah lain. Perbedaan terhadap bentuk produk, hiasan atau ornamen, teknologi, fungsi dan makna tersebut tidak bersifat kebetulan semata, akan tetapi memiliki dasar budaya yang berkarakteristik. Sehingga untuk produk yang tampak sejenis akan berbeda dalam bentuk, demikian juga ornamen atau hiasan yang diterapkan pada produk keramik.

Perlengkapan yang dipilih dan digunakan seniman atau perajin atau kriyawan tidak bersifat universal, akan tetapi bergantung pada konteks khusus dan pada sejarah penggunaan serta pembuatan masa lampau, sehingga bentuk, gaya dan makna artefak yang telah didesain sebagai hasil dari suatu proses desain-dekoratif ditentukan oleh cara pembuatan produk, tuntutan sosial-ekonomi, proses manufaktur dan konsumsi produk akhir serta konteks kultural yang memungkinkan tumbuhnya kebutuhan penggunaan terhadap objek-produk masyarakat secara luas

Urgensi keramik dalam kehidupan, yang dapat dimanfaatkan dalam praktek kehidupan sehari-hari, dan keramik produksi Bali di satu sisi dipergunakan sebagai peralatan praktis seperti makan, minum, menyimpan bahan makanan dan sebagainya, sementara di sisi lain keramik juga ada berfungsi sebagai sarana upacara ritual tertentu, misal pada upacara kelahiran untuk

menyimpan plasenta, atau untuk membakar kemenyan pada upacara ritual yang berbeda atau dalam upacara *Ngaben* di Bali.

Dalam dimensi yang lain, keramik juga berperan sebagai cinderamata (*gift-giving*) dan bahkan menjadi benda ekspresi seni. Di samping memenuhi fungsi sosial seperti tersebut, seiring dengan perkembangan peradaban manusia, keramik menjadi komoditas ekonomi menyusul dikenalnya sistem komersial.

Tradisi penggunaan gerabah masih berlangsung hingga kini, terutama di desa-desa. Gerabah yang sehari-hari sudah banyak tergantikan oleh bahan lain, namun demikian masih ada yang menggunakannya terutama untuk memasak obat-obat tradisional, *kuali* untuk memasak sayuran alami, *cubek* atau *layah* dan *cuwo* untuk piring dan *pengaron* atau *gebeh* untuk wadah air. Sedangkan fungsi magis religius dapat dijumpai melalui bentuk-bentuk seperti *kendil* / *payuk* atau periuk atau *layah*, dan bentuk-bentuk perlambangan dan yang berukuran kecil untuk sesaji dalam upacara adat. Kemampuan pembuatan gerabah ini sudah tampak dalam periode budaya agraris (*agriculture*), yang menunjukkan perkembangan peradaban. Perkembangan yang secara umum diikuti oleh suatu peningkatan kebutuhan hidup yaitu keperluan terhadap tempat makan-minum dan peralatan dapur, sehingga orang kemudian memproduksi beberapa gerabah seperti cawan, periuk dan tempayan. Merupakan salah satu cara yang paling penting dalam hubungan antar manusia secara sosial adalah melalui

perantaraan benda-benda, termasuk keramik jenis gerabah ini.

Budaya materi merupakan istilah bagi kajian hubungan manusia-benda, suatu kajian mengenai manfaat benda-benda atau objek-objek. Budaya materi tersebut, dengan demikian menjadi berguna, karena menunjukkan bahwa materi dan budaya selalu berkombinasi dalam hubungan-hubungan yang spesifik dan bahwa hubungan-hubungan ini dapat pula menjadi objek studi wilayah artefak yang dikenal luas sebagai budaya materi yang mencakup: alat, peralatan, senjata, ornamen, perkakas domestik, objek-objek relegi, barang-barang antik, artefak primitif, bahan-bahan tradisi dan lain-lain. Keramik sebagai artefak merupakan salah satu produk budaya materi yang sangat penting dan merupakan salah satu sarana yang bila melaluinya dapat diperoleh suatu hubungan dengan masa lalu. Semenjak keramik memainkan peran penting dalam kehidupan sosial masa lalu, keramik menjadi suatu sumber data yang sangat bernilai untuk merekonstruksi kondisi social saat itu. Sehingga jejak-jejak perubahan kebudayaan yang tercemin melalui pengalihan teknologi dan gaya keramik dalam suatu masyarakat akan memberikan indikasi informasi yang bernilai tentang peristiwa masa lalu.

Telaah melalui perubahan stifik, morfologi, dan teknologi akan mencerminkan bagaimana pengaruh dari pembuat keramik inovatif dalam masyarakat maupun akibat-akibat dari konteks sosial dan kultural. Oleh karena itu studi perubahan keramik melalui kajian

terhadap akibat-akibat atau pun reaksi perubahan tertentu dalam masyarakat pembuat keramik akan memberikan informasi tersebut. Seperti juga karya seni murni dan arsitektur, objek-objek yang dihasilkan secara industrial dapat dilihat sebagai manifestasi perubahan dalam iklim mental sebagaimana kehendak sejarah, karena desain merupakan suatu upaya secara sadar untuk mengadakan tatanan yang bermakna, sehingga bentuk dari artefak manusia, melalui desainnya, dapat dipahami dalam konteks waktu khususnya.

Desain adalah suatu proses yang umum untuk menciptakan berbagai karya seni dan secara luas mencakup berbagai hasil kebudayaan material, baik dari masa lampau, masa kini, maupun masa yang akan datang. Sehingga tidak ada perbedaan esensial antara desain sebuah lukisan dengan desain dari objek-objek barang atau produk keperluan sehari-hari. Oleh sebab itu, karya seni dalam berbagai jenisnya menunjukkan pola-pola umum tertentu dari apa yang disebut sebagai prinsip-prinsip desain. Suatu prinsip yang pada akhirnya didasarkan pada cara melihat seseorang yang paling efektif dan menyenangkan dan pada cara bahan-bahan dapat dibentuk dengan sangat memuaskan dari sudut pandang efektif dan dapat menyenangkan. Prinsip-prinsip desain merupakan hasil dari eksperimentasi jangka panjang baik secara empiris maupun **intuitif**.

Desain merupakan suatu proses dan hasil dari proses tersebut yang berupa bentuk, gaya dan makna yang telah dirancang. Secara semantik kebermaknaan

itu dikemas dalam bentuk ekspresi seni seperti hadirnya rasa “artistik, "indah", “lucu”, sejuk”, mungil”, tersernbunyi”, realistik”, abstrak”, atau "baik atau buruk”, disamping makna sosial lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi proses desain yakni adanya gagasan atau ide dari desainer; faktor teknologi yang menentukan pembuatan produk; tuntutan sosio-ekonomis, proses manufaktur dan konsumsi produk akhir; konteks kultural yang memberikan tumbuhnya kebutuhan terhadap objek serta kondisi manufakturnya. Demikian juga hasil berupa produk, sebagai realisasi proses, merupakan objektivikasi dari kesadaran manusia. Sehingga desain, melalui produk keramik yang tercipta sedemikian rupa dipengaruhi oleh dan pada gilirannya akan mempengaruhi ideologi dan perubahan sosial.

Semua kebudayaan secara konstan dapat berubah, tidak ada kebudayaan yang statis sepenuhnya. Bahkan dalam semua sistem sosio-kultural juga selalu mengalami perubahan, walaupun tingkat dan bentuk perubahan berbeda-beda dari situasi satu ke situasi lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi tingkat perubahan seperti perubahan dalam lingkungan fisik, jumlah, penyebaran, komposisi penduduk, kontak dan isolasi, nilai dan sikap, struktur sosial, kebutuhan yang dirasakan langsung dan tak langsung serta adanya adat-budaya. Sementara itu perubahan pada umumnya, akan mengikut sertakan modifikasi dalam lingkungan sosio-kultural atau lingkungan fisik. Lingkungan sosio-kultural lebih menunjuk pada orang, kebudayaan, dan masyarakat, sedangkan lingkungan fisik menunjuk pada

tata ekologi tertentu, baik alami maupun buatan manusia (Koentjaraningrat: 1984, 90).

Dalam studi perubahan keramik, tiga masalah teoritis yang perlu ditelaah dalam kaitannya dengan konteks sosial dan cultural, adalah rangsangan terhadap perubahan, faktor internal dan eksternal dalam proses perubahan serta arah dalam proses inovasi. Proses perubahan sosial dan kultural menunjukkan berbagai variasi seperti penemuan, invensi dan difusi. Penemuan adalah kegiatan untuk dapat menyadari hasil kerja atau sadar atas sesuatu yang telah ada sebelumnya. Invensi adalah suatu kombinasi baru dari objek-objek atau pengetahuan yang telah ada untuk membuat suatu produk baru atau merupakan suatu sintesis dari bahan kondisi atau praktek yang ada sebelumnya.

Invensi menurut **Ryan** diartikan sebagai "pembuatan". Perubahan yang berkaitan dengan konteks sosio-kultural tersebut, yaitu kaum intelektual berperan sebagai pendahulu dalam pembentukan sistem pengetahuan masyarakat. Di samping itu terdapat kelompok-kelompok pembawa budaya tertentu yang memiliki pengaruh besar dalam menentukan kontur budaya konsumen sebagai konsekuensi kemampuannya dalam mempengaruhi perkembangan *fashion*, gaya hidup, seni dan budaya. Dalam pembentukan selera kesenian, massa mempunyai peranan besar, sementara itu para investor dan pasar juga berperan besar sebagai pembuat cita rasa dan pembentuk nilai-nilai budaya bangsa. Secara luas kaum intelektual mencakup kriyawan, ahli, sarjana, dan seniman-budayawan

sebagai sumber daya kreativitas. Daya kreativitas yang dimiliki kaum intelektual tersebut pada gilirannya akan melahirkan berbagai inovasi.

Istilah inovasi seringkali digunakan untuk mencakup penemuan dan invensi tersebut, yang menurut **Barnett** merupakan pikiran, perilaku, atau sesuatu yang baru, karena secara kualitatif berbeda dari bentuk semula. Sehingga inovasi secara longgar dipandang sebagai adopsi terhadap proses dan bentuk baru. Inovasi merupakan suatu ide atau konstelasi ide, tetapi beberapa inovasi melalui sifatnya kadangkala hanya tinggal dalam organisasi mental saja, sementara yang lain mungkin merupakan ekspresi yang tampak dan nyata. Inovasi pada produk keramik, tampak pada munculnya proses dan bentuk produk baru, suatu produk yang bersifat non-tradisional. Produksi bentuk-bentuk *non-tradisional* didasarkan pada ide-ide dari luar yang tumbuh dari tuntutan konsumen yang berubah. Untuk memahami perubahan keramik sebagai konsekuensi adopsi inovasi, maka telaah yang memusatkan analisis pada masyarakat, dengan memperhatikan pertama-tama pada dasar teknik produksi ekonomis menjadi penting. Oleh karena dalam lingkup demikian terjadinya perubahan akan dapat diamati dan dirumuskan perubahan-perubahan teknik produksi, mesin-mesin yang memproduksi makanan, pakaian, perumahan dan sebagainya merupakan teknik-teknik melalui mana perubahan-perubahan mempengaruhi masyarakat (Karl Mennhei: 1985, 119).

Dalam studi perubahan keramik, tiga masalah teoritis yang perlu ditelaah dalam kaitannya dengan konteks sosial dan cultural adalah rangsangan terhadap perubahan, faktor internal dan eksternal dalam proses perubahan serta arah dalam proses inovasi. Berkait dengan rangsangan perubahan tersebut perlu juga memahami karakteristik kerajinan tangan. Menurut **Feldman Burk Feldman**, kerajinan tangan akan mencirikan bahwa:

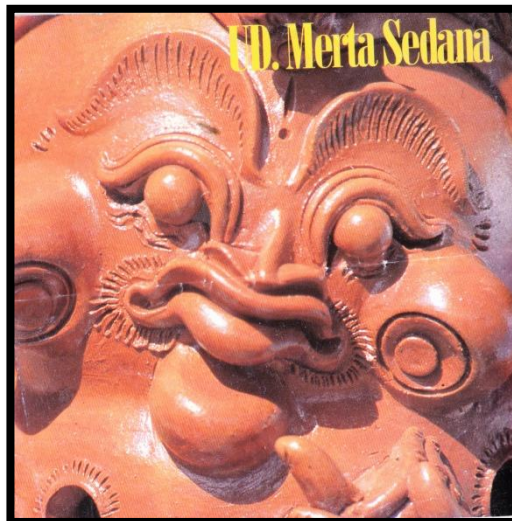
- (1). Suatu objek buatan tangan, biasanya direncanakan dan dikerjakan oleh orang yang sama. Hal ini biasa dilakukan oleh perajin-seniman, akan tetapi banyak desa kerajinan dengan ekonomi pra-industri, pembagian kerja terjadi, sehingga seniman atau kriyawan mungkin akan menggerakkan desain yang diciptakan. Orang lain atau tenaga kerja atau anggota keluarga dapat melaksanakannya dengan sedikit pengulangan.
- (2). Perajin tidak hanya melaksanakan sendiri seluruh karya, tetapi juga bisa menambah dan mengatur (menyempurnakan) desainnya menurut kebutuhan nasabah atau pelanggannya. Oleh karena itu karakteristik kerajinan tangan mencakup tanggung jawab yang utuh terhadap penciptaan objek dan penyesuaian desain dan pelaksanaan bagi kebutuhan individu adalah *patron*.
- (3). Keunikan suatu objek kerajinan tangan mungkin didasarkan pada keistimewaan teknik perajin atau keinginan tertentu dari *patron*.
- (4). Di sisi yang lain, kerajinan dalam budaya pra-industri adalah, secara paradoksal, kesamaan

relatiffnya, dalam artian bahwa variasi dalam detail terjadi karena duplikasi secara absolut tidak mungkin pada barang buatan tangan, walaupun demikian secara umum terdapat sedikit perubahan dari apa yang dilakukan oleh perajin terhadap produk yang dihasilkan.

Faktor internal secara pasti mempengaruhi perubahan keramik, seperti misalnva pertumbuhan penduduk bertindak sebagai pendorong ekonomi yang kuat, sama pentingnya dengan individu-individu inovatif yang membuka hubungan sosial yang tegas oleh hubungan *patron-klien*. Juga perubahan secara etnografis faktor-faktor eksternal, yang mencakup berbagai aspek integrasi, ekonomi internasional, penguasaan ekonomi uang, komunikasi yang baik dan fasilitas transportasi, suatu peningkatan dalam wisata nasional dan internasional, minimnya bahan bakar dan penebangan hutan serta emigrasi dari daerah pedesaan ke kota-kota.

Tuntutan pasar dan pengembangan pasar wisata merupakan dua kepentingan yang berkait yang berpengaruh pada sistem keramik. Sementara itu proses inovasi dan alasan mengapa kelompok tertentu dalam suatu masyarakat memilih untuk memperbaharui pandangan inovasi dalam masyarakat yang mencakup dua hal yakni dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas. Inovasi dari atas ke bawah terjadi manakala pekerja seni ahli yang kaya, atau paling tidak mapan dalam perdagangannya terikat dalam inovasi. Inovasi dari bawah ke atas melibatkan hal baru, bentuk-bentuk

luar yang menduduki sesuatu yang baru, yang tidak memanfaatkan celah ekonomi sebelumnya. Proses inovasi dari atas ke bawah melibatkan pengawasan negara sebagai suatu mekanisme dari atas ke bawah yang membimbing inovasi. Sementara itu proses inovasi dari bawah ke atas berasal dari sumber-sumber di luar kontrol negara. Evidensi inovasi dari bawah ke atas makin tampak dalam gabungan orang-orang dan melibatkan perubahan yang mempertinggi jaminan ekonomi mereka. Sedangkan arah inovasi berkaitan dengan suatu kombinasi antara ekonomi dan martabat (*prestise*) di satu sisi, pembaharuan itu memperoleh keuntungan secara ekonornis dan disisi lain mempersyaratkan kepedulian terhadap aspek-aspek kultural yang ada.



Keramik Kuturan

Bab 3

D E S A I N

Desain adalah suatu proses yang umum untuk menciptakan berbagai karya senirupa dan secara luas mencakup berbagai hasil kebudayaan material, baik dari masa lampau, masa kini, maupun masa yang akan datang. Sehingga tidak ada perbedaan esensial antara desain lukisan dengan desain objek-objek produk atau barang keperluan sehari-hari lainnya. Oleh karena karya senirupa dalam berbagai jenisnya menunjukkan pola-pola umum tertentu dari apa yang disebut sebagai lingkup prinsip-prinsip desain. Suatu prinsip yang pada akhirnya didasarkan pada cara pandang seseorang yang paling efektif dan menyenangkan. Disamping itu yang terjadi pada proses pengolahan bahan-mentah, bahan siap pakai sampai dapat dibentuk menjadi suatu produk yang dapat memuaskan penikmat, produsen dan konsumen, dilihat dari sudut pandang yang efektif yang dapat menyenangkan semua pihak.

Desain juga biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Kata "desain" bisa dipergunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

3.1 Pengertian Desain

Desain atau **anggitan** atau **sungging**, secara awam pengertiannya adalah motif contoh, mode, pola, dan model. Menurut **Purwadarminto**, *anggitan* adalah “menyusun atau menggubah atau mengarang” (KBI, 1976). Kata ‘desain’ merupakan kata serapan dari istilah asing ‘**disegno**’, yaitu gambar atau rancangan yang dihasilkan oleh seniman patung dan seniman lukis sebelum mereka memulai bekerja. Gambar tersebut dapat berupa sketsa (coretan bebas) atau gambar yang telah terukur atau berskala. Desain dalam ranah senirupa merupakan pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual atau unsur-unsur sat-mata sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan organik, ada hubungan dan harmoni antara bagian dan secara keseluruhan. Pengertian desain menurut terminologinya dari bahasa Latin yaitu “**designare**” atau bahasa Inggris “**design**” (*to mark out*). **John Echols** (1975) dalam kamusnya mengatakan sebagai potongan, pola, model, mode, konstruksi, tujuan dan rencana. Sedangkan **Kamus Webster** (1974), pengertiannya adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, meningkatkan, pikiran, maksud, kejelasan dan sterusnya. Demikian **Webster** berfikir jauh lebih luas akan beban makna. Desain merupakan rancangan atau seleksi atau aransemen dari elemen formal karya seni. Dapat dikatakan ekspresi konsep seniman dalam berkarya yang mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur yang mendukung. Desain juga merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni yang

memerlukan pedoman atau azas-azas desain. Khusus dalam seni rupa, desain dapat diartikan sebagai pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual sedemikian rupa menjadi kesatuan organik dan harmonis antara bagian-bagian serta secara keseluruhan. Dalam proses desain dikenal ada beberapa “prinsip desain” atau *principles of design* sebagai berikut:

- 1) Kesatuan (*unity*);
- 2) Keseimbangan (*balance*);
- 3) Perbandingan (*proportion*);
- 4) Tekanan (*center of interest / point of emphasis*);
- 5) Irama (*rhythme*);
- 6) Keselarasan (*harmony*).

Desain terkait dengan komponen visual seperti garis, warna, bentuk, bangun, tekstur, cahaya atau gelap-terang. Desain pada saat-saat tertentu bisa dianggap sebagai sebuah karya seni yang selesai, hal tersebut juga tergantung konsep dan desainernya sendiri sebagai pencipta karya.

Dalam sejarah, arti kata ‘desain’ berkembang luas maknanya menjadi tidak sekedar merancang atau membuat karya seni patung dan lukis serta kekriaan saja, melainkan menjadi segala kegiatan perancangan produk pakai untuk keperluan rumah tangga sehari-hari seperti alat-alat dapur, produk keramik, mebelair atau *furniture*, alat-alat elektronik, tekstil, pakaian, hingga berbagai keperluan manusia lainnya misalnya otomotif, pesawat terbang, produk pertanian dan sebagainya.

Barulah setelah **Perang Dunia** ke **II** tatkala bisnis modern yang mencanangkan modal, pemasaran dan industrialisasi melanda Eropa Barat dan Amerika, persaingan tak terelakkan lagi dan konsekuensinya setiap industriawan atau pengusaha harus menyusun strategi untuk menjawab dan menjabarkan kebutuhan konsumen yang beraneka ragam, dari daya beli, latar belakang sosial-budaya, cita-rasa dan tuntutan lainnya. Dan mengangkat perancang yang disebut sebagai “desainer” yang berprofesi menelaah bentuk fisik produk dan memikirkan pula kelayakan psikologis, *fisiologis-ergonomis*, sosial, ekonomis, estetis, fungsi dan teknis.

Prinsip-prinsip desain merupakan hasil dari eksperimentasi jangka panjang baik secara empiris maupun intuitif. Desain merupakan suatu proses dan hasil dari proses tersebut yang berupa: bentuk, gaya, dan makna yang telah di rencanakan. Secara semantik kebermaknaan itu dikemas dalam bentuk ekspresi seperti: "indah", "lucu", "sejuk", "mungil", "tersembunyi", "realistik", "abstrak", "baik", "nyaman dipergunakan" dan lain sebagainya, disamping itu juga terdapat makna-makna sosial lainnya.

Banyak faktor yang mempengaruhi proses desain yakni: gagasan dari desainer; faktor teknologi yang menentukan dalam pembuatan produk; tuntutan sosio-ekonomis proses manufaktur dan konsumsi produk akhir; konteks kultural yang memberikan tumbuhnya suatu kebutuhan terhadap suatu objek; dan kondisi dari manufakturnya. Demikian juga pada hasil atau produk, sebagai realisasi dari suatu proses, merupakan

objektivikasi dari kesadaran manusia. Sehingga desain, melalui suatu produk yang diciptakan, dengan demikian dapat dikatakan telah dipengaruhi oleh suatu kebutuhan, yang pada gilirannya akan mempengaruhi ideologi dan perubahan sosial.

Selama perjalanan sejarah kriya dan desain, dimana teknologi telah diterima dan dipahami oleh umat manusia serta menjadikan desain sebagai suatu kegiatan yang “khusus” atau “tersendiri” dari bagian kegiatan industri. Desain merupakan juga bagian dari aktifitas suatu penelitian dan pengembangan bentuk yang direncanakan, yang kemudian menjadi bagian tersendiri dari proses rangkaian kerja untuk dapat merealisasikannya.

Desain (wikipedia) menterjemahkannya sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti **“proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”**. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut **“hasil akhir dari sebuah proses kreatif”**, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Dalam proses desain pada umumnya, memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang datanya didapatkan dari berbagai riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga telah dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah

"perancangan proses". Salah satu contoh dari perancangan proses adalah perancangan proses dalam industri kimia. Desain industri /produk (bahasa Inggris: *Industrial design*) adalah seni terapan di mana estetika dan *usability* (kemudahan dalam menggunakan suatu barang) suatu barang disempurnakan. Desain industri menghasilkan kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna atau garis dan warna atau gabungannya, yang berbentuk 3 atau 2 dimensi, yang memberi kesan estetis, dapat dipakai untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan. Sebuah karya desain dianggap sebagai kekayaan intelektual karena merupakan hasil buah pikiran dan kreatifitas dari pendesainnya, sehingga dilindungi hak ciptanya oleh pemerintah melalui Undang-Undang No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri. Kriteria desain industri adalah baru dan tidak melanggar agama, peraturan perundangan, susila, dan ketertiban umum. Jangka waktu perlindungan untuk desain industri adalah 10 tahun saja (Papanek,1971).

Pengertian desain sejauh ini membahas apa sebenarnya yang dimaksud dengan "desain". Istilah "disain" atau "desain" dalam ejaan bahasa Indonesia, berasal dari kata "**design**" dalam bahasa Inggris. Istilah desain, secara umum dapat berarti : potongan, model, moda, bentuk atau pola; konstruksi, rencana, mempunyai maksud, merencanakan; baik, bagus, atau indah bentuknya. Istilah "disain", dalam ejaan bahasa Indonesia, merupakan suatu istilah yang dituliskan berdasar bunyi pengucapan (pelafalan) dari kata *design* dalam bahasa Inggris. Suku-kata "**de**" pada kata *design*

dalam bahasa Inggris, umumnya diucapkan seperti mengucapkan suku kata *Vi* dalam bahasa Indonesia. Sedangkan suku-kata "**sign**" pada kata *design* dalam bahasa Inggris, umumnya diucapkan (dilafalkan) seperti mengucapkan suku-kata "**sain**" dalam bahasa Indonesia. Karenanya, istilah *design* dalam bahasa Inggris, kemudian dituliskan menjadi "disain" dalam ejaan bahasa Indonesia, sesuai dengan bunyi pelafalannya. Istilah *desain* dalam ejaan bahasa Indonesia, juga merupakan suatu istilah yang dituliskan berdasar bunyi pengucapan (pelafalan) dari kata *design* dalam bahasa Inggris, tetapi dengan sedikit perbedaan pada bunyi pengucapan (pelafalan) suku-kata "**de**" pada kata "**design**" dalam bahasa Inggris, yang dilafalkan dengan penekanan lebih banyak ke arah bunyi "**e**", dari pada bunyi "**i**". Karena itulah kemudian penulisannya dalam ejaan bahasa Indonesia, menjadi "**desain**". Bagaimanapun juga, kedua istilah ini, yaitu istilah disain atau istilah desain, adalah bermakna sama dan arti kedua istilah ini tidak dibedakan dengan pengertian yang setara. Kata 'mendesain', mempunyai pengertian yang secara umum adalah merancang, merencana, merancang-bangun, atau mereka-yasa; yang artinya setara dengan istilah **to design** atau "**designing**" dalam bahasa Inggris. Istilah ini mempunyai makna melakukan kegiatan (aktivitas, proses) untuk menghasilkan suatu desain atau rancangan atau rancangbangun.

Selama perjalanan sejarah kriya dan desain, dimana teknologi telah diterima dan dipahami oleh umat manusia serta menjadikan desain sebagai suatu kegiatan "khusus" atau "tersendiri" dari bagian kegiatan industri. Desain merupakan juga bagian dari aktifitas

suatu penelitian dan pengembangan bentuk, yang kemudian menjadi bagian tersendiri dari proses kerja dengan pendekatan antar dan lintas disiplin ilmu. Untuk dapat merealisasikannya. Dan pemikiran desain terus-menerus mengalami perkembangan dan perubahan yang mengikuti perkembangan IPTEKS. Desain baru yang berbasis industri maju, kini tidak lepas dari komputerisasi dan digital, system komunikasi-informasi global (internet, seluler), telah membangkitkan suatu kesadaran desain dan penemuan-penemuan baru, disamping bernafaskan pola berfikir khusus dan umum (universal).

3.2 Desain Menurut Pendapat Ahli

Zaman Revolusi Industri (1745-1770 M) menawarkan teknik produksi dan material baru, di Eropa, dimana industri massal ini kemudian menghasilkan barang-barang pakai yang menjadi murah, baik dalam mutu maupun ekonomi. Karena proses industrialisasi yang dinilai kurang humanis, telah menciptakan trauma dan reaksi sosial dari sekelompok seniman dan desainer.

Memasuki suatu masa *spesialisasi* dan otonomi seni, dimana bidang teknik dipisahkan dengan bidang seni, sehingga seni bukan lagi bagian penting dalam keteknikan. Kejenuhan akan hasil industri, membuat orang – orang tertentu mulai menolak buatan mesin yang dianggap kaku dan polos tanpa sentuhan tangan manusia. Hal inilah yang membuat para pengusaha dan pemilik modal kembali menarik seni disaat barang atau

produk pabrik tidak laku dan menjadi murah. Dalam hal ini agar supaya produk terjual atau dapat menarik pembeli kemudian para pengusaha atau industriawan membeli seni seperti barang lepas yang tidak ada hubungannya dengan produksi, kemudian menempelkan begitu saja pada benda produksinya. Mereka para pengusaha industri membeli seni dari berbagai masa seperti zaman **klasik Yunani**, gaya **Neo-klasik**, seni **Barok**, **Rococo** dan **Renaissance** dengan menerapkannya pada produk industri dengan seenaknya saja. Tindakan yang dianggap keliru ini menunjukkan belum adanya pengertian terhadap persoalan yang sebenarnya dan beranggapan bahwa seni tidak ada hubungannya dengan mesin. Saat itu belum disadari bahwa masalah tersebut dapat di atasi dengan “perencanaan” bentuk yang akan dihasilkan oleh mesin yang dikenal sekarang sebagai **industrial design** atau desain produk. **William Morris** (1870) adalah salah seorang yang mempertanyakan kembali hasil industri, dan menganjurkan untuk kembali kepada ketrampilan atau kriya atau kerajinan tangan, yaitu mencari kemungkinan baru dengan memadukan atau mempertemukan antara fungsi yang praktis dengan seni sebagai unsur keindahan. Pertemuan antara seni dan industri sebagai “seni tengah”, yang awal kemunculannya disebut sebagai “**seni industri**” atau “**seni dekoratif**” atau “**seni terapan**” dan pada akhirnya disebut sebagai “desain”. Lembaga **Bauhaus**, 1919, di Weimar-Jerman, seolah-olah merupakan tonggak pembaharuan kegiatan desain yang disebabkan masyarakat Barat yang gemar sekali menghias benda secara berlebihan, setelah gerakan *Art & Craft* dan

Noveau di Eropa. Gerakan ini dipimpin oleh **John Ruskin**, **William Morris**, **Norman Shaw** dan **C.R. Ashbee**. Mendapat dukungan arsitek **A.W. Pugin** tahun 1888, dikala mereka mempromosikan karya-karya yang berketerampilan tinggi.

Melalui gerakan "**Art & Craft**" (seni dan kerajinan) atau gerakan sosial anti industri (1850-1900), memberikan nafas baru kepada barang pakai dengan menekankan pada faktor fungsi dan dekorasi yang sesuai dengan metode industri atau sistem pembuatan produk dalam jumlah banyak. Selain "desain", juga "kriya" termasuk dalam "seni tengah" ini memiliki persamaan yang berkaitan dengan proses penciptaan obyek pakai. Sedangkan perbedaannya adalah desain menghasilkan rancangan yang berupa gambar-sketsa, foto, diagram, model, spesifikasi verbal dan numerik, maka kriya hasil akhirnya adalah benda pakai. Dalam proses desain industri realisasi produk dilakukan dengan proses *manufaktur*. Sedangkan kriya, produk dikerjakan secara tradisional dan *manual* mulai dari bahan mentah hingga menjadi produk benda pakai, sebagai tradisi *techne* di masa lalu. Muncullah kemudian suatu istilah "**machine art**" atau "**seni Mesin**" yang menunjukkan perlunya unsur seni diterapkan pada produk yang dihasilkan mesin (1900-1930). Kemudian "**seni industri**" atau "**industrial art**" terjadi ketika mekanisasi semakin berkembang di berbagai industri *manufaktur*ing. Sistem tersebut ternyata menuntut ketrampilan ketukangan dan wawasan industri si seniman dalam merancang produk. Barulah setelah **Perang Dunia ke II** tatkala bisnis modern yang mencanangkan modal, pemasaran dan

industrialisasi telah melanda Eropa Barat dan Amerika, dimana persaingan tak terelakkan lagi dan konsekuensinya setiap industriawan atau pengusaha harus menyusun strategi untuk menjawab dan menjabarkan kebutuhan konsumen yang beraneka ragam, dari daya beli, latar belakang sosial-budaya, cita-rasa dan tuntutan lainnya. Dan kemudian mengangkat banyak perancang yang disebut sebagai “desainer” yang berprofesi menelaah bentuk fisik produk dan memikirkan pula kelayakan psikologis, fisiologis-ergonomis, sosial, ekonomis, estetis, fungsi dan teknis.

Pengertian desain dan perkembangannya pada abad 20, **Walter Grofius** (1919), mengatakan desain adalah suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dengan cara tertentu. Muncul gerakan “fungsionalisme dan rasionalisme” sebagai implementasi dari positivisme yang digagas oleh **Comte**, telah menjadi spirit pengembangan awal desain yakni falsafah “*form follow fuction*” oleh **Sullivan**. Desain rasionalistis puncaknya terjadi tahun 1960-an, dimana **Acher** mengatakan bahwa desain merupakan pemecahan masalah dengan target yang jelas, dan sebagai bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuan yang mencerminkan perhatian apresiasi dan adaptasi terhadap lingkungan sekelilingnya, terutama berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai dan berbagai tujuan benda buatan manusia. Lalu **Alexander** berpendapat bahwa desain sebagai temuan unsur yang paling obyektif.

Victor Papanek, seorang pemikir desain terkenal merumuskan, bahwa tujuan desain sebagai “pengubah lingkungan manusia dan peralatannya, bahkan lebih jauh lagi mengubah manusia itu sendiri”. Berikut ini beberapa pendapat tentang desain, seperti **Alexander** (1963), seorang arsitek yang menyatakan bahwa desain sebagai pencarian komponen fisik yang paling tepat. Seorang Guru Besar *Royal Academy of Art*, London, **Bruce Archer**, menyatakan sebagai aktifitas pemecahan masalah yang terarah. Lalu **Gregory** mengatakan “Mempertautkan situasi (kenyataan) dengan produk untuk mendapatkan kepuasan”. Dan **J.K. Page** menyebut sebagai “Lompatan yang penuh imajinasi dari kenyataan kini ke kemungkinan-kemungkinan masa mendatang”. Ditelusuri lebih jauh secara filosofis oleh **J.C Jones**, sebagai peragaan suatu keyakinan akan kebenaran, merupakan tindakan dan inisiatif untuk merubah karya manusia. Sedangkan **Reswich** dan **Guy Bonsiepe** yang menekankan pada unsur-unsur inovatif dan kreatif sebagai ”Suatu kegiatan menjadikan sesuatu keadaan tidak ada ke ada yang mempunyai daya guna”. Persoalan desain tidak hanya sekedar bentuk dan dekorasi saja, tetapi lebih mendalam lagi pada suatu kebutuhan hidup manusia itu sendiri.

Imam Buchori, berpendapat dan mengatakan bahwa desain mengalami perkembangan makna, tidak lagi suatu kegiatan menggambar, melainkan kegiatan ilmiah. Memang masih terdapat polemik antara desain sebagai kegiatan **enjinering** ataukah sebagai kegiatan **intuitif**, namun menekankan pada desain sesungguhnya adalah berurusan dengan nilai-nilai. Dan bersifat relatif terhadap acuan nilai yang dianut oleh

pengambil keputusan. Oleh karena itu, desain akan terus berkembang dengan dua pendekatan, yakni: **engineering** dan **humanities**. Melatari lahirnya *sains desain*, membuktikan bahwa desain, baik konsep, teori maupun konfigurasi *artefaknya*, selalu bersifat kontekstual .

Sedang **Widagdo** berpendapat bahwa desain selalu mengacu pada estetika, dan tidak semata berkenaan dengan persepsi **visual-fisikal** saja, namun mencakup konsep yang abstrak, yakni: yang benar, teratur dan berguna. Ia memaparkan bahwa estetika memiliki watak *transendental*, keberaturan, dan pragmatik. Estetika memperoleh tantangan ketika modernisme memilah antara “kegunaan” dan “estetik”, sebagaimana antara desain dan seni. Selanjutnya *post-modern* juga melepas estetika, dari persepsi tentang keindahan menuju pada pluralisme makna. Metoda dasar yang digagaskan para pemikir dunia ribuan tahun lalu, khususnya desainer, hendaknya memperjuangkan kebenaran estetik, sebab “desain adalah suatu kearifan yang ditampakkan”.

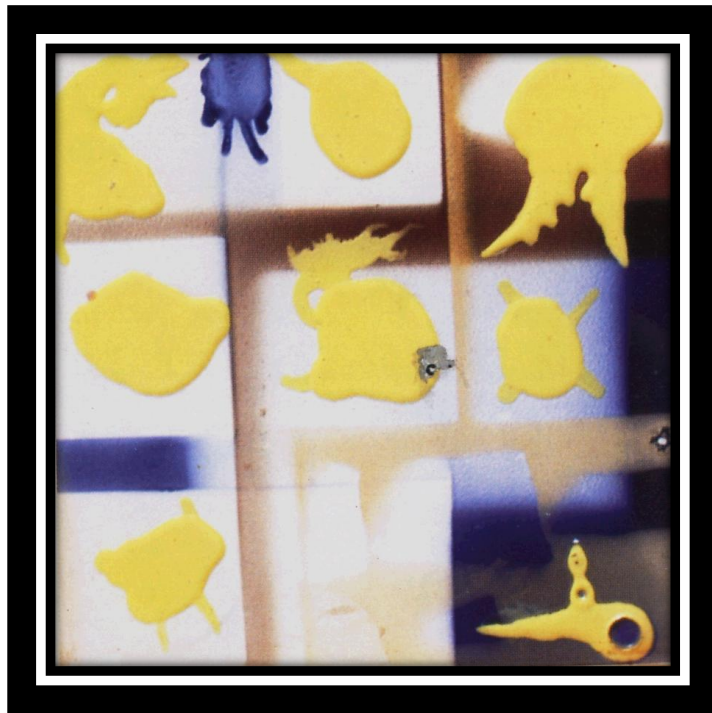
Kegiatan desain kemudian dipahami sebagai kegiatan mencari solusi suatu kebutuhan, maka dapat dikatakan bahwa bidang keahlian desain dalam rangka menyamakan persepsi dan mengkaji gagasan keserumpunan desain, dikenal akan hal-hal yang khusus tentang “*mechanical engineering design*”. Sebagai contoh desain yang berciri ”murni” mesin dan desain yang memerlukan keahlian multi-disiplin yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengkaji kontribusi dari masing-masing bidang keahlian. Untuk menyamakan dan membangun persepsi keserumpunan,

diperlukan komunikasi dan sinergi kompetensi yang menyatakan kontribusi berbagai disiplin dalam suatu desain dengan permasalahan yang semakin rumit.

Desain sebagai kegiatan interdisiplin bisa didekati dari berbagai sudut. Secara umum, **Yuswadi Saliya** menelusuri literasi sejarah untuk mengamati kecenderungan baru, seperti fenomena gerakan *Renaissance* dan pencerahan di Eropa (Barat) beserta dampak paradigmatik sosial-budayanya terhadap pemahaman ranah desain, atau seperti kebangkitan kembali akan kesadaran tubuh dan pengalaman pragmatik sehari-hari. Secara khusus, Ia juga menyoroti gagasan *simbiosis Kurokawa* dari Jepang yang mencerminkan pendekatan ketimuran bersandingan dengan gagasan adaptasi (*Piaget/ Norberg-Schulz*) sebagai landasan desain yang baru. Cara untuk tahu secara desain, sebagai budaya ketiga (*cross*), diketengahkan sebagai pembanding terhadap kecenderungan *dikotomik-hegemonik* modernis yang dipandang bermasalah. Gagasan **Richard Buchanan** diajukan sebagai *excursus*, untuk membaca kategorisasi dalam wacana desain secara interdisipliner. Penjelajahan awal ini diakhiri secara terbuka dengan mengemukakan berbagai kemungkinan dalam bentuk amsal sesudah terbebasnya kembali berbagai variabel dalam desain.

Rachel Cooper, juga menyoroti gaya hidup metropolitan dan cara berkompetisi, sampai pada *post-modern* Indonesia atau dalam ranah budaya kontemporer. Pengertian dan persepsi desain selalu berubah sejalan dengan peradaban itu sendiri atau

menyuarakan budaya zamannya, tindakan ini terkait dengan pemberian jaminan kontinuitas dan inovasi produk masa depan, sebagai strategi dan pemberian makna baru.



Keramik Lukisan Karya Agus M.U

Bab 4

O R N A M E N

Bangsa Indonesia terdiri banyak suku bangsa yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, terdiri dari berbagai daerah dan suku-suku yang hampir pada setiap daerah tersebut telah mewariskan hasil-hasil karyanya berupa kesenian yang besar dan bernilai tinggi serta meyakinkan. Hasil kesenian tersebut ternyata hingga saat sekarang masih hidup dan terpelihara. Kenyataan itu memberi harapan tentang kelangsungan hidup dari seni-seni tradisi yang memiliki nilai-nilai tinggi dan *adhiluhung* dengan berbagai variasinya, serta semakin besarnya perhatian masyarakat dan pemerintah dalam mengelola masalah tersebut.



Candi Panataran (ditemukan Thomas Stamford Raffles tahun 1815 di lereng barat-daya Gunung Kelud) terpahat indah karya nenek moyang Bangsa Indonesia. Dan salah satu yang menarik untuk diamati adalah relief margasatwa, yang hidup pada masa itu.

Atas dasar kenyataan tersebut amatlah disayangkan apabila kesenian yang sudah sedemikian itu sampai mengalami kepunahan karena adanya arus globalisasi dengan masuknya budaya barat ke Indonesia. Untuk itulah sudah sewajarnya bangsa Indonesia dan para generasi mudanya ikut andil dalam melestarikan keterampilan warisan nenek moyang, sekaligus mengembangkan seni budaya yang dimiliki. Sebagaimana diketahui bahwa cabang kesenian tradisi yang ada di Indonesia diantaranya meliputi bidang senirupa, seperti keramik, patung, lukisan, bentuk arsitektur dan percandian, mebelair, kain dan busana, peralatan atau perabotan sehari-hari dan sebagainya. Dalam bidang senirupa inipun masih terbagi-bagi lagi menjadi bermacam-macam jenisnya, dan salah satunya adalah seni ornamen.

Ornamen merupakan salah satu unsur dari cabang senirupa yang tidak kalah pentingnya dalam usaha memenuhi tuntutan jiwani. Sudah menjadi pemahaman umum bahwa ornamen memiliki peran yang sangat besar, hal ini dapat di lihat melalui penerapannya di berbagai hal, meliputi segala aspek kehidupan manusia baik bersifat jasmaniah maupun rohaniah. Seperti misalnya penerapannya pada alat-alat upacara, alat berburu, angkutan, rumah-rumah adat, alat-alat pertanian, souvenir dan sebagainya. Ornamen merupakan salah satu unsur senirupa yang sudah selayaknya mendapat perhatian besar dari masyarakat luas, demi suatu kemanfaatan dan untuk menjaga kelestariannya.

3.1 Pengertian Ornamen

Herbert Read menyebutkan bahwa kebutuhan akan ornamen sebenarnya bersifat psikologis, karena pada diri manusia terdapat suatu perasaan yang disebut: “**Horror Vacui**“, yang dapat diartikan sebagai berikut, yaitu sebagai: “ **Katakutan akan ruang kosong** ”, atau bahwa perkataan ornamen berasal dari kata **horror of a vacuum** (Bhs.Ingggris) yang berarti perabot, pakaian, arsitektur dan lainnnya, kesan menakutkan atau aroma kebencian dan kengerian terhadap ruang atau komposisi kosong. Istilah ini sering dipergunakan dalam sejarah tradisional atau ornamentasi dan pada seni primitif. Kritikus Italia **Mario Praz**, menggunakan istilah ini untuk menggambarkan atmosfer yang mencekik dan kesemrawutan desain interior pada masa Victorian. Pergerakan dari daerah Timur, mengisi ruang kosong dengan menyerap seni Islam (*Arabesque*) dari masa lampau hingga kini. Sebagai contoh penerapan lainnya, adalah yang berasal dari seni Yunani Kuno yaitu masa Geometrik (1100-900 SM), ketika **horror vacui** dianggap sebagai unsur gaya dari semua seni. Ada yang berpendapat bahwa **horror vacui** dalam seni, datangnya dari ketidakstabilan atau dipengaruhi secara mental atau psikologis para seniman, arsitek dan pemerhati karya seni.

Banyak para ahli berpendapat **Ornare** (bahasa Latin) yang berarti menghiasi, dalam **Ensiklopedia Indonesia**, ornamen dijelaskan sebagai setiap hiasan bergaya geometrik atau yang lainnya; ornamen dibuat

pada suatu bentuk dasar dari hasil kerajinan tangan. Ornamen berasal dari kata "**Ornare**" (bahasa Latin) yang berarti menghias. **Ornare** yang berarti menghiasi ini, ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari hasil kerajinan tangan berupa perabot, pakaian dan arsitektur. Pengertiannya berasal dari kata "**Ornare**" ini (bahasa Latin) yang berarti menghias, juga berarti "dekorasi" atau hiasan, sering disebut pula sebagai desain dekoratif atau desain ragam hias, dimana setiap hiasan bergaya geometrik atau bergaya lain, ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari suatu hasil kerajinan tangan (perabotan, pakaian dan sebagainya) termasuk juga arsitektur. Juga dapat diartikan 'memberikan' atau 'menambah' atau 'sengaja untuk tujuan sebagai hiasan', misalnya sebuah produk diberi hiasan dengan tujuan agar lebih tampak estetik atau pun lebih indah. Terjadinya ornamen dikarenakan adanya suatu kebutuhan dari produk itu sendiri, begitu juga adanya dorongan sosial-kultur dan lingkungan kehidupan umat manusia serta lingkungan alam. Ornamen sebagai komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan, baik sebagai ornamen aktif (hias & fungsi) dimana hiasan langsung aktif menanggung beban dan makna tertentu atau pun berfungsi, misalnya sebagai penyangga (kuda-kuda pada tiang bangunan *canggah wang* di Bali), maupun sebagai ornamen pasif (penghias saja) misalnya hiasan dinding berupa relief.



Penerapan Ornamen Pada Bangunan Tradisional Bali

Motif pada ornamen juga merupakan bentuk dasar dalam penciptaan atau perwujudan suatu karya ornamen. Motif dalam ornamen meliputi: motif geometris, motif tumbuh-tumbuhan, motif binatang, motif manusia, motif gunung, motif air, motif awan, motif batu-batuan, motif kreasi atau khayalan dan lainnya.

Motif geometris, adalah motif yang tertua sejak zaman pra-sejarah. Ragam hias ini pada mulanya dibuat dengan guratan-guratan sederhana mengikuti bentuk benda yang dihias. Kemudian memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segiempat, bentuk *meander*, *swastika*, dan bentuk *pilin*, *patra mesir* “L/T” dan lain-

lain. Selanjutnya dalam perkembangannya motif ini bisa diterapkan pada berbagai tempat dan berbagai teknik apakah digambar langsung, dipahat, dicetak, bahkan memanfaatkan teknologi computer dan digital.



Ornamen Prasejarah Keramik Yunani

Ornamen merupakan komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja di buat untuk tujuan sebagai hiasan. Di samping tugasnya sebagai penghias secara implisit menyangkut segi-segi keindahan, misalnya untuk menambah keindahan suatu barang sehingga lebih bagus dan menarik, di samping itu dalam ornamen sering ditemukan pula nilai-nilai simbolik atau maksud-maksud tertentu yang ada hubungannya dengan pandangan hidup (falsafah hidup, simbolisasi dan keagamaan) dari manusia atau masyarakat pembuatnya, sehingga benda-benda yang diterapinya memiliki arti dan makna yang mendalam, dengan disertai harapan-harapan yang tertentu pula. Pada perkembangan-perkembangan lebih lanjut, pemanfaatan ornamen, di

samping memiliki maksud-maksud tertentu dan pada waktu yang lebih kekinian banyak penekannya hanya sekedar sebagai penghias saja, dengan demikian ornamen betul-betul merupakan komponen produk seni yang di tambahkan atau sengaja di buat untuk tujuan sebagai hiasan semata. Dengan demikian jelas bahwa tugas dan fungsi ornamen adalah sebagai penghias suatu objek. Apabila ornamen tersebut di letakkan atau diterapkan pada benda lain akan memiliki nilai tambah pada benda tersebut. Apakah benda yang dihias akan bertambah indah, antik, angker, cantik, dan atau predikat sebagai ungkapan seni lain. Tentunya dalam cakupan yang sesuai dengan bagaimana dan di mana suatu ornamen harus di gunakan. Ternyata pengertiannya tidak semudah itu, sebab dalam ornamen menyangkut masalah-masalah lain yang lebih kompleks dan luas. Karena dalam hubungannya perlu diuraikan tentang motif, atau tema maupun pola-pola yang di kenakan pada benda-benda seni, bangunan, dan pada permukaan benda apa saja tanpa memandang kepentingannya bagi struktur dan fungsinya. Selanjutnya apabila diteliti lebih mendalam dari pembahasan di atas, cakupan ornamen menjadi sangat luas. Karena sesuatu yang mempunyai tugas menghiasi serta menambah nilai dari benda yang ditempatinya berarti disebut sebagai ornamen. Pengertian ini akan lebih menyulitkan dalam memahami apabila ingin mengembangkannya. Tidak sepenuhnya pengertian ornamen demikian, sebab ornamen juga memiliki ciri, sifat dan karakter yang sangat khusus. Sehubungan dengan itu, coba dibandingkan persoalan-persoalan berikut ini, dalam sebuah kelompok ornamen, sebuah

patung yang berdiri sendiri bisa berubah menjadi suatu unit bila di letakkan di taman kota atau ditempatkan pada pintu-pintu masuk gedung, di dalam ruang bangunan tertentu.



Benda Sebagai Ornamen Ruang atau Unsur Dekorasi

Begitu juga seandainya sebuah lukisan yang di pasang pada dinding suatu ruangan atau ruang tamu beserta mebel-mebelnya yang begitu serasi, membuat suasana ruangan tersebut menjadi lebih menarik dan indah. Dari uraian di atas jelas fungsi patung, lukisan serta mebel-mebel adalah sebagai hiasan pada taman kota, ruang tamu, maupun pintu gerbang. Dengan demikian patung, lukisan, patung dan mebel tersebut dapat diartikan sebagai ornamen dari taman Kota, ruang tamu maupun pintu gerbang tersebut. Perlu di ketahui pula, bahwa hal yang demikian itu bukanlah yang di maksud dengan ornamen sesungguhnya, sebagai mana yang penulis maksudkan. Contoh lain, ada sebuah

mebel yang di dalamnya terdapat ukiran-ukiran yang melilit-lilit ke seluruh bagian mebel, atau ukirannya hanya pada beberapa bagian saja. Dalam kasus seperti ini mudah dijelaskan kedudukan ukiran tadi, yaitu sebagai hiasan atau ornamen dari mebel tersebut. Sejalan dengan hal itu, adalah sama juga persoalannya bila gelang, kalung, liontin dapat di anggap sebagai ornamen dari orang yang memakainya. Diketahui pula, pada di sisi lain benda-benda perhiasan tersebut juga terdapat ornamen yang menghiasinya. Dari pengertian di atas, tentu agak cukup menyulitkan dalam menarik kesimpulan yang memadai, terlebih lagi apabila dikaitkan dengan pengertian dekorasi. Sebab arti dari dekorasi juga menghiasi, sekalipun demikian dapat di pahami bahwa pada umumnya pengertian ornamen dengan dekorasi dalam banyak hal terdapat kesamaan, namun tetap saja ada perbedaan-perbedaan yang signifikan, karena dekorasi dalam banyak hal lebih menekankan pada penerapan-penerapan yang bersifat khusus, misalnya dekorasi interior, dekorasi panggung dan lainnya. Dalam menanggapi masalah tersebut, barangkali akan menjadi lebih terbuka dalam pemikiran, apabila menyadari bahwa ornamen dapat menjadi elemen atau unsur dekorasi, tetapi tidak untuk sebaliknya (dekorasi sebagai unsur ornamen). Oleh sebab itu pengertian ornamen akan bergantung dari sudut mana melihatnya, dan setiap orang bebas menarik kesimpulan menurut sudut pandangnya.

Ornamen juga berarti “dekorasi” atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai desain dekoratif atau desain ragam hias. Dan **ornate**,

mempunyai arti arsitektur yang sangat dipenuhi hiasan dan ornamen. Dalam **Ensiklopedia Indonesia** (1979: 1017), ornamen adalah setiap hiasan bergaya geometrik atau bergaya lain, ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari suatu hasil kerajinan tangan (perabotan, pakaian dan sebagainya) termasuk arsitektur. Dari pengertian tersebut jelas menempatkan ornamen sebagai karya seni yang dibuat untuk diabdikan atau mendukung maksud tertentu dari suatu produk, tepatnya untuk menambah nilai estetis dari suatu benda produk yang akhirnya pula akan menambah nilai finansial dari benda atau produk tersebut. Dalam hal ini ada ornamen yang bersifat pasif dan aktif. Pasif maksudnya ornamen tersebut hanya berfungsi menghias, tidak ada kaitanya dengan hal lain seperti ikut mendukung konstruksi atau kekuatan suatu benda. Sedangkan ornamen berfungsi aktif maksudnya selain untuk menghias suatu benda juga mendukung hal lain pada benda tersebut misalnya ikut menentukan kekuatannya, contohnya: kaki kursi motif belalai atau kaki gajah, juga motif kaki elang dan sebagainya.

Pendapat lain menyebutkan bahwa ornamen adalah pola hias yang dibuat dengan digambar, dipahat, dan dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu produk atau karya seni dan sering dihubungkan dengan berbagai corak dan ragam hias yang ada. Menurut **Vinigi L. Grottanelli** yang menyebut ornamen sebagai motif-motif dan tema-tema yang dipakai pada benda-benda seni, bangunan-bangunan atau permukaan apa saja tetapi tidak memiliki manfaat struktural dan guna pakai dalam arti semua pengerjaan

itu hanya dipakai untuk hiasan semata. Ornamen juga merupakan perihal yang akan menyertai bidang gambar, lukisan atau jenis karya lainnya, sebagai bagian dari struktur yang ada didalamnya (Susanto, 2003). Pendapat ini agak luas, ornamen tidak hanya dimanfaatkan untuk menghias suatu benda atau produk fungsional saja tapi juga sebagai elemen penting dalam karya seni (lukisan, keramik, patung, grafis), sedangkan teknik visualisasinya tidak hanya digambar seperti yang dikenal selama ini, tapi juga dipahat dan dicetak. Namun **Ismail Raji Al-Faruqi** (1986), menjelaskan bahwa pendapat **Grottanelli** sebagai pendapat universal saja. Sedang dalam seni Islam, ornamentasi memiliki nilai dan arti yang lebih luas serta nilai tambah yang lain, tidak hanya sekedar hiasan permukaan, tetapi berfungsi sebagai pengingat akan *tauhid (transedensi Ilahi)*, tranfigurasi bahan (perpaduan bahan dengan penggunaan pola ornamen) dan tranfigurasi struktur.



Ornamen Dalam Seni Islam

Pengertian yang lebih luas, bahwa ornamentasi memiliki fungsi sebagai motivasi dasar berkarya dan

juga mempunyai kelebihan sebagai lintasan ideologi dan bersikap (*trans-ideologi*). Dalam perkembangan selanjutnya, penciptaan karya seni ornamen tidak hanya dimaksudkan untuk mendukung keindahan suatu benda, tapi dengan semangat kreativitas seniman mulai membuat karya ornamen sebagai karya seni yang berdiri sendiri, tanpa harus menumpang atau mengabdikan pada kepentingan lain. Karya semacam ini dikenal dengan seni dekoratif, termasuk lukisan atau karya lain yang mengandalkan hiasan sebagai unsur utama.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ornamen merupakan salah satu karya seni dekoratif yang umumnya dimanfaatkan untuk menambah keindahan suatu benda atau produk, atau merupakan suatu karya seni dekoratif (seni murni atau ekspresi) yang berdiri sendiri, tanpa terkait dengan benda atau produk fungsional. Dari sesuatu yang tidak jelas dan kurang menarik, lalu diberi ornamen untuk lebih memperjelas bentuk secara keseluruhan dan lebih menarik serta indah penampilannya.



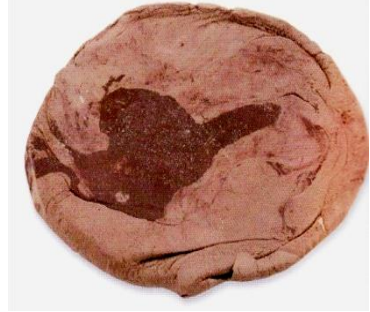
Penerapan Lipstik dan Gincu atau Makara pada Wanita Cantik

Esensi dari penggunaan ornamen juga diibaratkan bagai “wanita yang dasarnya sudah cantik”, agar lebih menarik dan tampak lebih hidup lagi, maka dibubuhi *lipstick* untuk memperjelas bentuk bibir yang indah, dan dibubuhi dengan *makara* atau *gincu* di wajah dengan teliti dan tidak berlebihan agar penampilannya lebih baik lagi dan memancarkan nilai keindahan serta lebih menonjolkan kecantikannya itu. Pemberian *gincu* atau *makara* bisa juga menutupi kelemahan atau kekurangan fisik, bisa juga bila penerapan yang terlampau berlebihan dan ceroboh akan mengubah citra atau karakter seseorang dan bahkan terlihat seperti murahan.

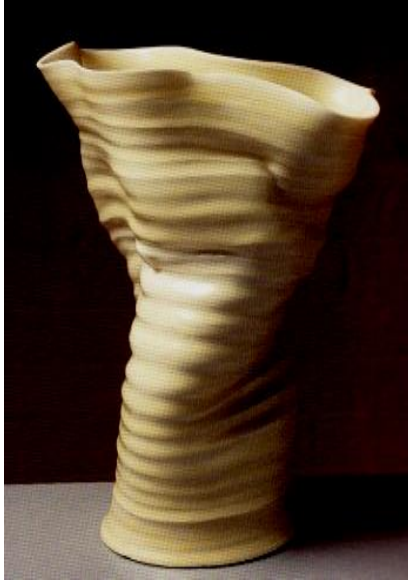
3.2 Struktur Ornamen

Struktural ornamen ini, dapat lebih mudah untuk dimengerti terutama dalam mendekorasi yaitu mengolah ornamen keramik. Terjadinya ornamen tersebut, umumnya disebabkan ada dua hal antara lain:

1. **Karena bahan atau materialnya**, yaitu ornamen terjadi karena kebetulan secara visual sudah ada atau terdapat pada material atau bahannya (lihat Gambar). Bahan yang dipergunakan sudah memiliki efek-efek yang bersifat ornemental dan alami. Sebagai contoh yaitu adanya bintik-bintik *oksida* logam dalam tanah liat atau yang terdapat pada serat-serat kayu, tekstur bahan sintesis atau corak tertentu pada bebatuan dan lain sebagainya.

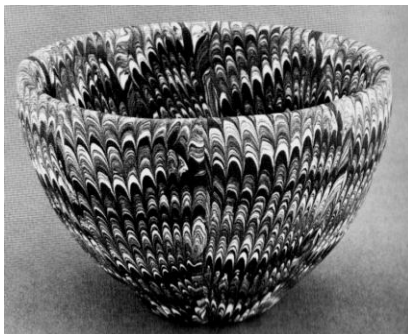
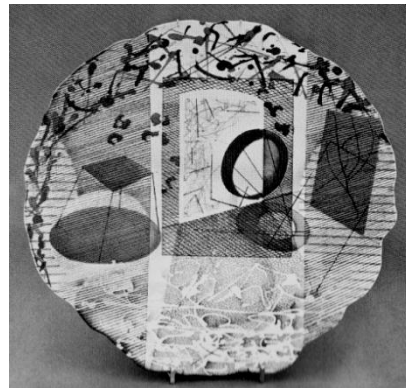


2. **Karena adanya proses** atau **karena penggunaan peralatan**. Terjadinya ornamen dikarenakan adanya suatu proses dari pembuatan dan yang sengaja dikeluarkan atau ditampilkan. Efek-efek ornamental muncul secara sengaja atau dari akibat proses pengerjaan. Contohnya seperti adanya alur atau jalur-jalur pada benda keramik bekas tangan atau alat terim yang diputar (lihat gambar). Juga adanya efek-efek ornamental pada pada bekas telapak (kaki / tangan / sepatu), kerang, tali, anyaman, tenunan dan sebagainya.



3.3 *Type-type* Ornamen

Permulaan sejarah semua ornamen atau hiasan itu, bermula dari *ornament structural*, baik yang timbul sesudah tersimpulkan dalam bahan maupun yang timbul karena cara-cara pengerjaan. Kemudian kualitas-kualitas atau efek-efek yang muncul secara sadar ditiru dan dikembangkan serta menjadi ornamen yang diterapkan atau dibubuhkan. Sesuai dengan asal-usulnya terdapat dua *type* ornamen, yaitu *structural ornament* dan *applied ornament*.



3.4 Ornamen dan Cakupannya

Ornamen merupakan komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja di buat untuk tujuan sebagai hiasan. Di samping tugasnya sebagai penghias secara implisit menyangkut segi-segi keindahan, misalnya untuk menambah keindahan suatu barang sehingga lebih bagus dan menarik, di samping itu dalam ornamen sering ditemukan pula nilai-nilai simbolik atau maksud-maksud tertentu yang ada hubungannya dengan pandangan hidup (falsafah hidup) dari manusia atau masyarakat pembuatnya, sehingga benda-benda yang dihasilkannya memiliki arti dan makna yang mendalam, dengan disertai harapan-harapan yang tertentu pula.



Tampak Detail Hiasan Piring Keramik Yunani Abad ke - 7 SM

Pada perkembangan lebih lanjut dalam pemanfaatan ornamen, di samping memiliki maksud-maksud tertentu dan *trend* serta pada waktu yang lebih kekinian banyak penekannya hanya sekedar sebagai penghias saja. Ternyata ornamen betul-betul merupakan komponen seni yang di tambahkan atau sengaja di buat untuk tujuan sebagai hiasan semata. Dengan demikian, telah jelas bahwa tugas dan fungsi ornamen adalah sebagai penghias suatu objek atau produk, dan apabila ornamen tersebut di letakkan atau diterapkan pada benda lain akan memiliki nilai tambah pada benda tersebut, bahkan ada sebagai nilai peribadatan dan magis, juga dalam seni ornamen Islam selain untuk memperindah, bisa saja memiliki nilai pengingat, nasehat, dakwah dan nilai spiritual.

Penerapan ornamen, apakah akan menambah indah, antik, angker, cantik, dan atau predikat yang lain lagi. Tentunya dalam cakupan sesuai dengan siapa yang melakukan, untuk apa dan bagaimana serta di mana suatu ornamen harus di gunakan. Ternyata pengertiannya, tidaklah semudah dan sesempit itu, sebab dalam ornamen menyangkut masalah-masalah lain yang lebih kompleks dan luas. Karena dalam hubungan tersebut perlu pula diuraikan tentang pemilihan motif, atau tema maupun pola-pola yang di kenakan pada benda-benda seni, bangunan dan pada permukaan apa saja, untuk memperkuat karakter suatu objek dengan pertimbangan berbagai hal dan memandang kepentingan lain, baik struktur maupun fungsinya, dan lain sebagainya.

Selanjutnya apabila diteliti lebih mendalam dari pembahasan di atas, cakupan ornamen menjadi sangat luas. Karena sesuatu yang mempunyai tugas menghiasi serta menambah nilai dari benda yang ditempatinya berarti disebut sebagai ornamen. Pengertian ini akan lebih menyulitkan atau merasa terbebani apabila perupa ingin mengembangkannya sesuai banyak kepentingan. Namun tidaklah sepenuhnya pengertian ornamen demikian, sebab ornamen memiliki ciri, sifat dan karakter yang sangat khusus. Sehubungan dengan itu, coba dibandingkan persoalan-persoalan berikut ini dalam sebuah kelompok ornamen, sebuah patung yang berdiri sendiri bisa berubah menjadi suatu unit bila di letakkan di taman kota atau ditempatkan pada pintu-pintu masuk gedung atau bangunan. Begitu juga seandainya sebuah lukisan yang di pasang pada dinding suatu ruangan (ruang tamu) beserta mebel-mebelnya yang begitu serasi, membuat suasana ruangan tersebut menjadi lebih menarik dan indah. Dari uraian di atas jelas fungsi patung, lukisan serta mebel-mebel adalah sebagai hiasan pada taman kota, ruang tamu, maupun pintu gerbang. Jadi dengan demikian, adanya patung, lukisan, patung dan mebel tadi dapat diartikan sebagai ornamen dari taman Kota, ruang tamu maupun pintu gerbang tersebut. Perlu kiranya di ketahui bahwa hal yang demikian itu bukanlah yang di maksud dengan ornamen sesungguhnya, sebagai mana yang dimaksudkan. Contoh lain, ada sebuah mebel yang di dalamnya terdapat ukiran-ukiran yang melilit-lilit ke seluruh bagian mebel, atau ukirannya hanya pada beberapa bagian saja. Dalam kasus ini mudah dijelaskan

kedudukan ukiran tadi, yaitu sebagai hiasan atau ornamen dari mebel tersebut.

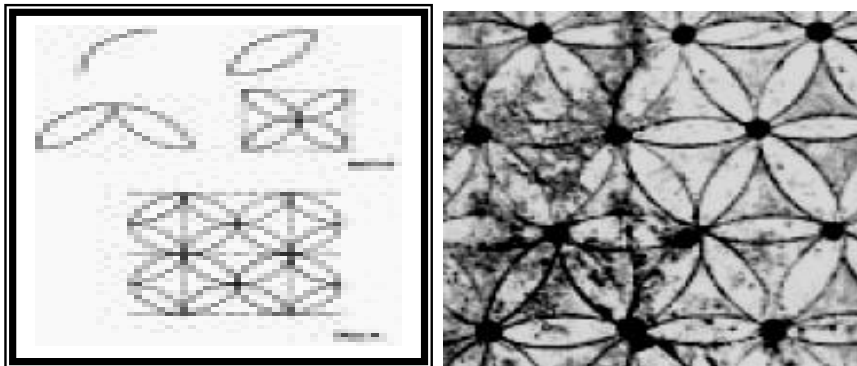
Sejalan dengan itu, adalah sama persoalannya bila gelang, kalung, liontin di anggap sebagai ornamen dari orang yang memakainya, padahal di sisi lain benda-benda perhiasan tersebut juga terdapat ornamen yang menghiasinya. Pengertian di atas agak cukup menyulitkan dalam menarik kesimpulan yang memadai, terlebih lagi apabila dikaitkan dengan pengertian dekorasi. Sebab arti dari dekorasi juga menghiasi, sekalipun demikian dapat di pahami bahwa pada umumnya pengertian ornamen dengan dekorasi dalam banyak hal terdapat kesamaan, namun tetap saja ada perbedaan-perbedaan yang signifikan, karena dekorasi dalam banyak hal lebih menekankan pada penerapan-penerapan yang bersifat khusus, misalnya dekorasi interior, dekorasi panggung. Dalam menanggapi masalah itu, barangkali akan menjadi lebih terbuka dalam pikiran apabila menyadari bahwa ornamen dapat menjadi elemen atau unsur dekorasi, tetapi tidak untuk sebaliknya dekorasi sebagai unsur ornamen. Oleh sebab itu pengertian ornamen akan bergantung dari sudut mana cara melihatnya, dan setiap orang bebas menarik kesimpulan menurut sudut pandangnya.

3.5 Motif dan Pola Ornamen

Kalau membahas tentang ornamen kita tidak terlepas dari pola dan motif karena pola dan motif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ornamen. Pola dalam bahasa Inggris di sebut "*pattern*". Menurut

H.W. Fowler dan **F.G Fowler**, pola disebut “*decorative design as executed on carpet, wall paper, cloths etc*”, sedangkan **Herbert Read** menjelaskan pola sebagai penyebaran garis dan warna dalam suatu bentuk ulangan tertentu. Gambaran tentang pola mungkin masih sulit dipahami apabila belum mengerti tentang apa itu motif. Dalam **Ensiklopedia Indonesia**, di jelaskan bahwa motiflah yang menjadi pangkal tema dari suatu buah hasil kesenian.

Sejalan dengan pendapat di atas kalau di gambarkan, apabila ada garis lengkung (hanya sebagai contoh) maka garis tersebut disebut sebagai motif, yaitu motif garis lengkung, kalau garis lengkung tadi diulang secara simetris, maka akan diperoleh gambar lain yaitu gambar ke dua, merupakan sebuah pola yang diperoleh dengan menggunakan motif garis lengkung tadi, selanjutnya apabila gambar ke dua tadi motif dan di ulang-ulang menjadi gambar ke tiga, maka gambar tersebut dapat di sebut sebagai pola atas motif yang ke dua tadi, demikian seterusnya.



Peninggalan Abad 9 SM

Jadi dari satu jenis motif betapapun sederhananya, sebagaimana garis lengkung yang dijadikan contoh tadi, setelah mengalami pengulangan dapatlah diperoleh sebuah pola, bahkan tidak hanya sebuah saja, tetapi akan bergantung pada kemungkinan kreativitas seseorang dalam merangkainya. Selanjutnya apabila pola yang telah diperolehnya tadi diterapkan atau dijadikan hiasan pada suatu benda, misalnya dengan jalan di ukir (contoh: pada sebuah kursi), maka kedudukan pola tadi ialah sebagai ornamen dari kursi tersebut. Sampai di sini jelaslah bahwa motiflah yang menjadi pangkal atau pokok dari suatu pola, dimana setelah motif itu mengalami proses penyusunan dan dibuat secara berulang-ulang akan diperoleh sebuah pola. Kemudian setelah pola tadi diterapkan pada suatu benda maka jadilah suatu ornamen.

Ornamen merupakan salah satu seni hias yang paling dekat dengan kriya apalagi jika dikaitkan dengan berbagai hasil produknya. Untuk membuat suatu karya dan mengembangkan atau merintis suatu keahlian pada bidang kriya, tentu peranan ornamen menjadi sangat penting.

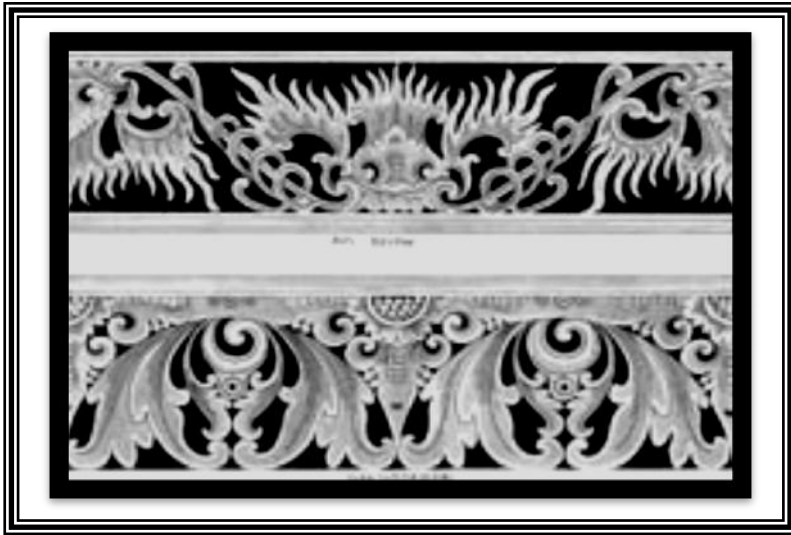
Disamping itu dalam hal hias-menghias, merupakan salah satu tradisi di Indonesia yang tidak kalah pentingnya dan tidak dapat dipisahkan dengan cabang-cabang seni rupa lainnya. Peranan ornamen sangatlah besar, hal ini dapat dilihat dalam penerapannya pada berbagai hal meliputi: bidang arsitektur, alat-alat upacara dan adat-istiadat, alat angkutan, benda souvenir, perabot rumah tangga,

pakaian, perhiasan dan sebagainya. Juga untuk memenuhi berbagai aspek kehidupan, baik bersifat jasmaniah maupun ruhaniah.

Untuk mempelajari dan menghayati bentuk serta arti seni ornamen, terlebih sampai pada sejarah, makna simbolis, gaya, jenis, cara pengungkapan, fungsi atau penerapannya pada suatu benda atau bangunan dan lain-lain, diperlukan suatu pengetahuan serta kemahiran (*skill*) tertentu dan waktu yang panjang, mengingat seni ornamen mempunyai berbagai aspek seperti: jenis motif, corak, perwatakan, nilai, teknik penggambaran, dan penerapan yang berbeda-beda. Namun demikian tidak tertutup kemungkinan untuk mempelajari, mengerti, menghayati, dan menciptakannya secara baik. Secara bertahap semua itu dapat dipahami, apabila didukung oleh kemauan dan rasa ingin tahu yang kuat.



Motif Hias Tradisi



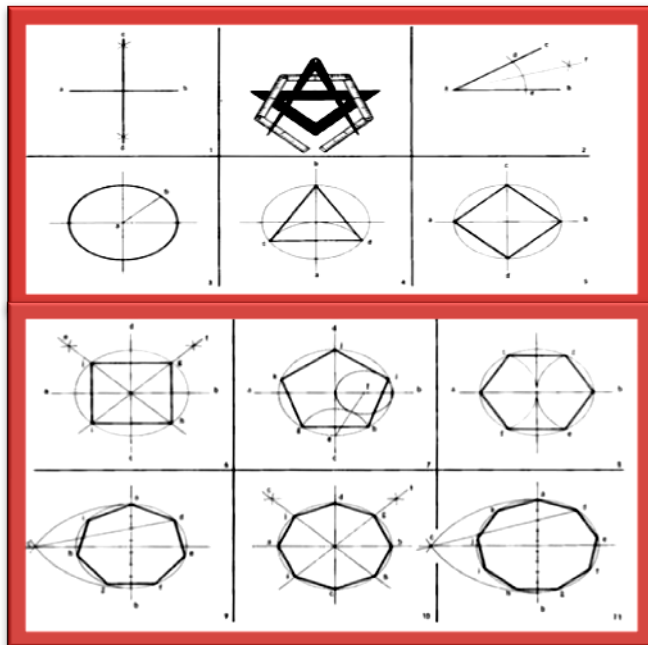
Motif Hias Tradisi

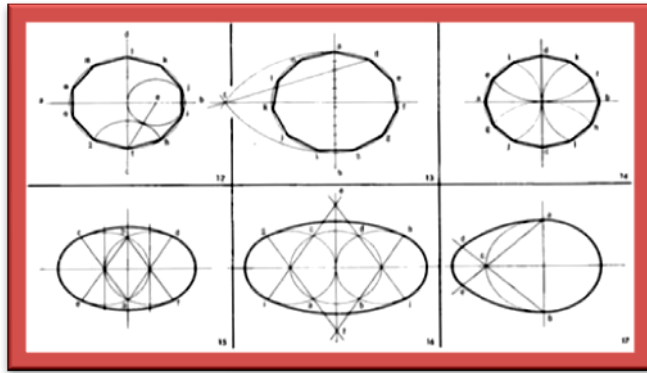
Motif dalam konteks ini dapat diartikan sebagai elemen pokok dalam seni ornamen. Ia merupakan bentuk dasar dalam penciptaan/perwujudan suatu karya ornamen. Motif dalam ornamen meliputi:

- a. **Motif Geometris**, motif yang tertua dari ornamen adalah bentuk geometris. Motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segiempat, bentuk *meander*, *swastika*, dan bentuk *pilin*, bermacam *pepatran*, *patra mesir* “L” atau “T” dan lain-lain. Ragam hias ini pada mulanya dibuat dengan guratan-guratan mengikuti bentuk benda yang dihias, dalam perkembangannya motif ini bisa diterapkan pada berbagai tempat dan berbagai teknik yang bisa digambar atau dipahat atau pun dicetak.

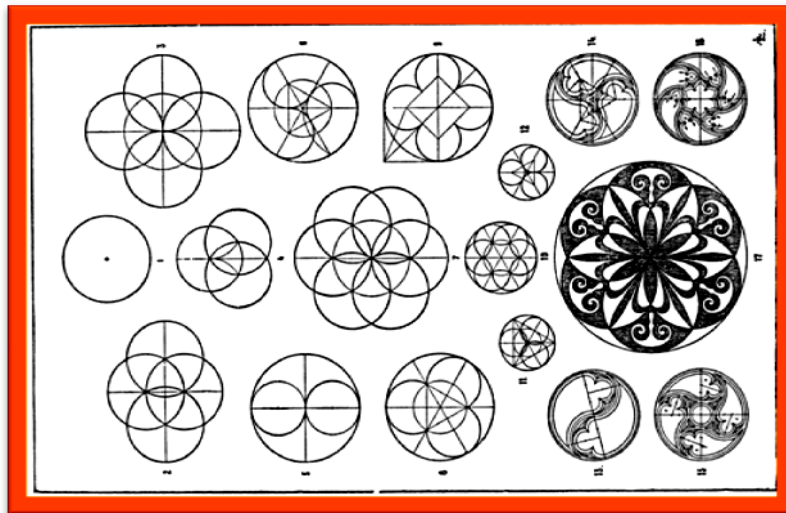


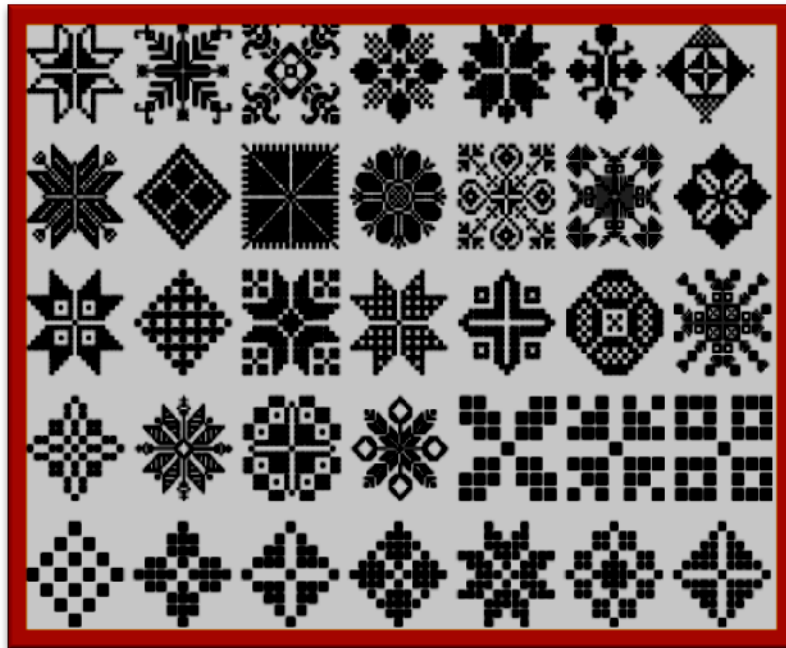
Keramik Yunani





Teknik Bentuk Dasar Geometris





b. Motif tumbuh-tumbuhan. Penggambaran motif tumbuh-tumbuhan dalam seni ornamen dilakukan dengan berbagai cara baik natural maupun stilirisasi sesuai dengan keinginan senimannya, demikian juga dengan jenis tumbuhan yang dijadikan obyek/inspirasi juga berbeda tergantung dari lingkungan (alam, sosial, dan kepercayaan pada waktu tertentu) tempat motif tersebut diciptakan. Motif tumbuhan yang merupakan hasil gubahan sedemikian rupa

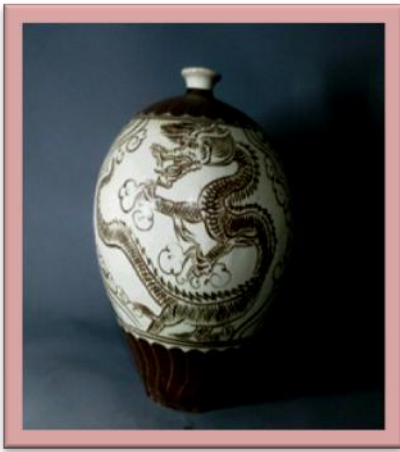
jarang dapat dikenali dari jenis dan bentuk tumbuhan apa sebenarnya yang digubah atau distilisasi, karena telah diubah dan jauh dari bentuk aslinya.





c. Motif binatang. Penggambaran binatang dalam ornamen sebagian besar merupakan hasil gubahan/stilirisasi, jarang berupa binatang secara natural, tapi hasil gubahan tersebut masih mudah dikenali bentuk dan jenis binatang yang digubah, dalam visualisasinya bentuk binatang terkadang hanya diambil pada bagian tertentu (tidak sepenuhnya) dan dikombinasikan dengan motif lain. Jenis binatang yang dijadikan obyek gubahan antara lain, burung, singa, ular, kera, gajah dll. Untuk mempelajari dan menghayati bentuk serta arti seni ornamen, terlebih sampai pada sejarah, makna simbolis, gaya, jenis, cara pengungkapan, fungsi atau penerapannya pada suatu benda atau bangunan dan lain-lain, diperlukan suatu pengetahuan serta kemahiran (*skill*) tertentu dan waktu yang panjang, mengingat seni ornamen mempunyai berbagai aspek seperti: jenis motif, corak, perwatakan, nilai, teknik penggambaran, dan penerapan yang berbeda-beda. Namun demikian tidak tertutup kemungkinan untuk mempelajari, mengerti, menghayati, dan menciptakannya secara baik. Secara bertahap semua itu dapat dipahami, apabila didukung oleh kemauan dan rasa ingin tahu yang kuat.





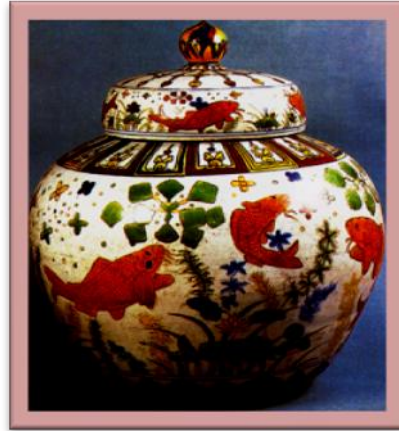
a



b



c



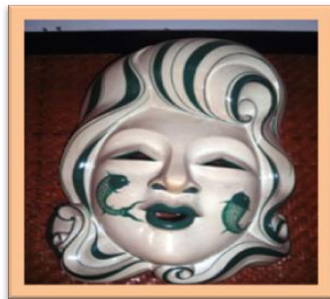
d

a) Kendi Motif Naga pada Keramik China, b) Kendi dengan dekorasi kambing gunung , awal millennium 4 SM; periode Chalcolithic, Sialk III 7 type Iran Tengah. c) Motif Singa dari Spanyol pada keramik, d) Keramik Motif Ikan pada Keramik China

- d. Motif manusia.** Manusia sebagai salah satu obyek dalam penciptaan motif ornamen mempunyai beberapa unsur, baik secara terpisah seperti kedok atau topeng, dan secara utuh seperti bentuk-bentuk dalam wayangan.



Motif Keramik Pewayangan Bali dan Motif Manusia pada Keramik Yunani



Motif Topeng IB. Anom dan Wayan Sukarya

- e. **Motif gunung, air, awan, batu-batuan dll.** Motif benda-benda alami seperti batu, air, awan dll, dalam penciptaannya biasanya digubah sedemikian rupa sehingga menjadi suatu motif dengan karakter tertentu sesuai dengan sifat benda yang diekspresikan dengan pertimbangan unsur dan asas estetika. misalnya motif bebatuan biasanya ditempatkan pada bagian bawah suatu benda atau bidang yang akan dihias dengan motif tersebut.



Motif Tradisional Bali *Pepatran* Berupa Rekaan *Kakul-kakulan* dan Bebatuan



Rekaan Motif Tradisional

- f. **Motif Kreasi / khayalan**, yaitu bentuk-bentuk ciptaan yang tidak terdapat pada alam nyata seperti motif batik, motif makhluk ajaib, raksasa, dewa dan lain-lain.



Motif Batik

Bentuk ragam hias khayali adalah merupakan hasil daya dan imajinasi manusia atas persepsinya, motif mengambil sumber ide diluar dunia nyata. Contoh motif ini adalah : motif kala, motif ikan duyung, raksasa, dan motif makhluk-makhluk gaib lainnya. Sedangkan yang dimaksud pola adalah suatu hasil susunan atau pengorganisasian dari motif tertentu dalam bentuk dan komposisi tertentu pula. Contohnya pola hias batik, pola hias majapahit, jepara, bali, mataram dan lain-lain. Singkatnya pola adalah penyebaran atau penyusunan dari motif-motif.

Di Bali ada yang disebut **kekarangan** adalah rekaan yang diciptakan oleh para **undagi** pada jaman dulu, dengan menyadur wajah binatang, wajah manusia, dibuat dengan ekspresi seniman itu sendiri. *Kekarangan* dapat digolongkan sebagai berikut: 1) *Karang Guak /Manuk*, 2) *Karang Tapel*, 3) *Karang Gajah/Asti Karang*, 4) *Karang Sae*, 5) *Karang Boma*, 6) *Karang Bentulu* dan ada *kekarangan* yang lainnya.



Motif Karang Goak Yang Diterapkan pada Bangunan Bali



Penerapan Ornamen Pada Bangunan Tradisional Bali

Pada umumnya pola hiasan biasanya terdiri dari :

- a. Motif pokok.
- b. Motif pendukung /figuran.
- c. Isian /pelengkap.

Pola hias mempunyai arti konsep atau tata letak motif hias pada bidang tertentu sehingga menghasilkan ragan hias yang jelas dan terarah. Dalam membuat pola hias harus dilihat fungsi benda atau sesuai keperluan dan penempatannya haruslah tepat. Penyusunan pola dilakukan dengan jalan menebarkan motif secara berulang-ulang, jalin-menjalin, selang-seling, berderet, atau variasi satu motif dengan motif lainnya.

Macam-macam pola :

- a) **Pola Pinggiran:** yaitu ragam hias disusun berjajar mengikuti garis lurus atau garis lengkung yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Pola pinggiran ini ada lima macam yaitu pola

pinggiran berdiri, pola pinggiran bergantung, pola pinggiran simetris, pola pinggiran berjalan, dan pola pinggiran memanjat.

- Pola pinggiran berdiri yaitu ragam hias disusun berjajar berat ke bawah atau disusun makin ke atas makin kecil. Pola pinggiran ini, contohnya sering digunakan untuk menghias pinggiran bawah rok, pinggiran bawah blus, ujung lengan dan lain-lain.
- Pola pinggiran bergantung yaitu kebalikan dari pola pinggiran berdiri yang mana ragam hias disusun berjajar dengan susunan berat ke atas atau makin ke bawah makin kecil sehingga terlihat seperti menggantung. Pola pinggiran ini digunakan untuk menghias garis leher pakaian atau leher bejana keramik, garis hias horizontal yang mana ujung motif menghadap ke bawah.
- Pola pinggiran simetris yaitu ragam hias di susun berjajar dimana bagian atas dan bagian bawah sama besar. Pinggiran ini digunakan untuk menghias busana pinggiran rok, pinggiran ujung lengan, tengah muka blus, gaun ataupun rok.
- Pola pinggiran berjalan yaitu susunan ragam hias yang disusun berjajar pada garis horizontal dan dihubungkan dengan garis lengkung sehingga motif seolah-olah bergerak ke satu arah. Pola pinggiran berjalan ini digunakan untuk menghias busana bagian bawah rok, bawah blus, ujung lengan, dan garis hias yang horizontal.

- Pola pinggiran memanjat yaitu susunan ragam hias yang disusun berjajar pada garis tegak lurus sehingga seolah-olah motif bergerak ke atas/memanjat. Pola hias seperti ini biasa digunakan untuk menghias busana bagian yang tegak lurus seperti tengah muka blus, tengah muka rok, garis princes dan lain-lain.
- b) **Pola Serak:** penempatan motif pada seluruh permukaan benda dengan prinsip pengulangan dan irama, yang memiliki jarak, bentuk dan ukuran yang sama, serta dapat diatur ke satu arah, dua arah maupun ke semua arah. Pola serak atau pola tabur yaitu ragam hias kecil-kecil yang diatur jarak dan susunannya mengisi seluruh permukaan atau sebahagian bidang yang dihias. Ragam hias dapat diatur jarak dan susunannya apakah ke satu arah, dua arah, dua arah (bolak balik) atau ke semua arah.
 - c) **Pola berdiri:** penempatan motif pada tepi benda dengan prinsip simetris dan bagian bawah lebih berat dari bagian atas.
 - d) **Pola bergantung:** penempatan motif pada tepi benda dengan prinsip simetris dan bagian atas lebih berat dari pada bagian bawah, semakin ke bawah semakin ringan.
 - e) **Pola beranting:** penempatan motif pada tepi atau seluruh permukaan benda dengan prinsip perulangan, saling berhubungan dan ada garis yang berhubungan serta ada garis yang menghubungkan motif yang satu dengan yang lain.

- f) **Pola berjalan:** penempatan motif pada tepi benda dengan prinsip asimetris dan prinsip perulangan, motif diatur dan dihubungkan, dengan atau seolah garis melengkung sehingga tampak seperti tidak diputus.
- g) **Pola memanjat:** motif disusun pada garis tegak lurus kemudian motif memanjat atau naik dengan cara membelit atau merambat pada garis tegak lurus.
- h) **Pola menurun:** motif disusun pada garis tegak lurus kemudian motif menurun dengan cara membelit-belit atau merambat pada garis tegak lurus.
- i) **Pola sudut:** dengan tujuan menghidupkan sudut benda tersebut dan tidak dapat diletakkan pada bidang lingkaran, penempatan motif pada sudut mengarah keluar.
- j) **Pola bidang berurutan:** penempatan motif pada bidang geometris (segi tiga, segi empat, dan segi lainnya) secara berurutan atau beraturan.
- k) **Pola memusat:** penempatan motif pada permukaan benda yang mengarah ke bagian benda atau ruangan.
- l) **Pola memancar:** penempatan motif pada permukaan benda yang bertolak dari focus Pola hiasan memancar keluar, seperti benda bersinar memancarkan cahaya.

Agar ragam hias di atas dapat digunakan untuk menghias suatu benda maka perlu dirancang bentuk susunan ragam hiasnya yang disebut dengan pola hias. Pola hias merupakan susunan ragam hias yang disusun

jarak dan ukurannya berdasarkan aturan-aturan tertentu. Pola hiasan juga harus menerapkan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, irama, aksentuasi, dan kesatuan sehingga terdapat motif hias atau desain ragam hias yang diinginkan. Desain ragam hias yang sudah berbentuk pola hias sudah dapat di gunakan untuk menghias sesuatu benda.

Pola hias selain pola serak dan pola pinggiran, ada pola yang sebagai pengisi bidang dan juga ada pola bebas.

- **Pola pengisi bidang**, yaitu ragam hias disusun mengikuti bentuk bidang yang akan dihias. Contohnya bidang segi empat, bidang segi tiga, bidang lingkaran dan lain-lain.
 - a. Mengisi bidang segi empat, ragam hias bisa disusun di pinggir atau di tengah atau pada sudutnya saja sehingga memberi kesan bentuk segi empat. Pola mengisi bidang segi empat ini bisa digunakan untuk menghias benda yang berbentuk bidang segi empat seperti alas meja, blus dengan belahan di tengah muka seperti kebaya.
 - b. Mengisi bidang segi tiga, ragam hias disusun memenuhi bidang segi tiga atau di hias pada setiap sudut segitiga. Pola seperti ini digunakan untuk menghias taplak meja, saku, puncak lengan, dan lain-lain.
 - c. Pola yang mengisi bidang lingkaran atau setengah lingkaran, ragam hias dapat disusun mengikuti pinggir lingkaran, di tengah atau memenuhi semua bidang lingkaran. Pola mengisi bidang lingkaran ini dapat digunakan untuk menghias

garis leher yang berbentuk bulat atau leher Sabrina, taplak meja yang berbentuk lingkaran, dan lain-lain.

- **Pola bebas**, yaitu susunan ragam hias yang tidak terikat susunannya apakah arah horizontal atau vertikal, makin ke atas susunannya makin kecil atau sebaliknya, dll. Yang perlu diperhatikan adalah susunannya tetap sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan penempatan hiasan pada benda tidak mengganggu desain struktur benda.

Hal-hal yang terkait dengan pembuatan pola adalah:

- a. Simetris** yaitu pola yang dibuat, antara bagian kanan dan kiri atau atas dan bawah adalah sama. (lihat contoh gambar)
- b. Asimetris** yaitu pola yang dibuat antara bagian-bagiannya (kanan-kiri, atas-bawah) tidak sama. (lihat contoh gambar)
- c. Pengulangan** yaitu pola yang dibuat dengan pengulangan motif-motif. (lihat contoh gambar)
- d. Bebas** atau **kreasi** yaitu pola yang dibuat secara bebas dan bervariasi. (lihat contoh gambar)

Pola memiliki fungsi sebagai arahan dalam membuat suatu perwujudan bentuk artinya sebagai pegangan dalam pembuatan agar tidak menyimpang dari bentuk atau motif yang dikehendaki, sehingga hasil karya sesuai dengan ide yang diungkapkan.



Bebas dan Kreasi

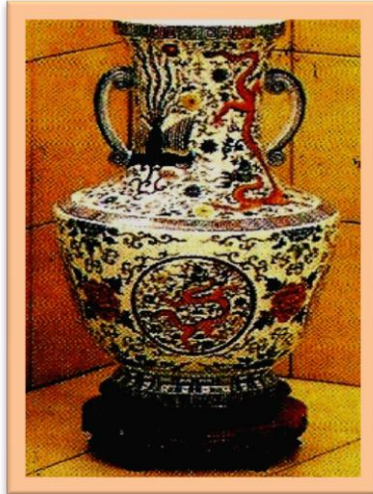
3.6 Perwujudan Penggambaran Ornamen

Beberapa cara atau gaya yang dijadikan konsep dalam pembuatan karya ornamen adalah sebagai berikut:

- a. **Realis** atau **naturalis** pembuatan motif ornamen yang berusaha mendekati atau mengikuti bentuk-bentuk secara alami tanpa melalui suatu gubahan, bentuk-bentuk alami yang dimaksud berupa bentuk binatang, tumbuhan, manusia dan benda-benda alam lainnya.
- b. **Stilirisasi** atau gubahan, yaitu pembuatan motif ornamen dengan cara melakukan gubahan atau merubah bentuk tertentu, dengan tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari bentuk yang digubah/distilirisasi, atau dengan

menggayakan bentuk tertentu menjadi karya seni ornamen. Bentuk-bentuk yang dijadikan inspirasi adalah binatang, tumbuhan, manusia, dan benda alam lainnya.

- c. **Kombinasi** atau **kreasi**, yaitu motif yang dibuat dengan mengkombinasikan beberapa bentuk atau motif, yang merupakan hasil kreasi dari senimannya. Motif yang tercipta dengan cara ini biasanya mewakili karakter atau identitas individu penciptanya (idealisme)



3.7 Corak Seni Ornamen

Berdasarkan periode dan ciri-ciri yang ditampilkan, karya seni ornamen memiliki beberapa corak yaitu:

- a. **Ornamen Primitif**, yaitu karya seni ornamen yang diciptakan pada zaman purba atau zaman primitif. Ciri-ciri umum dari seni ornamen primitif adalah sederhana, tegas, kaku, cenderung bermotif geometris, goresan spontan, biasanya mengandung makna simbolik tertentu. Sedangkan komposisi yang diterapkan biasanya berderet, sepotong-sepotong, berulang, berselang-seling, dan sering juga dijumpai penyusunan secara terpadu. Karya seni primitif memberi gambaran kesederhanaan dan gambaran perilaku masyarakat pada zaman itu. Seni primitif bersifat universal karena ciri-ciri umumnya adalah sama diseluruh dunia.

- b. **Ornamen klasik** adalah hasil karya seni ornamen yang telah mencapai pada puncak-puncak perkembangannya atau telah mencapai tataran estetis tertinggi, sehingga sulit dikembangkan lebih lanjut. Ia telah mempunyai bentuk dan pakem yang standard, struktur motif dan pola yang tetap, memiliki susunan, irama yang telah baku dan sulit untuk dirobah dalam bentuk yang lain, dan yang terpenting telah diterima eksistensinya tanpa mengalami perubahan lagi. Contohnya ornamen Majapahit, Pajajaran, Jepara, Bali, Surakarta, Madura, mataram dan lain-lain. Seni klasik bersifat kedaerahan karenanya masing-masing daerah memiliki ragam hias klasik dengan corak dan ciri-ciri tersendiri.

- c. **Ornamen Tradisional**, adalah hasil ragam hias yang berkembang ditengah-tengah masyarakat secara

turun-temurun, dan tetap digemari dan dilestarikan sebagai sesuatu yang dapat memberi manfaat (keindahan) bagi kehidupan, dari masa ke masa. Ornamen tradisional mungkin berasal dari seni klasik atau seni primitif, namun setelah mendapat pengolahan-pengolahan tertentu, dilestarikan kemanfaatannya demi memenuhi kebutuhan, khususnya dalam hal kebutuhan estetis. Oleh sebab itu corak seni ornamen tradisional merupakan pembauran dari seni klasik dan primitif. Hasil atau wujud dari pembauran tersebut tergantung dari sumber mana yang lebih kuat yang akan memberi kesan/corak yang lebih dominan. Misalnya motif tradisional Majapahit, Bali, Jogjakarta, Pekalongan beberapa daerah lainnya lebih dominan bersumber pada corak motif klasik, sedangkan motif tradisional Irian jaya, toraja, motif suku dayak dan motif Kalimantan corak primitifnya lebih menonjol. Ornamen tradisional bersifat kolektif.

- d. **Ornamen Modern** atau **Kontemporer** yaitu karya seni ornamen yang merupakan hasil kreasi atau ciptaan seniman yang baru dan lepas dari kaidah-kaidah tradisi, klasik atau primitif. Ornamen ini bersifat individu. Poses dan terciptanya seni ornamen modern terkadang bertolak atau mengambil inspirasi dari seni primitif atau tradisional atau merupakan hasil inovasi atau kreativitas seniman secara pribadi, sehingga karya yang tercipta merupakan cerminan pribadi senimannya. Adanya berbagai corak dalam seni ornamen bukan berarti antara corak yang satu dengan yang lainnya

mempunyai nilai estetis atau nilai kegunaan lebih tinggi atau lebih rendah, karena masing-masing corak memiliki keunggulan karakter, ciri, dan nilai estetika tersendiri, perbedaan corak tersebut hanya berdasarkan pada periode perkembangan, tampilan fisik, dan sifat penciptaannya. Sedangkan menyangkut kegunaan dan nilai estetis pada dasarnya adalah sama. Adanya anggapan bahwa suatu corak lebih baik dari corak lainnya semata-mata karena selera individu.

3.8 Fungsi Ornamen

Penciptaan suatu karya biasanya selalu terkait dengan fungsi tertentu, demikian pula halnya dengan karya seni ornamen yang penciptaannya selalu terkait dengan fungsi atau kegunaan tertentu pula. Beberapa fungsi ornamen diuraikan sebagai berikut:

- a. **Sebagai ragam hias murni**, maksudnya bentuk-bentuk ragam hias yang dibuat hanya untuk menghias saja demi keindahan suatu bentuk (benda) atau bangunan, dimana ornamen tersebut ditempatkan. Penerapannya biasanya pada alat-alat rumah tangga, arsitektur, pada pakaian (batik, bordir, kerawang) pada alat transportasi dan sebagainya.
- b. **Sebagai ragam hias simbolis**, maksudnya karya ornamen yang dibuat selain mempunyai fungsi sebagai penghias suatu benda juga memiliki nilai simbolis tertentu di dalamnya, menurut norma-

norma tertentu (adat, agama, sistem sosial lainnya). Bentuk, motif dan penempatannya sangat ditentukan oleh norma-norma tersebut terutama norma agama yang harus ditaati, untuk menghindari timbulnya salah pengertian akan makna atau nilai simbolis yang terkandung didalamnya, oleh sebab itu pengerjaan suatu ornamen simbolis hendaknya menepati aturan-aturan yang ditentukan. Contoh ragam hias ini misalnya motif kaligrafi, motif pohon hayat sebagai lambang kehidupan, motif burung phonik sebagai lambang keabadian, motif padma, swastika, lamak dan sebagainya.

3.9 Teknik Penyelesaian (*Finishing*)

Penyelesaian gambar ornamen bertujuan untuk membuat karya tersebut menjadi lebih indah dan gambar yang *difinishing* akan tampak lebih jelas serta menarik. Beberapa teknik yang bisa digunakan untuk melakukan *finishing* adalah sebagai berikut:

- a. Teknik hitam-putih** yaitu penyelesaian suatu karya ornamen yang hanya memanfaatkan tinta atau pensil hitam, penyelesaian dengan cara ini dimaksudkan untuk menimbulkan kesan gelap-terang, penyinaran, kesan jarak, dan kesan volume pada keramik. Teknik penyelesaian (*finishing*) dilakukan dengan sistem: Arsiran (searah, bebas, dusel), *Pointilis* yaitu penyelesaian dengan menggunakan titik-titik. *Sungging* atau gradasi yaitu dengan seperti menggunakan tinta

china atau tinta bak, *finishing* ini dilakukan melalui tahapan-tahapan dari tipis ke tebal atau dari warna gelap ke warna terang sesuai dengan keinginan.

- b. Teknik warna** yaitu jenis *finishing* yang menggunakan warna (oksida warna glasir) sebagai unsur pokok. *Finishing* ini dilakukan dengan sistem *plakat* yaitu menerapkan warna secara *plakat* (seperti poster) sesuai dengan warna motif yang diinginkan. Gradasi (warna tersusun) yaitu dengan menerapkan warna secara tersusun baik dari warna gelap ke warna terang atau sebaliknya. Gelap-terang yaitu menerapkan warna dari warna gelap ke warna terang dengan menebarkan warna (bukan tersusun). Untuk mendapat hasil yang maksimal dalam melakukan *finishing* dengan warna adalah pengetahuan seseorang tentang teori warna glasir yang menyangkut: jenis warna, teknik pencampuran warna dan efek yang ditimbulkan, nilai warna, sifat warna, makna warna, suhu bakar dan lain-lain.

3.10 Imaji Ornamen

Imaji ornamen telah lama menjadi bagian yang melekat dalam sejarah seni rupa di Indonesia. Publik dapat memberi petunjuk, misalnya pada seluruh bagian bangunan pada di banyak candi Hindu dan Buddha yang bertebar di berbagai kawasan di Indonesia. Sebagai contoh candi Borobudur yang dibangun mulai sekitar 824 M dan candi Prambanan sekitar 850 M. Di dalamnya, terdapat pada arca, relief, dan tubuh candi

itu sendiri banyak sekali terdapat imaji ornamen yang mengisahkan fragmen-fragmen kisah Ramayana dan Mahabharata. Disana, ada terlihat detail *njelimet* yang bisa dimungkinkan menjadi salah satu representasi atas ketelitian cara kerja dan bahkan cara berpikir manusia Indonesia ketika itu. Demikian juga tatkala publik mencermati karya seni batik dari berbagai daerah. Mulai dari batik ala keraton Yogyakarta, Surakarta, atau batik pesisiran ala Pekalongan, Cirebon, Indramayu, Gresik, hingga Madura, Riau dan berbagai kawasan lain.



Relief bagian belakang candi Mendut merupakan relief terbesar pada candi ini menggambarkan Budha Avalokitesvara

Semua produk seni rupa memberi porsi yang besar dan menonjol atas ornamen sebagai tanda visual yang dominan. Berbagai motif, baik yang dikreasikan berdasarkan atas kelas sosial tertentu, seperti batik

motif *parangrusak*, *udan liris*, *kawung* atau *sidomukti* dari keraton Yogyakarta, hingga batik yang diciptakan dengan cara pandang *egaliter* di luar keraton, telah menempatkan aspek ornamen sebagai hal yang cukup penting, melekat dan dominan bersatu di dalamnya. Belum lagi dengan motif-motif pada bagian tertentu dalam bangunan atau arsitektur gaya Melayu, Minangkabau, Banjar, Dayak, Batak, Bugis, Lombok, Bali dan sekian banyak lagi kelompok suku dan etnis lainnya. Ornamen tidak sekadar menjadi tempelan sekadarnya, namun telah bersalin maknanya sebagai identitas kultural yang dihasratkan sebagai simbol kebanggaan masing-masing suku atau etnis. Demikian pula publik melihat seni *tattoo* yang pernah dan ada pada sebagian masyarakat di Indonesia, terutama di Mentawai dan Dayak. “Seni lukis tubuh” itu mengenal dengan sadar pola-pola tertentu yang mendepankan aspek ornamentik untuk memberi tekanan artistik dan semiotic dalam mengkuratkan seni *tattoo* tersebut. *Sikerei* di Mentawai memiliki pemahaman yang cukup untuk memberi ornamen atas tubuh-tubuh orang tertentu saat hendak *menattoo*, berdasarkan profesi atau kelas-kelas tertentu yang ada dalam masyarakat.

Ornamen sebagai bagian dalam alam “bawah sadar” dan “tradisi” yang dikenal luas, diketahui atau bahkan melekat dalam diri masyarakat dan proses kreatif seniman di Indonesia, banyak dihasratkan untuk dijumpat, diakrabi dan digali kembali, kemudian diaktualisasikan dan dikembangkan dalam konteks kebaruan cara pandang perupa atau seniman terhadap perkembangan jaman. Ini memang sebuah hasrat yang

sebenarnya “klasik”, namun memang perlu kreativitas lebih lanjut dari para perupa itu sendiri untuk lebih mendinamisasikan lagi.

Publik bisa berkaca dari beragam contoh karya seni rupa kontemporer yang telah beredar di sekitar, misalnya mengolah aspek dasar wayang dengan pembaruan segi ornamentasinya atau memori personal atas dunia pewayangan yang menjadi akar atau dasar tradisi. Wayang digali dan digubah kembali dengan spirit baru bersifat “kontemporer” sesuai kapasitas estetik dan artistik yang dimiliki. Dan publik tentu juga tahu persis bahwa dunia rupa wayang sangat identik dengan dunia ornamen yang rumit penuh ketekunan. Bisa juga dengan menggali aspek visual dari batik pesisiran *Cirebonan* dengan motif *mega mendung*. Lalu yang paling mutakhir sedikit banyak beranjak dari kemampuan untuk dapat mengeksplorasi dan menggubah kembali narasi-narasi visual lokal untuk diangkat dalam “narasi baru” yang dekat dengan konteks perbincangan masa sekarang, sesekali tokoh-tokoh *Punakawan* yang bernilai lokal itu dijadikan sebagai salah satu subyek utama karya dan dihadirkan dalam kerangka pandang sebagai “*new pop art*” yang kontekstual untuk masa sekarang. Dengan demikian, sesungguhnya, perhelatan kenusantaraan, memberi peluang seluas-luasnya bagi para perupa bergerak dalam banyak ragam medan dan medium seni rupa untuk terlibat memikirkan kembali (*re-thinking*), membaca kembali (*re-reading*), dan menemukan kembali (*re-inventing*) nilai-nilai dalam ornamen yang telah banyak bergerak di sekitar sebagai nilai lokal untuk dikembangkan lebih lanjut dengan bentuk unguap dan

sistem pemahaman yang sebisa mungkin lebih baru dan mendalam.

Kekayaan ornamen seni Indonesia tersaji dalam imaji ornamen yang menghadirkan kekayaan ornamen seni Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Pertumbuhan seni kontemporer di Indonesia semakin besar. Tak hanya memuat persoalan yang mengglobal, para seniman kontemporer juga biasa memuat detail dari ornamen-ornamen yang khas Indonesia dalam karya.

Ragam ornamen wayang yang dibuat bisa kontemporer. Meski demikian, telah memberikan sentuhan kontemporer dalam karya melalui sosok wayang yang seolah berperang di dunia modern, ada pesawat luar angkasa, sosok manusia dengan wujud kuda besi, dan robot-robot masa kini. Begitu pula halnya melalui karya *Transformer*, dalam karya-karya seperti ini, banyak sosok wayang yang digali dan digubah dengan spirit kontemporer sesuai dengan kapasitas estetik dan artistik, menggali gunung pada pewayangan dalam karya. Dalam cerita wayang kulit, gunung bisa menjadi pertanda kehidupan. Sebuah kritik sosial yang dihadirkan dalam ornamen yang menawan. "Memang, tak jarang ornamen itu berkait dengan masalah-masalah lain yang lebih kompleks dan luas. Selain ornamen wayang yang banyak dikupas para seniman, juga memberi peluang seluas-luasnya bagi para perupa yang bergerak dalam banyak ragam medan dan medium seni rupa. Mereka terlibat untuk memikirkan kembali, membaca kembali, dan

menemukan kembali nilai-nilai ornamen yang bergerak di sekitar sebagai nilai lokal yang dikembangkan lebih lanjut lewat beragam bentuk yang lebih baru dan mendalam.

3.11 Komputasi Pola Ornamen

Perkembangan sains dan teknologi modern telah membawa pada generasi sekarang bisa melakukan simulasi yang meniru proses, baik proses alamiah, fisis, biologis, bahkan pergerakan harga dan interaksi sosial secara komputasional. Dari berbagai pendekatan sains disadari bahwa banyak sekali fenomena alam dan sosial yang secara aritmatik, pola matematis dan dinamika yang *chaos* dan terlihat tak-deterministik, dapat ditunjukkan dan lahir dari apa yang sebenarnya terlihat rumit, acak, *chaos* pada dasarnya berasal dari sesuatu yang sebenarnya sangat sederhana, dan kesederhanaan itu dan justru deterministik. Ini semua dapat dilakukan dengan teknologi komputer mengizinkan dan memungkinkan untuk merekam dinamika secara *iteratif* atau berulang. Bagaimana dengan bentuk-bentuk dan pola yang rumit di alam, seperti awan, asap, pola garis pantai, dan sebagainya yang terlihat acak dan rumit secara visual itu ? Teknologi komputasi, sebagaimana dapat diterapkan dan untuk melihat pola aritmatika sederhana yang menghasilkan *chaos*, dapat pula diterapkan untuk melihat pola geometri sederhana yang menghasilkan *fraktal*. Usaha melihat fenomena *fraktal* pada batik telah memperluas pula khazanah dan peluang apresiasi yang lebih baik lagi pada batik.

Dekade abad ke-21, dunia telah merayakan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat. Karya-karya seni rupa mulai mengakuisisi teknologi ini untuk memperluas bidang cakupan dan menampung ketakterbatasan dari daya imajinasi dan kreativitas manusia. Salah satu aspeknya adalah pemahaman akan seni generatif. **Seni generatif visual modern** diawali dengan membuat aturan-aturan visualisasi yang secara berulang (*iteratif*) memvisualkan bentuk sederhana sehingga pada akhirnya diperoleh pola-pola yang rumit dan kompleks. Pola seni ini bertumpu pada proses, yang atas perulangan pola dan bentuk. Jelas pola berulang (baca: *iteratif*) akan menghasilkan bentuk *fraktal* sebagaimana pola berulang aritmatik sederhana dapat menghasilkan *pola chaos*.

Pigmentasi kerang, pola sulir cangkang kerang, bentuk-bentuk rumit dari bunga salju, pertumbuhan kanker, bahkan beberapa pola pergerakan harga saham dan indeks dalam ekonomi dan lainnya, menunjukkan pola-pola *fraktal*. Dengan melakukan "peniruan" secara komputasional dengan berbagai sistem komputasional, dapat diketahui bagaimana pola-pola kompleks dapat terjadi di alam semesta dan lingkungan sosial. Analisis semacam ini dikenal pula sebagai bentuk analisis berdasarkan ilmu generatif, dan berbagai obyek estetik yang melahirkannya dinamai **seni generatif komputasional**. Dalam studi-studi komputasi dan ilmu geometri *fraktal*, hal-hal seperti otomata selular, himpunan Mandelbrot dan Julia, sistem-L, kurva Peano, dan sebagainya sering dijadikan bentuk referensi.

Ketika batik telah dapat ditunjukkan pola fraktalnya, maka ia menjadi memiliki peluang untuk dilihat sebagai bentuk generatif. Berdasarkan publikasi "*Batik: The Impact of Time and Environment*" tulisan **H. Santosa Doellah** yang diterbitkan oleh **Danar Hadi**, terdapat setidaknya tiga tahapan proses dalam ornamentasi batik, yakni:

1. "*Klowongan*", yang merupakan proses penggambaran dan pembentukan elemen dasar dari disain batik secara umum.
2. "*Isen-isen*", yaitu proses pengisian bagian-bagian dari ornamen dari pola *isen* yang ditentukan. Terdapat beberapa pola yang biasa digunakan secara tradisional seperti motif cecek, sawut, cecek sawut, sisik melik, dan sebagainya.
3. *Ornamentasi Harmoni*, yaitu penempatan berbagai latar belakang dari desain secara keseluruhan sehingga menunjukkan harmonisasi secara umum. Pola yang digunakan biasanya adalah pola ukel, galar, gringsing, atau beberapa pengaturan yang menunjukkan modifikasi tertentu dari pola *isen*, misalnya *sekar sedhah*, *rembyang*, *sekar pacar*, dan sebagainya.

Telah pula diketahui *pseudo-algoritma* sebagaimana telah menghasilkan ornamen batik yang menarik, sebagaimana disinggung sebelumnya dengan adanya *klowongan*, *isen* dan *harmonisasi*. Bahkan bukan tak mungkin, beberapa jenis pola *fraktal* yang

telah dikenal sebagai "keindahan matematika" dapat pula meng-inspirasi pola batik. Dari sini, penelitian menunjukkan bahwa terdapat setidaknya 3 tipe pola *fraktal* yang secara komputasional dapat menjadi bentuk motif batik *fraktal* generatif secara komputasional. 1) *Fraktal* sebagai batik, beberapa jenis *fraktal* yang dikustomisasi sedemikian sehingga memiliki pola tertentu dapat didesain sebagai inspirasi atas konstruksi desain batik. Kustomisasi dapat dilakukan atas aturan-aturan *iteratifnya*, modifikasi pada bentuk pencorakan warna, dan sebagainya. Dalam mensimulasikan *zooming* dan kustomisasi teknis pewarnaan dari himpunan *Mandelbrot* yang dapat digunakan sebagai bahan dasar *fraktal batik*. 2) *Hibrida fraktal* batik, pola-pola dari *fraktal* dapat digunakan sebagai pola model utama dari ornamentasi dan dasar dekorasi bersama-sama dengan *isen* original dari motif dasar batik dan sebaliknya. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan secara komputasional apa yang merupakan motif batik tradisional dengan hasil adaptasi sedemikian dari *fraktal non-batik*. Modus desain ini menggabungkan secara estetik pola *fraktal* yang dilahirkan secara komputasional dan apa yang dilahirkan melalui tradisi budaya batik yang luas dikenal. Dalam hal ini ditunjukkan sebuah modifikasi dari sistem-L yang dirancang sehingga menghasilkan bentuk pengisian ruang (*space-filling curves*) yang dapat dijadikan sebagai bentuk bahan bagi batik untuk dikustomisasi. 3) *Batik Inovasi Fraktal*, ini merupakan bentuk implementasi dari gambar dengan pola tertentu dan atau acak dengan menggunakan bentuk-bentuk *teselasi iteratif* atau *algoritma pengisian* dari ornamentasi batik yang asli sebagai *isen* atau pola

batik yang telah dikenal secara tradisional. Hal ini dapat dilakukan dengan ekstraksi motif dasar dari ornamentasi batik yang kemudian di-iterasi ulang dengan menggunakan *pseudo-algoritma* batik yang telah dikenal. Sebagaimana yang ditunjukkan pada dua motif batik yang diproses ulang secara komputasional dengan memberikan desain besar atas pola umum yang secara komputasional akan diproses lagi (ditambah *isen* dan harmonisasi) yang menghasilkan sifat-sifat *fraktal* sehingga menghasilkan motif yang sama sekali baru dengan memperhatikan pola dan prinsip proses membatik. Pengguna dapat melakukan kustomisasi dengan pewarnaan tertentu. Ketiga pola ini merupakan bentuk dari implementasi generatif atas kesadaran, bagaimana batik memiliki sifat *fraktal* dan mendukung peluasan bentuk apresiasi terhadap budaya tekstil Indonesia *non-tenun*.

Budaya batik berasal dari pemahaman kognitif yang tertuang ke dalam karya estetika visual yang sedikit banyak memberi gambaran implisit tentang bagaimana orang Indonesia memandang dirinya, alamnya, dan lingkungan sosialnya. Pola batik yang diketahui bersifat *fraktal* merupakan sebuah kenyataan bahwa terdapat perspektif alternatif yang ada di kalangan masyarakat dan peradaban Indonesia yang unik relatif terhadap cara pandang modern yang umum. Keunikan ini merupakan sesuatu yang penting mengingat *fraktal* merupakan bentuk pemahaman geometri yang mutakhir dan memiliki kesadaran akan kompleksitas sistem dan menanganinya dengan lebih bijaksana. Batik sebagai sebuah obyek estetika berpola

memiliki tata aturan penggambaran *pseudo-algoritmik* yang dapat diperlakukan sebagai bentuk seni generatif yang memiliki kegunaan:

- Memberikan sumbangan dan inspirasi kepada peradaban umat manusia, khususnya dalam bidang perkembangans seni generatif.
- Mendorong dan memperluas eksplorasi serta apresiasi atas batik sebagai bagian dari seni tradisi nusantara Indonesia.
- Penelitian tentang aspek *fraktalitas* pada batik secara umum mendorong penggalian lebih jauh tentang aspek kognitif terkait cara pandang dan kebijaksanaan masyarakat terdahulu kita tentang alam dan masyarakat - mengingat eratnya kaitan antara seni dan sains sebagaimana ditunjukkan dalam sejarah perkembangan dan sejarah sains modern.

Batik merupakan ikhwal kriya tekstil yang tak asing bagi orang Indonesia, bahkan sering menjadi sebuah simbol dan bahkan dunia mengakui sebagai karya bangsa Indonesia. Batik dikenal erat kaitannya dengan kebudayaan etnis Jawa di Indonesia bahkan semenjak zaman **Raden Wijaya** (1294-1309) pada masa kerajaan Majapahit. Namun pada dasarnya berbagai bahan sandang memiliki corak batik juga dari luar pulau Jawa, misalnya di beberapa tempat di Sumatera, seperti Jambi bahkan beberapa tempat di Kalimantan dan Sulawesi. Motif batik digunakan mulai dari hiasan, kain sarung, kopiah, kemeja, bahkan kerudung dan banyak lagi. Namun hal yang sangat menarik dengan batik

adalah merupakan konsep yang tidak sederhana bahkan dari sisi etimologinya. Batik juga dapat merepresentasikan ornamentasi yang unik dan rumit dalam hal corak dan warna dan bentuk-bentuk geometris yang ditampilkannya. Namun yang terpenting adalah bahwa batik dapat pula merepresentasikan proses dari pembuatan corak dan ornamentasi yang dapat ditunjukkan di dalamnya.

Proses batik atau dalam *verbia* disebut pula sebagai “*batik*”, merupakan hal yang tidak sesederhana, yaitu misalnya dapat menggambarkan sebuah lukisan. Multiperspektif yang terpancar dari ornamentasinya merupakan hasil dari proses dan tahapan-tahapan *pseudo-algoritmik* yang sangat menarik.

Fraktal: adalah geometri batik, hal yang menakjubkan dari batik adalah bahwa batik adalah sebuah proses yang lahir dari sistem kognitif dan penggambaran akan alam dan lingkungan sekitar. Batik tercipta melalui pemetaan antara obyek di luar manusia pembatik dan artikulasi kognisi dan aspek psikomotorik yang tertuang dalam kriya batik. Meski batik, tak mungkin bisa dilihat dengan melepaskan konteks dan proses pembuatan dari batik tersebut, motif dan ornamentasi yang terkandung dalam batik pun ternyata memiliki tingkat kompleksitas yang sangat menarik.

Cara pandang akan bentuk-bentuk geometris saat ini cenderung terkait erat dengan geometri yang diwarisi dari cara pandang pakem *Aristotelian* barat, yang memandang dimensi geometris sebagai bilangan asli.

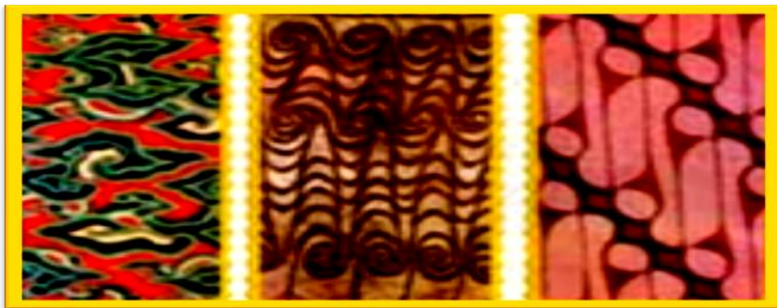
Dimensi pertama sebagai garis, dimensi kedua sebagai bangun datar, dimensi tiga sebagai bangun ruang, dan seterusnya. Namun dunia ilmu ternyata tak sesederhana itu. Perjalanan panjang sejarah ilmu pengetahuan telah membawa pada kenyataan ilmu pengetahuan sebagaimana disaksikan sekarang ini. Dalam perjalanan filsafat ilmu pengetahuan, sains menjadi selalu bersifat positif terhadap kenyataan; bahwa sains tak terbatas, reduksionisme merupakan hal yang pada akhirnya akan membawa pada penjelasan yang utama dan fundamental. Kejadian ini dianggap sebagai bentuk kerandoman. Ilmu pengetahuan telah membuat kepercayaan diri bertambah, sehingga akhirnya meta-matematika mulai mempertanyakan aritmatika oleh matematikawan **Kurt Godel**, 1931, dan Filsuf **Bertrand Russel**, 1903, mulai berbicara tentang paradoks dan keabsahan deduksi. Juga sosiolog **Jean Jaques Lyotard**, 1979, mulai berbicara tentang *post-modernisme*, gelombang karya seni *multi*-perspektif seperti *dadaisme* pada senirupa dan banyak lagi di hampir semua lini ilmu pengetahuan dan seni modern, termasuk pertanyaan tentang panjang garis pantai dan bahwa geometri mulai berkenalan dengan konsep *fraktal* (**Benoit Mandelbrot**, 1982). Filsafat ilmu pengetahuan akhirnya mengakui bahwa ada permasalahan dalam cara bagaimana kita memandang dunia. Reduksionisme filsafat sains dipertanyakan ketika akhirnya secara umum disadari bahwa "keseluruhan jauh lebih besar daripada jumlah bagian-bagiannya". Dunia itu ternyata tak linier, dan sains yang ada sekarang perlu memperhatikan hal ini. Bahkan secara filosofis, ilmu pengetahuan yang ada saat ini tak boleh berdiri sendiri

dengan tradisi dan konvensionalisme yang menyertainya. Pendekatan interdisiplin menjadi penting. Kenyataan akan betapa tingginya kompleksitas alam semesta dan lingkungan sosial akhirnya melahirkan *bio-fisika*, kimia-komputasi, *ekono-fisika*, *sosiologi-komputasi*, *sains-kognitif*, *ekonomi-evolutioner*, dan sederet nama yang menggambarkan bagaimana ilmu pengetahuan mesti mondar-mandir melintas batas pakemnya. Dalam perjalanan sejarah ilmu pengetahuan modern, semua berlandas secara elementer pada cara dalam memandang dunia, di mana geometri klasik tak pelak adalah sebuah fundamen-nya. Sejarah ilmu pengetahuan akhirnya mengakui bahwa *fraktal* bisa lebih baik dan lebih tepat dalam memandang dunia. Kajian yang berdasar sifat *fraktal* yang menyadari "ke-tidak-purna-an" model semesta yang salah satunya ditunjukkan dengan pengetahuan akan dimensi yang bukan bilangan bulat, tapi justru adalah pecahan. Suatu kenyataan, bahwa batik bersifat *fraktal* seolah menjadi hal yang menunjukkan bahwa ada kebijaksanaan terpendam dalam penggambaran dunia yang tak seperti geometri *Aristotelian* yang dikenal. Hal ini implisit dalam karya-karya batik. Jika seni budaya dan sains modern telah berinteraksi sedemikian rupa, sebagaimana dikenal saat ini, maka jelas budaya kriya batik telah berinteraksi dengan kebudayaan orang-orang yang tinggal di kepulauan Indonesia. Jika *fraktal* telah menginspirasi perubahan dan menjadi sumber kreativitas dan progresifitas sains di berbagai bidang dalam bentuk inter-disiplinaritas, bukankah menjadi tak mungkin jika batik juga dapat memberi inspirasi dan sumber kreativitas seni dan cara pandang yang dapat lebih baik

akan dunia ? Bukan tak mungkin, orang Indonesia yang inter-disiplinaritas adalah gotong-royong, seperti ornamen geometri hasil karya orang Indonesia, diantaranya adalah batik.

Penemuan akan aspek *fraktalitas* pada batik, sebagaimana juga ditemukan pada banyak aspek seni dan budaya kuno dan klasik lain di banyak tempat ketika pengaruh Yunani dan Romawi kuno belum kuat, seperti Cina, India, Arab.

Bangsa Indonesia dengan karya ornementiknya memberi peringatan bahwa perlunya mengubah cara pandang atas secara *mono-disiplin* tak pernah sama dengan menggunakan nilai tradisi dan warisan budaya nenek moyang. Menikmati batik tak pernah sama dengan cara menikmati lukisan perspektif. Menyelesaikan permasalahan pendekatan inter-disiplin. Kenyataan *fraktalitas* pada batik, sebagai aspek budaya visual yang erat dengan budaya dan peradaban Indonesia menjadi sebuah hal yang sangat penting.



Bab 4

DEKORASI DAN *DESAIN* KERAMIK

Arti luas dari seni dekorasi adalah pengolahan dari suatu permukaan dengan tujuan untuk menambah keindahan. Seperti disebut oleh **Ahmad Parlan Mulyono** yang dapat dilihat pada seni bangunan (interior), seni pertanian (*gardening*), relief candi, bentuk mobil, seni kerajinan dan sebagainya (A. P. Mulyono, 1984: 58). Sedangkan yang dimaksud dekorasi dalam tulisan ini adalah juga membuat hiasan dengan mengolah permukaan keramik dengan mengisi motif-motif tertentu untuk memperoleh hasil yang bersifat indah.



Perajin Wanita Asia Sedang Mendekorasi Keramik

Di Indonesia banyak sekali terdapat sentra-sentra keramik rakyat yang bergerak dalam pembuatan barang-barang gerabah untuk keperluan sehari-hari seperti priuk-belanga, paso-paso, pot-pot bunga, kendi, celengan dan sebagainya, yang dibuat baik dengan cara tradisional maupun cara lebih maju (Sidarto, 1983: 1).

Produk jadi berupa keramik indah, adalah hasil proses pembentukan dengan menggunakan bahan yang berasal dari tanah atau batu-batuan, melalui proses panas atau pembakaran. Dengan demikian keramik tersebut menghasilkan barang-barang dari yang kasar sampai barang-barang yang halus, atau barang-barang untuk mencukupi kebutuhan rumah tangga dan barang-barang kerajinan yang bermutu seni (Murtihadi. 1981/1982: 191)

Pengembangan keramik ini, kiranya belum dianggap cukup hanya dengan desain bentuk yang beraneka saja, akan tetapi desain hiasan pun perlu untuk dikembangkan, karena fungsi hiasan adalah untuk memperindah, sehingga menambah segi baiknya pandangan terhadap benda yang diberi hiasan tersebut. Maka harapannya adalah bahwa hiasan yang diterapkan harus tepat pula sesuai dengan bentuk dan fungsi dari benda yang dihias. Dengan demikian hiasan, merupakan salah satu faktor yang penting disamping keindahan bentuk dan untuk menentukan baik atau tidaknya barang yang dihasilkan.

Bagi mereka yang akan membuat hiasan, dasar utamanya adalah harus dapat menggambar (Mutihadi

1982:199). Memang seseorang tanpa memiliki keterampilan menggambar, akan kesulitan di dalam menghiasi benda-benda keramik. Walaupun demikian, sebenarnya ada cara lain yaitu dengan menjiplak. Namun hal tersebut akan sangat membatasi gerak si pendekor itu sendiri. Oleh karenanya keterampilan menggambar itu perlu dikuasai sebelumnya.

Pengamatan lebih lanjut terhadap hiasan pada keramik, ternyata banyak variasinya, yang dalam hal ini akan diuraikan lebih lanjut mengenai macam-ragam dekorasi, bahan dan peralatan serta teknik di dalam proses pendekorasian terhadap barang-barang keramik.



Mendekorasi dengan Menggores atau Menoreh Langsung pada Biskuit Keramik

4.1 Ragam Teknik Dekorasi Keramik

Sesuai dengan perkembangan perkeramik, maka tidak hanya bentuk saja yang mengalami perkembangan, melainkan hiasan pun mengalami perkembangan sesuai dengan tingkat kemampuan dari seniman atau desainer atau para perajin itu sendiri. Berbagai macam dekorasi yang bisa diterapkan pada barang-barang keramik yang dapat dibedakan menurut teknik penerapannya yaitu: dekorasi ukir, dekorasi gambar atau lukis, dekorasi glasir, dekorasi *engobe* (paled). Dekorasi seperti tersebut menurut teknik pelaksanaannya sebagai berikut:

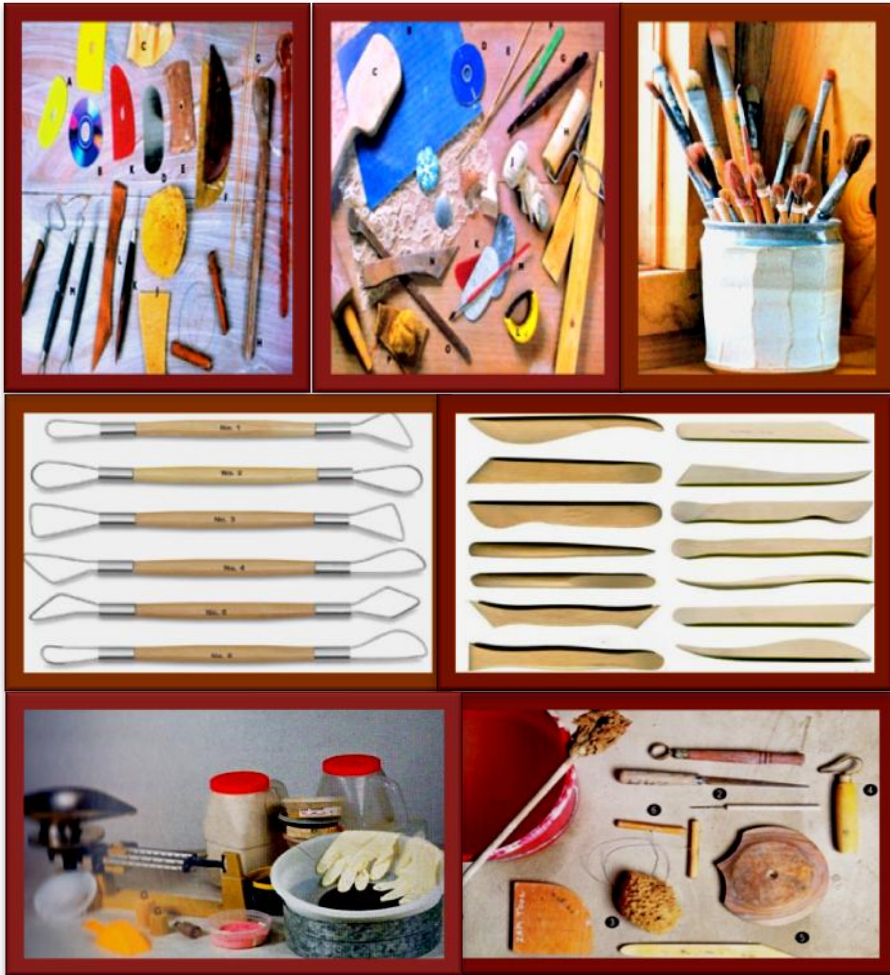
- a. **Dekorasi ukir** dalam pelaksanaannya bisa dilakukan dengan cara mencukil atau diukir langsung, dengan torehan, dengan melubangi atau membuat lubang-lubang pada bagian atau bidang yang didekorasi. Juga ada dengan cara menggurat stempel berupa sistem cap dan dengan sistem tempelan.
- b. Dalam pelaksanaannya **dekorasi gambar** atau **lukis** bisa dilaksanakan dengan teknik *under-glaze* (bawah glasir) dan *on-glaze* (atas glasir). Dan khusus untuk teknik *on-glaze* dapat dikerjakan dengan menggambar langsung seperti melukis dan bisa juga dengan menggunakan teknik sablon (*screen-printing*).
- c. Untuk **dekorasi glasir** bisa dilaksanakan dengan permainan-permainan glasir, seperti permainan warna atau kombinasi dan penggunaan glasir dengan ketebalan-ketebalan tertentu.
- d. Sedangkan untuk **dekorasi engobe** hanya merupakan satu cara yang sudah biasa dilakukan

oleh para perajin di pedesaan. Dekorasi *engobe* dalam istilah perajin disebut “*poled*” (bhs.Bali), karena dalam pelaksanaannya yaitu dengan cara *memoled* bagian benda yang ingin di beri *engobe*. Bahan *engobe* juga berupa lempeng lempung atau tanah liat yang diberi atau mempunyai warna tertentu seperti hitam, coklat, oker dan merah serta lainnya, yang sebelum dipakai harus diencerkan terlebih dulu seperti berupa bubur tanah. *Engobe* berupa campuran tanah berwarna atau campuran satu atau lebih bahan oksida berwarna yang digunakan untuk menghias keramik, bisa diterapkan dengan menggunakan sikat, botol plototan atau botol seret berisi lumpur agak cair, dikuaskan, dicelupkan, ditempelkan dan bahkan ada yang disemprotkan, atau dengan cara *segrafitto* yakni dengan menembak dan mengeluarkan bagian yang tidak dikehendaki untuk membuka bagian bawah permukaan tanah badan benda.

4.2 Bahan dan Alat Dekorasi

Dekorasi menurut bahan dan alat dekorasi pelaksanaannya seperti halnya dalam penerapan dekorasi pada media selain keramik, seperti kayu, tekstil dan media lainnya. Maka dalam mendekorasi keramik pun, bahan dan peralatan merupakan hal yang sangat penting, karena tanpa peralatan yang memadai, tidak mungkin pula akan dicapai hasil yang maksimal. Dari macam-macam cara pendekorasian seperti disebutkan diatas, sudah tentu memerlukan bahan dan peralatan

yang pada prinsipnya jauh berbeda, walaupun pada suatu hal, bisa saja ada persamaan-persamaannya.



Untuk dapat mengetahui perbedaan dan persamaan tersebut, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Teknik ukir atau **cukil**

Dalam teknik ini tidak menggunakan bahan tambahan kecuali benda / barang yang terbuat dari tanah liat yang akan diukir. Sedangkan dalam peralatan yang digunakan sama dengan peralatan mengukir kayu yaitu berupa seperangkat pahat (alat cukil) dan palu (pengotah) yang terbuat dari kayu.



2) Teknik Toreh

Bahan tambahan yang digunakan berupa tanah yang warnanya berbeda dengan benda yang dihias apabila hasil torehannya ingin di tutup kembali. Mengenai peralatannya cukup dengan menggunakan jarum atau benda tajam lainnya yang mungkin diperlukan dalam berbagai ukuran untuk mendapatkan hasil torehan yang tidak monoton.



3) **Teknik lubang (melubangi)**

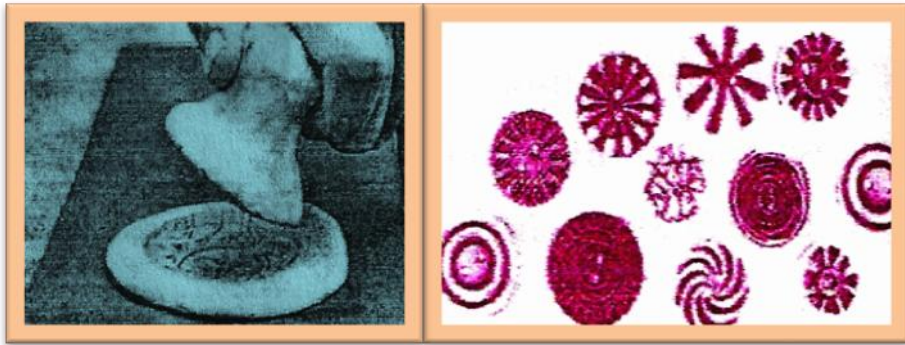
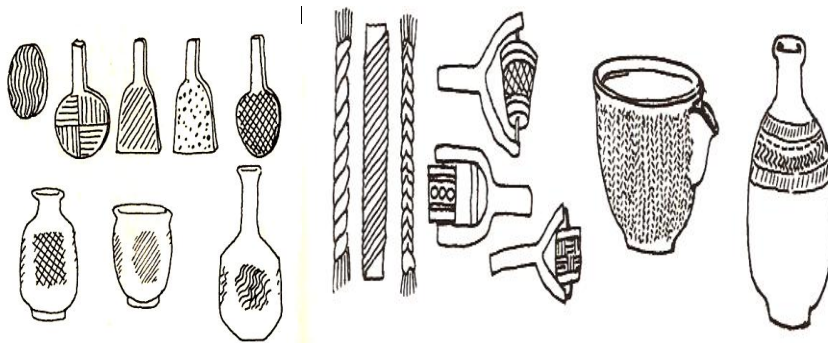
Teknik ini tidak memerlukan bahan tambahan, dan peralatan yang digunakan adalah alat lubang yang dibuat bervariasi dari ukuran yang kecil sampai agak besar. Alat ini berbentuk pipa besi / kuningan yang tidak mudah berkarat, ujung satu dipotong miring sebagai mata dari alat tersebut dan ujung yang satunya di masukkan pada kayu yang sekaligus sebagai tangkainya.



4) Teknik Stempel

Bahan yang diperlukan adalah gips atau kayu untuk membuat stempelnya. Dan apabila stempel ini ingin di rolkan maka perlu di beri tangkai. Alat yang digunakan adalah berupa rol atau alat cap tadi yang di dalam pembuatannya memerlukan pahat / alat cukil.





5) **Teknik Tempel**

Bahan yang diperlukan adalah gips atau kayu apabila tempelan yang dimaksud harus dicetak terlebih dahulu. Bahan yang lain adalah tanah liat dan perekat yang juga terbuat dari tanah liat. Sedangkan mengenai peralatannya adalah cetakan apabila hiasan yang dimaksud harus dicetak, sedangkan untuk yang langsung cukup dengan keterampilan tangan untuk membuat variasi-variasi hiasan yang diinginkan.



6) **Teknik *Under Glaze***

Teknik *under glaze* yaitu teknik menggambar di bawah glasir. Disini glasir yang digunakan adalah transparan agar warna yang ada di bawah glasir bisa nampak, selain glasir transparan juga diperlukan pewarna (oksida) yang khusus untuk keramik. Mengenai peralatan yang digunakan adalah sama dengan peralatan dalam menggambar biasa

misalnya kuas, pensil, wadah / tempat warna dan sebagainya.



7) **Teknik On-Glaze**

Teknik *on-glaze* merupakan kebalikan dari teknik *under-glaze*, karena penerapan dekorasi ini di atas glasir, jadi sebelum dihias barang atas benda yang akan dihias harus di glasir terlebih dahulu, dan warna glasir sekaligus merupakan warna dasar dari dekorasi. Bahan seperti cat yang digunakan khusus untuk untuk *on-glaze* karena umumnya mempunyai suhu yang lebih rendah atau sekitar 800°C - 900°C. Mengenai peralatannya juga menggunakan kuas, pensil dan tempat warna.



8) **Teknik Sablon**

Teknik sablon sebetulnya termasuk dalam teknik *on-glaze* karena bahan yang digunakan sama hanya saja cara manggambarnya dengan mencetak atau disablon, sehingga diperlukan peralatan tambahan seperti alat-alat sablon seperti: screen, rakel, meja sablon, alat dan bahan abdruck dan sebagainya.



Setiap Warna Dibuat di Atas Kertas Film Untuk di Afdruk di Screen Sablon



Menggunakan Kertas Transfer Untuk Penolong Teknik Cetak Sablon Pada Benda Yang Permukaan Tidak Rata (Cembung atau Cekung)

9) Teknik *glasir*

Bahan yang diperlukan adalah bahan pembuat glasir yang terdiri dari beberapa unsur kimia seperti: PB, fosfat, kaolin, kuarsa, water glas dsb tergantung dari glasir yang diinginkan, kemudian mengenai peralatan yang digunakan adalah kompresor dan spait apabila dilakukan dengan menyemprotkan sedangkan bila dengan glasir berupa ember plastik yang ukurannya lebih besar dari barang yang akan diglasir.



Technique: Brushing Glaze

Brushing allows for the glaze to be applied to specific areas of the pottery. Care must be taken to ensure an even glaze coating.



Carefully brush the glaze on the bisque pot.



Clean the brush after any glaze application.

Technique: Dipping Glaze

Dipping a piece of pottery into glaze can impart a smooth, even application of glaze on forms such as plates, cups, bowls, or platters. However, pots that have ridges or surface protrusions can deflect the glaze, causing drips.



The glaze should be thoroughly mixed to prevent denser and heavier materials from settling to the bottom.



The plate is slowly dipped into the glaze, distributing an even coating. Larger forms require greater care, as the weight of the glaze suspended in water can cause cracking due to overstraining the bisque pottery.



Hold the plate in a vertical position to prevent the water weight contained in the glaze from cracking the bisque.



Some glazes, depending on the density of their raw materials, require frequent stirring to keep the glaze in suspension.

10) Teknik *engobe*

Teknik *engobe* pada para perajin lebih dikenal dengan sistem *paled*. Bahan yang diperlukan adalah *engobe* yaitu sejenis tanah liat yang warnanya berbeda dengan tanah liat untuk barang keramik, dan bahan ini adanya terbatas sekali. Alat untuk penerapan teknik *engobe* bisa tangan tergantung ekspresi goresan yang diinginkan.



Tanah *Enggobe* Berwarna

4.3 Teknik dan Proses Dekorasi

Dekorasi keramik boleh dikerjakan:

- 1) sebelum benda dibakar, sementara tanah masih plastis, setengah keras ataupun sesudah kering.
- 2) Setelah pembakaran pertama dilakukan atau pembakaran biskuit.
- 3) Setelah barang di bakar glasir.

Macam-macam teknik dekorasi keramik:

- A. Dekorasi pada benda keramik sebelum dibakar, dalam keadaan plastis, setengah keras atau setelah kering.
- a. teknik ukir / cukil, yaitu teknik menghias keramik dengan mencukil atau mengukir kayu, sehingga hiasan yang dihasilkan berupa relief. Cukilan-cukilan itu berbentuk garis-garis dan relung-relung atau motif-motif yang diinginkan.
 - b. Teknik toreh. Dalam istilah pun keramikan cara ini dikenal dengan sebutan “*sgraffitto*” yaitu teknik dekorasi yang dilakukan dengan menorehkan mata benda tajam pada benda keramik yang masih dalam keadaan belum kering (*greenware*). Torehan itu membentuk motif-motif yang diinginkan. Dalam hal ini keterampilan menggambar jelas akan mempengaruhi irama atau keluwesan goresan. Demikian pula hasil goresan / torehan tergantung pada alat yang digunakan. Apabila menghendaki bekas goresan tersebut kecil tajam, dengan sendirinya alat yang digunakan harus runcing. Jadi macam dan alat tersebut disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga perkembangan alat yang digunakan untuk teknik toreh selalu timbul dalam bentuk-bentuk baru, didorong oleh pembuatan pada kreativitas masing-masing. Setelah selesai digores dapat diglasir transparan atau langsung dibakar menurut rencana pembuatan barang yang diinginkan.
 - c. Teknik melubangi. Teknik ini boleh dikatakan adalah teknik yang paling sederhana di dalam

usaha menghias barang keramik, karena cukup membuat lubang-lubang pada bagian yang dikehendaki. Variasi-variasi lubang tergantung dari besar-kecilnya dan bentuk alat pelubang. Cara kerjanya cukup dengan menekan alat pada bagian benda keramik yang dihias dan benda harus dalam keadaan setengah kering atau tidak lembek dan tidak keras. Bila benda masih dalam keadaan lembek hasilnya tidak rapi dan kemungkinan benda menjadi peot karena tidak kuat menerima tekanan. Demikian pula sebaliknya bila benda setelah kering maka sulit untuk dilubangi dan kemungkinan besar barang bisa menjadi pecah.

- d. Teknik stempel / cap, yaitu dekorasi keramik yang dilakukan dengan menekankan sebuah stempel atau cap pada permukaan benda yang masih dalam keadaan belum kering betul. Stempel bisa dibuat dari kayu, gips, logam atau tanah yang dibakar. Akibat stempelan akan meninggalkan bekas pada permukaan benda yang merupakan kebalikan dari motif-motif yang ada pada stempel, artinya bila motif stempel cembung maka akan menghasilkan motif cekung pada permukaan benda, demikian pula sebaliknya. Bentuk stempelan bisa dibuat secara tunggal artinya dengan sekali tekan dan bisa juga secara berganda yaitu dengan membuat cap berbentuk silinder yang dapat disolkan pada bidang yang di hias.
- e. Teknik tempelan. Sesuai dengan namanya teknik dekorasi ini diterapkan dengan cara menempelkan hiasan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Untuk menyiapkan hiasannya bisa dilakukan dengan mencetak ataupun membentuk dengan tangan sesuai yang diinginkan. Dekorasi tempelan dikerjakan pada waktu benda dalam keadaan *greenware*.

- f. Teknik *engobe*, dalam istilah perajin keramik disebut “*poled*” karena dalam penerapannya harus dipoledkan pada benda yang dihias. *Engobe* adalah semacam tanah liat yang dibuat adonan encer seperti bubur. *Engobe* mempunyai warna tertentu seperti hitam, coklat, oker dan merah yang diterapkan dengan menyaputkannya pada benda yang masih basah dengan menggunakan kuas atau canting.

B. Dekorasi pada keramik setelah pembakaran biskuit.

- a. Teknik *under-glaze*, yaitu teknik menghias keramik dengan melukis pada permukaan benda biskuit, kemudian setelah itu baru di glasir, sehingga hiasan ini sebelumnya berada di bawah glasir. Karena hiasannya ada di bawah glasir, maka digunakan glasir transparan agar hiasan yang tertutup glasir tetap tampak ke permukaan setelah melalui proses pembakaran.
- b. Teknik kebal (*resist*). Hiasan ini menggunakan zat penolak yang berupa malam atau parafin yang dicairkan terlebih dahulu. Bahan lain yang bisa digunakan adalah lilin dan emulsi karet (*latek*). Bahan penolak tersebut dilukiskan pada barang biskuit sesuai motif yang diinginkan. Teknik ini akan menghasilkan warna dekorasi yang sesuai

dengan warna dasar benda, oleh karena sifat bahannya yang menolak glair.

- c. teknik glasir, dalam pelaksanaannya bisa dengan dicelupkan dan disemprot. Warna glasir dapat dibuat bervariasi dengan kombinasi-kombinasi warna tertentu. Dan untuk menambah artistik kadang-kadang glasir dibuat meleber dan tidak merata.

C. Dekorasi keramik setelah diglasir.

- a. Teknik *on-glaze*, adalah teknik dekorasi lukis di atas glasir. Caranya, benda yang dihias terlebih dulu harus dibakar glasir. Pada permukaan benda yang sudah dibakar glasir (berglasir) di beri motif-motif seperti menggambar pada kertas, kemudian dibakar supaya melekat atau menyatu dengan glasir.
- b. Teknik sablon. Yang dimaksudkan adalah teknik melukis di atas glasir yang menggunakan bantuan teknik sablon. Teknik sablon ini biasanya digunakan untuk membuat hasil yang sama dalam jumlah yang banyak, yang tidak memungkinkan dilakukan dengan tangan. Warna yang digunakan adalah warna-warna *on-glaze*, karena pada prinsipnya teknik ini sama dengan teknik *on-glaze*. Dalam penerapan teknik ini bisa dilaksanakan secara langsung artinya disablonkan langsung pada permukaan benda apabila benda itu mempunyai permukaan yang datar. Sedang untuk benda yang permukaannya cekung atau cembung atau berbentuk silinder maka terlebih dulu sablon ini

harus dicetak pada kertas stiker. Dengan bantuan kertas stiker gambar bisa dicetak dan selanjutnya ditempelkan pada benda yang dihias.

Mendesain suatu dekorasi produk keramik juga merupakan suatu proses berkreasi. Semakin baik perancangan dan perencanaan sebuah desain dari dekorasi, semakin baik produk yang akan diselesaikan. Jika telah memiliki beberapa pengalaman yang aktual dengan beberapa macam teknik proses pengerjaan tanah liat atau lempung (*clay-ceramics*). Saat itulah diperlukan untuk bereksperimen atau mencoba untuk meningkatkan aktivitas proses desain dari dekorasi produk-produk keramik.

Desain masing-masing bagian dari keseluruhan pekerjaan kini menjadi begitu penting. Seorang pengembang tanpa disertai dengan rancangan gambar, seolah-olah seperti sebuah buku tanpa *sketsa*, atau seorang wisatawan tanpa peta, semuanya terasa kurang terencana. Merencanakan sesuatu dengan baik adalah merupakan kebutuhan utama dalam hidup dan juga dalam seni dan desain. Perencanaan merupakan suatu jalan berpikir, demikian juga sebuah desain merupakan hasil dari melakukan pengamatan suatu objek terlebih dahulu, akan memungkinkan untuk dapat mempertimbangkan beberapa perbaikan maupun beberapa pemecahan masalah sebelum hal yang tidak diinginkan terjadi. Dengan mendesain suatu objek secara berhati-hati, akan mencegah waktu, usaha dan material yang terbuang secara percuma.

4.4 Mendesain Sesuai Fungsi

Hal pertama yang paling penting dalam mempertimbangkan suatu bentuk desain adalah kegunaan dari benda tersebut. Objek harus dibuat sesuai dengan kegunaannya. Tempat gula dan toples kue misalnya harus mempunyai lubang yang cukup besar untuk memungkinkan tangan untuk mengambil gula dan kue. Vas tinggi untuk tempat bunga bertangkai panjang harus mempunyai alas yang cukup besar untuk mencegah vas tersebut terbalik bila nantinya dipergunakan. Sebuah teko teh harus mempunyai ujung corot / ceret yang lebih tinggi dari batas bentuk teko tersebut. Ada benda keramik yang dibentuk dengan unik, penuh dihiasi ornamen dan diwarnai dengan warna-warna yang beragam, semuanya itu harus dapat didesain sesuai dengan lingkungan di sekitarnya. Namun terkadang ada saja seseorang seniman yang mendesain sebuah karya hanya untuk dirinya sendiri. Disini Ia dapat mengekspresikan suatu kegiatan atau ide khayalannya. Kemungkinan Ia hanya bermaksud untuk melihat bagaimana perwujudan dari sebuah ide, apakah itu berupa keindahan yang terdapat pada benda itu sendiri seperti halnya karya seni murni ataupun hanya berupa benda fungsi sekedarnya saja untuk bisa dipakai. Dalam membuat suatu desain yang baik, tentu keramikus / seniman / kriyawan tersebut harus melatih pikiran yang sehat dan masuk akal (ilmiah).

4.5 Kesatuan dan Variasi

Mendesain adalah sebuah proses penciptaan dan percobaan. Tetaplah untuk dapat mengingat kedua elemen yaitu kesatuan dan variasi disamping pertimbangan-pertimbangan yang disebutkan dalam paragraf sebelumnya. Variasi berarti perubahan, perbedaan, dan kontras. Variasi menciptakan daya tarik dan minat. Kesatuan berarti keserasian atau harmonis dan ada kesamaan jalan pemikiran. Kesatuan memberi satu kesan sederhana tentang keutuhan atau konsistensi. Pilihan atau penilaian seseorang juga sangat berpengaruh saat proses mendesain. Ukuran kontur dan proporsi juga mendapatkan perhatian yang besar dalam desain fungsional dari suatu karya keramik. Mempertimbangkan tujuan dari kegunaan suatu benda sangat diperlukan. Juga harus dapat mengenali keterbatasan dan kemampuan material. Dalam mendesain keseluruhan perwujudan bentuk produk digunakan prinsip-prinsip seni (estetika), demikian pula sama baiknya dengan mendesain bagian-bagiannya.

4.6 Proporsi Yang Baik

Mulailah mempertimbangkan bentuk-bentuk yang sederhana terlebih dahulu, misalnya sebuah silinder dengan diameternya. Gambar dari bentuk tersebut, bila dilihat dari samping, berbentuk bujursangkar. Semua sisinya sama, dan akan dengan mudah dinilai oleh mata. Tidak ada satupun sisi atau bagian yang mempunyai daya tarik atau pusat perhatian, dan melihatnya dari segala segi akan membuatnya terlihat monoton. Ini

adalah suatu contoh yang bagus dari kesatuan atau *unity*, tapi mempunyai kekurangan di dalam segi variasi dan kualitas *artistiknya*. Pada sisi ekstrem lainnya, sebuah silinder dapat mempunyai tinggi lima, enam kali atau bahkan lebih dari lebarnya. Lebarnya sangat jauh berbeda dengan tingginya dan terlihat ada kurangnya hubungan antara tinggi dan lebarnya. Pada zaman sekarang, sifat ekstrem seperti bulatan-bulatan dan bentuk yang tinggi seperti botol dapat dikatakan desain yang modern. Orang Yunani, di lain pihak mendasarkan desain mereka pada bentuk-bentuk geometris dari suatu bujursangkar. Rahasia dari desain dan perencanaan yang baik yaitu mempelajari fakta (prinsip) dan kemungkinan - kemungkinan, dan kemudian menggunakannya secara kreatif untuk dan mengekspresikan ide-ide.

4.7 Keseimbangan Desain

Jawaban yang terbaik untuk proporsi yang baik ditemukan dalam hubungan ketiga yang dinamakan keseimbangan. Keseimbangan menghubungkan secara langsung dengan kesatuan dan variasi. Keseimbangan, dalam hal ini, adalah proporsi yang diekspresikan dalam hubungan dari bilangan 3 sampai 5, 5 sampai 8, 8 sampai 13. Pengalaman menunjukkan bahwa bentuk dari sebuah vas yang sederhana biasanya lebih menyenangkan apabila alasnya antara $1/2$ atau $1/3$ dari tingginya. Vas tersebut akan memenuhi banyak kebutuhan dengan baik, sebaik proporsi utama yang diperhatikan juga, serta memperlihatkan keseimbangan yang baik. Sejauh ini dibahas hanya 2 dimensi, tinggi

dan lebar, dalam hubungannya dengan keseimbangan. Sekarang pikirkan tentang ketebalan, dimensi yang ketiga, yang dua kali lebih penting bagi produk tanah liat. Sisi lain dan atau tampak atas yang digambar dapat terlihat sepertinya B, C, atau D adalah potongan dari bentuk A. Dapat juga terlihat sebagai “potongan” tipis dari A atau “lembaran” panjang dari A.

Adalah sangat mungkin dan sering diinginkan untuk mengembangkan, menyempurnakan dan tetap menambah variasi dan kecerahan. Hal ini dapat diwujudkan dalam 3 cara yaitu:

- 1) Gunakan kombinasi garis lurus dan bersiku-siku.
- 2) Gunakan garis lengkung tanpa ada sudut, seperti huruf S yang dibentangkan.
- 3) Mengkombinasikan garis-garis yang memiliki perubahan-perubahan yang jelas arahnya. Ini menyebabkan divisi horizontal terbagi menjadi terang dan gelap.

Prinsip proporsi yang diterapkan pada garis lengkung dapat juga diterapkan pada bentuk-bentuk geometri.

4.8 Tentang Garis Lengkung

Lengkungan yang paling sederhana biasanya dinamakan lengkungan kekuatan atau *curves of force* dan lengkungan keindahan atau *curves of beauty*. Dalam garis lengkung sebuah lingkaran atau bagian-bagian dari

lengkungan tersebut disamakan dengan bujursangkar. Mempunyai bentuk luar yang sama, tidak ada variasi. Memang mempunyai kesatuan, tetapi monoton.

Oval, atau bentuk telur, mempunyai kualitas yang sama dari kesatuan dan variasi. Hal ini saling bertautan, dan garis lengkung di sisi lain adalah garis dari kehidupan, sesuatu yang bertumbuh. Terlihat dari helaian rumput, bunga, dan pohon yang tumbuh dengan ramping. Adalah suatu lengkung yang menyenangkan, garis yang anggun – lengkungan kekuatan.

Lengkungan keindahan bahkan menampilkan variasi yang lebih indah. Lengkungan dari punggung manusia, raut wajah manusia, dengan variasi, keanggunan dan kesatuan yang tak terbatas, adalah suatu contoh yang sangat indah. Dalam menggunakan lengkungan-lengkungan ini pada bidang sisi sebuah vas atau mangkuk, biasanya menjaga agar bagian terlebar atau tersempit menjauh dari titik tengah yang sebenarnya. Hal ini mencegah bagian ruang yang sama persis dan tidak menarik.

4.9 Pembagian Horizontal dan Vertikal

Lengkungan tajam menciptakan pembagian secara horizontal melintang pada objek saat dilihat dalam kondisi pencahayaan tertentu. Patahan ini dapat diciptakan untuk memberikan satu, dua, tiga bagian pada suatu vas. Banyak lengkungan menjadi lemah karena terlalu banyak mengalami perubahan.

Lengkungan tersebut dapat dikuatkan dengan memakai tanda berhenti yang pasti, mungkin dengan menambahkan manik-manik di tempat dimana lengkungan itu berhenti. Manik-manik disini berarti suatu bagian yang sempit biasanya diterapkan pada leher, kaki, atau tempat lainnya sebagai tanda penyelesaian. Pita manik-manik itu sendiri dapat menampilkan banyak gagasan dan kekhasan.

Mempelajari tiga bagian penting dan menarik dari sebuah vas – leher, tubuh, dan kaki dan memberikan tekanan pada salah satu bagian tersebut. Buat satu bagian lebih besar dari bagian lainnya atau ubah kontur dari salah satu bagian dengan membuat bagian-bagian lain yang lebih kecil. Ada juga variasi secara vertikal sebagaimana variasi horizontal. Variasi ini didapatkan dengan memvariasikan lebar baik bagian atas, bawah, tubuh, leher dan kaki. Akan ada perbedaan baik kecil maupun besar pada variasi lebar ini. Jarangkan perencanaan sebuah vas yang semua bagiannya sama persis.

4.10 Kecocokan Desain Pada Material

Kecocokan desain pada material adalah satu hal yang terpenting. Sebuah desain yang dikhususkan pada logam atau kaca dapat menjadi tidak mungkin atau tidak praktis untuk digunakan pada tanah liat. Tanah liat harus dalam keadaan yang plastis saat dikerjakan. Karena plastisitasnya ini, tanah liat hanya mampu menahan jumlah tertentu dari beratnya sendiri tanpa

menjadi semakin turun. Tanah liat juga rapuh dan harus mempunyai ketebalan tertentu untuk dapat dipegang. Tanah liat tidak dapat dibengkokkan bila kering, tidak dapat menjadi pot dengan tiba-tiba. Tanah liat kadang-kadang sulit untuk dikendalikan. Karena karakteristik inilah, kontur dari karya pertama anda haruslah berupa kurang lebih vertikal. Karya tersebut tidak boleh terlalu menyimpang dari alas. Alas tidak boleh terlalu kecil. Desain dari pegangan harus cukup berat agar tidak mengering dan menyusut terlebih dahulu dibandingkan dengan benda itu sendiri. Desainlah karya pertama agar anda dapat menilikinya setiap waktu. Jangan merencanakan karya yang terlalu besar.

4.11 Merancang Sebuah Karya

Elemen-elemen dari kesatuan, variasi, dan keseimbangan dalam desain fungsional harus dicoba sekarang dalam pelatihan yang sebenarnya. Ambillah segumpal tanah liat yang lembut dan plastis, dan biarkan imajinasi anda bekerja sembari anda bermain dengan tanah liat dan membentuk-bentuknya. Anda dapat mengembangkan suatu desain pada tanah liat secara spontan ataupun dengan merencanakannya dengan hati-hati. Anda dapat memutuskan untuk membuat mangkuk kecil untuk bunga bertangkai pendek dan vas yang tinggi untuk mawar yang bertangkai panjang.

- 1) Memulai dengan aktivitas kreatif dengan menggambar beberapa garis-garis sketsa yang ringan, mungkin dalam bentuk sebutur telur atau sebuah pir. Menunjukkan bagian atas dan bawah dengan garis horizon, dan mengembangkan konturnya sampai memuaskan hasilnya. Semua “sketsa” ini dapat dibuat langsung dengan tanah liat.
- 2) Mencoba kontur lainnya dengan perubahan pada proposinya.
- 3) Membuat beberapa lagi sketsa pendek seperti ini. Maka akan memiliki beberapa pilihan saat memutuskan vas mana yang paling ingin diwujudkan.
- 4) Memperbesar sketsa tersebut menjadi ukuran yang diinginkan.
- 5) Dapat mengekspresikan gagasan dengan lebih mekanis. Dengan menggambar beberapa persegi panjang yang mempunyai tinggi yang sama namun lebarnya berbeda. Anda dapat menempatkan bagian terlebar di ketinggian yang berbeda-beda.
- 6) Jika ingin mempunyai pegangan, corot, atau tutup, rencanakanlah itu, karena adalah bagian dari objek sebagai suatu keseluruhan dan tidak dipasang sebagai pemikiran tambahan. Mereka harus tampak tumbuh atau mengalir keluar dari bentuk utama. Harus mempunyai keseimbangan yang baik dan dapat membawa keseluruhan desain.
- 7) Mempelajari corot pada peralatan keramik yang bagus untuk membantu menentukan corot yang memuaskan. Mendesain tutup dan pegangannya agar dapat diambil dengan nyaman tanpa luput.

4.12 Mengembangkan Pola

Mengerjakan pola adalah mengembangkan sketsa atau model yang kecil dan sederhana. Perbesar sketsa atau model sampai kepada ukuran anda inginkan. Buatlah pola sedikit lebih besar untuk membperikan penyusutan tanah liat saat kering dan saat dibakar. Penyusutan ini berkisar antara 10%, atau 1 inci setiap 10 inchiunya.

- 1) Memperbesar sketsa kecil tersebut sampai kepada ukuran yang diinginkan dengan menggambarkan lebih besar, dengan tetap membandingkannya dengan sketsa kecil tadi. Metode *freehand* seperti ini tidak terlalu akurat. Sketsa dapat diperbesar dengan lebih tepat. Gambar suatu garis-garis penghubung untuk membentuk segitiga dan bujur sangkar. Kemudian buat garis penghubung yang lebih besar menjadi garis yang selaras proporsinya dan gambar ulang sketsa tersebut pada skala yang lebih besar ini.
- 2) Menempatkan pola kertas pada sudut kiri bawah.
- 3) Menjiplak garis pola tersebut menggunakan pensil.
- 4) Menggunakan gergaji dan periksalah pisaunya arahkan geriginya ke arah bawah. Gergaji ke arah bawah mempunyai kekuatan yang lebih besar saat kayu dipegang merata diatas meja. Memegang gergaji dengan tegak lurus pada kayu saat menggergaji.
- 5) Mulai megergaji kayu dengan satu gerakan turun. Gunakan gerakan cepat, pendek dan seragam, mengikuti garis pensil.

- 6) Jika pola tersebut terlalu panjang dan terganggu dengan pegangan gergaji, potong ketengah pada bagian yang akan dibuang. Posisi gergaji pada pegangan dapat diubah.
- 7) Mengusahakan gergaji tetap naik turun pada tempat yang sama, putar kayu perlahan untuk membuat lubang. Gergaji kemudian dapat bergerak ke segala arah.
- 8) Selesai menggergaji. Lalu tempatkan pola setengah mangkuk ini ke dalam catok kecil. Sempurnakan lagi konturnya dengan kikir setengah bundar. Yang berupa $\frac{3}{4}$ lebar adalah yang paling baik untuk segala keperluan. Hati-hati pegang kikir secara horizontal dan miringkan pada kayu tersebut. Gunakan pemotong untuk menghilangkan bagian yang tidak penting, kikir bagian kayu yang tidak rata. Untuk bagian yang kecil dan berbentuk lingkaran, gunakan sebuah pengikir (*round mill file*) $\frac{1}{8}$ atau $\frac{1}{4}$ inci diameternya (18 – 13).
- 9) Haluskan bagian bawah pola dan hilangkan bagian belakangnya.
- 10) Meletakkan kembali kayu tersebut ke dalam catok. Bungkus kikir dengan sepotong amplas dan dengan ini haluskan tepi pola. Kikir kontur mangkuk supaya menjadi bentuk persegi dengan bagian datar kayu tersebut. Tepian potongan inilah yang menghasilkan permukaan yang baik.
- 11) Jika anda mematahkan pola tersebut, perbaiki dengan potongan kecil kayu dan paku. Simpanlah pola-pola lama. Sisi yang lurus dapat digunakan untuk benda kecil atau untuk tutup.

Jenis pola lain

Pola dari seng dibuat dengan cara yang sama. dapat dipotong dengan cara digunting, sama seperti gergaji. Untuk pola cetakan dari gips, campur dan tuang gips dalam gelas ukur. Ukur sampai pada ketebalan $\frac{1}{2}$ inchi. Bila sudah mengeras, konturnya desain dipotong dengan gergaji atau dengan pisau. Ujung dari cetakan gips lebih baik harus dibuat siku daripada dibuat persegi. Setiap dekorasi permukaan harus direncanakan sebelum membuat pola. Dalam beberapa kasus adalah mungkin untuk menyediakan tempat untuk mendekorasi permukaan dengan memberi lekuk-lekuk kecil pada kontur cetakan. Ada beberapa alasan lain untuk mengembangkan desain dekorasi lebih awal. Jika menunggu untuk merancang dekorasi setelah menyelesaikan model, tanah liatnya akan terlalu keras untuk dikerjakan. Karya tersebut harus dalam keadaan yang sesuai untuk mendekorasi pada saat tanah liat sudah selesai dibentuk. Juga, selalu ada resiko untuk terjadi kecelakaan selama karya tersebut belum dibakar. Rencanakan sedemikian rupa sehingga waktu antara awal dan akhir penyelesaian karya dapat sependek mungkin. Setelah dibakar sekali, maka tidak usah terlalu terburu-buru. Lama waktu antara *bisquit* dan pembakaran glasir tidak terlalu penting.

4.13 Pengenalan Desain Dekoratif

Mengubah kontur sebuah vas dapat menambah kualitas seni dari sebuah bentuk keramik. Demikian

juga sebuah karya dapat diperkaya dengan desain pada permukaannya. Dekorasi permukaan adalah pemikiran pelengkap atau penyelesaian dari suatu bentuk. Ketika suatu benda dilihat dari jarak jauh, konturnya merupakan hal yang terpenting. Namun bila dilihat dari dekat, maka daya tariknya justru ada pada warna, pola atau tekstur permukaannya.

Dekorasi menyajikan suatu maksud yang akspresif. Sebagai contoh, suatu tempat tembakau paling cocok bila didekorasi dengan motif tumbuhan tembakau. Keramik di klub perahu layar dapat menerapkan motif perahu atau motif laut. Tipe adaptasi ini memberi kesempatan kepada pendesain untuk menggunakan ide orisinilnya. Saat ia menjadi sedemikian ahli, desain-desainnya menjadi semakin menarik dan semakin khas.

4.14 Menempatkan Desain

Sebelum dilanjutkan, pertimbangkanlah aspek desain permukaan yang sangat bervariasi. Ada beberapa pertanyaan yang perlu dijawab. Contohnya “dimana harus meletakkan dekorasi ?” lagipula, dekorasi dapat didesain langsung pada tanah liat. Namun karena proses dari mendesain selalu mengandung perubahan-perubahan, hindari merusak hasil karya anda dengan cara bereksperimen di atas kertas terlebih dahulu.

Desain permukaan dari sebuah benda dapat mengambil tiga atau empat gaya. Dapat meletakkan

desain pada suatu titik permukaan, dapat juga ditempatkan sebagai pita sepanjang tepi atau mengelilingi benda tersebut. Dapat juga menutup keseluruhan permukaan dengan satu motif atau lebih. Atau bisa juga dengan mengkombinasikan satu gaya dengan gaya lainnya. Masing-masing memiliki kualitas tersendiri, tergantung kepada pilihan setiap individu.

Spot atau bintang, mempunyai daya tarik karena kekontrasannya dengan permukaan yang polos dimana spot itu diletakkan dan perhatian lebih dipusatkan pada satu bagian permukaan. Spot dapat berupa kontas sederhana antara terang dan gelap. Dapat juga berupa kontras sebuah motif kecil yang diulang-ulang dalam suatu bentuk. Dalam penampilan yang paling sederhana, spot atau bintang adalah sebuah motif yang ditutup dengan garis luar atau garis luar yang membungkus sebuah motif. Ini dapat dibuat merata dengan cara mengulang motif yang sama dua kali atau lebih mengelilingi titik pusat atau garis tengah. Sebuah motif yang terdiri dari garis-garis sederhana, bentuk dan titik-titik dapat dikerjakan secara bertahap.

Dalam menempatkan spot pada bidang yang utuh, ingatlah bahwa titik mata dari suatu bidang berada sedikit diatas titik tengah yang sebenarnya. Agar spot atau bintang tersebut terlihat di tengah-tengah bidang, maka tempatkanlah di atas titik tengah yang sebenarnya. Pada sebagian besar situasi sangat dianjurkan untuk mengulang sebuah pot tiga kali atau lebih, di sekeliling bidang. Hal ini dibuat demikian karena anda hanya dapat melihat 1/3 dari

permukaannya. Spot sering dihubungkan dengan *band* dan pita. Bagaimanapun bila spot diletakkan tersendiri, maka akan menciptakan titik tegang atau pertentangan dengan kontur dan meski demikian akan menciptakan daya tarik.

Band atau pita. Dengan mempelajari desain *band* maka anda akan menemukan bahwa efek utamanya adalah untuk membawa mata kita bergerak sepanjang pita tersebut. Bila pita digunakan pada keramik, mata akan terbawa mengelilingi benda dengan halus, mudah, dan tidak putus-putus bila ini membuat desain *band* yang diinginkan terutama untuk bentuk silindris.

Dengan bentuk persegi panjang yang bersisi datar, seperti kubus dan persegi enam, dapat saja membuat dekorasi pada setiap bidang secara terpisah. Setiap sisi, bagian atas, bawah, dari permukaannya merupakan bagian terpisah yang menyeimbangkan bagian yang lain. Dapat juga *band* yang mengelilingi seluruh permukaan. Pada bentuk persegi panjang yang sama, sebuah pita dapat membujur ke atas atau ke bawah atau keduanya.

Kelebaran dari sebuah pita adalah yang terpenting. Pita tersebut harus sesuai dengan proporsi permukaan yang didekorasi. Jangan membuatnya terlalu lebar. Jika terlalu lebar, akan membawa perhatian ke atas dan bawah pita, daripada sekeliling objek. Bila kelebaran yang baik sudah ditentukan, langkah berikutnya adalah untuk menggambar semacam garis pinggir. Garis ini menjaga agar motif tetap bersatu atau menyediakan dasar untuk motif itu bertumbuh.

Garis pinggir juga akan dapat menolong untuk bergerak dengan mudah mengelilingi objek. Dapat saja menambahkan motif pada garis pinggir dalam 3 arah yang berbeda:

- a) Garis tersebut parallel dengan garis pinggir,
- b) Garis tersebut menyudut dengan garis pinggir,
- c) Atau dapat seolah tumbuh dari garis pinggir.

Tujuh motif dasar yang ditemukan dalam desain primitif dapat juga memberi keuntungan disini. Dengan bereksperimen ruang, pengelompokkan, perubahan ukuran atau arah dari motif yang sama, anda dapat melihat efek yang berbeda.

Keuntungan terbaik yang didapat dari menggunakan *band* dan pita adalah bila bentuknya pendek atau dangkal. Bila diterapkan pada benda yang tinggi, akan baik bila dikombinasikan dengan elemen vertikal. Jangan meletakkan dekorasi di bagian lengkung kontur yang paling luar. Hal tersebut akan mengurangi aksen yang telah ditimbulkan dari kontur tersebut.

Pola keseluruhan, dari sebuah desain keseluruhan mempunyai perbedaan yang mencolok dari antara kedua tipe yang lain. Pola ini menyebarkan perhatian ke seluruh bagian permukaan, tidak menekankan ke satu bagian saja. Dengan *band* dan pita, ada dua cara untuk mendekati pola keseluruhan. Anda dapat membuat garis-garis terpisah yang saling menyeimbangkan satu sama lain. Anda juga dapat membangun pola tersebut diatas atau dihubungkan dengan garis pinggir. Anda dapat mengulang spot yang telah ditentukan, dalam

susunan yang berbeda. Seringkali satu motif dapat dialternatifkan dengan ruang kosong dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah, seperti pada papan catur. Bentuk yang lainnya mengandung satu motif utama dengan beberapa motif yang dikombinasikan dengan motif utama tersebut.

Variasi tambahan lainnya dapat juga didapat dengan pertukaran tempat dari beberapa motif yang berbeda elemen. Sebuah motif dapat menutupi bagian utama, jika bukan semuanya, dari keseluruhan permukaan.

Menggunakan bermacam variasi garis pinggir. Garis pinggir tersebut, dapat dialternatifkan dengan garis-garis yang muncul dari alas untuk menutupi sepertiga atau lebih dari keseluruhan bentuknya. Garis-garis ini dapat berlanjut dari titik-titik melingkar, atau dari satu titik menuju ke keseluruhan permukaan bentuk tersebut. Garis-garis tersebut membawa mata ke keseluruhan bentuk. Arah vertikal, horizon atau garis diagonal dapat juga mempengaruhi, namun setiap bagian adalah unsur dari keseluruhannya. Elemen-elemen yang bervariasi tersebut harus terlihat seolah-olah terikat menjadi satu. Ini berarti hubungan yang tepat antara ukuran-ukuran motif tersebut akan menghindari efek spot. Menghasilkan bentuk, ruang dan keserasian dengan eksperimen, dengan mencoba banyak kemungkinan seperti yang telah lakukan pada sketsa untuk mendesain benda fungsional. Hanya dengan mengubah skala dari motif-motif tersebut satu dengan yang lain atau dengan keseluruhan permukaan akan

membuat benda tersebut terlihat lebih besar atau lebih kecil.

4.15 Inspirasi Untuk Motif

Setelah membahas tentang efek beragam dari menempatkan ide desain. Perhatian berikut, adalah sumber inspirasi untuk motif yang sebenarnya dan bagaimana cara menerapkan pada tanah liat. Desain ada di seluruh alam semesta, alam adalah sumber material. Sumber yang paling umum adalah tanaman. Terapkan tanaman secara keeluruhan atau gunakan bagian-bagiannya, apakah itu akarnya, batang, kelopak, daun, bunga, benih, atau buahnya.

Serangga yang terbang atau merayap, kupu-kupu, ngengat, kumbang, dan serangga lainnya yang juga dapat membuat inspirasi untuk motif. Burung-burung di udara, binatang-binatang di hutan, atau ikan di laut, semuanya menyediakan saran-saran yang tak terbatas untuk desain motif. Benda-benda yang manusia ciptakan untuk dirinya sendiri seperti kapal, rumah, dan semua ciptaanya yang lain – semua itu objek atau pemikiran yang mengandung bentuk, memberikan inspirasi bagaikan sebuah gudang motif desain yang tak terbatas. Keramik dan objek lainnya yang ditemukan di museum atau toko-toko modern juga merangsang ide-ide cemerlang untuk menciptakan yang baru. Dalam fase bekerja dengan tanah liat pengrajin tak terbatas hanya berdasar observasinya, imajinasinya, dan pengetahuannya tentang dasar-dasar desain yang baik.

Mengadaptasi motif ke dalam bentuk dan material, walaupun bidangnya luas, ada tiga batas pasti tentang pemilihan material:

- a) Ide harus cocok dengan objeknya,
- b) Kontur atau *outline* dari motifnya harus pas dengan penggunaannya,
- c) Motif tersebut harus dapat diadaptasikan pada tanah liat.

4.16 Motif Harus Pas Dengan Ruang

Proporsi umum dari motif mungkin harus diubah agar pas dengan sesuai desain bentuknya. Sesuatu dapat ditambahkan pada latar belakang atau sekeliling motif untuk mengisi ruang yang kosong. Gariskan satu garis atau lebih secara parallel pada motif dan akan memberi aksen serta mengisi ruang dengan baik. Kemungkinan perlu mengubah seluruh atau sebagian dari garis luar untuk membuat motif tersebut pas dengan ruangnya. Untuk memulai garis utama dari motif tersebut, harapannya dengan membuat garis tersebut seluruh ruang akan dipenuhi. Jangan merasa bahwa setiap ruang harus diisi sepenuhnya. Latar belakang bentuk yang menarik atau daerah istirahat akan menambah kontras.

4.17 Motif Harus Pas Dengan Material

Adalah juga perlu untuk menyesuaikan desain dengan material. Permukaan tanah liat cukup berbeda

dengan kertas dalam membuat gambar. Alat-alat yang digunakan juga berbeda. Cara dalam mendekorasi dikembangkan dan menggunakan cara beragam, bisa juga dengan cara untuk menerapkannya dikertas. Disini harus diubah dan mengadaptasikan desain untuk bertemu dengan semua batasan, yakni pada tanah liat misalnya, detail yang kecil akan tentu dihilangkan atau terabaikan.

Menggunakan pena dengan tinta pewarna untuk mendapatkan jenis garis yang paling baik pada kertas, berbeda untuk digunakan pada tanah liat langsung. Porselin dan *stoneware* berbeda, namun bagaimanapun juga dengan teknik melukis goresan pena dapat juga mengambil efek detail yang bagus. Dekorasi harus tampil sebagai bagian dari objek, bukan sesuatu yang ditempelkan.

4.18 Gaya Abstrak, Geometris dan Stilasi

Faktor lain yang membutuhkan perhatian adalah cara menggayakan motif, yang dapat distilasi dengan mudah adalah motif bergaya geometris atau abstrak. Disadari bahwa gaya tersebut berbeda dari bentuk alam yang ditiru. Gaya stilasi adalah menyederhanakan bentuk realis. Menstilasi, bisa dengan cara menghilangkan detail. Dapat juga mengambil motif secara simetri atau mengambil setengah bentuk dan membuat setengah bentuk lagi yang menyerupainya. Menggambar garis ganda disekeliling bentuk atau mengabungkan beberapa bagian juga merupakan cara menstilasi. Gaya geometri biasanya dibuat dalam

kerangka dari garis-garis yang berstruktur, seperti bujursangkar, segitiga atau bentuk umum lainnya. Sebuah bentuk geometri dapat bermula dari motif yang sama dengan bentuk stilasi. Beberapa bentuk geometri dibuat seluruhnya dengan menyusun bentuk geometri dengan jangka. Dapat terbentuk dari kombinasi garis lurus dan lengkung. Garis tersebut dapat juga menghasilkan bentuk tunggal atau sekelompok bentuk tanpa mempunyai sumber awal yang harus dikerjakan. Dapat pula mengembangkan sebuah motif atau seluruh motif dengan cara ini. Gaya abstrak mungkin adalah tipe penciptaan tertinggi. Ada sedikit kemungkinan hubungan dengan bentuk alamiah, dimana ada perasaan atau prasangka tertentu. Dalam desain abstrak, keindahan ada dalam wujud yang murni. Sketsa atau ide asli disajikan hanya sebagai titik mulai. Hasil penyelesaiannya dapat berupa bentuk imajinatif yang idealis. Seringkali hasil tersebut dapat mempertahankan karakteristik dari ide asalnya. Bentuk bebas dapat berupa abstrak murni. Di sisi lain, dapat juga berupa gaya sesuatu yang sesederhana seperti bentuk kerang, daun, batu, bunga dan lainnya.

4.19 Merencanakan Desain Dekoratif

Untuk dapat mengerti ragam ide desain yang dibuat, yakni dengan meletakkannya dalam cara-cara yang disarankan, misalnya:

- a) Buat beberapa duplikat dari bentuk vas atau mangkuk untuk didekorasi.

- b) Terapkan ide yang berbeda dari mengadaptasi motif pada bentuk.
- c) Setelah mencoba beberapa ide, kembangkan dalam detail salah satu yang paling cocok dan dikehendaki.

Jika melakukan ini sebagaimana yang disarankan, desain tersebut tidak boleh terlalu kecil atau terlalu detail untuk diterapkan. Jika berencana untuk menggunakan lebih dari satu warna, maka sangat menolong jika membuat sketsa berwarna. Memindahkan desain pada tanah liat, seperti memindahkan desain ke vas atau mangkuk secara manual. Ini dapat saja membuat garis yang terlihat lebih bebas dan lebih anggun.

4.20 Definisi Prinsip Desain

Pengetahuan tentang beragam prinsip desain dan dekorasi yang sangat diinginkan saat merencanakan dekorasi. Pengetahuan ini akan membantu untuk merencanakan desain yang lebih menarik dan menyenangkan. Desain yang berarti susunan, memperhatikan dengan seksama bahwa ada perubahan dari ketidakteraturan menjadi teratur atau terarah, ini biasanya berarti pula semacam aturan tentang sesuatu.

- a) *Repetition* adalah mengulang motif yang sama dalam segala arah.
- b) *Rhythm* adalah gerakan anggun yang diciptakan dengan menempatkan garis, bentuk, nada atau

warna dalam suatu garis dimana mata dapat melihat dengan jelas.

- c) *Balance* adalah efek tenang dari daya tarik yang seimbang pada masing-masing sisi dari garis tengah semu.
- d) *Proportion* adalah hubungan antara berbagai jenis dan ukuran satu sama lain.
- e) *Alternation* adalah pengulangan satu atau dua motif dalam susunan yang biasa.
- f) *Sequence* adalah perubahan seragam diantara bagian yang terpisah atau seri. Anda dapat memberi efek dengan garis, nada dan warna.
- g) *Radiation* adalah pembentukan yang anggun dari bagian desain dari suatu titik tengah atau axis.
- h) *Parallelism* adalah lanjutan dari garis atau bentuk pada arah yang sama, kurang lebih dengan jarak yang sama.
- i) *Transition* adalah mengubah dari satu garis, bentuk, nada atau warna menjadi sesuatu yang berbeda.
- j) *Symmetry* adalah menempatkan dua bentuk yang sama persis di masing-masing sisi dengan jarak yang sama dari garis tengah.
- k) *Bisymmetry* tepat bila setengah dari bentuk tersebut berada di masing-masing sisi.
- l) *Quadrilateral symmetry* bila empat bentuk ditempatkan disekeliling *axis*.
- m) *Contrast* adalah tekanan yang datang dari garis, warna, bentuk, tekstur yang berbeda besar dan kecil, panjang dan pendek, tinggi dan rendah.
- n) *Emphasis* adalah penempatan bagian desain dimana mata melihat hal terpenting terlebih

dahulu. Dari situ akan membawa kepada detail lain supaya memenuhi kepentingannya sebagai pusat daya tarik.

Mungkin satu ilustrasi yang paling bagus di alam dari semua prinsip ini adalah kepingan salju. Setiap keping sempurna memiliki ragam yang tak terbatas dan tak ada yang sama satu sama lain.

4.21 Fungsi Dekorasi atau Hiasan

Dari sekian banyaknya jenis karya seni yang telah dihasilkan, agaknya hanya seni keramik dapat dilihat penggunaan hiasan sebagai unsur yang terpadu dengan bentuk. Sejak manusia Purba yang mampu menghasilkan benda-benda yang terbuat dari tanah, yang kini dikenal sebagai keramik itu, maka sejak masa itu pulalah terlihat adanya penggunaan sebuah unsur yang ditambahkan kepada bentuk keramik yang dihasilkan. Unsur itu ada yang berupa satu goresan saja atau beberapa goresan, yang kemudian disusun secara teratur menjadikan suatu pola yang kadang-kadang diulang, ada juga yang berupa tekstur pada permukaan benda yang berasal dari tekanan-tekanan atau alat yang ditekan pada permukaan tanah selagi masih basah atau lembab. Unsur inilah yang dikenal sekarang sebagai hiasan atau dekorasi.

Makin maju peradaban suatu bangsa yang menghasilkan benda-benda keramik, semakin meningkat pula teknik dan bentuk dekorasi yang diterapkan.

Anggapan mengenai arti dekorasi, kadang agak simpang siur. Sebuah bentuk mungkin saja akan disebut sebagai bentuk yang dekoratif, dan dalam hal yang demikian bentuk tersebut dilihat dalam hubungannya dengan keadaan sekelilingnya. Apabila seseorang hendak menghias sebuah benda keramik, maka biasanya ia membubuhkan sesuatu tambahan pada produk tanah tersebut. Dan unsur yang ditambahkan itu biasanya dikenal sebagai ornamen. Misalnya apabila hendak membubuhkan sebuah ukiran pada sebuah bangunan atau bila hendak membubuhkan gambar dan warna pada sebuah keramik, dapat dikatakan bahwa telah menambahkan sebuah dekorasi atau ornamen pada benda tersebut. Ornamen seperti ini yang dibubuhkan pada sebuah benda dapat disebut "*applied ornament*".

Kini muncul pertanyaan: Dorongan apakah yang membuat manusia membubuhkan ornamen kepada benda-benda yang dibuatnya? Ada sebuah jawaban yaitu teori yang diungkapkan oleh **Herbert Read** yang memberi penjelasan sebagai berikut: "Kebutuhan akan ornamen sebenarnya bersifat psikologis. Pada manusia terdapat perasaan yang disebut "***Horror Vacui***" yang diartikan sebagai "ketakutan akan kekosongan". Pada suku-suku bangsa primitif perasaan seperti itu sering kali kuat. Akan tetapi pada orang-orang yang terpelajarpun, keinginan untuk mengisi ruang-ruang kosong dengan sesuatu juga tampak sangat jelas. Insting manusia untuk mengisi ruang kosong dengan sesuatu sebenarnya tidak merupakan insting yang hakekatnya estetis.

Apabila ditinjau secara formal, sebenarnya satu-satunya alasan yang dapat diterima bila mempergunakan ornamen adalah bahwa: Ornamen itu dapat memperkuat, lebih menonjolkan atau lebih menampilkan bentuk benda yang dibubuhi ornamen tersebut. Misalnya: Muka seorang wanita yang sudah cantik dapat dibuat lebih cantik atau lebih menarik lagi dan lebih terasa hidup (bergairah) yaitu dengan membubuhkan sedikit **lipstick** atau *maskara*, tentu dengan sangat teliti dan tidak berlebihan. Dari contoh ini dapat terlihat esensi dari penggunaan ornamen. Ornamen tumbuh dari kebutuhan psikologis. Apabila seseorang menghadapi selembar kertas kosong atau dinding kosong, maka pada suatu ketika mata akan dipusatkan pada sebuah titik yang kebetulan ada pada sebuah kertas atau dinding tadi yang semula tidak terlihat. Titik itu pada akhirnya menarik perhatian. Kenyataan demikian jelas menunjukkan sifat psikologis dari kebutuhan akan ornamen seperti hal tersebut di atas. Apabila melihat sebuah bejana keramik, secara tidak sadar ,mata akan juga terpusatkan pada titik-titik yang mengkilat atau warna-warna yang mencolok. Mungkin akan lebih menyenangkan bagi mata bila titik-titik yang menarik penglihatan itu lebih jelas bentuk atau rupanya. Sehingga waktu mata berfokus pada tempat itu tidak lagi ada keraguan tentang apa-apa yang sebenarnya dilihat itu. Jelas kiranya bahwa apabila titik yang menarik penglihatan itu tampaknya terlalu jelas atau bentuknya sangat aneh, sehingga menjadi sukar bagi mata untuk sekaligus menangkap titik-titik fokus tadi, maupun bentuk keseluruhan dari benda. Maka sebagai akibatnya akan timbul perasaan terganggu yang

menghalang-halangi penikmatan estetis. Dari kenyataan ini dapat ditarik kesimpulan, bahwa sebuah ornamen memang harus memperkuat dan sanggup menonjolkan bentuk yang dihias.

Ornamen timbul karena material dan teknik pembuatan. Apabila meneliti persoalan ornamen lebih lanjut, maka akan terlihat, bahwa apapun yang dimaksud dengan ornamen itu dan bagaimanapun daya tariknya ornamen tersebut, bentuknya akan timbul dari dan ditentukan oleh material atau bahan yang digunakan, dan cara atau teknik pembuatannya atau pengerjaannya. Dengan demikian dapatlah dibedakan dua type ornamen sesuai dengan asal-usulnya, yaitu: *Structural ornament* dan *Applied ornament*. *Structural ornament*, karena kebetulan sudah ada. Jika keadaan bahan itu sendiri sudah memiliki efek ornamental. Misalnya: serat-serat kayu, corak yang ada pada batu-batuan, bintik-bintik yang disebabkan oksida logam dalam tanah liat. Juga karena proses pembuatan atau sengaja dikeluarkan untuk ditampilkan, misalnya: efek-efek ornamental dalam tenunan, anyaman, jalur-jalur pada sebuah benda keramik yang diputar yaitu yang keluar dari cara pengerjaan bahan atau proses dalam pembuatan seperti bekas terim, bekas tangan atau alat yang menimbulkan tekstur dan sebagainya. Pada permulaan sejarahnya, semua ornamen berupa *ornament structural*, baik yang timbul sesudah tersimpul dalam bahan maupun yang muncul karena cara-cara pembuatan. Akan tetapi selanjutnya dapat melihat pula kualitas yang tersimpul dalam bahan, maupun efek yang keluar karena cara pembuatan atau pengerjaan,

kemudian secara sadar ditiru atau dikembangkan. Perkembangan itu akhirnya menghasilkan bentuk-bentuk geometris dan pola-pola abstrak yang bebas. Lebih lanjut lagi, ketika ornamen itu berkembang menjadi ornamen yang dibubuhkan sebagai *applied ornament*, yang berbentuk naturalistik, dapat terlihat suatu kecenderungan bahwa ornamen itu kehilangan bentuk naturalistiknya atau kehilangan maksud ilustratifnya. Dan secara berangsur-angsur berubah menjadi pola yang geometris dan abstrak. Contohnya bentuk-bentuk binatang yang mula-mula bentuk geometris dan ilustratif dalam perkembangannya sebagai ornamen menjadi bentuk geometris abstrak. Perkembangan ornamen diwaktu yang lampau menunjukkan perkembangan menurut suatu siklus. Akan tetapi agaknya sukar sekali menetapkan dengan pasti type ornamen mana yang timbul lebih dulu. Apakah ornamen geometris dulu, kemudian berubah menjadi ornamen yang distilir untuk akhirnya menjadi ornamen yang naturalistik, ataukah urutan itu terjadi sebaliknya.

Adapun macam-macam ornamen dapat digolongkan sebagian type sebagai berikut:

- 1) Geometris: terdiri garis lurus, lengkung, titik, dsbnya. Tidak memiliki arti yang piktorial, walaupun ada beberapa bentuk dan pola ornamen yang mempunyai arti simbolis, misalnya bentuk swastika.
- 2) Distilir atau *Stylired: Type ornament* yang berdasarkan bentuk benda naturalis, binatang,

tumbuh-tumbuhan, dsb. Akan tetapi bentuknya menyimpang dari bentuk sebenarnya, dengan maksud memperlihatkan irama garis penyederhanaan dan arti bentuk secara umum.

- 3) Organik atau Naturalistis: Type ornamen ini maksudnya piktorial dan dapat digolongkan kedalam jenis-jenis sbb:
 - a. Figur manusia
 - b. Bentuk binatang
 - c. Tumbuh-tumbuhan dan bunga
 - d. Pemandangan
- 4) Kombinasi dari 3 type diatas: Selain dari type diatas ada juga ornamen yang merupakan variasi atau kombinasi dari type-type tadi, yakni yang disebut *pattern*. Istilah *pattern* ini digunakan untuk menyatakan jenis ornamen yang terdapat berulang, tersebar pada sebuah benda. Bentuk ornamen itu bisa saja organik, stilistis atau geometris. Akan tetapi salah satu dari type ini merupakan satu unit yang diulang, berseri, menutup bidang yang dihias.
- 5) Plastik, yang dimaksud dengan ornamen plastik bukanlah ornamen yang *applied* atau dibubuhkan pada benda, melainkan benda itu sendiri yang memiliki bentuk yang dekoratif. Contoh ornamen yang plastik ini diantaranya ialah benda-benda keramik yang berbentuk manusia atau binatang, kadang-kadang tumbuhan. Jadi sebagai ornamen benda itu dipisahkan fungsinya sebagai benda pakai. Apabila ada sebuah cangkir yang dibuat berbentuk kepala manusia misalnya, maka benda itu akan digolongkan sebagai karya seni humanistik. Desain benda tersebut tidak lagi

menyatakan fungsinya sebagai cangkir, karena jelas kiranya bentuk kepala manusia tidak sesuai untuk persyaratan untuk tempat minum.

Dengan demikian benda-benda pakai dari zaman-zaman tertentu dan benda-benda keramik dari Peru Kuno, adalah karya seni yang plastis, berupa patung. Walaupun dimaksudkan masih memiliki kegunaan sebagai benda pakai. Fungsi pada benda semacam itu sudah pasti lebih terbatas.



Kendi atau Teko Keramik Peru Kuno

4.22 Hubungan Ornamen Dengan Bentuk

Type ornamen apapun juga, jika diperlukan, harus sesuai atau tepat dengan benda yang dihias. Walaupun

persyaratan itu sudah jelas, maka perlu kiranya memperhatikan tiga pertimbangan.

- 1) **Ukuran** atau **size**. Skala dari ornamen harus sesuai dengan benda yang dihias. Misalnya: Sebuah ornamen yang standar tidak tepat dipergunakan dengan ukuran yang sama pada sebuah cangkir dan pada sebuah poci. Contoh lain sebuah ornamen yang sama dipakai untuk menghias cangkir kopi *after dinner* dan cangkir kopi untuk sarapan.
- 2) **Bentuk** atau **Shape**. Relasi antara ornamen dengan bentuk yang dihias adalah hubungan yang paling sulit (pelik) dan peka. Misalnya: sebuah pot keramik, jelas memiliki *out-line* tertentu. Setiap ornamen yang dibubuhkan pada pot itu akan ada hubungannya dengan kedua aspek dengan kedua pot tadi. Ornamen itu akan mengulang *out-line* pot tersebut, irama liniernya (garisnya) melanjutkan dan meningkatkan ornamen itu. Demikian pula dengan massa dari pot akan lebih ditonjolkan oleh ornamen yang tepat, cembungnya dan lonjongnya pot itu akan digaris bawahi. Gerak dari bentuk plastisnya akan diikuti.
- 3) **Asosiasi**. Masalah ini adalah penyangkut akal sehat atau masuk akal. Dan khususnya mengenai ornamen piktorial. Ornamen bunga misalnya, diasosiasikan dengan tekstil atau *table were*. Dan tidak akan menghubungkannya dengan benda yang berupa kompor atau ember atau kakus.

Dari ketiga pertimbangan diatas, dapat dirumuskan dalil atau kesimpulan: ornamen harus sesuai dengan bentuk dan fungsi benda yang dihias.

4.23 Unsur Intuisi Pada Karya Seni

Setiap orang, juga orang yang paling primitif pun mempunyai dua macam kebutuhan yaitu praktis dan spiritual. Kebutuhan praktis dicurahkan dalam pembuatan benda-benda kebutuhan hidupnya, pembuatan rumah, alat-alat, pakaian, dsbnya. Kebutuhan spiritual bersifat lebih kompleks, dan tampaknya dari abad ke abad berbeda-beda. Akan tetapi pada hakekatnya segi ini dari kehidupan manusia akan selalu membangkitkan dan menggugah suatu respon atau perhatian. Manusia yang membuat sesuatu secara potensial menjadi seorang seniman, pada saat hal-hal yang dia buat itu mencurahkan perasaan, dan dapat menggugah reaksi. Bagi manusia adalah suatu kebutuhan untuk menyatakan atau memberi wujud kepada perasaan yang dikandungnya. Dan memang hal inilah yang membedakan manusia dengan binatang. Dimanapun ada manusia, disana akan menemukan sesuatu yang berupa perwujudan plastis dari kebutuhan tadi. Dengan demikian seni dapat dianggap sebagai kebutuhan biologis. Pada umumnya pada perwujudan plastis yang berwujud lukisan misalnya, akan menemukan unsur-unsur yang membangkitkan perasaan karena bentuknya. Dan unsur-unsur yang menarik karena penggambarannya. Disamping itu kadang-kadang ada unsur ketiga yang tidak dapat

diukur atau dibayangkan. Unsur ini tidak bersumber pada pikiran atau perasaan, melainkan lahirnya secara intuisi atau secara irrasional diluar kesadaran si pembuatnya. Hal ini dapat dibuktikan, dalam contoh yang berikut ini:

Manusia purba membuat alat-alatnya karena terdorong kebutuhan. Dan bentuknya dibuat atas dasar kegunaan dan fungsi. Disini bentuk itu dibuat dan dikembangkan kearah efisiensi, yang fungsional. Akan tetapi suatu ketika, manusia harus memilih salah bentuk diantara beberapa kemungkinan bentuk yang sama efisiensinya yang sama fungsionalnya. Pada saat memilih ini terjadilah suatu penilaian estetis, dan dorongan-dorongannya dalam pilihan ini bisa terjadi dengan kesadaran atau dengan ketidak sadaran. Akan tetapi apapun juga yang keluar sebagai hasil pilihan, tindakan ini adalah tindakan yang intuitif. Pertimbangan itu mungkin didasarkan pada pengalaman-pengalaman si pemilih atau atas dasar pengamatan benda-benda lain dalam alam. Diketahui bahwa seorang seniman sering kali dapat menentukan proporsi yang tepat sekali, tanpa menggunakan perhitungan yang sistematis. Secara instingtif ia mencapai proporsi itu tanpa sadar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, agaknya ada bentuk-bentuk yang hadir dalam alam ketidak sadaran manusia, dan dipilihnya dengan tidak sadar. Bangsa Yunani misalnya, banyak menggunakan ukur-ukuran sabagai standar untuk menentukan perbandingan-perbandingan yang tepat yang dianggap paling sempurna. Banyak karya seni Yunani didasarkan pada ukuran-ukuran yang disebut *Canon*, yang diketemukan atas dasar perhitungan sistematis.

Didalam seni keramik hal seperti itu dapat dijumpai apabila misalnya membandingkan sebuah jebangan dari Yunani yang dibuat berdasarkan ukuran dan perbandingan yang sempurna menurut *Canon*, dengan sebuah jebangan Tiongkok yang bentuknya juga sempurna tapi dibuat dengan tidak menggunakan perbandingan yang berdasarkan sistematis. Bila jebangan Yunani itu menunjukkan kesempurnaan eksak yang menarik karena dibuatnya secara sempurna tanpa ada kekurangan apapun juga, maka jebangan Tiongkok tadi menunjukkan adanya tanda-tanda bekas pengerjaan seperti bekas jari-jari si pembuat dan glasir yang turun berkumpul tebal dekat kakinya. Karena kesempurnaannya yang eksak, jebangan Yunani itu menunjukkan sifat-sifat yang tegas dan keras, yang dirasakan sebagai sifat yang dingin. Sedangkan jebangan Tiongkok menunjukkan sifat yang kurang sempurna, lebih dekat dengan manusia dan menumbuhkan perasaan yang lebih hangat. Unsur ini adalah unsur intuitif yang terdapat pada benda-benda seni. Dan mengingat jebangan itu adalah benda pakai, maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa pada benda pakaipun kehadiran unsur intuitif itu adalah sesuatu yang mutlak. Apabila unsur itu hadir, maka benda itu menunjukkan hanya kualitas estetis saja, tidak merupakan benda yang berseni.

4.24 Sifat dan Inti Bentuk Dalam Seni

Dalam pembahasan seni rupa selalu menggunakan kata bentuk dan selalu berkata tentang bentuk pada suatu karya seni. Komposisi sebuah

lukisan misalnya, adalah perwujudan secara dua dimensional dari aspek-aspek tiga dimensional dari bentuk yang dihias. Suatu komposisi dua dimensional juga merupakan suatu bentuk. Bentuk-bentuk yang digunakan dalam karya seni tak terhingga banyaknya. Dan seorang seniman dalam memilih bentuk tertentu dalam karyanya dikendalikan oleh suatu hukum atau dalil atau mungkin juga oleh insting atau naluri.

Manusia purba waktu membuat alat-alatnya dan menentukan bentuk dari alat-alat itu dikendalikan oleh pertimbangan mengenai kegunaannya saja. Selanjutnya dilihat dalam perkembangan kebudayaan bahwa pada suatu ketika orang harus memilih antara kedua-duanya mempunyai efisiensi yang sama. Bila telah menyatakan bahwa salah satu bentuk yang dipilih, maka orang itu melakukan suatu penilaian estetis. Pertanyaannya sekarang ialah alasan-alasan apakah yang menentukan pilihannya tersebut sehingga bentuk-bentuk yang satu lebih disukai dari yang lain? Dapat dikatakan bahwa motivasi dalam pilihan itu adalah pertimbangan yang sadar atau yang tidak sadar, bahwa yang satu itu dianggap lebih baik karena pertimbangan rasional atau karena pengamatan yang seksama. Mungkin juga pilihan itu dilakukan tanpa pengamatan atau pertimbangan rasional, melainkan dengan cara intuisi saja. Sejak semula manusia berada didalam alam, ia telah melihat bahwa didalam alam telah melihat proporsi dan perbandingan-perbandingan tertentu yang sifatnya tetap. Bangsa Yunani dan sebelumnya yaitu bangsa Mesir telah merumuskan perbandingan dalam alam semesta itu

dalam angka dan formula, yang disebut “**The Golden Section**” dan dirumuskan dalam formula sbb:

$$\frac{a+b}{a} = \frac{a}{b}$$

Hukum atau dalil semacam itu merupakan dasar dari sebuah ukuran atau *Canon* dalam seni yang bersifat rasional atau sadar. Selanjutnya ungkapan-ungkapan dalam seni dapat dibedakan antara ungkapan yang dilandasi oleh perwujudan bentuk secara rasional dan berdasarkan dalil tersebut atau ungkapan yang tercapai berdasarkan perwujudan bentuk yang diketemukan secara intuitif berdasarkan kepakaan terhadap proporsi-proporsi yang diketahui. Secara intuitif di dalam karya-karya seni telah terlihat pula bahwa ada dua type seni yang menurut perwujudannya jelas berbeda yaitu:

- 1) **Humanistic Art**, atau seni Humanistik yang bertujuan mengungkapkan ideal-ideal manusia atau emosi-emosinya dalam bentuk plastis. Pada umumnya yang disebut seni Humanistik ini berujud figuratif dan piktorial dan daya tariknya pun berdasarkan unsur-unsur itu.
- 2) **Abstract Art**, atau seni abstrak disebut juga seni *non-figuratif* yang tujuannya tidak lain membuat benda-benda yang memiliki bentuk plastis dengan daya tarik yang besar terhadap perasaan estetis. Diketahui bahwa benda-benda seni abstrak mempunyai daya tarik karena sebab-sebab yang fisis maupun sebab-sebab yang rasional. Karena

benda itu sesuai dengan dalil-dalil yang simetri atau proporsi yang tepat dan menarik. Atau benda itu memiliki kualitas bentuk yang tak dapat dianalisa intuitif atau rasional. Yaitu bahwa bentuk benda pakai tadi tidak saja berdasarkan pada harmoni dan proporsi secara geometris saja, melainkan dapat juga diciptakan menurut cara-cara dengan pandangan intuitif. Unsur-unsur esensial dalam seni sifatnya abstrak. Dan desain benda-benda yang hakekatnya benda pakai adalah kegiatan dari seniman abstrak. Dengan demikian benda-benda yang pada hakekatnya diciptakan sebagai benda pakai selalu memiliki daya tarik terhadap perasaan estetis sebagai seni abstrak. Daya tarik itu bisa saja terjadi, bersifat rasional atau irrasional.

4.25 Kehadiran Bentuk-bentuk

Diantara macam-macam jenis bentuk yang umumnya dikenali:

- Ada bentuk-bentuk alam yang tumbuh karena keadaan alamiah, tidak tergantung dari manusia.
- Ada juga bentuk-bentuk teknik dan bentuk-bentuk seni, yang tidak tumbuh. Melainkan dibuat oleh karena manusia yang dapat berpikir, berperasaan, dan dapat menemukan sesuatu, serta memiliki tangan.

Dua bentuk terakhir ini tergantung dari beberapa kualitas manusiawi, seperti:

- Kemampuan berpikir secara *intelligen*
- Kemampuan berpikir secara konsep
- Kemampuan mengalihkan suatu ide atau emosi menjadi suatu bentuk.

Pada bentuk teknik masalah dasarnya adalah: “Kegunaan” dari benda yang dibuat dengan bentuk demikian itu, lalu bahannya sendiri, dan kekuatan-kekuatan fisik serta prosedur-prosedur mekanis dalam pembuatan. Akan tetapi, pada bentuk teknik ini, emosi dari si pembuat tidak mutlak tersimpul di dalamnya. Kebalikannya pada bentuk seni, dimana kebutuhan untuk menciptakan bentuk itu, pertama-tama, dan akhirnya, adalah suatu pengalaman dari si pencipta sendiri.

Sebuah sonnet, atau sebuah patung adalah suatu perwujudan dan suatu gambaran luar dari suatu bayangan, yang hanya ada di dalam pikiran si penciptanya.

Dengan demikian selalu ada:

- Suatu emosi permulaan,
- Suatu penglihatan atau penghayalan bentuk,
- Suatu medium untuk mengungkapkannya.

Akan tetapi tidak mutlak harus ada tujuan atau kegunaan tertentu. Bentuk seni itu dalam kehadirannya sudah lengkap, sempurna, dan unik. Kadang-kadang bentuk teknik dan bentuk seni saling bertumpangan (overlap), misalnya:

- Dalam hasil-hasil kerajinan tangan,
- Dalam arsitektur,

Dimana,

- Dorongan kreatif,
 - Persyaratan hukum mengenai bahan, dipertemukan dalam suatu objek,
 - Teknik, dan
 - Fungsi
- } Harus
hidup.

Dengan demikian persoalan dalam *pottery* atau keramik dapat dirumuskan lebih sebagai berikut:

- Adalah membentuk atau menciptakan bentuk-bentuk dari gumpalan lempung yang tidak berbentuk dan tidak terbatas.
- Menciptakan bentuk-bentuk yang berasal dari konsepsi seorang *potter* atau keramikus.
- Bentuk-bentuk yang tumbuh dari idenya mengenai keindahan.
- Dari kepandaiannya sebagai seorang *craftsman*.
- Dan dari kecerdasannya.
- Juga perasaannya serta kepercayaannya sebagai manusia.

Bentuk-bentuk itu telah menyampaikan kepada orang yang melihatnya segala emosi dan ide yang mendorong si pembuat untuk justru membuat bentuk-bentuk itu, melalui garis dan volumenya serta melalui suatu tegangan yang ekspresif, yang berasal dari dalam bentuk itu.

Tujuan dari seorang keramikus (*potter*), bukanlah asal membuat bentuk saja, melainkan bentuk-bentuk yang ekspresif, imajinatif dan hidup. Apabila seorang *potter* telah mengetahui benar-benar bagaimana memutar, maka dia seakan-akan merasakan sesuatu hal atau seakan-akan dia dapat terbang atau melayang yang subjektif sifatnya.

4.26 Bentuk Dalam Pottery

Bentuk sebuah benda *pottery* ditentukan oleh faktor-faktor berikut ini:

- pertama-tama kegunaan benda tersebut
- kemudian plastisitas dan sifat-sifat lain dari tanah liat yang membentuk benda itu.

Teknik pembuatan benda itu bergantung dari plastisitas dan sifat-sifat itu dari tanah liat. Dan plastisitas serta sifat-sifat itu juga membatasi rangkaian bentuk-bentuk yang dapat dibuat dengan tanah liat itu.

Bentuk dan dinding yang bundar, yang lazim pada benda-benda *pottery*, dihasilkan oleh pertimbangan-pertimbangan praktis, yaitu, pertama-tama karena bentuk itulah yang mudah dibuat dan sesuai dengan teknik pembuatan, kedua, karena sudut-sudut yang tajam harus dihindarkan, sebab dalam pembakaran sudut-sudut itu biasanya retak-retak.

Sifat khusus dari sebuah bentuk *pottery* sebagai suatu komposisi dari massa dan profil, artinya *style* atau gaya

dari bentuk tersebut, juga turut ditentukan oleh kecenderungan-kecenderungan sesuatu ras, yang kita warisi secara tidak sadar. Oleh suatu mode yang sengaja dianut, dan oleh selera individual serta pertimbangan dari si pembuat.

Sepanjang masa pembuat-pembuat *pottery* menunjukkan kecenderungan untuk mengikuti bentuk-bentuk yang terdapat pada bahan lain. Pada orang-orang primitif antara lain meniru bentuk-bentuk keranjang, buah labu, benda-benda lain yang dibuat dari kulit, dsbnya. Atau juga benda-benda yang dibuat dari perunggu, perak dan batu. Akan tetapi si pembuat *pottery* itu, dalam hal ini selalu mampu untuk menterjemahkan bentuk-bentuk tadi menurut sifat dari bahannya yang plastis. Betapapun juga dekatnya para pembuat *pottery* mencoba mengikuti persyaratan-persyaratan kegunaan atau fungsi. Bentuk-bentuk benda yang mereka hasilkan akan selalu berbeda satu sama lain dalam berbagai macam detail. Oleh karena itu, karyanya tidak hanya mencerminkan suatu gaya atau *style* dari negaranya atau zamannya saja, melainkan seakan-akan merupakan sebuah bentuk atau patung abstrak.

Banyaklah kesempatan untuk melaksanakan kekreatifan yang artistik dalam pembuatan *pottery*. Dalam lengkungan-lengkungan dari suatu profil. Juga dalam bentuk sesuatu *handle* dan cara menempatkan, dan dalam banyak hal lain lagi, yang kesemuanya itu dilakukan tidak terlalu sengaja dibuat-buat atau secara sangat sadar, melainkan lebih didasari oleh semangat

ketukangan dan kebanggaan seorang ahli. Dengan demikian bentuk-bentuk *pottery* bisa monumental atau pun genit, kokoh, tenang, tegas, ramping dan atau pun sensitif secara *nervous*. Bentuk-bentuk *pottery* bisa saja tampak seperti:

*Dingin dan tak hidup,
Atau seperti aktif tumbuh,
Dinamis seperti akan meledak,
Berputar cepat, atau seperti
Turun dengan lambat.*

Seringkali ketenangan yang *massif* dari kaki sebuah pot tampak secara wajar, seakan-akan tumbuh kedalam gerak atau perkembangan dibagian atasnya, dimana bibirnya, ceretnya, *handlenya* dan sebagainya, merupakan bentuk-bentuk insidental dan merupakan kesempatan untuk penemuan-penemuan yang seakan-akan 'hidup'. Secara luas bentuk-bentuk *pottery* dapat dibagi dalam 2 golongan:

- Yang *outline*-nya tampak seperti diperhitungkan dengan tajam dan dingin (Keramik Yunani)
- Yang lain *outline*-nya mempunyai kebebasan organis seperti sesuatu yang hidup dan tumbuh. (Keramik Tiongkok & Jepang)

Type yang sangat mirip golongan pertama ialah bentuk-bentuk *pottery* yang dikenal dalam seni keramik Yunani yang telah diberi julukan "**Klasik**"; Sedangkan *pottery* Timur Jauh memiliki variasi yang luas dalam bentuknya dan tidak terbatas. Dengan demikian "keseimbangan" dan proporsi yang seakan-akan "dihitung menurut formula" yang secara instingtif dikehendaki oleh selera

Barat, tidak hadir dalam *pottery* Timur Jauh, khususnya Jepang, dimana seringkali suatu bentuk yang menyimpang dari proporsi biasa bahkan digemari. Di Barat, suatu profil kadang-kadang disusun seakan-akan merupakan arsitektur, dari lengkungan-lengkungan yang berlawanan, dengan sudut-sudut tajam untuk memberikan *accent*. Bentuk-bentuk juga berbeda dalam sifatnya yang mutlak sesuai dengan cara yang dipergunakan dalam pembuatan bentuk-bentuk itu. Karena itu sebuah pot yang diputar, waktu meninggalkan tangan si pembuat, akan pasti menunjukkan sedikit ketidak rataan organis profilnya. Misalnya jalur-jalur horizontal, atau ketidak simetrisan. Sedangkan cetakan atau pengecoran dari suatu desain yang telah ditentukan, akan menghasilkan bentuk-bentuk yang sempurna secara mekanis. Walaupun bentuk sesuatu benda keramik mungkin disebut indah menurut profilnya, daya tarik estetisnya secara khusus sebenarnya tergantung dari sifat tiga dimensionalnya.

Dari kenyataan ini akan menonjolkan 2 macam keistimewaan sebagai suatu bejana, dapat dikagumi karena adanya kualitas visualnya, antara lain:

- Sebagai kesatuan dari volume-volume ber-proporsi yang bangkit dari sebuah alas yang lebarnya atau langsingnya mempengaruhi sifat-sifat bentuk seluruh benda.
- Benda itu mungkin memberi kepuasan yang lebih atau peka dalam keseimbangan atau penyusunan bobotnya dan tebalnya, juga dalam menipisnya pinggiran-pinggirannya dan menebalnya dinding-

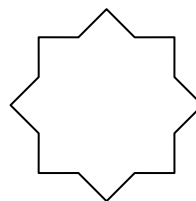
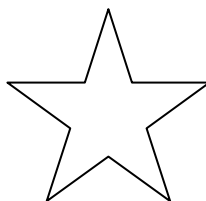
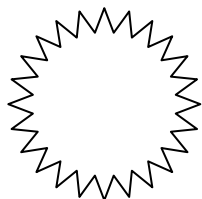
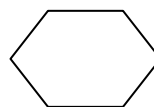
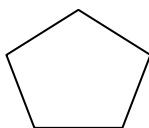
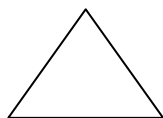
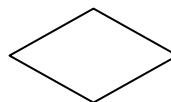
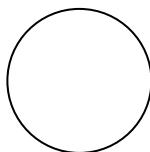
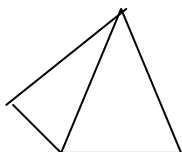
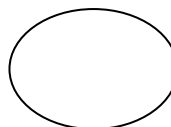
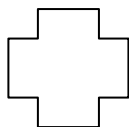
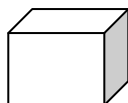
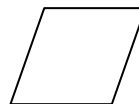
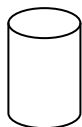
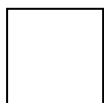
dindingnya. Atau dalam penggumpalan tanah liat pada kaki yang berat.

4.27 Bentuk dan Ekspresi

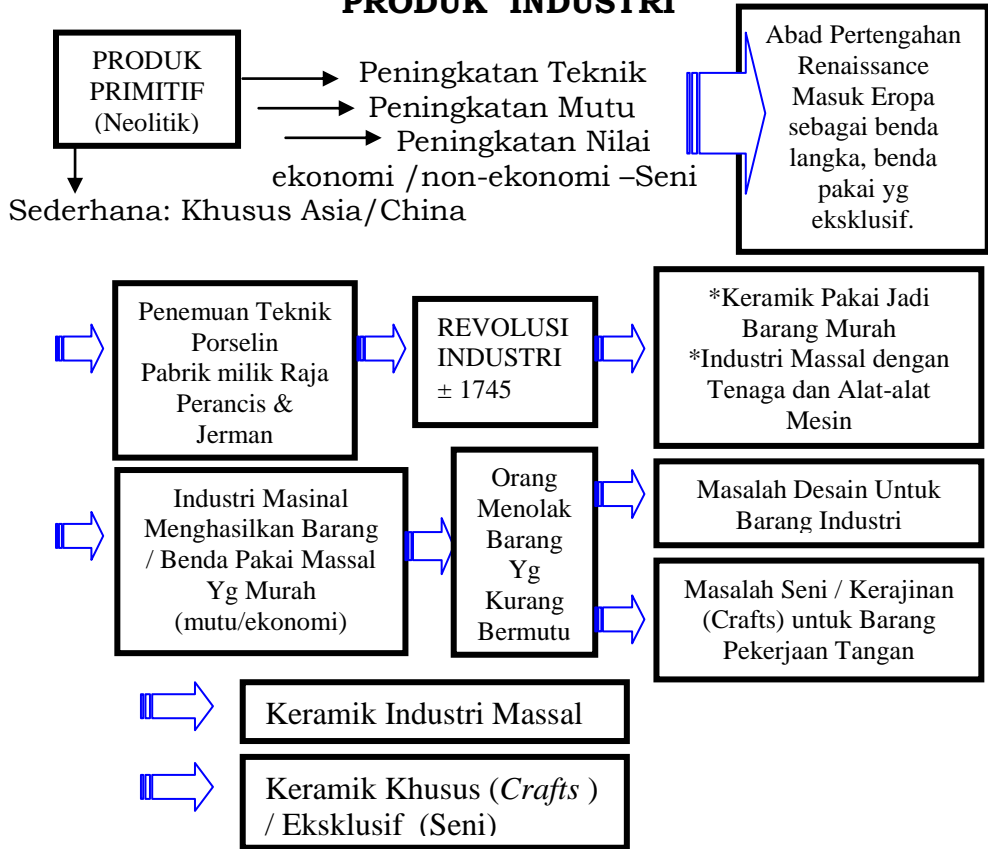
Dalam pembuatan sebuah benda keramik yang baik menyangkut pada unsur-unsur berikut: Tangan, bahan, kegunaan, teknik dan dekorasi. Perpaduan dari unsur-unsur itulah yang membuat sebuah benda keramik yang dianggap baik dan menarik, sebagai benda yang “hidup” dan “hangat”, mampu menyampaikan suatu ide pribadi dari si pembuat atau dapat menggetarkan hati orang yang melihatnya atau memakainya. Akan tetapi masih ada satu unsur lagi yang belum hadir, unsur yang paling utama pada sebuah keramik yang dibuat dengan tangan yaitu “**Ekspresi**”. Sebuah benda keramik tempat air atau poci rata-rata memiliki bagian-bagian yang disebut badan atau perut yang besar, leher, kaki, ceret dan pegangan (*handle*). Hubungan antara setiap bagian itu, satu sama lain dan terhadap keseluruhan bentuk adalah yang menentukan pandangan orang mengenai bentuk serupa itu dan keindahan dari benda tersebut. Perbandingan-perbandingan khusus dan kombinasi-kombinasi tertentu dari bagian-bagian tadi membuat poci itu kelihatan sebagai poci buatan Perancis, poci China, poci Jepang dan sebagainya. Hal itu disebabkan oleh fakta-fakta berikut: Selain daripada kebutuhan yang berbeda-beda orang juga mempunyai pandangan yang berbeda tentang keindahan, dan pendapat yang berlainan mengenai bagaimana mereka dapat menyampaikannya ide-ide itu melalui bentuk-bentuk yang mereka buat.

Seorang seniman keramik atau keramikus akan mengambil sebuah bentuk yang sudah dipergunakan sejak berabad-abad dan mengubahnya menurut pandangannya, penglihatannya, perasaannya dan idenya pribadi. Pada saat itulah benda tempat air atau poci yang biasa tadi berubah menjadi sebuah bentuk pribadi dan memiliki ekspresi tersendiri yang khas. Seperti halnya dengan rautan muka manusia, bagian-bagian yang membentuk benda itu (poci) memungkinkan adanya variasi-variasi yang tak terbatas dan pembentukan-pembentukan yang bermacam-macam, yang masing-masing dapat pula merupakan ekspresi yang khusus. Seperti pada beberapa muka manusia tertentu, ada pot-pot yang memiliki ekspresi yang jelas sekali, lebih karakteristik dan tegas, disebabkan oleh adanya hubungan antara unsur-unsur dari bentuk yang luar biasa, dan perbandingan-perbandingan pada unsur-unsur itu yang membuatnya lebih ekspresif secara pribadi. Untuk menemukan bentuk-bentuk seperti itu si seniman atau keramikus harus membuat percobaan-percobaan dengan **pola-pola dasar**. Keramikus harus mengubah dan membentuk kembali bagian-bagian dan perbandingannya. Menambahkan sesuatu padanya, atau menguranginya, sesuai dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu, sehingga menemukan beberapa buah bentuk yang benar-benar mempunyai karakteristik dan indah karena memiliki ekspresi pribadi yang tersendiri dan jelas.

Gambar Pola Dasar (*Basic Forms*)



PRODUK INDUSTRI



Benda Pakai Fungsional:
 ↗ Rasional Quality
 ↘ Human Quality (Keindahan / Seni)

Keramik --- Seni Abstrak -----Diciptakan karena kegunaannya seperti piring, mangkuk, botol, dll
 Seni---keterpaduan guna/bahan, pakai, seni (William Morris ± 1970)
 :Merisaukan barang industri tanpa keindahan yg menganjurkan kembali keperkerjaan tangan (crafts), mencari jalan keluar memperindah hasil-hasil industri, keterpaduan fungsi dengan keindahan-----proses desain----- desain produk-----alternatif baru berdasarkan kebutuhan.

Bab 6

ORNAMEN TRADISIONAL BALI

Kehidupan masyarakat Bali didominasi oleh agama Hindu, sehingga konsep penciptaan seni sejalan dengan konsep makro dan mikro, kepercayaan magis, berlandaskan Tri Hitha Karana yaitu hubungan manusia dengan Tuhannya, hubungan manusia dengan manusia dan hubungan manusia dengan lingkungannya, untuk mencapai keseimbangan lahir dan batin.

Ornamen tradisi Bali, merupakan salah satu bagian dari kehidupan masyarakat Bali terutama yang beragama Hindu, untuk hal hias menghias berbagai perlengkapan adat-istiadat, bangunan, Pura, juga untuk menghias diri (pakaian) maupun lingkungan tertentu agar tampak indah, tentunya sebagai persembahan kepada Tuhannya.

6.1 Sejarah Ornamen Bali

Ornamen Bali diperkirakan sudah ada mulai sejak zaman pra-sejarah, yakni zaman **Neolitikum** atau zaman perunggu, dengan diketemukannya nekara berukuran besar (1,86 meter dan garis tengahnya 1,60 meter), yang dianggap suci oleh penduduk hingga kini, dipercaya nekara ini adalah bulan yang jatuh dari langit dan disimpan di **Pura Penataran Sasih** (Bulan) di Desa Intaran, Pejeng. Di Desa Manuaba, telah ditemukan pula sebagian dari cetakan batu untuk membuat nekara dan

dihiasi ukiran hiasan seperti yang terdapat di Nekara Pejeng, kini disimpan di Pura di desa tersebut. Dengan demikian sudah ada kemahiran untuk mengolah logam dan hiasan ornamen untuk produksi sebagai kegiatan industri.

Radiawan (2011), menguraikan bahwa dalam sejarah perkembangan ornamen Bali, ada tiga hal yang berhubungan antara lain:

Pertama: sebagai konsep kehidupan beragama di Bali, khususnya Hindu, berkaitan dengan budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Dalam kehidupan muncullah aktivitas-aktivitas kehidupan dan juga berkesenian seperti upacara *yadnya*. Pada proses upacara ini, diperlukan alat upacara yang diwujudkan seindah-indahnya, seperti pembuatan *banten* atau sesaji yang dipersembahkan kepada **Ida Sanghyang Widi Wasa** (Tuhan). Lalu pada bangunan (*pelinggih*) yang ada di areal Pura, dibuatlah berbagai motif ornamen seperti keketusan, papatran dan kekarangan yang beraneka ragam sebagai wujud bakti kepada Tuhan.

Kedua : sebagai konsep benda-benda sejarah, dimana daerah Bali sangat potensial dengan penemuan benda-benda pra-sejarah dan sejarah, seperti Nekara Pejeng, ditemukan di Desa Pejeng dan nekara perunggu tersebut ditempatkan di Pura Penataran Pejeng, nekara berhiaskan ornamen tatahan topeng, diperkirakan berumur 1500

tahun. Juga ornamen berupa relief yang ditemukan di Yeh Pulu, Goa Gajah, Gunung Kawi, Patung Dewi di Desa Kuteri Blahbatuh, arca di Pura Puseh Batuan, Pura Puncak Penulisan, Pusering Jagat, dan lainnya.

Ketiga : sebagai konsep masa pemerintahan raja-raja di Bali. Pada masa pemerintahan **Bali Age**, yang diperintah para Arya dari Majapahit tahun 1343 Masehi. Pusat pemerintahan semula di Slampangan Gianyar dengan raja pertama yakni **Sri Krena Kepakisan**, dan dipindahkan ke Klungkung oleh raja **Waturenggong** dimana pusat kebudayaan dan kesenian berada di kerajaan **Gelgel**-Klungkung, terbukti dengan adanya gambar wayang yang tertera di langit-langit bangunan **Kertagosa**. Pada masa kerajaan ini, seniman atau perajin atau *undagi* mengabdikan di istana dan mempersembahkan karya indah yang diterapkan di Pura dan Puri. Kegiatan hias-menghias masa kerajaan Gelgel banyak ragam yang bermunculan, yaitu ragam hias tumbuh-tumbuhan, binatang dan manusia, yang dipahatkan di pintu, pilar, tembok bangunan berupa ornamen *pepatran*, *keketusan* dan *kekarangan* (flora-fauna). Ketika zaman kolonial Belanda, mendapat pengaruh dari luar dan digubah secara kreatif menjadi berbagai teknik dan motif ornamen seperti *patra Olanda* atau *Wolanda* (Belanda), *patra China* (Tiongkok) dan *patra Mesir* (Timur Tengah).

6.2 Klasifikasi Ornamen Tradisi Bali

Mempelajari dan memahami ornamen tradisi Bali, sebenarnya ornamen menggambarkan perwujudan dari jiwa objek, seperti objek goa, gunung, tumbuh-tumbuhan, binatang atau makhluk (isi dari makrokosmos). Ornamen adalah gubahan diri dunia tumbuh-tumbuhan dan binatang, dimana gubahan tersebut sesuai dengan keahlian seniman atau *undagi* yang dibuat secara turun-temurun. Ornamen yang diterapkan untuk menghiasi bidang-bidang tertentu, misalnya pada bangunan tradisi atau bangunan umum, apakah itu di bagian luar maupun bagian dalam ruangan, juga pada bangunan suci dan pura serta perumahan adat atau puri, yang umumnya dapat menimbulkan ketenangan dan kesadaran estetis. Adapun pengelompokan ornamen tradisi Bali terdiri dari 3 kelompok yaitu: a) kelompok *keketusan*, b) kelompok *pepatran*, dan c) kelompok *kekarangan*.

5.3 Ornamen *Keketusan*

Keketusan, berasal dari kata "ketus" yang artinya dipisahkan menjadi beberapa bagian atau detail, yang desainnya disesuaikan dengan tempat atau fungsinya pada bangunan, benda atau tempat lainnya. Ada beberapa macam *keketusan* seperti dibawah ini:

- a) ***Kakul-kakulan***. Adalah gubahan dari binatang keong atau *kakul* (bahasa Bali), yang dibentuk sesuai dengan imajinasi *undagi* pada masa kerajaan di Bali. *Keketusan Kakulan* ini penggambaran secara dua

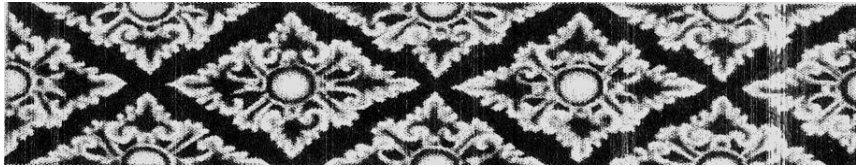
dimensi umumnya dengan teknik tradisi yaitu **sigar mangsi** di atas kertas atau disesuaikan dengan tinggi rendahnya pahatan. Fungsi *kakulan* adalah sebagai peralihan (batas) motif satu dengan lainnya atau *pepalihan* pada bangunan Pura, Puri dan perumahan umum, terkadang sebagai pusat atau awal dari pembuatan motif hiasan lainnya pada suatu bidang.



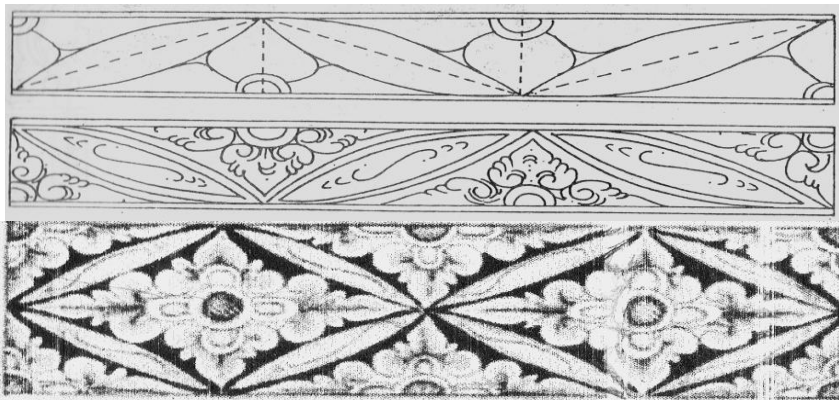
b) Kuping Guling. Motif *keketusan kuping guling* adalah gubahan dari telinga babi. *Guling* atau *celeng* ini dari bahasa Bali yang artinya babi. Motif *kuping guling* ini ada yang tunggal dan ada yang ganda atau dibentuk seperti *api-apian*, tentu gubahannya sesuai dengan anatomi dari kuping babi. Penerapannya terkadang atau selalu berdampingan dengan *patra punggel*, *patra sari* sebagai isian pada bentuk *pepatran*.



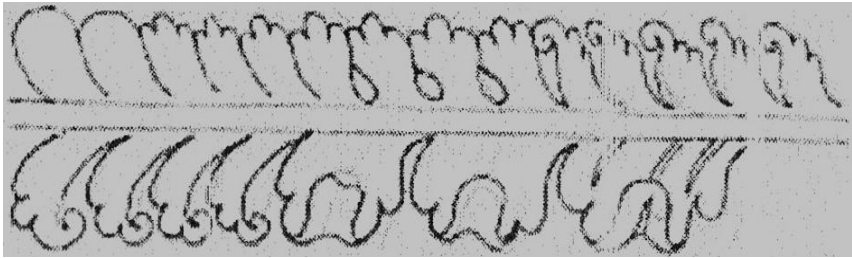
c) **Mas-masan.** Pada zaman dahulu bentuk cincin banyak berbentuk persegi empat atau bentuk wajik, maka pola *keketusan mas-masan* merupakan gubahan dari bentuk cincin tersebut. *Keketusan mas-masan* biasa dibuat dengan teknik *sigar mangsi* pada kertas atau kain prada, juga sering diterapkan atau ditatah ukir pada batu padas, kayu, logam, batu dan keramik.



d) **Batun Timun.** Motif ini adalah gubahan dari batu ketimun dengan bentuk oval. *Batun timun* inilah yang digubah dan dipadukan dengan setengah *mas-masan*, juga ada berbentuk *masan kuping guling* dan dan bentuk daun.



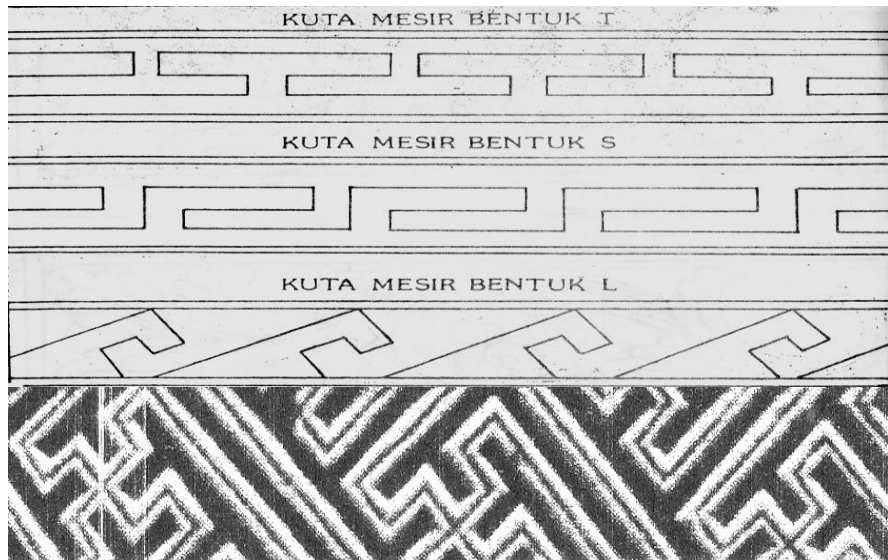
- e) **Pipid.** *Pipid* merupakan gubahan dari pohon pakis (*paku pipid*), bentuk daunnya secara detail distilir oleh *undagi* seperti dipecah tiga atau dibuat *util* berbentuk lipatan yang disesuaikan dengan tempat dan fungsinya. *Keketusan pipid* ini variasinya beragam dan tergantung selera pembuatnya.



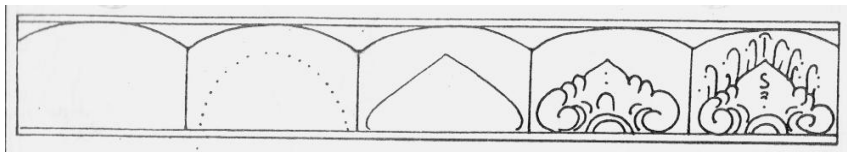
- f) **Ganggeng Pae.** *Keketusan* ini digubah dari rumput alam yang tumbuh di air, tumbuh di kolam, sungai dan bentuk daunnya seperti daun jarum serta bercabang-cabang, secara keseluruhan bentuk daunnya seperti payung terbalik dan sering dilengkapi dengan sarinya yang terbungkus dedaunan. *Ganggeng sari pae* selain dibungkus daun, juga dikombinasikan dengan *mas-masan* berbentuk daun dan *kuping guling*.



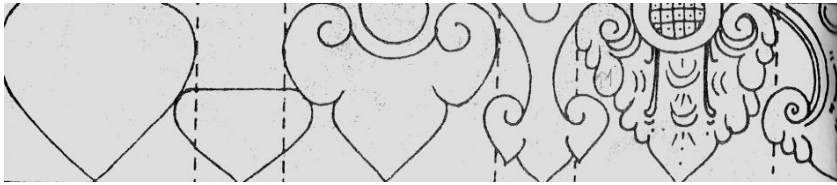
g) Kuta Mesir. Keketusan mesir ini banyak menampilkan bentuk geometris yaitu garis, lazim disebut bentuk swastika, bentuk T, S, dan L.



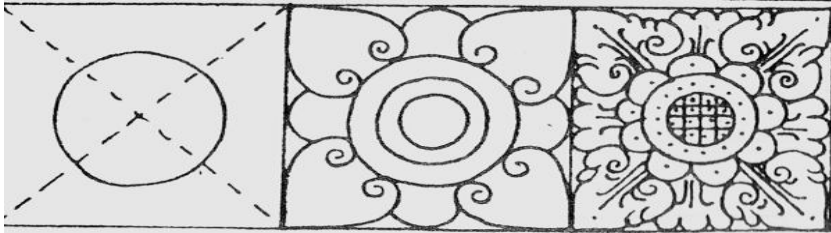
h) Motif lain, ada motif kerang, ceracap, bulan, matahari, batu, air, *aun-aun* biasa dan *meperanak*, *bias meembah*, tunjungan, *bungan tuwung*, *ganggong*, *ertali*, *sari*, *samlung* dan wewanggaan. Ada juga motif senjata dan pusaka seperti *trisula*, *dupa*, *gada*, *musala*, *angkus*, *cakra*, *genta / bajra*, *naga pasah*, *sinar aura*, *api-apian*, *ongkara* dan *swastika*.



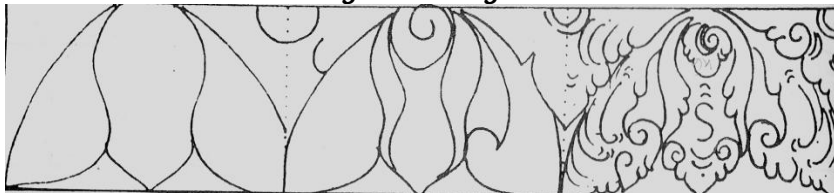
Bias Meembah



Tunjungan



Bungan Tuwung



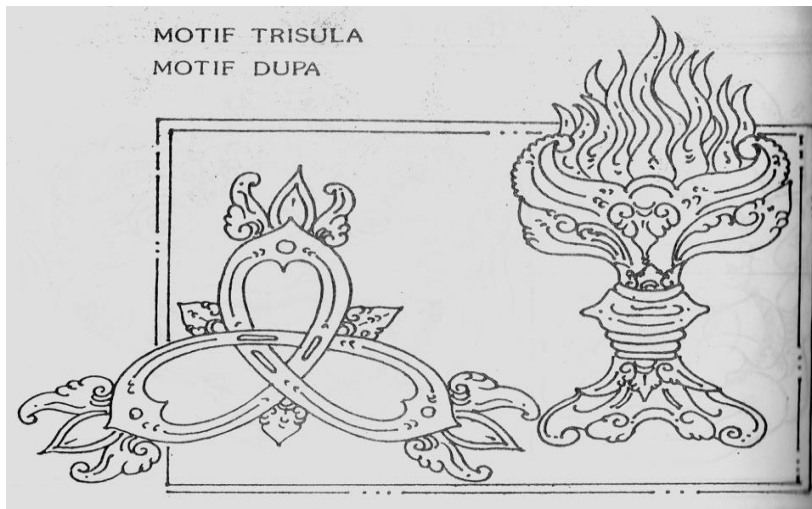
Ganggong



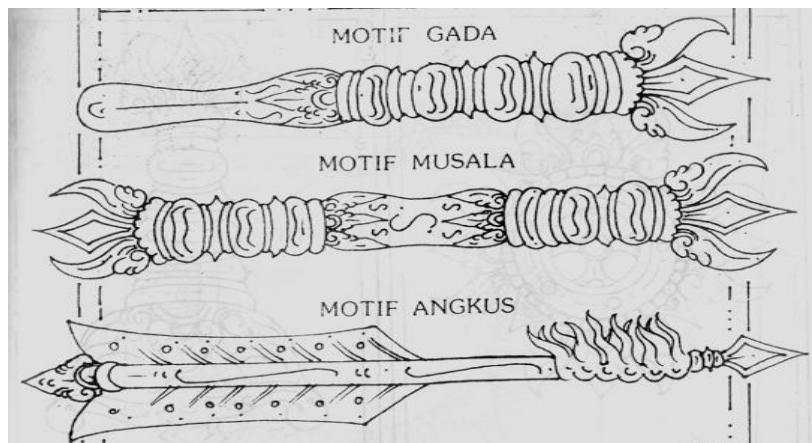
Samblung



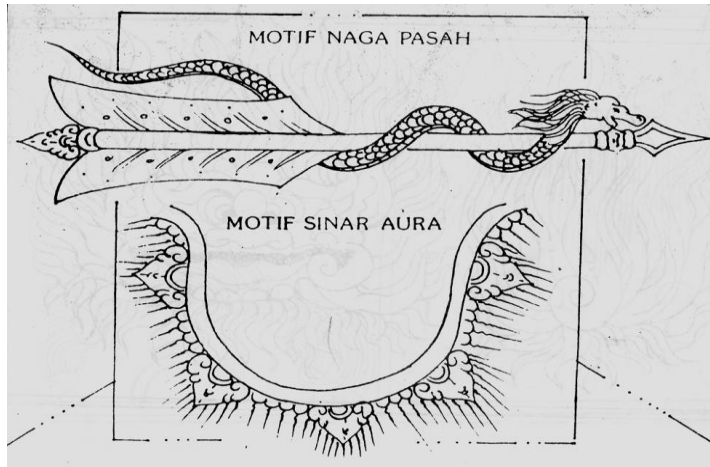
Sari



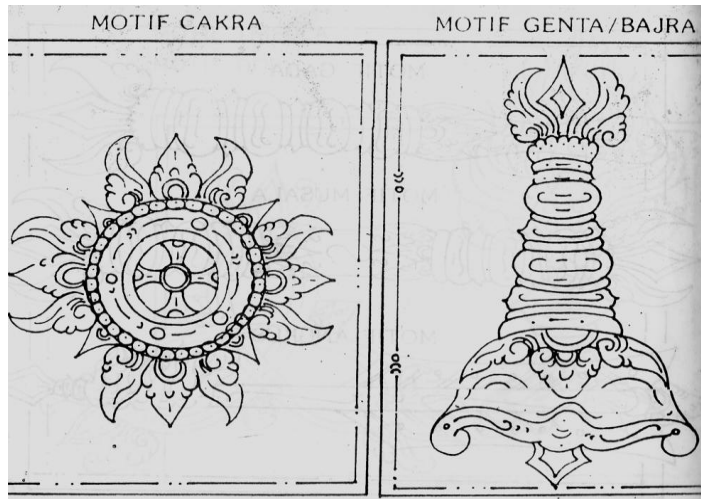
Trisula & Dupa



Sejata Gada, Musala & Angkus



Naga Pasah & Sinar Aura



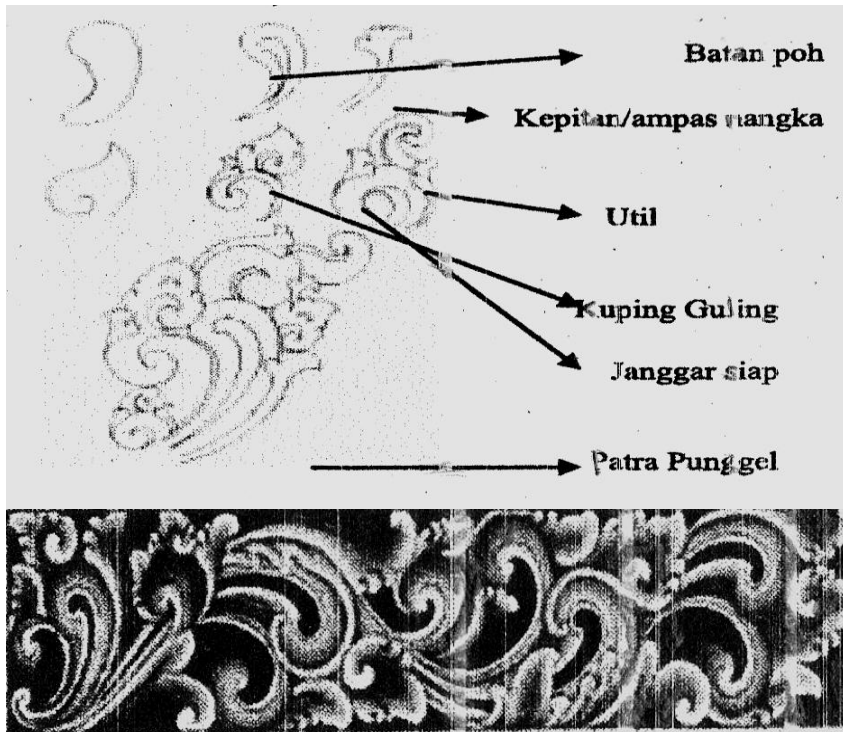
Cakra & Genta

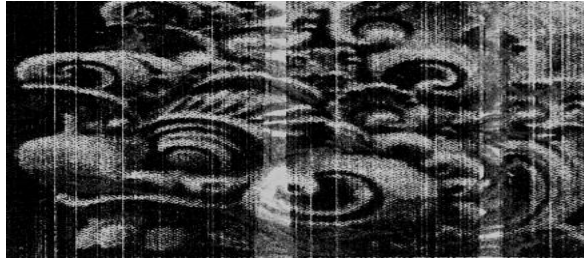
6.4 Ornamen *Pepatran*

Motif hias *pepatran* ini adalah gubahan dari tumbuh-tumbuhan. *Pepatran* atau '*patra*' berasal dari kata *sansekerta* yang berarti 'urat daun' (Wiryani,1975). *Undagi* dan para ahli ukir menciptakan banyak variasi bentuk motif hias jenis ini untuk menyesuaikan dengan bidang bangunan tradisional. *Pepatran* adalah suatu motif yang mudah disesuaikan dengan tempatnya. Adapun *pepatran* dikelompokkan menjadi beberapa macam antara lain:

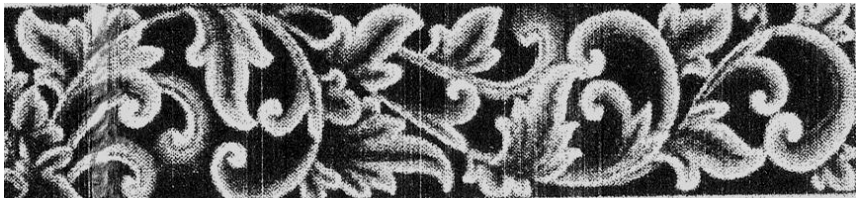
a) *Patra Punggel*, merupakan gabungan beberapa motif, diantaranya *batun poh* atau biji mangga yang digubah sesuai keinginan *undagi*. *Patra punggel* mengambil dasar *liking paku* (sejenis flora) dengan lengkung-lengkung daun muda pohon pakis (*paku*) dan bagiannya antara lain ada *batun poh* dan *kuping guling util*, juga merupakan identitas khas *patra punggel* (Mayun, 1981). *Patra punggel* adalah juga *patra* dasar *lung ikel* dengan daun *angkup* yang berbentuk bulat atau cembung seperti *angkup pejajaran* pada bagian belakang *lung* pokok ada daun tumbuh dengan istilah *endong* (Sukarman,1980). Selain itu, terinspirasi juga dari jengger ayam jago atau disebut *janggar siap* dan gubahan *kuping guling* atau telinga babi serta *util* yaitu gubahan dari pakis yang sedang tumbuh, juga *kepitan* atau *ampas nangka* yaitu gubahan buah nangka yang kali dipergunakan sebagai *patra* dasar. Terkadang ada kemiripan dengan motif daerah lain seperti dari Pajajaran, Majapahit dan Japara. *Patra punggel*

digambar meliuk ke atas, ke kanan - ke kiri, relungnya yang saling bertolak belakang, pada pahatan ditempatkan pada bidang datar dan selalu berulang. Ada pula yang dilengkapi dengan batang dan berbagai variasi seperti *pinggulan*, penambahan *cawian* pada *batun poh*. Penerapan *patra punggel* juga pada bentuk *kekarangan* seperti *karang gajah*, *karang tapel*, *karang goak*, dan tiang bangunan tradisional serta *canggah wang* (kuda-kuda) dan lainnya.



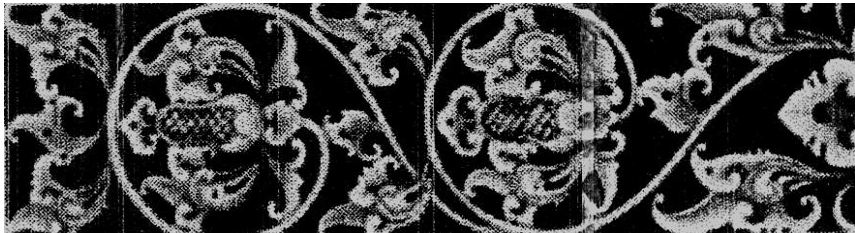


b) Patra Samblung, adalah gubahan dari daun *samblung* yang umumnya hidup merambat atau merayap pada pohon enau yang banyak mengandung air, gubahan *undagi* zaman kerajaan. *Patra samblung* biasanya diterapkan pada bidang datar seperti tembok, pintu, jendela, fentilasi, bingkai lukisan, dan benda lainnya. Identitas dari *patra* ini adalah dominan gubahan daun dan dilengkapi dengan batang, sulur dan spora atau *jawan* secara berulang-ulang dan iramanya kadang saling bersebrangan. Penggambaran sering menggunakan teknik *sigar mangsi*.



c) Patra Sari, adalah gubahan flora, yaitu tumbuhan batang menjalar dan melingkar berulang timbal-balik. Penonjolan pada sari bunga dan sedikit daun merupakan identitas pengenal *patra sari*, selain

kelopak sari dan *patra punggol* sebagai rangkaian *patra sari* ini (Mayun, 1981), semua dilukis dalam *patra-patra* yang variasinya tidak banyak karena adanya lingkaran-lingkaran batang jalar dan dedaunan pada masing-masing pelepah dari bunga berupa *patra punggol*. Penggambaran global dan detail, dibuat berulang dan bolak-balik. Salah satu *patra sari* dengan adanya sari bagian tengah, disisi ada dibuat daun dan *patra punggol* serta dilingkari batang yang melingkar dibubuhi daun bersama *kuping guling*. Penerapannya banyak pada tiang bangunan tradisional seperti *bale dangin* dan *bale meten* (bangunan disebelah timur dan *meten* disebelah utara).



6.5 Ornamen Kekarangan

Adalah bentuk seni hias atau ornamen ungkapan dari *undagi* Bali, suatu rekaan yang diciptakan oleh para *undagi* pada zaman kerajaan Bali. Penciptaan *kekarangan* mendapatkan imajinasi dari berbagai bentuk muka binatang dan manusia, yang tidak meninggalkan bentuk aslinya. Bentuk binatang seperti

gajah, burung, ular, kelelawar, singa adalah bentuk yang dianggap memiliki arti mitologi atau legendaris dan magis, juga ada anggapan sebagai kendaraan dewa-dewa. Wajah manusia digambarkan mulai dari berwajah lembut sampai dengan wajah sangar atau seram seperti raksasa. Dalam pola hias tradisi Bali ornamen *kekarangan* adalah bagian yang tak terpisahkan pada struktur pola hias bangunan tradisi Bali. Pola hias dasar dalam menghias bangunan tradisi Bali itu seperti: *karang gajah*, *karang tapel*, *karang manuk*, dan *murda* serta pola-pola hias pendukung lain. Dengan demikian *pepatran*, *kekarangan*, dan *murda* atau *mendur* merupakan kompetensi dasar jika hendak menghias suatu bentuk bangunan berciri khas tradisional Bali.

- a) ***Karang bentulu***. *Karang bentulu* adalah gubahan dari bentuk wajah dari imajinasi para *undagi* pada masa lampau. *Karang bentulu* berbentuk wajah yang khas dengan bibir diletakkan di bagian agak ke atas, giginya mendatar, taringnya runcing, tanpa hidung dan biasanya dibarengi dengan lidah menjulur kebawah serta bermata satu. Mata satu ini merupakan ciri khas dari motif *karang bentulu* seperti gambar berikut.
- b) ***Karang Tapel***, adalah gubahan wajah (topeng) yang melukiskan dewa-dewa, raksasa, setan, binatang, mahluk khayal dan sebagainya. Dan jika diteliti dari banyak *kekarangan*, ini ternyata gubahan dari manusia dan binatang (Putra), atau bentuk *banaspati*. *Karang tapel* juga gubahan dari muka yang berkerakter keras, biasanya *karang tapel* diterapkan atau ditatah pada material batu

padas dan kayu. *Karang tapel* tanpa memiliki dagu (jagut bahasa Bali). Seperti gambar ilustrasi dibawah ini:

- c) ***Karang Daun***. Bentuk *karang daun* pada prinsipnya sama dengan *karang tapel* atau pola pokok mirip dengan *karang tapel*. Bentuk *karang tapel* secara keseluruhan dan detail digambarkan berupa daun atau *patra samblung*. Sebagai kekarangan, perwujudan dari bentuk hidung, pipi, gigi, alis, dan tampak keseluruhan menyerupai rangkaian dedaunan. *Karang daun* juga gubahan dari bentuk-bentuk daun *simbar* atau bentuk daun yang disesuaikan dengan bentuk ruang dimana ditempatkan (Sika).
- d) ***Karang Goak atau Manuk***. *Kekarangan* ini perwujudan dasar penciptaannya adalah dari wajah burung atau *manuk*. *Karang goak* juga disebut *karang manuk*, karena ada bentuknya mendekati atau menyerupai paruh burung gagak atau paruh ayam, berwajah tanpa pipi (Gelebet). Sebagai bentuk dasar dari suatu gubahan dari burung gagak atau garuda tersebut adalah berbentuk paruh atau bentuk moncong dari burung, kemudian dinamakan *goak* (bunyi gagak), karena bentuk *karang* tersebut mirip dengan paruh burung gagak. Penempatan motif dari *karang goak* pada bangunan tradisional Bali selalu terdapat dipojok atas, sebab kehidupan burung dikotasikan selalu berada di atas atau berterbangan. *Karang goak* atau *karang manuk* yang diterapkan atau ditatahkan pada batu padas dan dapat ditatahkan pada material lainnya sesuai

dengan kebutuhan, selalu ditempatkan pada pojok, karena bentuk karangan ini disesuaikan dengan tempatnya serta ditampilkan berbentuk tiga dimensi. *Karang goak*, sering digunakan pada bangunan yang bergaya khas atau *stile* Bali, seperti bangunan *pawongan*, bangunan *parahyangan* dan pada perkantoran.

e) **Karang Gajah atau Karang Asti.** *Kekarangan* ini merupakan motif hias yang menyerupai atau mendekati bentuk asli dari binatang gajah, terutama bentuk bagian dari belalai, gigi dan gadingnya. Pada motif ini, yang mirip bagian dari gajah, dinamakan *karang gajah*, digubah dari bentuk kepala gajah yang digayakan sebagai motif hias, ke dalam kelompok bentuk kekarangan (Mayun). *Kekawin Smaradana* menceritakan bahwa setelah **Dewa Siwa** bercengkrama dengan **Dewi Uma** dan akhirnya hamil. Waktu hamil muda datanglah para dewa menjenguk dan **Dewa Siwa** datang dengan menunggangi seekor gajah membuat **Dewi Uma** terkejut dengan melihat gajah yang begitu besar dan kemudian **Dewi Uma** melahirkanlah seorang putra yang berkepala gajah yakni dikenal sebagai **Betara Ganesha**. Di India pada zaman **Murya** abad 4-2 SM, arca gajah itu dipergunakan untuk menghias alas stupa yang terdapat di Orrisa (Sucipto). Motif *karang gajah* biasa dipergunakan untuk menghias bangunan, seperti bangunan suci, juga pada waktu diadakan upacara *panca yadnya* di Bali. Juga pada perumahan bahkan pada bangunan perkantoran. *Karang gajah* selalu ditempatkan

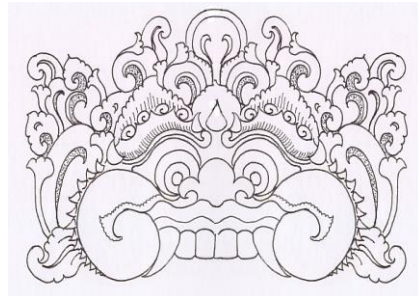
dibagian bawah bangunan tersebut, sesuai dengan kehidupannya selalu berada dibawah/tanah. Motif ini sering dikombinasikan dengan motif *patra punggel* dan *keketusan* atau *bebatuan*. *Karang gajah* yang ditatahkan pada bangunan *pawongan*, bangunan suci, seperti *Pura*, *Pemrajan* (*pelinggih* yang terdapat di lingkungan *Pura* atau *pemrajan*), juga ditempatkan seperti uraian diatas. Material yang dipergunakan seperti batu padas, kayu, batu andesit, pasir-semen, batu bata, bahkan sekarang mempergunakan batu yang khas yang didatangkan dari Jawa berupa batu yang berwarna putih.

- f) ***Karang Boma***. *Karang Boma* banyak ditampilkan di tempat suci, perkantoran, bahkan kini juga diterapkan di Bandara sebagai ciri khas Bali, biasanya *karang boma* ditatahkan atau selalu ditempatkan di atas pintu masuk, seperti pintu *bale daje* (rumah yang berada sebelah utara dalam tatanan rumah di Bali), *Kori Agung* atau candi *kurung* di *Pura* atau di *Puri*. Hiasan ini mula-mula berasal dari hiasan berbentuk manusia, terkadang digambarkan hanya bentuk wajahnya sebagai *masker* atau kedok muka, yang mempunyai arti sebagai sebagai lambang penolak roh jahat atau penangkal bahaya (Van Dre Hoop). *Sang Boma* dalam pewayangan ada diceriterakan bahwa raksasa anak *Sang Wipracitta* (*Kalarau*) dengan *Sang Kita* yang ikut minum air *amerta* dan dipanah oleh **Dewa Wisnu** (Siman). *Karang boma* berbentuk kepala manusia yang dilukiskan dari

leher ke atas lengkap dengan hiasan dan mahkota, diturunkan dari ceritera *Bomantaka*. *Karang boma* ada yang tanpa tangan, ada yang dilengkapi dengan tangan sampai jari-jari mekar dan berkuku panjang. Biasanya *karang boma* disertai atau dirangkai bersama *pepatraan* seperti *patra sari*, *patra cina*, *patra olanda* dan *patra samblung* (Mayun). Di Jawa disebut *Kala Makara* atau *Boma*, biasanya ditempatkan di pintu masuk. Ada *kala* bermuka seperti singa yang sudah digubah menjadi muka raksasa, berhidung besar, matanya melotot, dan tumbuh-tumbuhan sebagai rambut (Narno). *Karang Boma* ditatahkan diatas pintu masuk *peruman (griya)*, ada yang berbentuk mulut lebar, mata melotot, hidung besar, telinga lebar, tangan terbuka, berkuku panjang, dan dilengkapi mahkota dengan paduan bersama dengan *pepatran cina*. Sering kali motif diterapkan mempergunakan material batu padas, kayu pada pintu, atau pada material bata merah atau media semacam adonan batu apung-semen-pasir, atau bahan lainnya.

- g) ***Karang Sae***, adalah perwujudan setengah *barong*, dengan penampilan gigi yang tajam atau runcing, dihiasi dengan bentuk tangan disamping kiri dan kanan yang mengepal batang dari *pepatraan* yang menyertainya (Bappeda Bali). *Karang Sae* ada yang kepalanya berbentuk atau berwujud kelelawar raksasa, dengan gigi runcing dan bertanduk. *Karang sae* pada umumnya bentuknya dilengkapi dengan dua pasang tangan seperti *karang boma* (Mayun). Maka bisa disebut bahwa *karang sae*

adalah gubahan dari binatang kelelawar, bila dilihat dari sisi wajah dari binatang tersebut dan merupakan ekspresi para *undagi* pada zaman kerajaan Bali. *Karang Sae* biasanya dilengkapi dengan tanduk, bulu diatas seperti bulu sayap, mata seakan menjorok kedalam, giginya runcing, tangan memegang tangkai dari *patra cina* atau *patra* lainnya. *Karang Sae* yang diterapkan dan berada diatas pintu ada yang tanpa tangan, ada pula batang rangkaian *pepatran* keluar dari pinggir mulut bagian belakang.



Karang Bentulu dan Karang Tapel



Karang Daun dan Karang Manuk



Karang Asti dan Karang Boma



Karang Sae

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, ***Dictionary of Art***, Pergamon Press Ltd, London
- Anonim, ***Ensiklopedi Indonesia***, Ichtiar Baru van Hoeve, 1992
- Anonim, ***Everyman Encyclopedia***
- Anonim, ***Encyclopedia of World Art***, 1965
- ... , **82 Bahasa dan Seni**, Tahun 33, Nomor 1, Februari 2005
- Akhdiyati Karta Miharja, **Seni dalam Pembinaan Kepribadian Nasional**, Budaya X /1-2, 1961
- Akhmad Parlan Mulyano, **Dekorasi**, 1984
- Astuti, Ambar. **Pengetahuan Keramik**. Gajah Mada University Press, Yogyakarta. 1997
- Atmosudiro, Sumijati. *Notes on the Tradition of Pottery Making in the Region of Kasongan, Regency of Bantul*". dalam Satyawati Suleiman (Ed), **Studies on Ceramics**. Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, Jakarta. 1984
- Dewantara, Ki Hadjar, **Pendidikan (1)**, Majelis Luhur Taman Siswa Dewantara, Yogyakarta, 1962
- Dogmy dan Carter, **Four Thousand Years of China's Art**, The Honel Press Company, New York, 1951
- Dufrene, Mikel, Dkk, **Aesthetics and The Sciences of Art**, 1978
- Feldman, B.F. **Art As Image and Idea**. Englewood Cliffs, New Jersey Prentice Hall Inc. 1967
- Francis, Abraham M. **Modernisasi di Dunia Ketiga: Suatu Teori Umum Pembangunan**. Yogyakarta. 1991
- Gustami, Sp. *et al.*, **Pola Hidup dan Produk Kerajinan Keramik Kasongan**. Yogyakarta, Departemen

- Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral
Kebudayaan, Proyek Penelitian Pengkajian
Kebudayaan Nusantara. 1985.
- Gustami, Sp. **Seni Kerajinan Keramik Kasongan.**
Yogyakarta: Kontinuitas dan Perubahannya ,
Tesis S2 Universitas ajah Mada. 1988
- Goris R., **Atlas Kebudayaan**, Pemerintah RI, Jakarta,
1953
- Gronemen, Chris and Feirier, **General Shop**, Mc Grow-
Hill, New York, 1969
- Haryono, Bedjo. **Pembuatan Kerajinan Tanah Liat**
Tradisional. Departemen Pendidikan dan
Kebudayaan, Bagian Proyek Pembinaan
Permuseuman DIY. 1995-1996
- Heskett, John, **Industrial Design**, Thames and Hudson,
London, 1980
- Hildawati, **Keramik Pada Zaman Majapahit**, Skripsi SR-
ITB, Bandung, 1971
- Ismail Raji Al-Faruqi, **Seni Tauhid, Esensi & Ekspresi**
Estetika Islam, Bentang Budaya, 1986
- Jacques Havet, Dkk, **Main Trends of Research in the**
Social and Human Sciences, Unesco
- Jurnal Seni Rupa dan Desain, 1999-2003, **Prabangkara**,
ISSN 1412- 0380, Vol 1-6, No.1-8, PSSRD Univ.
Udayana, Denpasar
- Komite Seni Rupa DKJ, **Seni Rupa**, Berkala No. 4,
Jakarta, 1984
- Kempers, AJB., **Bali Purbakala**, PT. Ichtiar, Jakarta,
1960
- Ki Hajar Dewantara, **Pendidikan Majelis Luhur**,
Persatuan Taman Siswa, Bagian I, Yogyakarta,
1962

- Koentjaraningrat. **Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan.** Gramedia Jakarta. 1984
- Leo Tolstoy, **What is Art ?** Bobs-Merrill, Indiana polis, New York, 1960
- Lury, Celia. **Budaya Konsumen.** (Terj. Hasti T. Champion), Yayasan Obor Indonesia, Jakarta. 1998
- Manhei, Karl. **Sosiologi Sistematis.** (Terj: Soerjono Soekanto), Rajawali, Jakarta. 1985
- Muchtar, Bud. *Daya Cipta di Bidang Kriya* dalam Jurnal **Pengetahuan dan Penciptaan Seni.** B.P. ISI. Yogyakarta. 1991
- Monro, Thomas, **Evolution in The Arts,** The Cleveland Museum of Art Clevend, 1963
- Myers, Bernard.S., **Dictionary of Art,** 1951
- Murdowo, **Seni Budaya Bali-Balinese Art and Culture,** Jakarta, 1963
- Murtihadi, **Ornamen,** 1981
- Mayer, Ralph, **A Dictionary of Art Term & Techniques,** Adan & Charler Black Ltd, London, 1969
- Mills, John Fitz Maurice, **The Pergamon ,** 1965
- Mikke Susanto, **Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa,** Dicti Art Lab. Yogyakarta & Jagat Art Space Bali, 2011
- Papanek, Victor, **Design for the Real World, New York,** Pantheon Books, 1971
- Poewodarminto, WJS, **Kamus Umum Bahasa Indonesia,** Pn. Balai Pustaka, Jakarta, 1976
- Radiawan, **Konsep dan Aplikasi Ornamen Tradisi Bali,** dalam *Jurnal Imaji*, Vol. 9, No.2 Agustus, 2011
- Read, Herbert, **The Meaning of Art,** Faber and Faber Limited, London, 1962

- Runes, Dagobert D. and Harry S., ***Encyclopedia of The Arts***, USA, 1946
- Santoso Doellah, ***Batik: The Impact of Time and Environment***, Danar Hadi
- Soedarso, Sp., **Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni**, Suku Dayar San, Yogyakarta, 1988
- Soegondho, Santoso. **Tradisi Gerabah di Indonesia: Dari Masa Prasejarah Hingga Masa Kini**. Himpunan Keramik Indonesia, Jakarta. 1995
- Stark, Miriam T. and William A. Longacre. "*Kalinga Ceramics and New Technologies: Social and Cultural Contexts of Ceramics Change*", dalam W. D. Kingery (Ed), *Ceramics and Civilization: The Social and Cultural Contexts of New Ceramic Technologies*. Volume VI, ***The American Ceramic Society***, Westerville, OH. 1993
- Sugriwa, I Gst Bagus, **Dasar-dasar Kesenian Bali**, Pemda Tk.I Bali, Denpasar, 1957
- Tomas Munro, ***Evolution in the Arts, The Cleveland Museum of Arts***, Cleveland, 1963
- Utomo, Agus Mulyadi, **Wawasan & Tinjauan Seni Keramik**, Paramita, Surabaya, 2007
- Utomo, Agus Mulyadi, **Pengetahuan Teknologi Bahan Keramik**, Udayana University Press & ISI Denpasar, 2010
- Utomo, Agus Mulyadi, **Produk Kekriyaan Dalam Ranah Seni Rupa dan Desain**, ISI Denpasar & Hijrah M, 2011
- Yuliman, sanento, dkk, **Lingkup Seni Rupa : Kumpulan Karangan Tentang Cabang-cabang Seni Rupa**, ITB, Bandung, 1983