

PENCIPTAAN *SANGKU* KERAMIK DENGAN ORNAMEN GAMBAR WAYANG KHAS BALI

I Wayan Mudra, I Gede Mugi Raharja, I Wayan Sukarya

Program Studi Kriya, Program Studi Desain Interior, Program Studi Seni Rupa Murni,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
pos-el: wayanmudra@isi-dps.ac.id

Abstrak

Penciptaan *sangku* keramik dengan memanfaatkan gambar wayang khas Bali sebagai budaya tradisi, masih sangat jarang dilakukan oleh pencipta keramik di Bali maupun di Indonesia pada umumnya. Budaya tradisi sangat penting diangkat dalam upaya menghadirkan karya-karya keramik berkarakter Indonesia, di tengah menjamurnya karya-karya keramik benuansa asing di Indonesia. Tujuan penulisan ini adalah untuk menjelaskan: proses pembentukan, proses pembakaran, proses ornamen dan fungsi penciptaan karya *sangku* keramik yang menerapkan objek ornamen wayang khas Bali. Penelitian penciptaan ini menggunakan metode diskriptif kualitatif dengan teori pengambilan data *purposive sampling*. Metode penciptaan merujuk pada metode penciptaan SP. Gustami yaitu eksplorasi, improvisasi, dan perwujudan. Teknik pengambilan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, analisis karya dengan kualitatif dan hermeneutik. Hasil penelitian menunjukkan: proses pembuatan *sangku* keramik ini menggunakan teknik putar, pembakaran karya melalui tiga tahapan yaitu pembakaran *bisquit*, pembakaran glasir 1250°C dan pembakaran ornamen mencapai suhu 1250°C; penerapan ornamen dilakukan dengan teknik lukis; dan fungsi karya *sangku* keramik ini yaitu sebagai benda hias, sebagai benda fungsi pakai, dan souvenir. Kesimpulannya adalah penelitian penciptaan *sangku* keramik ini merupakan tahapan yang cukup panjang mulai dari tahap pembentukan sampai tahap pembakaran akhir. Gambar wayang khas Bali sebagai ornamen pada penciptaan *sangku* keramik ini merupakan penciptaan yang cukup langka, juga sebagai upaya pelestarian budaya tradisi dan juga mendukung upaya penciptaan kriya keramik berkarakter Indonesia.

Kata Kunci: *penciptaan, sangku, keramik, wayang khas Bali.*

A. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ekonomi ini, Indonesia dibanjiri oleh berbagai produk dari luar negeri. Hal ini bisa dilihat dari berbagai produk luar negeri yang dipasarkan di Indonesia. Kondisi ini tentu memiliki dampak positif maupun negatif. Di samping itu ada kecenderungan masyarakat Indonesia lebih menyukai produk-produk luar negeri dibandingkan produk sendiri atau produk lokal, indikasinya dapat dilihat dari produk-produk yang digunakan masyarakat sehari-hari. Terkait dengan penjelasan tersebut, Lembaga Layanan Pemasaran Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (LLP-KUKM) Kementerian Koperasi dan UKM juga memberi penilaian bahwa masyarakat Indonesia saat ini lebih memilih menggunakan produk luar dibanding produk lokal. Disebutkan juga hal ini disebabkan oleh beberapa hal misalnya: kualitas rendah, kemasan kurang menarik, inovasi produk masih kurang, dan lokasi penjualan produk yang kurang baik (Utami, 2017).

Di samping itu produk-produk keramik bernuansa China sangat mudah ditemukan di pasar-pasar Indonesia, terkesan keramik Indonesia kalah saing dalam mengisi pasar dalam negeri. Kehadiran keramik Cina masuk ke Indonesia beragam dalam varian desain, didukung oleh teknologi yang baik, harga yang lebih kompetitif, bebas biaya masuk, sehingga mampu memenuhi kepuasan konsumen dari berbagai lapisan masyarakat. Sedangkan keramik Indonesia belum mampu menyuguhkan produk untuk menyaingi produk dari luar tersebut. Maka dari itu menurut Arimbawa kedepan diperlukan kecanggihan dalam konsep desain, mutu dan pemasaran produk (Arimbawa, 2011:172). Demikian juga dibutuhkan strategi bersaing dalam menciptakan produk baru dan dalam menciptakan diversifikasi desain untuk meningkatkan daya saing (Maulana, 2010).

Memperhatikan uraian di atas maka berbagai hal harus dilakukan, diantaranya adalah penciptaan produk-produk keramik baru sebagai bagian dari inovasi produk pada industri kreatif. Maka dari itu penciptaan karya keramik yang mengangkat budaya tradisi

dalam kancah nasional menjadi penting, walaupun disadari diperlukan kerja keras dan dukungan dari semua pihak untuk mewujudkan. Beberapa penciptaan kriya keramik yang mengangkat budaya tradisi telah dilakukan oleh beberapa seniman keramik Indonesia patut untuk diapresiasi, diantaranya: Hildawati, Hendrawan, Legganu, F Widiyanto, Suhaemi, dan lain-lain. Namun dari seniman ini F. Widayanto yang terlihat konsisten mengangkat budaya tradisi Indonesia dibandingkan yang lainnya. Karya-karyanya yang dikenal masyarakat misalnya diantaranya berjudul Loro Blonyo, Ganesha-Ganeshi, Drupadi, Semar, Drama. F. Widayanto lahir di Jakarta 1953 merupakan seniman dan juga seorang perajin keramik yang kreatif, cinta budaya Indonesia khususnya budaya Jawa yang tersirat pada karya-karya yang diciptakan. Karya-karya lainnya Drama Republik dan Kiai Madai Bagas dan lain-lain (Jamaludin, 2017: 153,156).

Di samping itu F. Widayanto juga disebut sebagai keramikus lulusan Seni Rupa ITB yang mengusung modernisme, mengangkat khasanah budaya lokal warisan nenek moyang ke dalam karya-karya seni rupa modern. Seni tradisional merupakan titik tolak F. Widayanto berkarya melahirkan karya-karya tergolong seni rupa modern yang divisualkan lewat karya seni patung keramik seperti “Golekan” (Sachari, 2002:79).

Pencipta karya keramik lain yang juga menciptakan karya keramik dan terinspirasi dari seni tradisional yaitu IKadek Yulia wan yang mengangkat wayang tradisional khas Bali. Karya-karya yang diwujudkan terdiri dari beberapa desain tempat lampu yang diberi judul sebagai berikut: Tempat Lampu Anggada dan Hanoman, Tempat Lampu Hanoman, Tempat Lampu Rahwana, Tempat Lampu Anggada dan Subali, Tempat Lampu Rama Memanah Kijang, Tempat Lampu Hanoman dan Rahwana, Tempat Lampu Rama dan Laksmana, Tempat Lampu Rama Dan Sita, Tempat Lampu Sugriwa dan Subali, dan Tempat Lampu Jetayu. Karya-karya Yulia wan dibentuk dengan teknik putar dan cetak. Penerapan ornamen dilakukan dengan teknik tempel, ukir, dan toreh, serta *finishing* dilakukan dengan pengglasiran (Yuliawan, 2017). Karya-karya

Yuliawan memiliki kemiripan dengan penciptaan *sangku* keramik ini, namun visualisasi bentuk wayang dan penerapan warna *sangku* keramik ini lebih mendekati *style* bentuk dan warna wayang Kamasan sebagai objek yang dirujuk. Tulisan ini bertujuan menjelaskan: proses pembentukan, proses ornamen, proses pembakaran dan fungsi karya *sangku* keramik yang menerapkan objek gambar wayang khas Bali sebagai ornamen.

B. LANDASAN TEORI

Kata *sangku* mungkin saja masih asing didengar oleh sebagian orang, karena kata ini bernuansa tradisi yang penggunaannya banyak dikaitkan dengan kegiatan adat di suatu daerah di Indonesia. Kata *sangku* sesuai KBBI adalah kata lain dari mangkuk, digunakan sebagai tempat air untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. Bahan yang bisa digunakan untuk membuat *sangku* misalnya tembaga, kuningan, tanah liat (keramik), dan lain-lain. Pada perkawinan Suku Dayak Ngaju, *sangku* digunakan sebagai wadah syarat upacara yang terbuat dari kuningan diisi beras, uang perak, patung *taliben*, telur ayam kampung dan lain-lain yang dipersiapkan oleh pengantin perempuan pada acara *haluang hapelek* (Pranata, 2018:17, Thelia, 2017: 33).

Namun di Bali benda *sangku* memiliki fungsi yang berbeda yaitu digunakan sebagai tempat air suci oleh umat Hindu pada pelaksanaan upacara keagamaan ataupun upacara adat. Di Bali *sangku* juga disebut *kumba* (Mudra, 2018: 62), umumnya terbuat dari tanah liat merah yang dibakar pada suhu rendah, sehingga termasuk katagori produk gerabah. Di Bali juga ditemukan *sangku* berbahan kuningan, perak, aluminium, dan keramik. Pada penciptaan ini *sangku* dibuat dengan bahan keramik sehingga penciptanya ini disebut dengan *sangku* keramik.

Penelitian penciptaan *sangku* keramik ini mengangkat gambar wayang khas Bali sebagai ornamen. Gambar wayang khas Bali yang dimaksud adalah gambar wayang *style* Kamasan, ada yang menyebutnya lukisan wayang *style* Kamasan. Lukisan wayang *style*

Kamasan telah menginspirasi perajin dari berbagai sentra kerajinan dalam membuat produk-produk baru yang bernuansa tradisi. Sesuai dengan namanya lukisan tradisi ini berkembang di Desa Kamasan Kabupaten Klungkung Bali, memiliki identitas yang sangat kuat, unik, terikat oleh pakem, nilai, norma, dan ketentuan yang bersifat mengikat dan baku. Seni lukis wayang Kamasan memiliki nilai-nilai estetika yang tinggi dan nilai filsafat yang sering dipakai sebagai pencerahan dalam kehidupan manusia di dunia maupun di akhirat (Mudana, 2016:199). Kegiatan membuat lukisan wayang di Desa Kamasan diikuti oleh generasi anak-anak sampai tua dan telah menjadi budaya kehidupan mereka sehari-hari.

Di beberapa referensi ditulis pada pemerintahan Raja Dewa Agung Made di Semarapura Klungkung abad XVII, menugaskan Gede Marsadi (1777 M) warga Desa Kamasan untuk menggambar Patih Mudara dalam cerita lontar Boma. Raja menilai gambar yang dihasilkan Marsadi sangat bagus, dan raja selalu memanggilnya dengan nama Mudara. Nama Mudara merupakan nama hadiah yang diberikan raja kepada Gede Marsadi. Kemudian lukisan karya Gede Marsadi ditiru dan menyebar ke seluruh wilayah Bali. Gaya seni lukis wayang Marsadi ini dikenal dengan nama Seni Lukis Wayang Kamasan. Gaya seni lukis ini juga dikenal dengan nama Seni Lukis Bali Klasik Tradisional, karena memiliki *uger-uger* yaitu aturan mengikat yang tidak bisa dilanggar serta dilestarikan secara turun-temurun (I Made Kanta dalam Nirma, 2010).

Teknik melukis wayang Kamasan terdiri dari beberapa tahapan yaitu sketsa, pewarnaan dan ngawi. Pada awalnya pewarnaan karya lukisan wayang Kamasan menggunakan bahan-bahan alam, namun sesuai dengan perkembangan zaman bahan warna tersebut menggunakan warna-warna aklirik yang sudah jadi yang dapat dibeli di toko-toko warna. Namun dalam pembuatan karya *sangku* keramik ini menggunakan cat warna keramik yang harus dilakukan proses pembakaran untuk mendapatkan warna yang kuat melekat pada body keramik dan warna yang mengkilap. Contoh lukisan wayang Kamasan seperti terlihat pada gambar 1 di bawah yang menjadi inspirasi dalam penciptaan karya ini.

Untuk lebih memahami tentang penciptaan *sangku* keramik ini, perlu dijelaskan tentang pengertian keramik khususnya, sehingga tidak terjadi salah tafsir dalam mengapresiasinya. Apresiasi karya ini walaupun lahir pada era global, era milenial, kemungkinan banyak yang tidak paham tentang keramik. Pada survey pendahuluan yang dilakukan secara random pada masyarakat umum diperoleh data bahwa yang paling diingat tentang keramik adalah keramik untuk bangunan seperti keramik untuk lantai dan keramik dinding, keramik perabotan rumah tangga seperti piring, cangkir lepekan, mangkuk, dan teko. Pemahaman itu tentu benar, namun cakupan produk keramik bukan sebatas itu. Sehingga bisa terjadi pengertian keramik terkait dengan karya seni seperti penciptaan *sangku* keramik ini belum banyak dipahami dengan baik. Karya-karya keramik bisa ditemukan dalam bentuk karya berfungsi pakai, berfungsi hias/seni, dan berfungsi pakai dan hias. Keramik hanya media untuk mengungkapkan sebuah produk atau karya seni. Pengertian dasar keramik sesungguhnya adalah barang-barang atau produk yang terbuat dari bahan galian anorganik non-logam yang telah mengalami proses panas pada suhu tinggi (Sumitro dalam Utomo, 2007: 5).

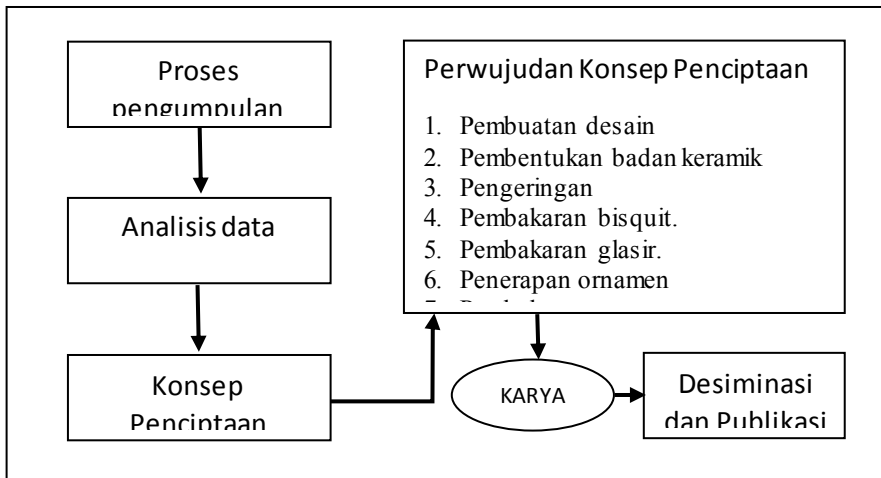
C. METODE PENELITIAN

Penelitian penciptaan karya *sangku* keramik ini merujuk pada tahapan penciptaan seni Gustami (2007:329) terdiri dari eksplorasi, improvisasi (eksperimen) dan perwujudan. Pada eksplorasi dilakukan pengumpulan data sebagai bahan perancangan desain, sebelum proses perwujudan dilakukan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Penentuan sumber data (subyek penelitian) dilakukan dengan pendekatan *purposive sampling*, misalnya menentukan mitra kerja dalam perwujudan, budayawan yang memahawi *sangku*, ceritera pewayangan dan pelukis wayang *style* Kamasan. Selanjutnya tahap improvisasi dilakukan pembuatan gambar desain *sangku*

berdasarkan data-data yang diperoleh sebelumnya, kemudian didiskusikan di tim pencipta yang masing-masing memiliki peran yang berbeda. Desain terpilih kemudian diwujudkan oleh mitra kerja yang ditunjuk. Perwujudan ini merupakan tahap eksperimen sebelum perwujudan sesungguhnya dilakukan. Setelah eksperimen dilakukan kemudian dilanjutkan dengan perwujudan yang sesungguhnya terhadap desain yang terpilih melalui analisis di tim peneliti pencipta. Mitra kerja penciptaan *sangku* keramik ini adalah Usaha Keramik Tri Surya Keramik di Desa Kapal Kecamatan Mengwi di Kabupaten Badung. Perlu disampaikan penciptaan *sangku* keramik ini merupakan bagian dari pelaksanaan Penelitian Penciptaan Penyajian Seni (P3S) yang didanai DRPM Dikti yang dimenangkan tim penulis 2018 - 2019. Hasil penelitian penciptaan ini diharapkan dapat dikembangkan oleh mitra yang dipilih untuk menghasilkan karya-karya yang memiliki karakter Indonesia dengan mengangkat budaya tradisi dan tidak menutup dapat dikembangkan oleh industri keramik lainnya yang memiliki kesamaan visi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penciptaan *sangku* keramik diawali dengan pembuatan desain setelah dilakukan pengumpulan data dan analisis data yang menjadi konsep dasar penciptaan karya *sangku* keramik ini. Pembuatan desain dilakukan di atas kertas dilengkapi dengan ukuran dan skala. Pada pembuatan desain, pencipta membuat tiga varian *sangku* dilihat dari ornamen dan ukurannya, artinya bentuknya sama, ukuran dan objek ornamennya berbeda, seperti terlihat pada gambar 3, 4, dan 5 di bawah. Hal ini dimaksudkan sebagai upaya memberikan pilihan yang lebih banyak kepada apresiator dan juga kepada perajin keramik yang ingin mengembangkan produk desain *sangku* ini. Kemudian desain *sangku* diwujudkan oleh mitra kerja yaitu usaha keramik Tri Surya Keramik di Desa Kapal Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung. Alur proses penciptaan karya *sangku* keramik ini seperti pada bagan berikut.



Bagan 1. Alur Proses Penciptaan *Sangku* Keramik

Pembentukan badan keramik dilakukan dengan teknik putar (*wheel*) dan hasil perwujudan tersebut kemudian dikeringkan sampai bentuknya hilang dengan baik. Setelah kering kemudian dibakar pertama (bakar bisquit). Disebut pembakaran bisquit karena hasil dari proses pembakaran pertama dari badan keramik berwarna seperti bisquit. Selanjutnya badan *sangku* keramik yang sudah dibakar bisquit ini dilapisi glasir dan dibakar mencapai suhu 1250°C. Badan *sangku* keramik yang sudah selesai diglasir kemudian dilakukan penerapan ornamen dengan objek wayang khas Bali *style* Kamasan.

Proses penerapan ornamen ini dilakukan dengan teknik lukis mengikuti teknik melukis wayang *style* Kamasan yang diterapkan di media kanvas maupun pada penerapan produk kriya lainnya. Warna yang dipakai untuk penerapan ornamen adalah warna khusus untuk keramik yang masih memerlukan pembakaran supaya hasilnya kuat melekat pada badan keramik dan terlihat mengkilap. Proses penerapan dekorasi diawali dengan sket pensil di atas badan keramik, dilanjutkan dengan penegasan bentuk dengan warna hitam. Selesai penegasan bentuk dilanjutkan dengan pewarnaan masing-masing bidang sesuai dengan warna tokoh dan bidang warna yang seharusnya.

Penerapan warna dilakukan dengan penuh hati-hati untuk menjaga kesesuaian bentuk, menjaga kesesuaian warna, menjaga

kerapian gambar, detail dan kerumitannya. Penerapan ornamen pada karya *sangku* ini diupayakan menampilkan detail gambar dan kerumitan yang tinggi untuk mencapai keindahan dan ukurannya sangat individual dan kualitatif. Keindahan menjadi tujuan dalam proses penciptaan produk kriya ini yang bisa dicapai dengan visual kerumitan. Kerumitan disebut juga *ngrawit*, dikerjakan dengan penuh ketelitian, dengan sabar dan hati-hati (Alamsyah: 2018: 40).

Dengan demikian perwujudan karya ini lebih mengedepankan nilai keindahan dibandingkan nilai yang lainnya. Karena karya *sangku* keramik ini menampilkan ornamen yang dibuat melebihi konsentrasi yang lainnya. Hendriyana menyebutkan karya seni kriya dikelompokkan menjadi 3 yaitu karya kriya yang lebih cenderung menampilkan nilai keindahan (artistik/estetik), karya kriya yang lebih cenderung menampilkan kualitas teknik pengerjaan dan karya kriya yang lebih cenderung menampilkan nilai fungsi dan kepraktisan bentuk (Hendriyana: 2018: 6). Dari uraian di atas karya *sangku* keramik ini termasuk kelompok karya kriya yang pertama yaitu karya kriya yang lebih cenderung menampilkan keindahan. Semua hasil dari proses perwujudan *sangku* keramik ini seperti terlihat pada gambar 3, 4, 5 berikut.



Gambar 2.
Contoh Lukisan
Wayang Style



Gambar 3. *Sangku*
Keramik Varian 1.



Gambar 4. *Sangku*
Keramik Varian 2.



Gambar 5. *Sangku*
Keramik Varian 3.

Kamasan, Dok.
I Wayan Mudra,
2018.

Dok. I Wayan Mudra,
2018.

Dok. I Wayan
Mudra, 2018.

Dok. I Wayan
Mudra, 2018.

Karya *sangku* gambar 3, 4, dan 5 masing-masing berukuran 35cm x 23cm, 48cm x 33cm, dan 60cm x 23cm. Karya *sangku* keramik di atas masing-masing diberi ornamen 2 tokoh wayang yaitu Dewi Sita dan Anoman. Tokoh ini diambil dari cuplikan cerita pertemuan Rama, Laksamana, Anoman dan Dewi Sita. Tokoh Anoman dan Sita dilukis pada bagian depan dan belakang karya. Pada gambar 3 dan 4 tokoh Anoman dan Sita dilukis tidak penuh, hanya badan bagian atas yang lebih terlihat. Hal ini dilakukan karena bidang permukaan keramik sempit dibandingkan gambar 5. Objek wayang digambar lebih besar diharapkan bisa terlihat lebih jelas dan menarik.

Kisah perjumpaan Rama, Laksamana, Anoman dan Dewi Sita dapat diceritakan sebagai berikut: setelah Rahwana menculik Dewi Sita di kerajaan Kiskinda, kemudian terjadi perang perebutan kekuasaan antara Sugriwa dan Subali yang merupakan saudara adik dan kakak. Anoman merasa gelisah melihat kondisi ini dan memutuskan untuk pergi mencari bantuan dengan tujuan bisa meleraikan pertempuran itu. Kemudian Anoman bertemu Rama dan Laksamana. Anoman menceritakan peristiwa yang terjadi di kerajaan Kiskinda. Rama dan Laksamana akhirnya bersedia membantu Anoman. Sebaliknya Anoman beserta teman-temannya siap membantu Rama dan Laksamana untuk mencari Sita yang diculik oleh Rahwana (Mudra, dkk, 2018: 86 - 87).

Pada gambar 4 di atas divisualkan ornamen sosok Anoman. Dalam cerita Anoman disebutkan anak dari Batara Bayu dengan Dewi Anjani yang mempunyai kekuatan luar biasa, tidak ada yang bisa menandingi, tidak ada senjata yang mampu Anoman. Anoman juga dikisahkan memiliki kemampuan mengubah diri menjadi besar sebesar gunung atau mengecil seperti anak monyet sesuka hatinya. Perwatakan yang baik, pemberani, sopan-santun, setia, prajurit

ulung, waspada, pandai berbahasa, rendah hati, kuat dan tabah juga dimiliki oleh Anoman (Anonim, 2017:1).

Fungsi karya *sangku* keramik ini dapat diruraikan menjadi 3 yaitu yang pertama karya ini dapat difungsikan sebagai benda pakai yaitu berfungsi sebagai wadah atau sesuatu. Kalau di Bali *sangku* ini difungsikan sebagai tempat air suci oleh umat Hindu dalam melaksanakan upacara keagamaan atau upacara adat. Fungsi kedua dari karya ini adalah dapat dijadikan sebagai benda hias untuk menunjang keindahan suatu ruangan baik itu di ruang tamu ataupun di ruang-ruang interior lainnya yang memerlukan elemen keindahan. Dalam hal ini fungsi praktisnya tidak terlalu dipentingkan. Sedangkan fungsi ketiga dari karya ini dapat dijadikan produk souvenir yang berkarakter tradisi Bali atau produk berkarakter Indonesia yang menampilkan budaya seni tradisi Bali. Dua fungsi di atas termasuk dua fungsi dari 3 fungsi seni kriya yang ditawarkan situs SeniBudayaku.com yaitu fungsi mainan, fungsi dekorasi, dan fungsi pakai. Fungsi yang ketiga ini menjadi penting dalam menunjang Indonesia kaitannya dengan dunia kepariwisataan yang memerlukan produk-produk souvenir yang khas dari suatu daerah.

Konsumen yang disasar dalam penciptaan *sangku* keramik adalah semua masyarakat dari berbagai lapisan, namun lebih ditekankan pada masyarakat dengan ekonomi menengah ke atas. Karena karya-karya ini rata-rata memiliki harga yang lebih tinggi dibandingkan karya *sangku* keramik yang tidak menerapkan ornamen wayang sejenis ini.

Selanjutnya kami tim penulis penelitian penciptaan ini mengucapkan terimakasih kepada teman-teman dosen di Program Studi Kriya FSRD ISI Denpasar yang telah banyak memberikan dorongan untuk terus mempublikasikan hasil-hasil karya penelitian yang telah diciptakan melalui seminar maupun jurnal. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Panitia **Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Seni (Sesanti) 2019** yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Universitas Mulawarman Samarinda yang telah mengikutsertakan tulisan ini dalam seminar

tersebut, demikian juga kepada DRPM Dikti yang telah mendanai kegiatan penelitian penciptaan ini.

E. SIMPULAN

Penelitian penciptaan *sangku* keramik ini menerapkan teknik pembentukan yang biasa digunakan pada pembentukan karya-karya keramik pada umumnya yaitu teknik putar, karena selain teknik putar juga dikenal teknik cetak (*casting*), dan teknik lempengan (*slab*). Demikian juga teknik penerapan ornamen dengan teknik lukis di atas glasir (*on glass*), merupakan teknik yang umum digunakan dalam penerapan ornamen pada karya keramik seni. Namun yang membedakan adalah objek wayang khas Bali diterapkan pada media keramik merupakan kreativitas yang belum banyak dilakukan oleh seniman keramik atau perajin keramik pada umumnya. Tahapan perwujudan keramik *sangku* keramik ini cukup panjang, karena melalui tiga tahap pembakaran yaitu pembakaran *bisquit*, pembakaran glasir, dan pembakaran ornamen. Pembakaran keramik pada umumnya terdiri dari dua tahap yaitu pembakaran *bisquit* dan pembakaran glasir. Karya-karya *sangku* keramik yang diciptakan ini lebih menampilkan nilai keindahan dibandingkan nilai yang lainnya. Capaian tentang keindahan ini tergantung dari masing-masing individu sebagai apresiator dan sangat berpeluang untuk didiskusikan untuk menyampaikan persamaan penilaian. Penciptaan karya *sangku* keramik dengan ornamen wayang khas Bali ini dapat dipandang sebagai upaya ikut melestarikan kesenian wayang, karena pada era modern ini disinyalir penekunan terhadap budaya tradisi oleh generasi muda semakin menipis. Kami tim pencipta dan penulis berharap ada argumen kreatif dan inovatif dari apresiator dan pembaca yang bermanfaat untuk melakukan perbaikan pada penciptaan-penciptaan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah. “Potret Pekerja Kerajinan Seni Ukir Relief Jepara”, *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 2 (1), 2018. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/endogami/article/view/21302>
- Arimbawa, I Made Gede. “Basis Pengembangan Desain Produk Keramik pada Era Pasar Global”. *Jurnal Mudra*, 26 (2), 2011.
- Gustami, SP. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Yogyakarta: Prasida, 2007.
- Hendriyana, Husen. *Metodelogi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Bandung Press, 2018.
- Jamaludin, Yuda Nugraha. “Visualisasi Seni Keramik Karya F. Widayanto”. *Pantun*, 2(2), 2017.
- Maulana, Z. *Jerat Globalisasi Neoliberal, Ancaman Bagi Negara Dunia Ketiga*. Yogyakarta: Riak Yogyakarta, 2010.
- Mudana, I Wayan. “Inovasi Bentuk Lukisan Wayang Kamasan Sebagai Seni Kemasan Pasar”. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 31(2), 2016, <https://doi.org/10.31091/mudra.v31i2.31>
- Mudra, I Wayan. *Reproduksi Gerabah Serang Banten di Bali*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Mudra, I Wayan, I Nyoman Wiwana, I Wayan Sukarya. “Style Wayang Bali Sebagai Ide Penciptaan Seni Keramik Karakter Indonesia”, Prosiding Seminar Nasional FSRD ISI Denpasar: Pemajuan Seni Rupa Dan Desain Untuk Membangun Kebudayaan Dan Peradaban. Denpasar, Selasa, 4 September 2018.
- Nirma, I Nyoman. “Wayang Kamasan 1”, 2010. <http://repo.isi-dps.ac.id/469/1/474-1625-1-PB.pdf>
- Pranata. “Nilai-Nilai Pendidikan Hindu Dalam Upacara Perkawinan, Hindu Kaharingan Dayak Ngaju”. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 1(2), 2018.
- Sachari, Agus, Yan Yan Sunarya. *Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kenesirupaan di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB, 2002.

Sesanti (Seminar Bahasa, Sastra, dan Seni) 2019

- Soedjarwo, Heru S, Sumari Undung Wiyono. *Rupa dan Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kaki Langit Kencana, 2010.
- Telalhia. *Pemenuhan Hukum Adat Dalam Perkawinan Dayak Ngaju*. Banten: AnImage, 2017.
- Utami, Novia Widya. “Alasan Kenapa Produk Luar Lebih Disukai Konsumen Indonesia, 2017”, <https://www.jurnal.id/id/blog/2017-4-alasan-kenapa-produk-luar-lebih-disukai-konsumen-indonesia/>
- Utomo, Agus Mulyadi. *Wawasan dan Tinjauan Seni Keramik*. Denpasar: Paramita, 2007.
- Yuliawan, I Gede. “Penciptaan Tempat Lampu Keramik Dengan Ornamen Figur Wayang”, Skripsi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, 2017.
- _____. “Pengertian Seni Kriya, Fungsi, Macam & Contoh Seni Kriya”. 2017. <https://www.senibudayaku.com/2017/02/pengertian-seni-kriya-dan-fungsi-seni-kriya.html>.