

**LAPORAN PENELITIAN
HIBAH BERSAING TAHUN III**



**PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF
KERAJINAN GERABAH MELALUI PENCIPTAAN
MODEL DESAIN PATUNG KREATIF**

Peneliti Utama:

Drs. I Wayan Mudra, M.Sn.

NIDN: 0025116306

Anggota:

Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si.

NIDN: 0013076805

Ida Ayu Gde Artayani, S.Sn, M.Sn.

NIDN: 0002067502

Dibiayai oleh Dipa Institut Seni Indonesia Denpasar

Sesuai Dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan

Penelitian Nomor : 24/IT5.3/PG/2013

Tanggal 22 Pebruari 2013

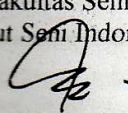
**INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
SEPTEMBER 2013**

1. Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF
KERAJINAN GERABAH MELALUI PENCIPTAAN
MODEL DESAIN PATUNG KREATIF**
2. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : **Drs. I Wayan Mudra, M.Sn.**
- b. NIP/NIK : 19631125198803 1 002
- c. NIDN : 0025116306
- d. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- e. Jabatan Struktural : Ketua Pusat Penelitian LP2M ISI Denpasar
- f. Fakultas/PS : FSRD/ Kriya Seni
- g. Pusat Penelitian : Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
(LP2M) Institut Seni Indonesia Denpasar
- h. Alamat Institusi : Jalan Nusa Indah Denpasar
Telp. 0361 227361, Faks.0361 236100.
rektor@isi-dps.ac.id
- i. Tim Peneliti

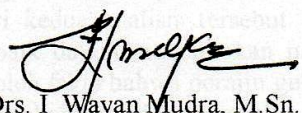
No	Nama	Bidang Keahlian	Fakultas/ Jurusan	Perguruan Tinggi
1.	Drs. I Wayan Mudra, M.Sn.	Desain Kriya Keramik	FSRD/PS Kriya Seni	ISI Denpasar
2.	Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si.	Kriya Keramik.	FSRD/PS Kriya Seni	ISI Denpasar
3.	Ida Ayu Gede Artayani, S.Sn. M.Sn.	Kriya Keramik.	FSRD/PS Kriya Seni	ISI Denpasar

3. Pendanaan
- a. Jangka waktu penelitian yang diusulkan : 3 tahun
- b. Biaya yang diusulkan Tahun III : Rp. 50.000.000.
- c. Biaya yang disetujui Tahun III : Rp. 40.000.000.

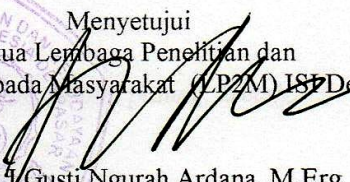
Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar


Dra. Ni Made Rinu, M.Si.
Nip. 195702241988012002

Denpasar, 22 Nopember 2013.
Ketua Peneliti


Drs. I Wayan Mudra, M.Sn.
Nip. 196311251988031002.

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian dan
Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) ISI Denpasar


Dr. Drs. Gusti Ngurah Ardana, M.Erg.
NIP. 195412121984031003

RINGKASAN

**PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF KERAJINAN GERABAH MELALUI
PENCIPTAAN MODEL DESAIN PATUNG KREATIF**

Oleh :

Drs. I Wayan Mudra, M.Sn. NIDN: 0025116306

Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si. NIDN: 0013076805

Ida Ayu Gde Artayani, S.Sn, M.Sn. NIDN: 0002067502

Tujuan jangka panjang penelitian ini adalah perajin gerabah di Bali mampu menciptakan desain-desain patung gerabah yang lebih kreatif, unik dan menarik. Peneliti berharap desain-desain patung hasil penelitian Tahun II (2012) dapat menjadi inspirasi perajin dalam mengembangkan desain-desain patung gerabah kreatif tersebut melalui uji coba pelaksanaan penelitian Tahun III (2013). Target khusus yang ingin dicapai pada penelitian Tahun III ini adalah : untuk mengetahui kemampuan perajin dalam menciptakan patung-patung gerabah yang lebih kreatif mengacu pada hasil penelitian Tahun II. Peneliti beranggapan uji coba ini penting dilakukan sebelum hasil penelitian tersebut diabdikan kepada perajin.

Pada penelitian ini peneliti melakukan perlakuan uji coba terhadap perajin untuk membuat patung gerabah yang lebih kreatif mengacu pada hasil penelitian Tahun II (2013). Pemilihan perajin dilakukan melalui teori terbatas (*non probability*) yaitu *porposive sampling*. Variabel yang akan diukur adalah kemampuan perajin yang dapat diobservasi dari produk karya yang dihasilkan yang selanjutnya sebagai sumber data. Kemampuan yang akan diukur meliputi kreatifitas dalam bentuk dan kehalusan tekstur badan gerabah. Sumber data lainnya adalah perajin peserta uji coba. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi terhadap produk hasil uji coba perajin. Pengumpulan data berdasarkan pengamatan secara obyektif. Data kualitatif ditabulasi dalam bentuk tabel menjadi data kuantitatif. Analisis data dilakukan berdasarkan deskriptif kualitatif terhadap data kualitatif dan kuantitatif.

Hasilyang diperoleh dari proses penelitian Tahun III ini adalah perajin belum mampu membuat yang lebih kreatif dibandingkan dengan prototife yang dihasilkan peneliti pada Tahun II (2013). Perajin baru mampu hanya sebatas duplikasi, karena belum ada bentuk-bentuk baru dan unik yang ditampilkan. Demikian juga perajin belum mampu menampilkan produk-produk dengan kualitas lebih baik dilihat dari segi kehalusan permukaan badan gerabah, tekstur benda yang ditampilkan masih kasar. Dari kedua analisis tersebut dapat dikatakan para perajin belum memiliki kemampuan yang baik dalam menciptakan patung keramik sesuai prototife peneliti. Dari uji coba ini juga diperoleh fakta bahwa perajin gerabah tersebut tidak terlalu memperhatikan bahwa kualitas karya sebuah produk gerabah sangat ditentukan oleh kehalusan perbukaan badan gerabah tersebut.

Kata kunci : pengembangan, gerabah, desain, patung, kreatif.

SUMMARY

DEVELOPMENT OF POTTERY CRAFT
BY THE CREATION STATUE CREATIVE DESIGN

By :

Drs. I Wayan Mudra, M.Sn. NIDN: 0025116306

Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si. NIDN: 0013076805

Ida Ayu Gde Artayani, S.Sn, M.Sn. NIDN: 0002067502

The purpose of this research is to discovery unique and interesting of pottery statue designs. Researchers hope these designs can be an inspiration of sculpture craftmans to developpe the pottery sculpture designs to more innovative. Specific targets in the research second year are: first: be able to find the statue designs consumers demand in the first research, two: to find the more innovative ideas, three : realization of the designs refinement in the research one year.

The data sources in the second year research, divided to two data sources of potential consumers and data sources from the fields of art and craft. The data technique collected by presentation the statue design in the exhibition. Data were collected by close questionnaires given to the visitors of the exhibition. Visitors of the exhibition were as consumers to choose some designs that really resonate with honest without being influenced by other factors. Determination of the source data from visitors to the exhibition using the finite theory (non-probability) that porpositive sampling. The samples selected by education base of sources ranging from high school to up. The consideration researcher was the sources have been the determine to choices well. The unstructured interview technique was done to the sources from arts and crafts competence to get infuts for design improvements. The researcher got the photograph data and the other documentation used by documentation method. Analysis was done using qualitative descriptive

The researchers got the results from prospective customers that the pottery sculpture designs are most popular were No.10, No.6, No.12, No.11, No.2 and No.7. The consumers advised: shape, motion mime and finishing more varied, more refined texture, need to add the function, more distended abdomen, more complicated and attempted made in offering higher ceramics. While the fine art and craftman sources got inputs like form necessary proportionate alternative, color adjusted to market tastes, needs to increase the function to added value and quality should be better cultivated. Researchers analyzed, the data used to benchmark basis for improving the design.

Keywords: *development, pottery, design, sculpture, creative.*

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kepada Ida Shang Hyang Widhi Wasa, Tuhan yang Maha Kuasa karena berkahNya serta kerjasama tim peneliti, laporan penelitian ini dapat diselesaikan. Kami sangat berharap hasil penelitian bermanfaat nyata bagi kehidupan masyarakat khususnya perajin gerabah terutama dalam usaha menggugah kreatifitas dalam menghasilkan karya-karya yang lebih inovatif.

Kami mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian Tahun III ini, terutama kepada perajin Bapak I Wayan Kuturan dan para pekerjanya yang telah dijadikan peserta uji coba dalam pelaksanaan penelitian ini. Demikian juga ucapan terimakasih kami sampaikan kepada DP2M Dikti RI yang telah memberikan dana sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan sesuai waktu yang direncanakan. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada LP2M ISI Denpasar yang telah membantu dalam pengelolaannya sesuai tugas dan kewenangannya.

Kami tim peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih perlu disempurnakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu kami sangat membutuhkan kritik dari berbagai pihak yang berkompeten sebagai masukan untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal. Terimakasih.

Denpasar, Oktober 2013

Peneliti.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
SUMMARY	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
I. PENDAHULUAN	1
II. TINJAUAN PUSTAKA	2
III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Manfaat Penelitian	7
IV. METODE PENELITIAN	8
V. HASIL DAN PEMBAHASAN	10
1 Lokasi Pengambilan Data	10
2 Tahapan Perwujudan Data	18
3 Data Hasil Proses Perwujudan	24
4 Analisis Data	28
a. Kreatifitas dalam Pengungkapan Bentuk	28
b. Kerapian/kehalusan Permukaan Produk	31
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	
1. Kesimpulan	32
2. Saran-saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	
1. Biodata Peneliti	36

Draf Artikel Ilmiah.

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki industri kreatif yang tersebar diberbagai daerah dan Bali sebagai salah satu daerah tujuan wisata dunia dijadikan tempat promosi dan pemasaran produk-produk kreatif tersebut. Jenis-jenis produk-produk industri kreatif tersebut antara lain : tekstil, tenun, anyaman, keramik/gerabah, lukisan, produk yang terbuat dari kayu, besi, batuan, dedaunan, tanaman air, dan sebagainya. Pada daerah-daerah wisata seperti kawasan Kuta, Ubud, Batubulan, dan Nusa Dua, dengan mudah dapat dijumpai penjualan produk kreatif tersebut. Tempat-tempat penjualan produk tersebut mulai dari toko-toko sederhana dipinggir jalan sampai toko-toko

dengan tampilan lebih mewah dan rapi. Disamping itu pemasaran produk kreatif tersebut juga memenuhi pasar-pasar seni, *mal-mal*, *gallery*, sampai museum. Masing-masing produk menampilkan identitas budaya asal produk tersebut dibuat dan menjadi daya tarik karena kekhasan dan keunikannya. Demikian juga yang terjadi dengan pemasaran produk kerajinan gerabah di Bali, walaupun secara kuantitas lebih sedikit dibandingkan dengan produk industri kreatif lainnya.

Hasil penelitian pengembangan industri kreatif kerajinan gerabah tahun pertama (2011) menunjukkan bahwa produk gerabah yang berupa patung di daerah Desa Kapal, Ubung, Pejaten, dan Binoh tampil kurang beragam, kurang unik, jumlah desain yang sedikit dibandingkan produk patung dengan bahan lainnya. Sehingga kurang bisa bersaing, kurang mendapat respon dari konsumen khususnya wisatawan asing karena pilihannya terbatas dibandingkan dengan produk-produk industri kreatif sejenis lainnya yang terbuat dari kayu maupun batuan. Selain produk patung gerabah Bali, produk patung yang dipasarkan di Bali juga datang dari Kasongan Yogyakarta dan Plered Jawa Barat. Patung-patung gerabah ini tampil dengan desain-desain yang monoton misalnya patung buda duduk, binatang kuda, dengan kuantitas dan kualitas yang masih rendah. Bahkan yang lebih memprihatinkan adalah perajin gerabah di Bali ikut-ikutan meniru membuat patung buda. Hal ini menunjukkan daya kreatifitas perajin perlu dipacu untuk bisa menghasilkan desain-desain kreatif hasil buatan sendiri. Disamping itu patung-patung tersebut kurang tepat dipakai sebagai souvenir, karena ukuran besar dan beratnya relative besar. Dari hasil studi lapangan tersebut kami tim peneliti telah mendesain serta mewujudkan patung-patung gerabah sebagai alternative yang dapat dikembangkan oleh perajin. Namun saat ini (2013) patung-patung gerabah tersebut mendapat saingan dari munculnya patung-patung hasil cetakan dengan tema-tema tradisional yang dibuat menggunakan bahan pasir dan semen. Patung-patung tersebut banyak dipasarkan diberbagai tempat di Bali seperti Kawasan Desa Kapal, Batubulan, dan sebagainya.

Pada penelitian lanjutan Tahun II (2012), peneliti mencoba menemukan desain-desain patung hasil penelitian Tahun I yang diminati konsumen. Penelitian Tahun II juga diadakan penyempurnaan desain hasil perwujudan tahun I berdasarkan ide-ide yang lebih inovatif yang didapatkan dari penelitian Tahun II. Sedangkan penelitian lanjutan Tahun III (2013) adalah mengadakan uji coba kepada perajin untuk melihat kemampuan perajin dalam mewujudkan hasil penelitian Tahun II. Peneliti ini mengetahui

kemampuan para perajin dalam mewujudkan dan mengembangkan desain-desain patung yang baru. Hasil penelitian Tahun II tersebut hanya dipakai sampael atau rujukan oleh perajin atau contoh untuk dikembangkan lebih lanjut dan bukan untuk dijiplak atau ditiru. Maka dari itu dibutuhkan kemampuan lebih perajin dalam mendesain bukan ketrampilan tangan dalam membentuk semata. Perajin merupakan sasaran yang menjadi obyek pengembangan hasil penelitian ini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Kami berpendapat bahwa bagi kebanyakan orang, kata “gerabah” masih dianggap asing, masih banyak yang belum memahami pengertiannya. Maka dari itu perlu untuk dijelaskan kembali sehingga lebih dipahami untuk mrnghindari kesalahan persepsi. Gerabah adalah bagian dari keramik yang dilihat berdasarkan tingkat kualitas bahannya. Di masyarakat produk gerabah lumrah dikenal dalam bentuk-bentuk benda yang berfungsi sebagai wadah, misalnya pas bunga, gentong sebagai tempat kendi sebagai tempat air, tempayan, dan sebagainya. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan manusia yang selalu berfikir kreatif, maka jenis produk-produk gerabah tersebut juga mengalami perkembangan seperti patung-patung dan produk souvenir lainnya. Hal ini terjadi karena kebutuhan manusia terkait dengan berbagai kegiatan misalnya pariwisata, kebutuhan sehari-hari semakin meningkat dan beragam.

Pengetian keramik menurut **The Concise Colombia Encyclopedia**, Copyright © 1995, berasal dari Bahasa Yunani (Greek) ‘*keramikos*’ menunjuk pada pengertian gerabah; ‘*keramos*’ menunjuk pada pengertian tanah liat. ‘*Keramikos*’ terbuat dari mineral non metal, yaitu tanah liat yang dibentuk, kemudian secara permanen menjadi keras setelah melalui proses pembakaran pada suhu tinggi. Usia keramik tertua dikenal dari zaman Paleolitikum 27.000 tahun lalu. Sedangkan menurut **Malcolm G. McLaren** dalam *Encyclopedia Americana* 1996 disebutkan keramik adalah suatu istilah yang sejak semula diterapkan pada karya yang terbuat dari tanah liat alami dan telah melalui perlakuan pemanasan pada suhu tinggi. Sedangkan **Daniel Rhodes** berpendapat penggolongan keramik ditinjau dari bahan badannya (*bodies clay*) dan kematangan/sintering pembakarannya (*viterous firing*) dapat dibedakan menjadi : *Earthenware*, *Stoneware*, dan *Porcelain*..

Disamping itu menurut Daniel ada beberapa bahan keramik di alam (*nature*) yang dapat digolongkan *earthenware* (950°C – 1100°C). Pembagian di atas menunjukkan gerabah termasuk keramik golongan *earthenware* (tembikar) yang matang pada suhu pembakaran dibawah 1200°C. Di Indonesia istilah ‘gerabah’ juga dikenal dengan keramik tradisional sebagai hasil dari kegiatan kerajinan masyarakat pedesaan dari tanah liat, ditekuni secara turun temurun (Oka, I.B., 1979:9).

Proses pembuatan gerabah pada dasarnya adalah sama untuk setiap daerah. Demikian juga halnya dengan proses pembuatan gerabah yang dipasarkan di Bali, yang membedakan adalah perbedaan alat yang dipakai dalam pengolahan bahan dan proses pembentukan. Perbedaan alat merupakan salah satu faktor penyebab perbedaan kualitas akhir yang dicapai oleh masing-masing kriyawan disamping SDA dan SDM. Misalnya dalam proses pembentukan badan gerabah dengan teknik putar, ada kriyawan yang menggunakan alat tradisional dengan tenaga gerak kaki atau tangan, sementara kriyawan yang sudah lebih maju ada menggunakan alat putar dengan tenaga listrik (*electric wheel*). Kelebihan alat yang kedua dibandingkan yang pertama adalah lebih stabil dalam pengoperasiannya serta lebih efisien dalam waktu dan tenaga.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba mengadakan penelusuran terhadap artikel atau tulisan-tulisan, hasil penciptaan, hasil penelitian dalam bentuk laporan, skripsi maupun thesis yang terkait dengan industri kreatif. Penelusuran juga dilakukan melalui media internet.

Pada uraian sebelumnya telah dimunculkan istilah industri kreatif, namun belum jelas pengertiannya, maka dari itu perlu penjelasan lebih lanjut sehingga ada kesamaan pemahaman. Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007 mendefinisikan industri kreatif di Indonesia adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia, 2009).

Pada Web Yogyes.com, di *download* 15 April 2010, R. Syah menulis tentang patung yang terbuat dari keramik tingkatan gerabah di Kasongan. Dalam tulisannya

disebutkan salah satu keramik pajangan yang cukup terkenal adalah sepasang patung pengantin yang sedang duduk sopan. Sepasang patung ini dikenal dengan sebutan Loro Blonyo yang pertama kali dibuat oleh sanggar Loro Blonyo milik Pak Walujo. Patung ini diadopsi dari sepasang patung pengantin milik Kraton Yogyakarta. Secara pengertian Jawa, Loro berarti dua atau sepasang, sementara Blonyo bermakna dirias melalui prosesi pemandian dan didandani. Pak Gimman mengatakan makna sebenarnya Loro Blonyo masih menjadi pertanyaan para pekerja di Kasongan.

Adanya kepercayaan patung Loro Blonyo akan membawa hoki dan membuat kehidupan rumah tangga langgeng bila diletakkan di dalam rumah, menurut penuturan Pak Gimman pada YogYES, justru membawa pengaruh positif terhadap penjualan sepasang patung keramik ini. Sementara beberapa wisatawan manca negara yang menyukai bentuknya, memesan khusus dengan berbagai bentuk seperti penari, pemain gitar, pragawati dan lain sebagainya. Pakaianya pun tidak lagi memakai pakem Jawa, selain mengadopsi pakaian khas beberapa negara, yang paling banyak memakai motif Bali dan Thailand. Beberapa galeri keramik sekarang telah menjual sepasang patung unik ini yang masih terus diproduksi dengan beberapa bentuk yang berbeda-beda. Pengusul menjadikan karya patung Loro Blonyo ini sebagai sumber belajar dalam membuat desain-desain patung gerabah selanjutnya.

Penelusuran hasil penelitian dalam bentuk thesis juga didapatkan melalui media internet. Web Central Library Institute Technology Bandung memuat salah seorang mahasiswa FSRD ITB Ira Rengganis pada karya tesisnya meneliti tentang patung-patung karya F. Widayanto yang diberi judul Analisis Perupaian Perempuan Pada Karya Patung Keramik F. Widayanto. Pada abstrak penelitian ini dijelaskan permasalahan mengapa F.Widayanto menampilkan figur-figur perempuan pada karya patung keramik, bagaimana perkembangan visualisasi perempuan serta makna atau nilai-nilai yang diungkapkan dalam sosok perempuan pada karya patung keramik. Karya-karya patung keramik F.Widayanto yang dijadikan objek penelitian ini dibatasi pada karya yang berupa figur perempuan, yaitu karya tahun 1993-2005 yakni, Ukelan (1995), Golekan (1997), Mother and Child (2000), dan Dewi Sri (2003) dan Fan-tastic lady (2005). Dalam kajian ini digunakan metode kritik seni. Metode kritik seni terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahapan deskripsi, analisis formal, interpretasi dan tahapan terakhir penilaian. Melalui proses analisis dengan metode kritik seni dapat disimpulkan

bahwa perupaan perempuan yang direpresentasikan oleh F.Widayanto dalam karya-karya seni patung keramiknya dilatarbelakangi oleh ketertarikan perupa pada sosok perempuan. Dalam pandangan F.Widayanto sosok perempuan bisa dieksplorasi dalam berbagai gaya dan gerak. Semua itu menyiratkan berbagai macam ekspresi, seperti senang, sedih, dan sensual sehingga bisa mewakili ekspresi yang ingin diungkapkan oleh perupanya. Bentuk perempuan pada karya patung keramik F.Widayanto mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut mencakup unsur bentuk sosok perempuan dan unsur hiasan pada keramik yang dibuatnya. Semula penampilan sosok perempuan hanya sebatas kepala sampai leher, kemudian berkembang menjadi perupaan tubuh perempuan secara utuh, dengan berbagai balutan busana serta pewarnaan yang beragam. Ide dasar karya F.Widayanto diambil dari tradisi Indonesia khususnya Jawa, tetapi dalam visualisasinya perupa memadukan dengan budaya masa kini khususnya pada unsur fesyen. Perupaan perempuan pada karya seni patung keramik F.Widayanto, ingin mengungkapkan kritik sosial yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat, khususnya kritik kepalsuan sosok perempuan kosmopolitan. F.Widayanto memvisualisasikan sosok perempuan dalam karya tahun 1995-2005 memperlihatkan kecenderungan semakin menghias bagian-bagian tertentu dari karyanya. Khususnya pada bagian pakaian dan aksesoris. Perkembangan tersebut memperlihatkan pertimbangan F.Widayanto terhadap nilai ekonomis dari karya yang dibuatnya. Hiasan yang berlebihan pada karya-karyanya yang terakhir, memberikan kesan *kitsch* dalam karyanya, walaupun di sisi lain pertimbangan F.Widayanto mengembangkan pola dekoratif karena dianggap sebagai ciri khas seni rupa tradisi Indonesia

Bagi peneliti patung karya F. Widayanto ini merupakan hasil kreatifitas tinggi seorang seniman dan patut menjadi teladan bagi setiap pencipta dalam menghasilkan karya-karya baru yang original. Kami sebagai pengusul dalam penelitian ini berharap dapat belajar dari karya-karya tersebut.

Karya tulis lain terkait dengan keramik ini adalah berjudul "Kajian Komparatif Desain Gerabah yang Dipasarkan di Bali" oleh I Wayan Mudra tahun 1999 sebagai Thesis S2 di FSRD ITB Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan gerabah yang berasal dari Lombok secara kualitas memiliki desain lebih baik dibandingkan dengan gerabah lainnya dan paling banyak diminati oleh wisatawan asing di Bali. Contoh kualitas gerabah Lombok lebih baik dibandingkan dengan jenis gerabah lainnya adalah

permukaannya lebih halus dan finishingnya lebih variatif. Tetapi penelitian ini tidak meneliti kenapa orang wisatawan asing lebih berminat membeli gerabah Lombok, apakah karena bentuk yang lebih menarik atau karena kuantitas penjualannya lebih banyak, atau harga yang lebih murah. Untuk mengetahuinya diperlukan penelitian lanjutan.

Penelitian selanjutnya adalah “Desain Gerabah Lombok yang Dipasarkan di Bali” diteliti oleh I Ketut Muka Pendet, dosen Jurusan Kriya FSRD ISI Denpasar. Penelitian ini dilakukan tahun 2005, hasilnya desain-desain gerabah Lombok bentuknya lebih banyak didominasi oleh bentuk-bentuk silinder yang berupa guci, proporsinya lebih banyak mendekati proporsi yang baik menurut Vincent dan Golden Section dari Phytagoras. Karena bentuknya yang menarik, maka fungsi semula dari benda gerabah tersebut sebagai tempat/wadah sesuatu berubah hanya sebagai media penghias yang dapat memperindah ruangan. Finishingnya menggunakan bahan-bahan unik misalnya kain batik tua yang ditempel, tempelan tulang, dan sebagainya yang disesuaikan dengan kebutuhan pasar di Bali. Namun yang menjadi keterjutan dari hasil penelitian ini adalah ternyata perdagangan gerabah Lombok di Bali bukan dilakukan oleh orang Lombok atau oleh perajin yang berasal dari Lombok, tetapi dilakukan oleh orang Bali atau orang lain yang sehari-harinya berbisnis di Bali. Gerabah Lombok setelah mengalami proses finishing di Bali harganya bisa mencapai 10 kalilipat.

Hasil-hasil kajian di atas menjadi inspirasi kami untuk menciptakan patung-patung keramik supaya dapat dijadikan sumber ide perajin dalam mengembangkan usahanya khususnya perajin gerabah Bali. Kerena patung-patung kerajinan gerabah Bali masih perlu untuk dikembangkan sehingga mampu bersaing dengan produk-produk kerajinan gerabah lainnya. Keberlanjutan produk kerajinan sangat ditentukan oleh tingkat kreatifitas perajin dalam mengembangkan desain serta peluang pasar yang ada. Maka dari itu sangat diperlukan campur tangan dari berbagai pihak terkait dengan pengembangan desain ini termasuk dari hasil penelitian.

III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian Tahun III ini adalah untuk mengetahui kemampuan perajin gerabah di Bali dalam menciptakan patung gerabah yang bersumber dari hasil penelitian Tahun II. Perlu ditegaskan bahwa karya-karya patung keramik hasil penelitian Tahun II tersebut hanya sebagai inspirasi bagi perajin, selanjutnya perajin mengembangkan sendiri sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian perajin diajak untuk berlatih menciptakan desain-desain baru dan memperkirakan desain-desain tersebut diminati oleh pasar. Dari hasil-hasil karya perajin tersebut dapat diukur kemampuan perajin dalam menciptakan desain-desain baru.

2. Manfaat Penelitian.

Manfaat yang ingin dicapai dari Penelitian Tahun III (2013) ini adalah :

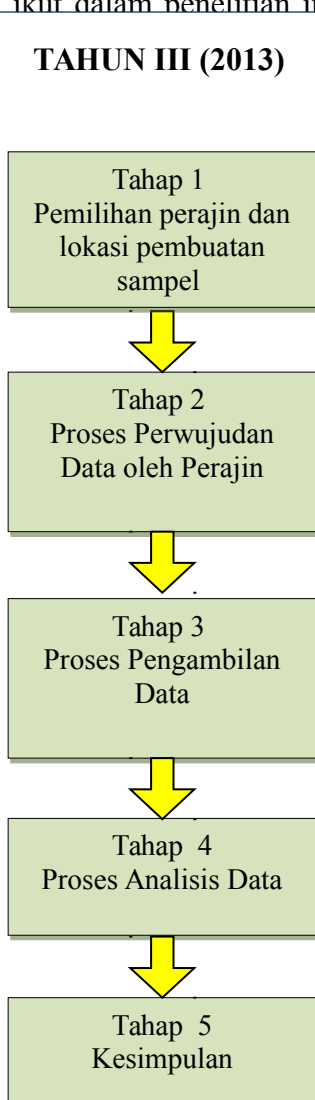
- a. Mengajak perajin gerabah di Bali untuk berlatih menciptakan desain-desain baru yang lebih kreatif khususnya dalam wujud patung gerabah. Karena selama ini patung-patung gerabah hasil karya perajin gerabah di Bali masih monoton, dari waktu-kewaktu relative sama, kurang ada pengembangan. Sehingga sangat sulit bersaing dengan produk-produk sejenis lainnya yang datang dari luar Bali.
- b. Kami peneliti dapat mengetahui kemampuan perajin dalam menciptakan desain-desain baru. Dari hasil pengamatan tersebut dapat dipakai sebagai data dasar yang dapat diusulkan kepada pemerintah atau instansi terkait dalam mengadakan pembinaan perajin lebih lanjut. Jika diperlukan pemerintah akan memudahkan dalam penyiapan materi dan nara sumber yang diperlukan dalam melakukan pembinaan kepada perajin.
- c. Perajin dapat belajar dibawah bimbingan peneliti sehingga lebih mudah untuk belajar, bertanya dan mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan penciptaan patung gerabah tanpa dipungut bayaran.
- d. Bagi dunia pendidikan hasil penelitian bermanfaat sebagai bahan ajar khususnya pendidikan yang menawarkan bidang-bidang kekriyaan baik ditingkat perguruan tinggi maupun tingkat sekolah menengah kejuruan. Saat ini belum banyak ditemukan tulisan-tulisan yang khusus menyajikan tentang bagaimana pembuatan patung dengan material tanah liat tingkatan gerabah.

IV. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan praktek, yang dimaksud adalah untuk mendapatkan obyek penelitian terlebih dahulu dilakukan perlakuan terhadap sumber data. Obyek penelitian yang mau diketahui adalah kemampuan perajin gerabah di Bali dalam menciptakan patung-patung gerabah yang inovatif. Sumber data penelitian ini adalah perajin gerabah di Bali. Untuk mengukur kemampuan perajin dalam menciptakan produk patung gerabah adalah melalui produk hasil karya perajin tersebut. Maka dari itu perajin diajak berkarya membuat patung keramik sesuai dengan kreasinya sendiri, sebagai referensi mengacu kepada karya-karya patung gerabah hasil Penelitian Tahun II. Perajin diberikan kebebasan untuk berinovasi mengembangkan desainnya sendiri namun tetap berangkat dari sumber referensi yang telah diberikan. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam pengukuran setelah karya tersebut selesai dikerjakan. Sistem pengukuran atau penilaian dilakukan dengan pengamatan dan analisis terhadap hasil karya perajin. Obyek yang diukur antara lain : kualitas karya yang berkaitan dengan kreatifitas dalam bentuk dan kehalusan tekstur.

Penyertaan peraiin untuk ikut dalam penelitian ini menggunakan teori terbatas (*non probability*) ya
 semua perajin gerab
 berbagai faktor mis
 tidak bermanfaat, me
 pengambilan data in
 seperti disebutkan se
sampling lebih didas
 Pengambilan data te
 pemotretan.

Tahapan Penelitian



ngan bahwa tidak
 nelitian ini karena
 waktu, dianggap
 ri itu dalam proses
 an berbagai alasan
 an teori *porpositive*
 proses penelitian ini.
 kumentasi melalui

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Pengambilan Data

Penelitian Tahun III ini menetapkan pengambilan sampelnya pada perajin Bapak I Wayan Kuturan yang berlokasi di Desa Pejaten Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan. Lokasi Desa Pejaten berjarak kurang lebih 12 km dari Kota Tabanan serta 33 km dari Kota Denpasar. Pemilihan perajin ini sebagai sampel dan tempat pengambilan data karena sesuai dengan metode penelitian yang disebutkan sebelumnya yaitu menggunakan pendekatan purposive sampling. Beberapa pertimbangan peneliti memilih perajin ini sebagai obyek pengambilan data didasari pertimbangan yaitu perajin ini memiliki niat untuk selalu mau belajar dari siapa saja untuk kemajuan dan

perkembangan usahanya kedepan. Perajin ini cukup terbuka untuk menerima kehadiran tim peneliti, bisa diajak kerjasama dalam memunculkan data sesuai tujuan penelitian serta mau diajak berdiskusi dalam suasana yang positif dan kondusif serta. Pertimbangan lainnya adalah perajin gerabah ini telah lama menekuni pembuatan bentuk-bentuk patung di luar bentuk bentuk gerabah yang mum dibuat seperti pot bunga, tempat lilin, hiasan dinding dan sebagainya.

Bapak I Wayan Kuturan sebagai pemilik usaha kerajinan gerabah di Desa Pejaten menamakan usahanya dengan nama UD. Amerta Sedana. Beliau adalah tokoh perintis keberadaan kerajinan gerabah di Desa Pejaten yang sampai saat ini bertahan dengan menggunakan tanah merah (gerabah). Usaha kerajinan gerabah ini selalu berinovasi, selalu berusaha mengikuti trend pasar yang ada, selalu tunduk pada konsumen sebagai pemilik modal yang punya kuasa. Walaupun tanpa disadari mereka sebetulnya telah berada pada kekuasaan para kapitalis, yang dapat dilihat penentuan harga yang sebagian besar ditentukan oleh pemilik modal. Seperti perajin pada umumnya sangat sulit untuk mempertahankan harga sesuai keinginan perajin. Dengan pertimbangan yang lebih realistis akhirnya mereka menyerah dan menerima cengkaman kapitalis tersebut. Modal perajin yang dapat dipertahankan dan menjadi daya tawar yang tidak dimiliki pemilik dana adalah modal ketrampilan (*life skill*) dan modal budaya. Saat ini aktifitas dalam produksi gerabah dikelola oleh anak-anaknya dan telah mempekerjakan puluhan pekerja dalam bidang produksi. Pak Wayan Kuturan sebagai perintis usaha ini, saat ini hanya sebagai pengayom usaha keluarga, tidak aktif berkarya karena pekerjaannya sudah diambil alih anak-anaknya diamping itu usianya juga sudah lanjut.

Rekan-rekan Pak Wayan Kuturan yang dulunya sama-sama merintis kerajinan gerabah dan keramik bakaran tinggi sekarang telah secara khusus menekuni keramik bakaran tinggi (*stoneware*). Usaha gerabah Bapak I Wayan Kuturan merupakan usaha rumahan (*home industry*) lokasinya dibelakang rumah dengan bangunan yang cukup permanen dan suasana kerja lebih nyaman dibandingkan dengan tempat kerjanya tahun-tahun sebelumnya. Pengamatan peneliti tingkat kehidupan perajin telah lebih maju dibandingkan tahun-tahun sebelumnya karena mereka telah mampu mendapatkan konsumen dari luar negeri. Kondisi tempat produksinya sangat jauh berbeda dibandingkan sebelum tahun delapan puluhan yang masih menggunakan bilik bambu

dan suasana kerja yang kurang nyaman, serta rak-rak gerabah yang berkerangka bambu. Saat ini lokasi produksi ditempatkan di bagian belakang kediamannya memiliki luas sekitar 6×10 meter, terpisah dari perumahan untuk tempat keluarga mereka walaupun masih dalam lingkungan satu pekarangan. Kondisi sebelumnya tempat kerja dan tempat tinggal perajin tersebut menjadi satu, seperti yang terlihat saat ini dengan perajin adik-adik Pak Wayan Kuturan yang tinggalnya bersebelahan.

UD. Sedana Merta berada di Banjar Pangkung, Pajaten, Kediri Tabanan Bali ini telah dirintis di tahun 1960-an, diawali dengan pembuatan genteng dan peralatan dapur. Pada awal 1980, perajin menginovasi produk-produk rumah tangga menjadi produk-produk yang variatif, harapannya lebih disukai konsumen. Inovasi yang dilakukan adalah merubah desain-desain yang telah ada menjadi benda pajang yang berfungsi hias. Sehingga muncullah sebuah sebuah karya patung yang samapai saat ini menjadi identitas perajin gerabah Pejaten yang sering disebut dengan patung kuturan karena dibuat oleh Bapak I Wayan Kuturan.

Permasalahan awal dihadapi perajin adalah bahan baku yang banyak terolah menjadi bahan genteng serta peralatan dapur dari gerabah menghadapi persaingan dengan datangnya alat-alat rumah tangga yang terbuat dari bahan aluminium yang berkembang pesaat saat itu. Sejalan dengan perkembangan waktu UD. Sedana Merta terus mengalami kemajuan, usaha ini mempekerjakan karyawan sekitar 15 orang dengan status tenaga harian dan borongan. Keluarga Pak Wayan Kuturan sebagai perisits usaha, saat ini pengelolaannya diteruskan pada anak-anaknya. Namun disayangkan anaknya yang meneruskan kegiatannya sebagai perajin dan terlibat langsung dalam pembuatan gerabah ini hanya satu orang. Kondisi yang demikian ada kemungkinan keluarga perintis kerajinan gerabah ini akan tinggal kenangan jika generasi berikutnya tidak ada yang mau melanjutkan sebagai perajin bukan sebagai pengelola saja.

Kondisi yang terlihat saat ini adalah Pak Wayan Kuturan selalu melibatkan adik-adiknya dalam menerima pesanan gerabahnya dari konsumen. Keluarga adik-adiknya yang tinggal bersebelahan melibatkan seluruh keluarganya dalam menekuni kerajinan gerabah.

Peneliti mengambil data pada perajin ini pada bulan Juli sampai Agustus 2013. Data yang diambil dari penelitian ini adalah bagaimana kemampuan perajin dalam mengerjakan patung-patung gerabah hasil penelitian tahun II. Pengukuran hasil

dilakukan dengan teknik pengamatan dengan hasil data berupa data kualitatif. Selain perajin UD. Sedana Merta termasuk Pak Wayan Kuturan, kami juga melibatkan 5 orang mahasiswa semester tuju PS Kriya Seni FSRD ISI Denpasar, sebagai peserta dalam perwujudan patung gerabah tersebut. Keterlibatan mahasiswa tersebut bertujuan untuk melatih kemampuannya dalam menciptakan patung-patung gerabah yang kreatif dan sebagai alat ukur untuk melihat perbandingannya dengan perajin.

B. Tahapan Perwujudan data

Tahapan perwujudan data yang dimaksud adalah tahapan tentang perwujudan data abstrak menjadi kongkrit. Data abstrak yang dimaksud adalah kemampuan perajin dalam mewujudkan patung kreatif berdasarkan hasil penelitian Tahun II. Data abstrak tersebut akan tergambar pada hasil-hasil karya perajin secara kongkrit (nyata) setelah proses perwujudan selesai. Tahapan tersebut adalah :

1. Peneliti menjelaskan tujuan penelitian kepada perajin bahwa penelitian ini ingin mengetahui kemampuan perajin dalam membuat patung-patung gerabah kreatif yang bersumber dari hasil-hasil penelitian sebelumnya (tahun II 2012). Perajin diberikan kebebasan dalam mengembangkan desain sesuai kemampuannya masing-masing, jika tidak bisa mengembangkan minimal dapat menduplikasi desain hasil penelitian yang sudah ada.
2. Peneliti menjelaskan kepada peserta tentang tahapan dan teknik perwujudan hasil penelitian Tahun II.
3. Proses perwujudan oleh perajin dengan menggunakan tanah gerabah. Hasil penelitian Tahun II sebagai inspirasi diletakkan di depan perajin untuk diamati, dianalisa dan diharapkan muncul ide-ide baru perajin yang lebih kreatif.
4. Proses pengeringan karya. Setelah perwujudan selesai, dilanjutkan dengan proses pengeringan yang dilakukan dengan cara mengangin-anginkan karya yang baru dibentuk diletakkan di tas rak pengeringan yang tidak kena matahari langsung. Tujuan pengeringan adalah untuk menghilangkan air pembentukan yang membutuhkan waktu beberapa hari. Jika air pembentukan tidak hilang atau tidak kering, maka kemungkinan pecah saat dibakar akan lebih besar. Disamping factor kandungan air pada badan gerabah, ketebalan badan gerabah dan besarnya api dalam pembakaran juga berpengaruh terhadap keselamatan benda gerabah pada saat dibakar.

5. Proses pembakaran. Proses ini dilakukan setelah gerabah tersebut benar-benar kering. Tungku yang digunakan adalah tungku periodik dengan api naik menggunakan bahan bakar gas.
6. Pengukuran dan pencatatan data kemampuan perajin dalam pembentukan patung gerabah. Benda-benda hasil karya perajin merupakan indikator penilaian kemampuan perajin dalam menciptakan produk tersebut. Indikator yang bisa dilihat pada karya tersebut adalah kreatif dalam pengolahan bentuk, kerapian/kehalusan pada finishing karya.

Berikut gambar-gambar proses perwujudan data oleh perajin :



1.

2.

Gambar 1 dan 2. Peneliti menjelaskan tujuan penelitian dan teknik pembentukan patung gerabah hasil penelitian Tahun II (2012) kepada perajin sebagai obyek yang akan diukur kemampuannya dalam menciptakan patung kreatif.



3. Gambar 3 adalah *prototipe* hasil penelitian Tahun II (2012) yang dijadikan model/ccontoh, sumber inspirasi perajin dalam menciptakan desain patung gerabah yang lebih kreatif.

Gambar 4-10, perajin Pak Wayan Kuturan melakukan tahapan perwujudan patung gerabah.



4. Pemasangan bentuk kepala



5. Bentuk kepala telah terpasang



6. Pembuatan detail kepala



7. Pemasangan bentuk telinga



8. Pembentukan detail muka



9. Pemasangan bentuk tangan



10. Pemasangan perlengkapan hiasan kepala dan proses penghalusan/merapikan badan gerabah



11. Proses pembuatan bentuk kepala



12. Pemasangan bentuk kepala

Gambar 11 dan 12 di atas, perajin putra Bapak I Wayan Kuturan juga terlibat dalam proses perwujudan patung gerabah tersebut.

Gambar 13-37 berikut adalah gambar keterlibatan mahasiswa PS Kriya Seni FSRD ISI Denpasar dalam perwujudan patung gerabah.



13. Penjelasan proses pembentukan oleh peneliti



14. Tampak peserta perwujudan dari sisi utara.



15. Bapak Wayan Kuturan bersama mahasiswa



16. Proses perwujudan dasar patung



17. Perwujudan dasar patung



18. Mahasiswa berdiskusi dengan Pak Kuturan tentang teknik pembuatan patung gerabah.



19. Perwujudan badan patung.



20. Pemasangan badan pada dasar/alas patung.



21. Pembentukan bentuk kepala dan pemasangan badan patung.



22. Pembuatan koil untuk tangan



23. Pembentukan bentuk kepala



24. Pemasangan bentuk kepala



25. Pemasangan tangan



26. Penjelasan teknik penyambungan yang benar.



27. Bagian badan, kaki dan tangan telah terpasang.



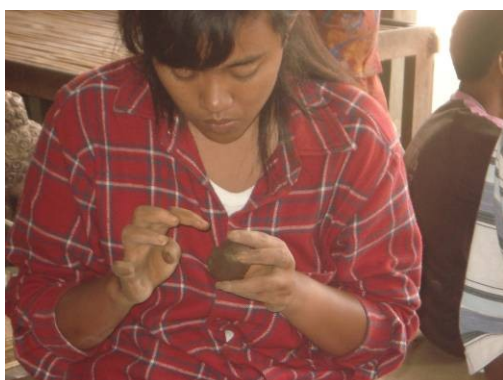
28. Persiapan pemasangan bentuk kepala.



29. Pemasangan bagian tangan.



30. Pembuatan bentuk kepala.



31. Pembuatan bentuk kepala.



32. Persiapan pemasangan bentuk kepala.



33. Proses penyelesaian akhir.



Proses penyelesaian akhir.



34. Proses penyelesaian akhir.



35. Proses penyelesaian akhir.

Pada penelitian ini data yang dicari oleh peneliti dimunculkan atau diadakan, bentuknya kualitatif. Data atau obyek penelitian yang mau dicari tersebut adalah kemampuan perajin dalam mewujudkan patung gerabah kreatif. Data tersebut melekat pada perajin yang dapat dibaca atau diukur berdasarkan penilaian dari bentuk visual karya yang diwujudkan. Dalam penelitian ini wujud karya yang dapat dibaca adalah wujud patung gerabah hasil karya perajin. Data yang dikumpulkan pada penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif atau penggambaran dalam bentuk kata-kata. Pada penelitian ini peneliti lebih fokus menggali data pada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Pada penelitian kualitatif, peneliti berusaha memahami proses penelitian itu berlangsung. Data pada penelitian kualitatif ditafsirkan ini, bukan untuk membuat atau merumuskan generalisasi.

Peneliti pada penelitian kualitatif merekonstruksi penafsiran dan pemahaman dengan sumber data, yaitu manusia. Proses penelitian kualitatif, data adalah apresiasi dari majemuknya suatu keadaan (kenyataan kejadian). Pada penelitian kualitatif amat perlu menjunjung tinggi objektivitas dan kebenaran. Akan tetapi kriterianya berbeda

dengan penelitian kuantitatif, karena derajat kepercayaannya diperoleh dari verifikasi berdasarkan koherensi, wawasan, dan manfaat.

Untuk mengetahui kemampuan perajin dalam membuat produk kreatif dilakukan dengan penilaian terhadap karya yang dibuatnya. Penilaian kemampuan perajin ini dapat dikaitkan dengan klasifikasi hasil belajar yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Benjamin S. Bloom dan kawan-kawannya itu berpendapat bahwa pengelompokan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis *domain* (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu:

- a) Ranah proses berfikir (*cognitive domain*)
- b) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*)
- c) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*).

Pada penelitian ini penilaian kemampuan perajin merupakan penilaian hasil belajar yang dilakukan sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti dalam bentuk ceramah walaupun dalam waktu yang relative singkat khusus tentang teknik pembuatan patung kreatif. Namun pembelajaran sebagai aktifitas keseharian perajin telah dilakukan sebelumnya.

Dalam penelitian ini yang menjadi focus penilaian adalah penilaian kemampuan prajin dalam membuat produk patung gerabah yang merupakan penilaian ranah ketrampilan (*psychomotor domain*). Simpson (1956) menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif dengan materi kedisiplinan.

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah

psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini ranah psikomotor adalah kemampuan membuat patung kreatif.

Ada beberapa ahli yang menjelaskan cara menilai hasil belajar psikomotor. Ryan (1980) menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui (1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap, (3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya. Sementara itu Leighbody (1968) berpendapat bahwa penilaian hasil belajar psikomotor mencakup: (1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, (2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, (3) kecepatan mengerjakan tugas, (4) kemampuan membaca gambar dan atau simbol, (5) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

Dari penjelasan di atas dapat dirangkum bahwa dalam penilaian hasil belajar psikomotor atau keterampilan harus mencakup persiapan, proses, dan produk. Penilaian dapat dilakukan pada saat proses berlangsung yaitu pada waktu peserta didik melakukan praktik, atau sesudah proses berlangsung dengan cara mengetes peserta didik.

Penilaian psikomotorik dapat dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan. Observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar atau psikomotorik. Misalnya tingkah laku peserta didik ketika praktik, kegiatan diskusi peserta didik, partisipasi peserta didik dalam simulasi.

Observasi dilakukan pada saat proses kegiatan itu berlangsung. Pengamat terlebih dahulu harus menetapkan kisi-kisi tingkah laku apa yang hendak diobservasinya, lalu dibuat pedoman agar memudahkan dalam pengisian observasi. Pengisian hasil observasi dalam pedoman yang dibuat sebenarnya bisa diisi secara bebas dalam bentuk uraian mengenai tingkah laku yang tampak untuk diobservasi,

bisa pula dalam bentuk memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban hasil observasi. Pada penelitian ini penilaian dilakukan dengan pengamatan atau observasi terhadap hasil karya perajin. Pengamatan dilakukan setelah menetapkan obyek penelitian yang mau dicari yang dapat dituangkan dalam bentuk tabel.

Salah satu unsur penting dalam penilaian kemampuan perajin adalah penilaian kreatifitas yang umumnya bersifat subyektif karena definisinya tergantung dari orang memandangnya. Hal ini karena dua alasan, pertama karena kreativitas “konstruk hipotetis” dan yang kedua definisi kreativitas tergantung pada dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi. Berdasarkan penekanannya definisi kreativitas dibedakan ke dalam empat dimensi; person, proses, produk dan press. Berdasarkan analisis faktor Guilford (1977) menemukan lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), penguraian (elaboration), dan perumusan kembali (redefinition). Selain itu definisi kreativitas juga dibedakan ke dalam definisi konsensual dan konseptual. Definisi konsensual menekankan segi produk kreatif yang dinilai derajat kreativitasnya oleh pengamat yang ahli. Menurut Amabile dalam Dedi Supriadi (1994:9) mengemukakan bahwa suatu produk atau respons seseorang dikatakan kreatif apabila menurut penilaian orang yang ahli atau pengamat yang mempunyai kewenangan dalam bidang itu bahwa itu kreatif. Dengan demikian, kreativitas merupakan kualitas suatu produk atau respons yang dinilai kreatif oleh pengamat yang ahli.

Definisi konseptual bertolak dari konsep tertentu tentang kreativitas yang dijabarkan ke dalam kriteria tentang apa yang disebut kreatif. Walaupun sama-sama menekankan pada produk, tetapi definisi ini tidak mengandalkan semata-mata pada konsensus pengamat dalam menilai kreativitas, tetapi pada kriteria tertentu. Selanjutnya Amabile menjelaskan dalam tulisan Dedi Supriadi (1994:9) sesuatu produk dinilai kreatif apabila: a) produk tersebut bersifat baru, unik, berguna, benar, atau bernilai dilihat dari segi kebutuhan tertentu, b) lebih bersifat heuristik, yaitu menampilkan metode yang masih belum pernah atau jarang dilakukan oleh orang lain sebelumnya. Jadi definisi ini lebih didasarkan atas pertimbangan penilai yang biasanya lebih dari satu orang, dalam definisi ini pertimbangan subyektif sangat besar

Dimensi person sebagai kriteria kreativitas identik dengan kepribadian kreatif (creative personality). Kepribadian kreatif menurut Guilford dalam Dedi Supriadi (1994: 13) meliputi kognitif, dan non kognitif (minat, sikap, kualitas temperamental). Orang kreatif memiliki ciri-ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang-orang yang tidak kreatif. Karakteristik-karakteristik kepribadian ini menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif. Produk kreatif yaitu menunjuk kepada hasil perbuatan, kinerja, atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan. Kriteria ini merupakan paling eksplisit untuk menentukan kreativitas seseorang, sehingga disebut sebagai kriteria puncak (the ultimate criteria) bagi kreativitas.

Pengukuran-pengukuran kreativitas dapat dibedakan atas pendekatan-pendekatan yang digunakan untuk mengukurnya. Amabile dalam Dedi Supriadi, 1994: 24) menjelaskan ada lima pendekatan yang lazim digunakan untuk mengukur kreativitas, yaitu: 1) analisis obyektif terhadap perilaku kreatif, 2) pertimbangan subyektif, 3) inventori kepribadian, 4) inventori biografis, dan 5) tes kreativitas.

Pendekatan pertama adalah pendekatan obyektif dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Menurut Amabile, metode ini tidak cukup memadai untuk digunakan sebagai metode yang obyektif untuk mengukur kreativitas, karena sangat sulit mendeskripsikan kualitas produk-produk yang beragam secara matematis, untuk menilai kualitas instrinsiknya. Kelebihan metode ini adalah secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif. Kelemahan metode ini yaitu hanya dapat digunakan terbatas pada produk-produk yang dapat diukur kualitas instrinsiknya secara statistik, dan tidak mudah melukiskan kriteria suatu produk berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dari subyektivitas.

Pendekatan kedua adalah pendekatan subyektif yaitu pendekatan dalam melakukan pengukuran diarahkan kepada orang atau produk kreatif. Cara pengukurannya menggunakan pertimbangan-pertimbangan peneliti, seperti yang dikemukakan Francis Galton, Castle, Cox, MacKinnon (Dedi Supriadi, 1994: 25). Prosedur pengukurannya ada yang menggunakan catatan sejarah, biografi, antologi atau cara meminta pertimbangan sekelompok pakar. Dasar epistemologis dari pendekatan ini, yaitu bahwa

obyektivitas sesungguhnya adalah intersubyektivitas; artinya meskipun prosedurnya subyektif hasilnya menggambarkan obyektivitas, karena sesungguhnya subyektivitas adalah dasar dari obyektivitas. Prosedur lain yang digunakan dalam pendekatan pertimbangan subyektif yaitu dengan menggunakan kesepakatan umum, hal tersebut apabila jumlah subyeknya terbatas. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang praktis penggunaannya, dan dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, juga dapat menjangkau orang-orang, produk-produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang ditentukan oleh pengukur, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pada akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apresiasi pengamat yang ahli. Adapun kelemahannya yaitu setiap penimbang mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap yang disebut kreatif, dan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Pada penelitian peneliti akan menggunakan pendekatan subyektif untuk sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dalam tim peneliti. Peneliti akan menentukan kriteria tersendiri penilaian kreatif berpegang pada hasil penelitian tahun II (2012).

C. Data Hasil Proses Perwujudan

Proses perwujudan data di atas menghasilkan data kongkrit (nyata) berupa karya patung gerabah yang diujicabakan pada satu kelompok perajin di Desa Pejaten Tabanan. Proses perwujudan tersebut diikuti oleh 7 orang perajin. Perajin tersebut dapat dikategorikan sebagai perajin yang sudah lama menekuni kegiatan pembuatan gerabah namun kemampuannya terlihat berbeda-beda. Data yang berwujud patung gerabah tersebut dapat dilihat sebagai berikut :



36. Karya 1, ukuran tinggi 23cm dan garis tengah alas 13cm. Perajin memvisualisasikan dua model orang tua dan anak, kreatifitas perajin belum nampak, tekstur permukaan masih kasar.



Tampak samping



Tampak depan



Tampak samping

37. Karya 2, ukuran tinggi 24cm dan garis tengah alas 13,5 cm. Perajin masih memvisualisasikan dua model orang tua dan anak, pada karya ini kreatifitas perajin belum nampak masih terlihat unsur duplikasi dari contoh peneliti, tekstur permukaan masih kasar.



Tampak samping



Tampak depan



Tampak samping

38. Karya 3, ukuran tinggi 22cm dan garis tengah alas 13cm. Karya ini hampir mirip dengan karya 1 diatas, kreatifitas perajin belum nampak masih terlihat unsur duplikasi dari contoh peneliti, tekstur permukaan juga masih kasar.



Tampak samping



Tampak depan



Tampak samping

39. Karya 4, ukuran tinggi 22cm dan garis tengah alas 13cm.. Perajin pada karya ini cukup menunjukkan kreatifitas dengan mengolah gerak patung walaupun nuansa duplikasi masih terlihat dan tekstur permukaan masih kasar.



Tampak samping



Tampak depan



Tampak samping

40. Karya 5, ukuran tinggi 22cm dan garis tengah alas 12cm.. Perajin masih memvisualisasikan dua model orang tua dan anak, pada karya ini sedikit kreatifitas perajin dapat dilihat dari pengungkapan rambutnya yang dibuat dengan teknik *coil*, tekstur permukaan masih kasar.



Tampak samping



Tampak depan



Tampak samping

41. Karya 6, ukuran tinggi 23,5 cm dan garis tengah alas 13cm.. Perajin masih

memvisualisasikan dua model orang tua dan anak, kreatifitas yang minim dapat dilihat dari visualisasi bentuk mata yang berbeda pengungkapannya dengan sumber inspirasinya (Hasil Penelitian Tahun II 2012 di tas). Demikian pula tekstur permukaan badan patung terlihat lebih halus dibandingkan sebelumnya.



Tampak samping



Tampak depan



Tampak samping

42. Karya 7, ukuran tinggi 22cm dan garis tengah alas 12cm.. Perajin memvisualisasikan satu model manusia jongkok dengan identitas Bali. Kreatifitas sedikit muncul dari visualisasi bentuk mata dan *destar* yang berbeda pengungkapannya dengan sumber inspirasinya (Hasil Penelitian Tahun II 2012 di tas). Demikian pula tekstur permukaan badan patung terlihat lebih halus dibandingkan sebelumnya.



Tampak samping



Tampak depan



Tampak samping

43. Karya 8, ukuran tinggi 24cm dan garis tengah alas 13,5cm. Perajin memvisualisasikan orang tua dan anak, pada karya ini kreatifitas perajin sedikit nampak dari pemakaian identitas budaya Bali (*destar*) dan tekstur permukaan sudah lebih halus.

Tabulasi data

Dari penilaian peneliti pada karya-karya hasil perajin di atas diperoleh data seperti pada tabel berikut.

KARYA	ASPEK YANG DINILAI (Variabel)	
	Kreatifitas bentuk	Kerapian/kehalusan permukaan benda
1. Karya a 1	<i>kurang</i>	<i>kurang</i>
2. Karya a 2	<i>kurang</i>	<i>kurang</i>
3. Karya a 3	<i>kurang</i>	<i>kurang</i>
4. Karya a 4	<i>cukup</i>	<i>kurang</i>
5. Karya a 5	<i>cukup</i>	<i>kurang</i>
6. Karya a 6	<i>cukup</i>	<i>cukup</i>
7. Karya a 7	<i>cukup</i>	<i>cukup</i>
8. Karya a 8	<i>cukup</i>	<i>cukup</i>

Dari tabel di atas dapat dinyatakan bahwa perajin yang mampu menunjukkan kreatifitas dalam bentuk dalam proses uji coba ini adalah 62.5%, sedangkan telah mampu menunjukkan kerapian/kehalusan pada permukaan badan gerabah/patung adalah 37,5%.

D. Analisis Data

Blaxter *et. al* (2001:291) dalam “*How to Research*” mengungkapkan bahwa analisis merupakan sebuah proses berkelanjutan dalam penelitian, dengan analisis awal menginformasikan data yang kemudian dikumpulkan. Miles dan Huberman berpendapat bahwa analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data pada periode tertentu. Secara garis besar, analisis data meliputi 3 langkah, yaitu : Persiapan, tabulasi, penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian. Penafsiran data sangat penting kedudukannya dalam proses analisis data

penelitian karena kualitas analisis dari suatu peneliti sangat tergantung dari kualitas penafsiran yang diturunkan oleh peneliti terhadap data.

Analisis data ini perlu dilakukan karena untuk mereduksi data menjadi perwujudan yang lebih dapat dipahami dan diinterpretasikan dengan cara tertentu sehingga hubungan dari masalah penelitian dapat ditelaah serta diuji (Silalahi, 2006:304). Sehingga dapat dikatakan pula bahwa data ini perlu dianalisis agar berbagai data yang telah diperoleh dapat disederhanakan sehingga nantinya akan dapat lebih mudah untuk dipahami.

Metode analisis data ini dibedakan menjadi dua yaitu metode analisis kuantitatif dan metode analisis kualitatif (Silalahi, 2006:304). Analisis kuantitatif ini menggunakan data statistik dan dapat dilakukan dengan cepat, sementara analisis kualitatif digunakan untuk data kualitatif, data yang digunakan adalah berupa catatan-catatan yang biasanya cenderung banyak dan menumpuk sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat menganalisisnya secara saksama (Silalahi, 2006:305).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis kuantitatif, karena data-datanya berupa catatan-catatan hasil pengamatan. Analisis data kualitatif ini dilakukan apabila data empiris yang digunakan adalah data kualitatif yang berupa kata-kata dan tidak dapat dikategorisasikan (Silalahi, 2006:311). Menurut Miles dan Huberman dalam Silalahi (2006:311), kegiatan analisis kualitatif ini terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau klarifikasi. Dalam reduksi data ini terdapat proses pemilihan, penyederhanaan, pengabstraksian dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis yang ada di lapangan. Reduksi data ini merupakan suatu bentuk analisis yang digunakan dalam rangka untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu serta mengorganisasikan data sehingga nantinya kesimpulan dapat ditarik secara tepat dan diverifikasi (Silalahi, 2006:312).

Selanjutnya dalam analisis data kualitatif adalah penyajian data sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan tertentu (Silalahi, 2006:312). Penyajian data kualitatif ini dapat dilakukan dalam berbagai jenis matriks, grafik, jaringan dan bagan,

sehingga kemudian penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan kemudian dapat menentukan apakah menarik kesimpulan sudah benar ataukah harus terus melakukan analisis demi mendapatkan kesimpulan yang valid (Silalahi, 2006:313). Alur kegiatan yang ketiga dalam analisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan atau verifikasi. Menarik suatu kesimpulan ini dilakukan oleh peneliti melalui data-data yang terkumpul dan kemudian kesimpulan tersebut akan diverifikasi atau diuji kebenarannya dan validitasnya (Silalahi, 2006:313).

Selanjutnya setelah data terkumpul maka dilakukan interpretasi atau penafsiran data. Menurut Moh. Nazir (2005) : pengertian penafsiran data adalah penjelasan yang terperinci tentang arti yang sebenarnya dari materi yang dipaparkan. Data yang telah dalam bentuk tabel, misalnya, perlu diberikan penjelasan yang terperinci dengan tujuan 1) untuk menegaskan keseimbangan suatu penelitian, dalam pengertian menghubungkan hasil suatu penelitian dengan penemuan penelitian lainnya. 2) untuk membuat atau menghasilkan suatu konsep yang bersifat menerangkan atau menjelaskan.

Seperti telah dicatat pada tabel di atas data menunjukkan bahwa perajin yang mampu menampilkan kreatifitas dalam bentuk dalam proses uji coba ini adalah 62.5%, sedangkan telah mampu menunjukkan kerapian/kehalusan pada permukaan badan gerabah/patung adalah 37,5%. Ini adalah data-data kualitatif yang dibuat dalam bentuk kuantitatif. Data-data yang tidak tercatat yang dapat mempengaruhi perajin dalam berkarya adalah data mental. Data mental yang dimaksud berkaitan dengan emosi, apakah pada saat pengerjaan karya tersebut perajin tersebut dalam kondisi yang baik dalam arti sehat, serius atau kebalikannya. Peneliti mengamati faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi hasil karya yang dihasilkan. Namun dalam pengamatan peneliti selama proses perwujudan data berlangsung semua terlihat baik, keikutsertaan perajin tanpa paksaan, terlihat ada kegembiraan dalam proses perwujudan yang ditandai dengan gurauan, setelah perwujudan selesai ada rasa senang. Juga ada pengakuan beberapa beberapa perajin kurang mampu berkreasi melebihi prototipe dari peneliti karena mereka sehari-harinya lebih banyak mengerjakan benda-benda berfungsi dengan teknik yang berbeda seperti putar, slab dan cetakan. Sehingga mengalami hambatan jika berkreasi dalam bentuk patung.

a. Kreatifitas dalam Pengungkapan Bentuk

Kreatifitas bagi seorang perajin adalah bagian yang sangat penting harus dimiliki. Karena akan berkaitan dengan produk-produk inovatif yang akan dihasilkan serta kelancaran usaha yang dijalani. Kreatifitas bukan semata-mata kemampuan psikomotorik dari seorang perajin tetapi sangat ditentukan oleh dua faktor lainnya yaitu faktor kognitif dan afektif. Pada proses uji coba ini, peneliti menilai perajin yang mampu mengungkapkan bentuk-bentuk kreatif hanya sebesar 65% dari delapan karya yang dihasilkan oleh 7 peserta. Kemampuan psikomotorik dalam menghasilkan bentuk-bentuk yang kreatif ini sangat ditunjang oleh kemampuan kognitifnya, yaitu kemampuan untuk berpikir kreatif menghasilkan bentuk-bentuk yang kreatif.

Penilaian kreatif tersebut didasarkan pada kebaruan yang dihasilkan perajin dalam menciptakan produk tersebut. Kebaruan yang dimaksud adalah kebaruan yang berbeda dari nara sumber/sumber inspirasi hasil penelitian Tahun II (2013) yang diberikan oleh peneliti (Gambar 3 di atas). Batasan yang ditegaskan pada perajin adalah hasil-hasil penelitian tersebut hanya sebagai sumber inspirasi bukan untuk ditiru atau diduplikasi. Perajin diberikan kebebasan untuk berkreasi untuk menghasilkan bentuk-bentuk karya yang menarik. Namun nyatanya perajin terlihat lebih banyak menduplikasi bentuk yang sudah ada dibandingkan membuat bentuk-bentuk yang baru.

Penilaian suatu produk disebut kreatif ataupun tidak peneliti juga mengacu pada penjelasan Amabile dalam Dedi Supriadi (1994: 9) yang telah disinggung sebelumnya yaitu sesuatu produk dinilai kreatif apabila: a) produk tersebut bersifat baru, unik, berguna, benar, atau bernilai dilihat dari segi kebutuhan tertentu, b) lebih bersifat heuristik, yaitu menampilkan metode yang masih belum pernah atau jarang dilakukan oleh orang lain sebelumnya. Jadi definisi ini lebih didasarkan atas pertimbangan penilai yang biasanya lebih dari satu orang, dalam definisi ini pertimbangan subyektif sangat besar.

Dilhat dari kebaruannya bentuk patung gerabah yang dihasilkan perajin tersebut tidak ada yang baru jika mengacu pada prototipe dari peneliti. Karena tidak ada bentuk-bentuk yang betul-betul berbeda dari sumber inspirasi yaitu prototipe tersebut. Tetapi kalau dikatakan sama sekali tidak ada kebaruan juga tidak benar karena ada unsure-

unsur yang berbeda terlihat seperti pada pengungkapan mata, hiasan kepala pada karya 7 dan 8. Demikian juga dari visualisasi sikap pada karya 4 dan 8 yang berbeda dari prototipe peneliti. Sedangkan dilihat dari keunikannya tidak ada yang memenuhi kriteria tersebut karena secara umum masih merupakan duplikasi dari prototipe peneliti. Sehingga penilaian kreatifitas dalam visualisasi bentuk terhadap hasil karya perajin menjadi relative dan sulit diukur karena bersifat kualitatif. Tetapi paling tidak data kuantitatif 65% di atas dapat membantu menjelaskan bahwa ada kreatifitas yang ditunjukkan oleh perajin namun tidak total, hanya bagian-bagian kecil dari bentuk tersebut. Namun dari penilaian ini menunjukkan bahwa perajin mampu mewujudkan patung keramik hasil penelitian Tahun II (2013) dalam bentuk duplikasi, walaupun belum mampu menunjukkan kreatifitas baru sesuai harapan peneliti.

b. Kerapian/kehalusan Permukaan Produk

Kearapian atau kehalusan permukaan produk gerabah sangat penting untuk diwujudkan. Karena salah satu kualitas dari produk gerabah tersebut ditentukan oleh faktor tersebut. Kehalusan suatu produk gerabah dapat dicapai dengan kemampuan psikomotorik dari seorang perajin dalam mewujudkan hal tersebut. Disamping faktor kehalusan bahan ikut pula menentukan kualitas tersebut. Dibandingkan dengan contoh yang disampaikan peneliti, karya-karya perajin ini masih kurang halus. Penilaian peneliti terhadap kehalusan ini mencapai 37,5% dari 8 buah karya hasil dari 7 peserta uji coba. Dari data ini dapat dideskripsikan bahwa mereka belum memperlihatkan kualitas baik dari sebuah produk gerabah dari kehalusan permukaannya. Permukaannya masih terlihat kasar, kurang proses penghalusan pada saat proses akhir perwujudan. Proses penghalusan badan gerabah dapat dilakukan pada saat benda tersebut dalam kondisi masih mengandung air pembentukan. Proses penghalusan tersebut juga dapat dilakukan setelah produk gerabah tersebut telah dibakar dan dapat dilakukan dengan teknik gosok menggunakan amplas.

Data kehalusan permukaan yang kurang, memunculkan pertanyaan baru bagi peneliti misalnya apakah mereka mengerjakan tidak serius atau memang itulah kemampuan mereka yang sebenarnya. Pertanyaan pertama mungkin saja bisa terjadi karena mereka kurang termotivasi untuk membuat karya yang bagus. Karena mungkin saja mereka menganggap kegiatan ini hanya aktifitas tambahan yang tidak berorientasi

pasar. Mungkin saja perajin menganggap kegiatan ini hanya sebagai kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan sumber daya perajin tersebut. Keseriusan peserta dalam kegiatan ini sangat sulit diukur, walaupun dalam kegiatan tersebut mereka mengaku serius namun sulit untuk dibuktikan. Karena pengukurannya hanya melalui pengamatan semata. Jika itu benar adanya berarti kemampuan dalam menciptakan produk-produk gerabah yang berkualitas dilihat dari teksturnya belum bisa dilakukan. Perajin masih perlu untuk belajar, berlatih mengasah kemampuan kognitif dan psikomotoriknya sehingga suatu saat mampu menghasilkan kualitas karya yang lebih baik.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN

1. Kesimpulan.

Beberapa hal yang dapat kami simpulkan dari proses penelitian tersebut adalah :

- a. Perajin belum mampu menunjukkan kreatifitas secara total karya-karya yang lebih kreatif dibandingkan dengan prototife yang disodorkan peneliti (gambar 3). Perajin baru mampu hanya sebatas duplikasi, karena belum ada bentuk-bentuk baru dan unik yang ditampilkan.
- b. Perajin belum mampu menampilkan produk-produk dengan kualitas lebih baik dilihat dari segi kehalusan permukaan badan gerabah. Tekstur benda yang ditampilkan masih kasar dan dapat mengurangi kualitas tampilan dari produk tersebut.
- c. Dari kedua analisis dia atas dapat dikatakan para perajin belum memiliki kemampuan yang baik dalam menciptakan patung keramik sesuai prototife peneliti. Uji coba ini menunjukkan bahwa perajin gerabah tersebut tidak terlalu memperhatikan bahwa kualitas karya sebuah produk gerabah sangat ditentukan oleh kehalusan permukaan badan gerabah tersebut. Walaupun perlu disadari tidak semua permukaan badan gerabah yang halus tersebut disukai oleh konsumen. Namun untuk produk-produk souvenir kehalusan permukaannya merupakan standar dasar yang banyak dicari.

2. Saran-saran

Proses uji coba ini memberikan pembelajaran khususnya bagi peneliti maupun perajin bahwa untuk membuat produk-produk kreatif perlu pembelajaran yang berulang-ulang. Perlu waktu yang cukup untuk dapat menghasilkan produk yang kreatif. Maka dari itu dengan kerendahan hati dan bukan bermaksud menggurui menghimbau beberapa hal sebagai berikut :

- a. Perajin jangan merasa cepat puas dengan apa yang telah dihasilkan, lakukan pembelajaran terus menerus, tidak memandang asal sumber belajarnya.
- b. Dalam proses pembelajaran tersebut jangan berorientasi materi, namun berorientasilah pada peningkatan SDM sebagai akibat dari proses pembelajaran tersebut.
- c. Bagi pemerintah terkait yang memiliki tugas dan tanggungjawab dalam pengembangan industri kerajinan gerabah ini agar melakukan pembinaan-pembinaan yang mengarah pada peningkatan kualitas SDM, sehingga mampu menghasilkan produk-produk yang dapat bersaing dipasaran.
- d. Kami sebagai peneliti membuka ruang untuk kritik dan saran dari berbagai pihak demi penyempurnaan hasil penelitian ini.

PUSTAKA

- Anonymous. 2009. "Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor".
(Online) <http://hadirukiyah.blogspot.com/2009/08/pengukuran-ranah-kognitif-afektif-dan.html>. Diakses Tanggal 10 Oktober 2013
- Blaxter, L., Hughes, C., & Tight, M. (2001). *How To Research*. Maidenhead: Open University Press.
- Dedi Supriadi, (1994), *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Alfabeta,

- Bandung.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia, Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia, 2009.
- Guilford, J.P., (1977), *Way Beyond the IQ*, Buffalo, Creative Learning Press.
- Grafien, 2009, Pengertian Kreatifitas, Web Aneka Ilmu Pengetahuan.
- Hadi, Sutrisno, 1996. *Metodologi Research*. Yogyakarta : Yayasan Penelitian, Fakultas Psikologi UGM
- IRA RENGGANIS , 2008, *ANALISIS PERUPAAN PEREMPUAN PADA KARYA WIDAYANTO*. Central Library Institute Technology Bandung.
<http://digilib.itb.ac.id>
- Mudra, I Wayan, 1999, *Kajian Komparatif Desain Gerabah yang Dipasarkan di Bali*, Thesis S2 FSRD ITB Bandung.
- Mudra, I Wayan, 2008, "Visualisasi Men Brayut pada Patung Keramik". Laporan Penelitian Dipa ISI Denpasar.
- Mudra, I Wayan, 2009, "Eksistensi Kerajinan Gerabah Tradisional sebagai Warisan Budaya di Bali" Laporan Penelitian Fundamental FSRD ISI Denpasar.
- Mudra, I Wayan, 2009, "Pengembangan Ragam Purna Rupa Produk Household dan Artwork sebagai Pendukung Fasilitas Interior dengan Menggunakan Bahan Limbah" Laporan Penelitian Strategis Nasional FSRD ISI Denpasar.
- Muka, I Ketut Pendet, 2005, *Desain gerabah Lombok yang Dipasarkan di Bali*, Thesis S2 Kajian Budaya Faksas Unud, Denpasar.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Oka, I.B, 1975, *Keramik Tradisional Bali*, Denpasar, Sasana Budaya.
- Rhodes, D. 1971, *Clay and Glazes for the Potter*, Philadelphia New York London. Chilton Book Company.
- Syah, R, 2009, *Patung Loro Blonyo*, <http://www.yogyes.com>
- Sachari, Agus. (2000), "Riset Bidang Disain dan Kesenirupaan" dalam *Refleksi Seni*. The Concise Colombia Encyclopedia, Copyright © 1995.
- Silalahi, U. (2006). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Unpar Press.

LAMPIRAN

Biodata Peneliti

1. Peneliti Utama

	1. Nama	Drs. I Wayan Mudra, MSn.		
	2. Tempat/Tanggal lahir	Tabanan, 25 Nopember 1963.		
	3. Jenis Kelamin	Laki		
	4. Pangkat/Golongan	Pembina Utama Muda /IVc		
	5. Jabatan	Lektor Kepala.		
	6. NIP	19631125 198803 1 002.		
	7. Kesatuan/Jabatan/Dinas	ISI Denpasar		
	8. Alamat Kantor	Jl. Nusa Indah Denpasar. Telp. (0361)227316, Fax (0361) 236100, E-mail : rektor@isi-dps.ac.id		
	9. Alamat Rumah	Jl. Kecubung Gang Puduk 8B Denpasar 0361 7889910, E-mail: iwayan.mudra@yahoo.com.		
10. RIWAYAT PENDIDIKAN.				
No	PENDIDIKAN	TAHUN	TEMPAT SEKOLAH	SPECIALI SASI
a.	Perguruan Tinggi Tingkat Sarjana	1982-1987	Program Studi Seni Rupa dan Desain Unud	Kriya Keramik
b.	Pasca Sarjana	1996-1999	Program Magister Seni Rupa dan Desain ITB Bandung	Desain
11. PENGALAMAN PENELITIAN YANG TERKAIT DENGAN KRIYA				
NO	JUDUL PENELITIAN	SUMBER DANA	KEDUD U KAN	TAH UN
a.	Penerapan Simbol Kwangen Pada Benda Keramik	Dana Dipa ISI Denpasar	Ketua	2005
b.	Perkembangan Ornamen di Bali.	Pen. Dosen Muda DP2M Dikti	Ketua	2006
c.	Studi Uang Kepeng sebagai Produk Seni Kerajinan dan Hubungannya dengan Konsep Ajeg Bali.	Pen. Fundamental DP2M Dikti	Ketua	2007
d.	Visualisasi Men Brayut pada benda keramik	Dana Dipa ISI Denpasar	Ketua	2008
e.	Eksistensi Kerajinan Gerabah Tradisional sebagai Warisan Budaya di Bali	Pen. Fundamental DP2M Dikti	Ketua	2009
f.	Pengembangan Ragam Purna Rupa produk <i>Household</i> dan <i>Artwork</i> sebagai pendukung Fasilitas Interior dengan menggunakan bahan limbah kayu sisa olahan pabrik furniture	Pen. Strategis Nasional, DP2M Dikti.	Anggota	2009
g.	Pengembangan Industri Kreatif Kerajinan Gerabah Melalui Penciptaan Model Desain Patung Kreatif, Pelaksanaan Tahun I	Pen. Hibang Bersaing DP2M Dikti	Ketua	2011

Denpasar, 10 Oktober 2013

Drs. I Wayan Mudra, M.Sn.
Nip. 19631125 198803 1 002

2. Anggota Peneliti I

a. N a m a	Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si.
b. Tempat/Tanggal lahir	Denpasar/13 Juli 1968
c. Jenis kelamin	Wanita
d. Pangkat/Golongan	Pembina /IVa

e. Jabatan	Lektor Kepala			
f. N I P	196807131994 2 001			
g. Kesatuan/Jabatan/Dinas	FSRD ISI Denpasar.			
h. Alamat Kantor	Jln. Nusa Indah Denpasar.			
i. Alamat rumah	Jl. Siulan, Gang Sekarsari XIII, No.2. Denpasar.			
10. Riwayat Pendidikan				
No	PENDIDIKAN	TAHUN	TEMPAT SEKOLAH	SPELIALISASI
a.	Perguruan Tinggi tingkat Sarjana	1987-1992	PSSRD Universitas Udayana	Kriya Keramik
b.	Perguruan tinggi tingkat Magister	2004-2007	FS Unud	Kajian Budaya
11. Pengalaman Penelitian				
No	JUDUL PENELITIAN			
a.	Penerapan Cat Avia Paint pada Benda-benda Gerabah di Desa Pejaten sebagai ketua.			
b.	Gerabah Tradisional (Gerabah Rumah Tangga) di Desa Ubung Banjar Binoh Kelod sebagai ketua.			
c.	Peranan Industri Keramik dalam Pelaksanaan Pembangunan di Desa Pejaten sebagai ketua..			
d.	Perkembangan Produk Genteng Pejaten pada Bangunan Bali di Kota Denpasar. 2006 sebagai ketua.			
e.	PERAN SERTA WANITA DALAM MENGEMBANGKAN KERAJINAN GERABAH DI BALI, TAHUN 2007, sebagai ketua.			
f.	STUDI PEMANFAATAN BATU ALAM PALIMANAN JAWA BARAT SEBAGAI BENDA KERAJINAN DI BALI, TAHUN 2008, sebagai ketua.			
g.	Eksistensi Kerajinan Gerabah Tradisional sebagai Warisan Budaya di Bali, 2009, sebagai anggota.			

Denpasar, 10 Oktober 2013

Dra. Ni Made Rai Sunarini. M.Si.
Nip. 196807131994 2 001

3. Anggota Peneliti II

1. N a m a	Ida Ayu Gede Artayani, S.Sn, M.Sn.
2. Tempat/Tanggal lahir	Pasekan, 2 Juli 1975.
3. Jenis kelamin	Wanita
4. Pangkat/Golongan	Lektor kepala /IIId

5. Jabatan	Penata			
6. N I P	197506022000122001			
7. Kesatuan/Jabatan/Dinas	FSRD ISI Denpasar.			
8. Alamat Kantor	Jl. Nusa Indah Denpasar. Telp. (0361)227316, Fax (0361) 236100, E-mail : rektor@isi-dps.ac.id			
9. Alamat rumah	Perumahan Dalung Permai Kabupaten Badung Bali.			
10. Riwayat Pendidikan				
No	PENDIDIKAN	TAHUN LULUS	TEMPAT SEKOLAH	SPESIA LISASI
a.	Perguruan Tinggi tingkat Sarjana	1998	PSSRD Unud Denpasar	Kriya Keramik
b.	Perguruan tinggi tingkat Magister	2009	ISI Yogyakarta	Penciptaan Seni
11. Karya Tulis				
No	JUDUL TULISAN	Nama Jurnal	Tahun Terbit	
a.	Pemanfatan Bahan Limbah Keramik ”Camot” Pada campuran Body Keramik.	Prabangkara	2005	
b.	Bahan Body Keramik pada Perlakuan Suhu 900C-1000C terhadap Penyusutan dan Peresapan Air.	Prabangkara	2005	
c.	Penerapan Benda Keramik Pada Arsitektur Bali	Belum terpublikasi	-	
d.	Agama sebagai Sumber Kreatifitas Pengrajin Gerabah Bali	Prabangkara	2007	
e.	Bahan Ajar ”Belajar Keramik dengan Teknik Sederhana” Pengantar Kuliah Keramik I dan II.	Dana Dipa	2007	
12. Pengalaman Penelitian				
No	JUDUL PENELITIAN	Sumber Dana	Tahun	
a.	Pemanfatan abu Sekam sebagai bahan Campuran Tanah Stoneware pada Suhu 900C	Mandiri	2005	
b.	Pemanfatan Bahan Limbah Keramik ”Camot” Pada campuran Body Keramik.	Mandiri	2006	
c.	Pemanfatan Bahan Body Keramik pada Perlakuan Suhu 900C-1000C terhadap Penyusutan dan Peresapan Air.	Mandiri	2006	
d.	Perkembangan Desain Gerabah di Desa Kapal Kecamatan Mengwi Badung	Dana Dipa ISI Denpasar	2007	
e.	Pelestarian Patung Khas Desa Sesetan Denpasar	Dana Dipa ISI Denpasar	2008	
f.	Kehidupan Wanita Perajin Gerabah di Desa Ubung Kaja Denpasar	Dana Dipa ISI Denpasar	2009	
13. Pengalaman Mencipta Karya Seni				
No	JUDUL KARYA SENI	Pameran	Tahun	
a.	Cacalan Bali Sumber Inspirasi dalam Karya Keramik	Tugas MK. Tugas Akhir	1998	
b.	Wanita	PKB	2003	
c.	Berawal dari Segitiga	Melia Bali Hotel	2005	
d.	Cahaya Wanita	ISI Yogyakarta dan Pameran beersama Mahasiswa Kriya Jogja di Gallery Sangkringan	2008	
e.	The Power of Lotus	ISI Yogyakarta	2009	

Denpasar, 10 Oktober 2013

Ida Ayu Gede Artayani, S.Sn, M.Sn.
Nip. 197506022000122001