

MEMROSES MOTIF JUMPUTAN DI ATAS KERAMIK

Tri Wahyuni

triwahyuni@senirupaikj.ac.id | Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

Karya ini sebenarnya adalah sebuah eksperimen, sebuah eksplorasi atas kemungkinan-kemungkinan penerapan motif jumputan biru pada permukaan keramik. Proses ini bagaimana sebuah penjelajahan tanpa akhir yang hasil-hasilnya menawarkan secara visual ruang untuk berimajinasi yang selalu penuh dengan kejutan yang dihasilkan dari ikatan, lipatan, kerutan, jelujur, dan pewarnaan. Warna dan motif pada kain shibori biru dan pada keramik warna biru cobalt memiliki persamaa yang dekat dalam hal warna. Kesamaan ini dipandang sebagai representasi shibori biru yang diterapkan pada tekstil. Efek visual memunculkan spirit jumputan biru pada keramik yang tidak lagi mengacu pada pemaknaan yang ada pada kain jumputan biru.

Kata Kunci: keramik, jumputan biru, eksplorasi, visual

Abstract

The work I have completed is basically an experiment, an exploration of the possibilities applying blue shibori motif on ceramic surface. This process is like a never-ending exploration of which the results visually offer space to have imaginations, always full of surprises resulting from the process of knotting, folding, wrinkling, stitching and coloring. The color and motif on blue shibori cloth and on cobalt blue ceramic have close similarity in color. This similarity is regarded as the representation of blue shibori as applied on textile. The visual effect of this process brings out the spirit of blue shibori on ceramic, which does not refer to the meaning existing in the blue shibori cloth.

Keywords: ceramic, blue shibori, exploration, visual

PENDAHULUAN

Kain jumputan atau *tie dye* bertahan kepopulerannya selama bertahun-tahun di kalangan masyarakat awam, terutama pencinta kain. Perkembangan motif pada kain jumputan sebenarnya tidak banyak mengalami perubahan. Namun, variasi dalam komposisi motif dan warna mengalami perkembangan yang menarik. Seiring berkembangnya mode, pasca tahun 70-an jumputan atau *tie dye* diaplikasikan ke dalam berbagai produk seperti kaos, rompi, jaket, *jeans*, *legging*, dan asesoris. Pewarnaannya pun lebih beragam; pada awalnya kain jumputan banyak menggunakan warna-warna cerah kemudian muncul variasi kain jumputan dengan warna gelap dan monokrom. Penggunaan kain jumputan pun belakangan ini menjadi tren berulang yang

diminati oleh pengguna dari berbagai kalangan usia dan kelas sosial.

Berdasarkan pengamatan terhadap kain jumputan, penulis dalam makalah ini terinspirasi untuk melakukan eksplorasi terhadap motif-motif pada kain jumputan –terutama kain jumputan biru– untuk diaplikasikan pada permukaan keramik. Seiring dengan penciptaan ini, untuk mencapai aspek fungsional karya, penulis mencoba menerapkan hasil eksplorasi motif jumputan di atas permukaan keramik tersebut pada barang-barang keramik yang fungsional seperti *tableware* (peralatan makan dan minum). Tujuan penciptaan ini adalah mengeksplorasi motif jumputan biru dan menjadikannya sebagai bagian dari gaya hidup masyarakat kota yang memiliki keunikan nilai proses teknis dan estetis.

PEMBAHASAN

Tentang Kain Jumputan

Dilihat dari kesejarahannya, teknik celup ikat atau jumputan berasal dari Tiongkok yang kemudian berkembang hingga ke India. Teknik jumputan ini lantas diperkenalkan ke Nusantara oleh orang-orang India melalui misi perdagangan. Teknik ini mendapat perhatian besar terutama karena keindahan ragam hiasnya dalam rangkaian warna-warni yang menawan.

Selain sebagai 'jumputan' di Indonesia, teknik celup ikat dikenal juga dengan istilah '*tye dye*' dalam Bahasa Inggris. Di Indonesia sendiri, jumputan memiliki berbagai istilah berdasarkan daerah yang menghasilkannya. Tidak hanya memiliki istilah yang beragam, kain jumputan yang dihasilkan di daerah-daerah di Indonesia ini memiliki ciri khas dalam pengolahan corak. Sebagai contoh, kain jumputan di Jawa dan Bali seringkali dipadukan dengan batik sehingga memiliki ciri khas yang berbeda dengan jumputan dari daerah lainnya..

Di Jepang, teknik celup ikat dikenal dengan istilah '*shibori*'. Teknik *shibori* mampu menghasilkan lebih banyak motif daripada jumputan lokal. Sebenarnya, dalam jumputan juga terdapat banyak teknik yang hampir sama dengan *shibori* seperti *jumput/binding/kumo* serta *kanoko*, *lipat saja/folding/tesuji*, *press/clamping/itajime*, *kerut-lilit/arashi*, dan *jelujur/stitching/ori-nui*. Pada jumputan, teknik-teknik rintang kain lebih lengkap dibanding teknik *tie dye* yang hanya memiliki teknik *jumput/binding* dan *jelujur/stitching* saja (Yoshiko: 1983).

Inti dari jumputan adalah semua teknik ikat, jelujur, dan lipatan kain sehingga meninggalkan "memori" atau jejak setelah proses pencelupan warna. Kain jumputan memiliki sifat yang sama dengan kain batik, yaitu personal dan unik, sehingga seorang pengrajin jumputan tidak dapat membuat dua motif yang sama persis.

Warna dan Ragam Hias Kain Jumputan Nusantara

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, Nusantara memiliki sejumlah daerah penghasil jumputan yang cukup dikenal. Di Palembang, kain ragam hias jumputan disebut 'kain pelangi' atau 'cinde'. Sementara itu, di Banjarmasin, Kalimantan Selatan, kain dengan teknik ini dikenal dengan nama 'sasirangan'. Di pulau Jawa, kain jumputan dikenal dengan nama 'jumputan' atau 'tritik'. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat jumputan pada tiap daerah relatif sama, yaitu terdiri dari kain, zat pewarna, tali untuk mengikat, serta alat bantu untuk proses pencelupan. Seiring perkembangan zaman, beberapa alat mengalami perubahan seperti alat pengikat yang sebelumnya menggunakan daun lontar kini menggunakan tali rafia. Dua bahan tersebut memiliki kesamaan yaitu kedap air. Selain itu, penggunaan pewarna alami juga kini telah banyak digantikan oleh pewarna buatan seperti *naphtol*, *indigosol*, dan zat warna lainnya. Munculnya tren kembali ke alam yang populer akhir-akhir ini membuat beberapa produsen kain jumputan kembali menggunakan pewarna alami dalam karyanya.

Tentang Keramik

"Keramik" secara sederhana dapat diartikan sebagai segala benda tanah liat yang sudah dibakar. Sedangkan yang dimaksud dengan barang-barang atau bahan keramik ialah semua barang atau bahan yang dibuat dari bahan-bahan tanah liat ataupun batuan silikat yang proses pembuatannya melalui pembakaran suhu tinggi.

Bahan dasar keramik adalah tanah liat; media yang sangat responsif terhadap pembentukan. Pembakaran terhadap tanah liat dapat menambah keindahan fisik suatu benda keramik karena pengglasiran yang menambah warna dan tekstur pada benda itu.

Inspirasi Memindahkan Jumputan Biru pada Permukaan Keramik

Eksplorasi terhadap jumputan biru yang menjadi inspirasi berkarya penulis merupakan kelanjutan dari imajinasi, pemikiran, dan keterikatan emosional penulis terhadap keramik. Meskipun kain dan keramik merupakan dua media yang memiliki karakteristik yang jauh berbeda –yang nantinya akan membuat teknik penciptaan karya berbeda pula, penulis merasakan adanya keterkaitan warna biru indigo pada kain jumputan dengan oksida biru cobalt, serta guratan dan lipatan pada kain dengan konsistensi oksida warna yang dipengaruhi pula oleh api. Fenomena tersebut melahirkan gagasan untuk mengembangkan hasil visual jumputan pada permukaan keramik melalui teknik-teknik pewarnaan glasir.

Memindahkan Motif Jumputan Biru dengan Glasir Biru

Penulis memulainya dengan mencari warna biru glasir yang sama dengan warna biru indigo pada kain. Dari beberapa percobaan yang dilakukan, ditentukan glasir yang bisa digunakan adalah yang aman untuk digunakan sebagai perangkat makan dan minum, kedap air, tahan lama, tidak memiliki retakan halus, dan mudah dibersihkan. Pada penciptaan karya sebelumnya, penulis menggunakan dua komposisi glasir lokal yang tidak mengandung banyak campuran bahan. Selain mudah didapatkan, glasir lokal ini memiliki harga terjangkau yang cocok untuk produksi skala besar.

Adapun glasir yang dipakai untuk menerapkan motif jumputan adalah glasir yang diarahkan meleleh pada suhu 1200°C. Proses pembuatan glasir bermula dari glasir dasar yang menggunakan 3 jenis komposisi bahan. Percobaan dari glasir dasar menghasilkan glasir yang dengan kualitas permukaan bersifat transparan, *semi matte*/kurang mengkilat, dan

mempunyai daya luncur (lelehan) yang stabil dan merata. Untuk mendapatkan warna putih, ditambahkan 1 jenis bahan yaitu *zirconium* sehingga hasilnya adalah glasir berwarna putih dengan kualitas tekstur yang sama dengan glasir dasar. Selanjutnya, untuk mendapatkan glasir warna biru komposisi glasir putih ditambahkan *cobalt oxide* 0,5% untuk biru muda dan 1% *cobalt oxide* untuk biru tua.

Berikut adalah komposisi bahan yang digunakan:

No	Bahan mentah glasir	Komposisi glasir (%)			
		Glasir dasar	Glasir putih	Glasir biru muda	Glasir biru tua
1	<i>albite/feldspar</i>	50	50	50	50
2	<i>kwarsa/silika kaolin</i>	25	25	25	25
3	<i>Calcium Carbonate/ kapur</i>	25	25	25	25
4	<i>Zirconium.</i>		10	10	10
5	<i>Cobalt oxide</i>			0,5	1

Berdasarkan komposisi yang tercantum pada tabel di atas, sebagai penghasil warna biru penulis menggunakan bahan *cobalt oxide*. Bahan-bahan tersebut ditimbang berdasarkan perhitungan komposisi yang sudah diperhitungkan. Bahan-bahan tersebut dicampur dengan air, diaduk, kemudian disaring dengan saringan khusus glasir. Hasil saringan berupa larutan kental yang selanjutnya diaplikasikan pada benda keramik dengan cara dicelup. Tahap berikutnya adalah pembakaran pada suhu 1.200°C.

Dari motif-motif jumputan yang ada, penulis menggunakan motif yang terbentuk dari teknik jelujur, ikat, lipat, dan lilit untuk diaplikasikan pada keramik. Warna biru kain jumputan dan ekspresi guratan dibuat dengan menguapkan cairan *cobalt oxide* secara tipis dan tebal sehingga menciptakan kedalaman. Dari motif-motif tersebut, penulis mencoba beberapa teknik penerapan glasir. Untuk warna dasar digunakan teknik celup (*deeping*)

dan teknik siram. Sementara untuk motifnya digunakan teknik stamp dan kuas. Warna yang dominan dalam karya ini adalah biru dan putih. Keberhasilan hasil glasir tidak lepas dari permasalahan pembakaran karena ada beberapa glasir tertentu yang warnanya dapat muncul sesuai dengan yang diinginkan karena dipengaruhi oleh komposisi, penanganan, dan kondisi pembakarannya.

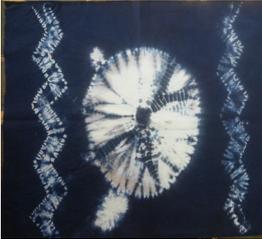
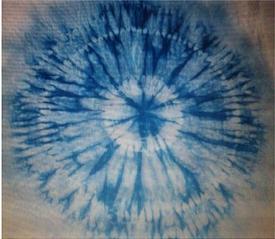
Proses Eksplorasi : Gagasan Awal, Realisasi Pengembangan, dan Penyelesaian

Eksplorasi awal yang dilakukan penulis dalam penciptaan karya ini adalah mempelajari bagaimana ekspresi jumputan dapat terekam dan teraplikasikan dengan baik di atas permukaan keramik. Teknik-teknik pengglasiran

menjadi fokus utama dalam tahap ini. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih pasti dan jelas dari eksplorasi teknik glasir dan hasil motif jumputannya, penulis menggunakan tanah liat berbentuk lempengan atau slab.

Eksplorasi lain yang dilakukan adalah menciptakan efek lekuk-lipat, ikat, dan jelujur. Efek ini sangatlah penting sebab merupakan faktor utama yang mampu memperlihatkan karakter jumputan. Efek-efek tersebut dieksplorasi menggunakan teknik kuas dengan pewarna *cobalt oxide* yang disesuaikan kekentalannya untuk mendapatkan efek tebal dan tipis.

Secara garis besar, proses pembuatan karya ini terbagi ke dalam tahap-tahap sebagai berikut:

1.	Menentukan motif yang menjadi ekspresi utama jumputan. Berbagai macam motif: Gambar 1: Jumput Gambar 2: Jelujur/ <i>stitching</i> Gambar 3: Lipat/ <i>folding</i> Gambar 4: Tekan/ <i>arasi</i>	1. 	2. 
2.	Proses pembentukan benda keramik berbentuk piring lempeng dengan teknik <i>slab</i> untuk mengaplikasikan motif jumputan. Foto 1: Pengolahan/penguletan tanah	3. 	4. 
		1. 	2. 

	<p>Foto 2: Pembuatan lempengan tanah Foto 3: Hasil lempengan diangin-anginkan Foto 4: Pembentukan lekukan piring Foto 5: Hasil jadi diangin-anginkan sampai kering</p>	<p>3. </p> <p>4. </p> <p>5. </p>
<p>3.</p>	<p>Tahap pembakaran <i>biskuit</i> (keramik setengah matang) dengan suhu 900°C</p>	<p></p> <p></p>
<p>4.</p>	<p>Pembuatan glasir yang dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut: Foto 1 dan 2: Menyusun campuran glasir Foto 3: Menyiapkan glasir Foto 4 dan 5: Menerapkan glasir dengan cara celup Foto 6: Menerapkan glasir dengan cara kuas Foto 7: Membersihkan bagian bawah/kaki</p>	<p>1. </p> <p>2. </p> <p>3. </p> <p>4. </p> <p>5. </p> <p>6. </p> <p>7. </p>
<p>5.</p>	<p>Tahap pembakaran glasir matang dengan suhu 1.200°C. Selanjutnya tahap pendinginan dan <i>finishing</i> berupa tahap merapihkan hasil pembakaran dari sisa kotoran serta mengampelas permukaan yang tajam.</p>	<p></p> <p></p>

Di bawah ini merupakan proses pengerjaan berdasarkan eksplorasi yang telah disebutkan sebelumnya:



Pembuatan lempengan tanah/*slab*.



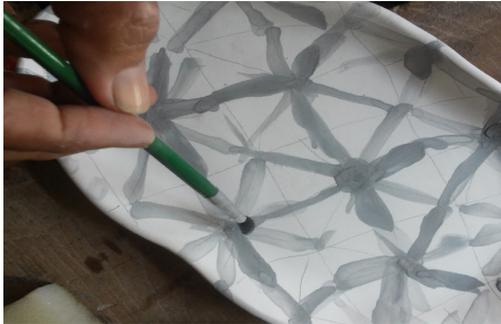
Pembentukan pinggiran pada lempengan tanah/*slab*.



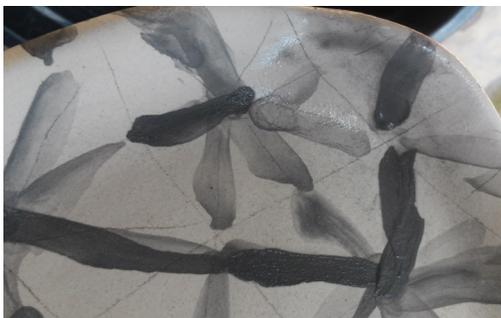
Pengglasiran sebagai warna dasar.



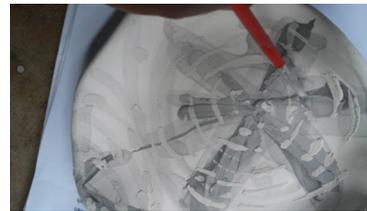
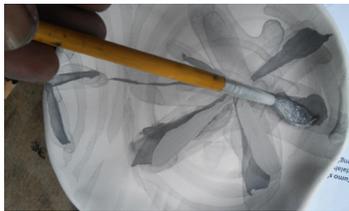
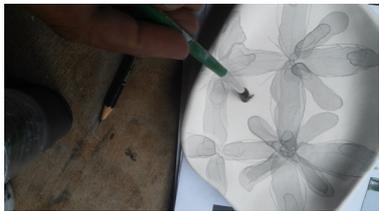
Glisir dan *oksida cobalt* digunakan sebagai bahan pewarna. Kedua bahan ini berperan dalam menciptakan motif serta efek tiga dimensi dalam menciptakan efek lekuk-lipat, ikat, dan efek jelujur.



Pembentukan motif dengan teknik kuas dan menciptakan efek rembesan dengan menyiramkan air.



Meciptakan efek gradasi dan efek ikatan.



Meciptakan efek gradasi dan efek ikatan dengan lapisan *cobalt oxide*.



Pembakaran tinggi (pembakaran glasir suhu 1200°C) yang dilakukan selama 12 jam. Setelah itu merupakan proses pendinginan selama 36 sebelum benda keramik dapat dikeluarkan dari tungku.

Hasil Setelah Pembakaran



Hasil jadi pada tahap eksplorasi awal untuk motif jumptu/ikat/*binding*



Hasil jadi pada tahap eksplorasi awal untuk motif lipat/*folding*

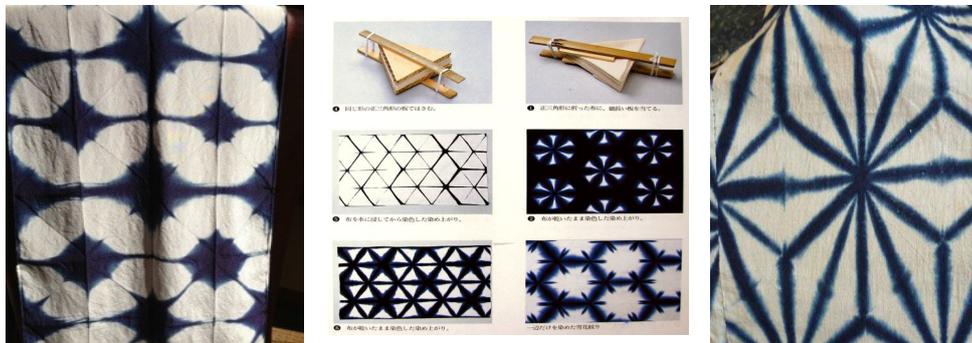


Hasil jadi pada tahap eksplorasi awal untuk motif lilit/*tekan*/*arasi*

Setelah mendapatkan gambaran hasil dari riset awal, penulis memasuki proses eksplorasi kedua yaitu memilih beberapa motif jumputan yang akan diaplikasikan pada media keramik. Motif-motif jumputan ini terdiri dari beberapa variasi bentuk persegi, segitiga, segiempat, segi lima, segi enam, dan lingkaran. Berikut adalah beberapa motif tersebut:



Motif jumput/ikat/*binding*



Motif lipat/*folding*



Motif lipat/*folding*

Berdasarkan motif-motif di atas, teknik yang digunakan penulis untuk pembentukan keramik adalah teknik putar/*throwing*, teknik lempeng-lemparan/*slab*, dan teknik pijit-tekan/*pinch*. Pemilihan teknik ini dilakukan berdasarkan kesesuaian pendekatan estetika dalam pengaplikasian motif di tahap selanjutnya. Setelah melakukan eksplorasi tahap kedua ini, penulis siap masuk ke dalam proses penciptaan karya.

Aplikasi Motif Jemputan pada Produk Keramik
 Dalam menciptakan benda-benda fungsional, ada dua hal yang harus diperhatikan dengan baik. Prinsip-prinsip desain yang fungsional harus dapat diterapkan tanpa mengganggu estetika ornamentasi yang hendak ditonjolkan. Untuk itu, diperlukan kreatifitas yang dapat mengkompromikan keduanya sehingga mampu

menghasilkan karya yang tidak hanya indah melainkan juga dapat digunakan dengan mudah.

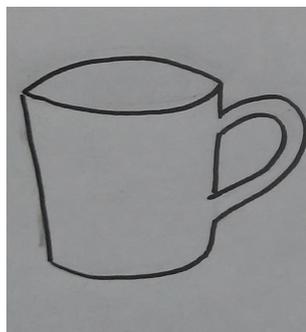
Secara garis besar, proses pengaplikasian motif jemputan pada media keramik terdiri dari 8 tahap, antara lain:

1. penimbangan
2. pengukuran tinggi dan lebar
3. pembentukan dengan teknik putar
4. pemasangan *handle*
5. pembakaran biskuit
6. proses pengglasiran dan pembentukan motif
7. pembersihan glasir bagian bawah/kaki
8. pembakaran tinggi/glasir

Berdasarkan proses tersebut, berikut adalah pengaplikasian motif jemputan pada produk keramik gelas:



Motif jemptut/ikat/*binding*



Gelas 6cm x 6cm



Pitcher 11 cm x 8cm x 16cm



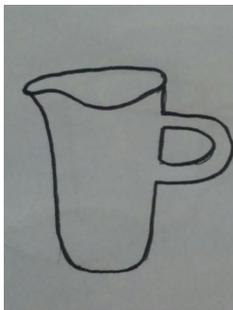
Motif jumput/ikat/binding 1



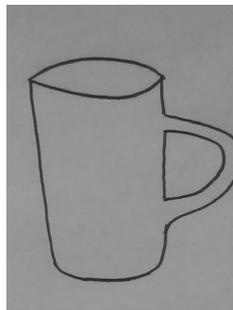
Motif jumput/ikat/binding 2



Motif jumput/ikat/binding



Pitcher 11cm x 8 cm x 16 cm



Gelas 10cm x 6cm



Gelas 8cm x 10cm x 6cm

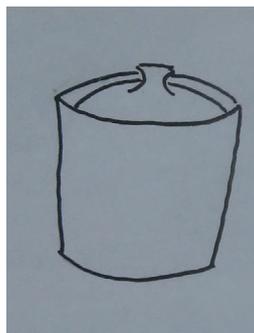




Motif jumput/ikat/binding



Gelas 7cm x 6cm

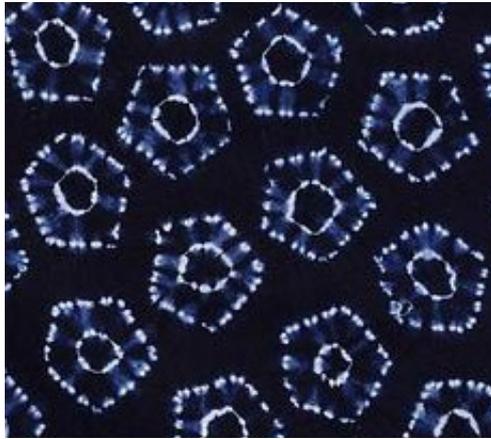


Wadah gula 7cm x cm



Wadah krimer 7cm x 7cm





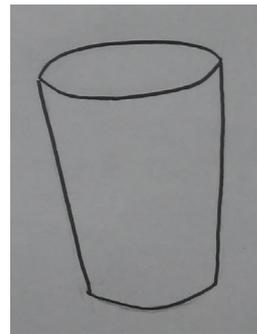
Motif jelujur/*stitching*



Gelas 7cm x 6cm



Pitcer 13cm x 7cm x 16cm



Gelas 8cm x 10cm x 6cm

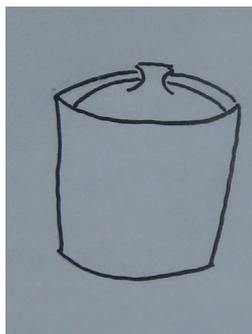




Motif jelujur/stitching



Gelas 6cm x 6cm



Wadah gula 7cm x cm

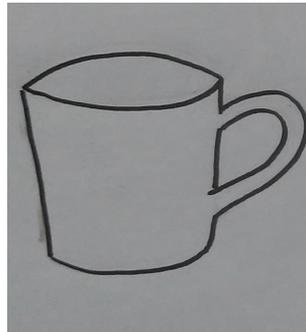


Wadah krimer 7cm x 7cm



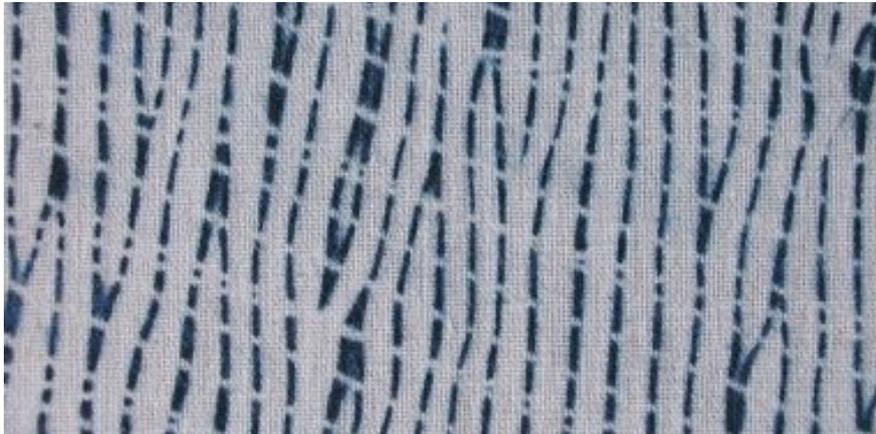


Motif jelujur/*stitching*

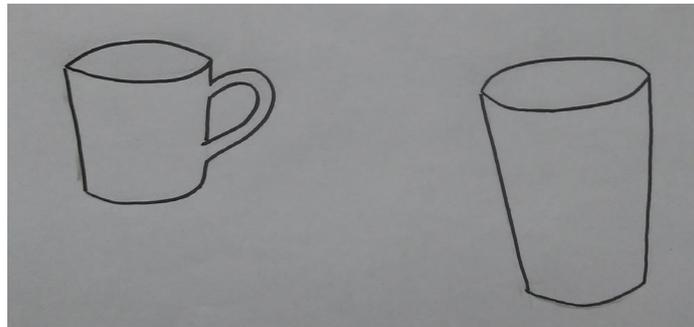


Gelas 6cm x 6cm





Motif jelujur/*stitching*



Gelas 6cm x 6cm dan gelas 10cm x 8cm



Motif lilit/tekan/arasi 1



Motif lilit/tekan/arasi 2

Temuan Eksplorasi

Berdasarkan hasil eksplorasi awal yang dilakukan, penulis menemukan hal-hal menarik terjadi dalam proses ini. Berikut adalah temuan-temuan yang penulis catat selama proses eksplorasi tersebut:

1. Eksplorasi awal pada motif jumpt/ikat/binding



Pada karya ini, motif jumpt ikat/*binding* yang diterapkan pada keramik berhasil membentuk motif jumpt dengan cukup baik. Namun, diperlukan keterampilan dan sensitivitas dalam menguaskn glasir yang cair dan kental untuk mendapatkan gradasi seperti yang terdapat pada kain jumptan.

2. Eksplorasi awal pada motif lipat/folding



Pada karya ini, motif jumpt lipat/*folding* yang diterapkan berhasil memindahkan efek lipatan ke atas permukaan keramik meskipun tidak seluruhnya. Seperti pada eksplorasi motif sebelumnya, keterampilan dalam menguaskn glasir sangat berperan dalam menghasilkan gradasi yang diinginkan.

3. Eksplorasi awal pada motif lilit/tekan/*arasi*



Pada karya ini, motif *arasi* dapat diterapkan dengan baik ke atas permukaan keramik, meskipun pada beberapa eksplorasi hasilnya belum terlihat maksimal. Permasalahan utama dalam pengaplikasian motif ini adalah tarikan garis yang kaku, sehingga efek dinamis pada motif garis tidak muncul.

Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, setelah melakukan eksplorasi pertama, penulis melakukan eksplorasi kedua, yaitu pengaplikasian motif jumptan pada benda fungsional. Dalam tahap ini, penulis tidak lagi memindahkan motif jumptan ke atas *slab* melainkan ke atas keramik yang sudah dibentuk menjadi benda-benda fungsional.

1. Eksplorasi kedua untuk motif jumpt/binding



Pada karya ini motif jumpt ikat/*binding* yang diterapkan pada keramik bentuk piring sudah berhasil menampilkan motif jumpt, meskipun

masih terlihat beberapa kekurangan yaitu kurang berhasil memindahkan pola secara sempurna.

2. Eksplorasi kedua untuk motif jelujur/*stitching*



Pada karya ini motif jelujur/*stitching* yang diterapkan pada keramik belum berhasil menampilkan motif jelujur.

3. Eksplorasi kedua untuk motif lipat/*folding*



Pada karya ini motif lipat/*folding* yang diterapkan pada keramik berhasil menampilkan motif lipat/*folding* yang bersifat 3D karena keramik yang digunakan berbentuk cekung. Meskipun hasilnya cukup bagus, secara visual motif yang ditampilkan belum sempurna.

4. Eksplorasi kedua untuk motif lipat/*folding*



Pada karya ini motif lipat/*folding* yang diterapkan pada keramik berhasil menampilkan motif lipat/*folding* yang bersifat 3D meskipun keramik yang digunakan berbentuk datar. Berdasarkan eksplorasi ini, penulis mengamati bahwa hasil tidak akan terlalu menarik apabila motif yang diterapkan hanya berupa satu buah segitiga, sehingga penulis memutuskan untuk membuat motif gabungan dari beberapa segitiga supaya hasilnya lebih baik.

Setelah melakukan eksplorasi pertama dan kedua, akhirnya penulis memasuki tahap terakhir dan merupakan tahap yang paling penting dalam proses penciptaan karya ini, yaitu pengaplikasian motif jumptan pada benda-benda fungsional. Ini adalah tahap yang menghasilkan karya akhir dari gagasan awal penulis mengenai jumptan dan keramik. Berikut ini adalah karya-karya yang dihasilkan:

1. Motif jumptan ikat/*binding*



Pada karya ini, motif jempit ikat/binding yang diterapkan pada keramik berhasil ditampilkan dengan baik ke atas peralatan minum dari keramik. Meskipun gradasi warna dalam karya tersebut kurang sempurna, motif ini sudah mendekati harapan penulis.



Terdapat inovasi dalam penerapan motif pada karya ini, yaitu tambahan guratan. Meskipun hasilnya cukup menarik, motif jemputan ini tampak terlalu ramai.



Motif pada kedua karya di atas sebetulnya telah cukup merepresentasikan jemputan, meskipun demikian gradasi dan guratan pada motifnya dirasa belum berhasil sepenuhnya.



Pada karya ini motif yang diaplikasikan terlihat ekspresif dan unik yang merupakan efek dari penggunaan warna biru yang tidak dominan.



Pada kedua karya di atas, motif jempit ikat/binding yang diterapkan pada keramik berhasil diaplikasikan dengan baik meskipun gradasi dan guratannya belum sempurna.



Meskipun motif jempit pada karya di atas terlihat menarik, gradasi dan guratannya masih belum berhasil merepresentasikan motif jemputan seperti yang diinginkan.



Pada karya ini, motif *jelujur/stitching* yang diterapkan pada set gelas cukup baik menggambarkan motif jelujur dengan warna yang kontras yaitu putih di atas biru. Meskipun gradasi dan guratan motifnya masih belum berhasil, karya ini nampak cukup menarik.



Pada karya ini motif jumptan jelujur yang diterapkan pada keramik berbentuk gelas kurang mampu merepresentasikan motif jumptan karena garis alurnya terlalu pendek.

2. Motif lilit/tekan/*arasi*



Motif *arasi* yang diterapkan pada set peralatan makan ini secara keseluruhan sudah mampu ditampilkan dengan baik. Meskipun demikian, tarikan garis pada motif masih terasa kaku dan tidak seindah motif garis pada kain.



Hal yang sama terjadi pada motif *arasi* yang diaplikasikan pada set gelas di atas. Garis-garis berwarna hitam tidak memunculkan efek yang diinginkan.

SIMPULAN

Berdasarkan tiga tahap eksplorasi yang dilakukan oleh penulis, terdapat progresi yang baik dalam pencapaian visual karya. Pada eksplorasi tahap awal yang diaplikasikan pada piring datar/*slab*, terdapat beberapa hasil akhir yang menarik yaitu yang menggunakan motif jumpt/*binding* dan motif *arasi*. Hal ini salah satunya disebabkan oleh bentuk keramik yang sesuai untuk diaplikasikan motif-motif tersebut. Eksplorasi tahap kedua menampilkan hasil yang lebih ekspresif, baik dari segi bentuk keramik yang lebih fungsional maupun motif yang diaplikasikan. Namun demikian, pada tahap ini masalah yang sering muncul adalah kurangnya kontrol dalam memindahkan motif, seperti gradasi dan tarikan garis yang masih tampak kaku.

Pada tahap ketiga, keramik yang digunakan bentuknya semakin kompleks, seperti set mangkuk, piring, dan gelas. Pada tahap ini karya yang dihasilkan tampak lebih rapih dari tahap-tahap sebelumnya. Dari seluruh karya, penulis menganggap motif jumpt *binding* dan

motif *arasi* adalah motif yang paling mampu mendekati visualisasi jumputan biru ketika diaplikasikan ke atas keramik. Dalam penyajian karya, penulis menggunakan dukungan dari materi lain seperti kain jumputan biru untuk membangun suasana dan rasa yang dimunculkan oleh motif jumputan.

RUJUKAN

- Achjadi, Judi. 2012. *The Jakarta Textile Museum*. Surakarta: Matagraf.
- Alexander, Brian. 2001. *Panduan Praktis Kamus Keramik*. Millenia Populer.
- Astuti, Ambar. 1997. *Pengetahuan Keramik*. Yogyakarta: Gajah Mada Univesity Press.
- John, Gillow and Bryan Sentance. 1999. *Word Textiles*. London: Thames & Hudson.
- Mariato, M Dwi. 2017. *Art & Life Force in a Quantum Perspective*. Depok: Scritto Books.
- Norton, F.H. *Ceramics for the Artist Potter*, Reading, Mass. Massachusetts: Addison Wesley Publishing.
- Rhodes, Daniel. 1971. *Clay and Glazes for the Potter*. London: Chilton Book Company.
- Ruth Barnes And Marry *Indonesian Textile*. New York: Delmonico Books Prestel.
- Sandeman, Alison. 1979. *Working with Porcelain*. Pitman.Watson-Guptill.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yoshiko Wada, Merry Kellogg Rice, Jane Barton. 1983. *Shibori*. San Francisco: Kodansha International/USA,Ltd.
- Yayasan Harapan Kita/BP3 Taman Mini Indonesia Indah. 1995. *Indonesia Indah Buku ke-4 Kain-Kain Non-Tenun Indonesia*. Jakarta: Perum Percetakan Negara Republik Indonesia.

Situs:

- <http://eastindiesmuseum.com> Square, Batik. 2013. <http://batiksquare-nusantara.com/mengenal-sejarah-kain-tiedye-atau-jumputan-lebih-dalam>
- <http://www.studiokeramik.org/2011/02/membuat-keramik-dengan-teknik-putar.html#!/tcmbck>
- http://www.studiokeramik.org/2008_08_01_archive.html