

Produk Keramik Stoneware Dengan Konsep Fronto di The Frontier House

Adam Satrio Hutomo¹, I Wayan Mudra², I Ketut Muka³

^{1,2,3} Program Studi Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: adamsatrio80@gmail.com

Abstrak

Fronto merupakan sebuah konsep untuk menciptakan sebuah karya keramik fungsional untuk kebutuhan coffee shop di The Frontier House yang menjadi mitra dalam menyelesaikan proyek independen pada program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Fronto adalah sebuah maskot dari The Frontier House yang dimana Fronto berwujud dinosaurus (T-Rex). Fronto diwujudkan dengan postur yang tegak serta memegang sebuah cup di tangan kanannya, memiliki bentuk yang disederhanakan, mengenakan baju *raglan* berlogo F di dada serta lengkap dengan celana dan sepatunya. Kostum dari fronto ini terinspirasi dari kostum mahasiswa amerika tahun 70-an, dengan harapan usaha coffee shop The Frontier House dapat tetap berdiri tegak, menjadi besar, dan *everlasting*. Berdasarkan hal tersebut penulis mendapatkan ide untuk menciptakan produk keramik fungsional yang dapat diaplikasikan langsung usaha coffee shop The Frontier House, sebagai realisasi kesepakatan dengan mitra MBKM. Menggunakan metode penciptaan seperti metode observasi untuk pengenalan, metode eksplorasi untuk penggalan ide, metode perancangan desain untuk menggambarkan secara jelas, serta metode penciptaan karya untuk tahap eksekusi, dengan teknik perwujudan menerapkan teknik putar, teknik pinching, dan teknik cetak cor. Hasilnya tercipta dua macam tempat dupa, gelas, asbak, dan *pot succulent* dengan mengaplikasikan unsur-unsur yang terdapat pada Fronto ke dalam bentuk karya keramik, dengan menerapkan warna-warna *vintage* yaitu *olive green* dan *orange* sesuai dengan konsep warna yang diterapkan oleh The Frontier House, sehingga menghasilkan keselarasan antara produk-produk keramik yang dibuat dengan konsep The Frontier House yang dapat memberikan kenyamanan dan ketertarikan bagi para pengunjung.

Kata kunci: Fronto, The Frontier House, Keramik Stoneware

Abstract

Fronto is a concept to create a functional ceramic work for the needs of the coffee shop at The Frontier House which is a partner in completing an independent project in the Merdeka Learning Independent Campus (MBKM) program. Fronto is a mascot from The Frontier House in which Fronto is a dinosaur (T-Rex). Fronto is embodied by an upright posture and holding a cup in his right hand, has a simplified shape, wears a raglan shirt with the F logo on his chest and complete with his pants and shoes. The costume from Fronto is inspired by the costume of American students in the 70s, with the hope that The Frontier House's coffee shop business can remain standing, become big, and everlasting. Based on this, the author got the idea to create a functional ceramic product that can be directly applied to The Frontier House coffee shop business, as a realization of an agreement with MBKM partners. Using creation methods such as observation methods for introduction, exploration methods for exploring ideas, design design methods to illustrate clearly, and work creation methods for the execution stage, with embodiment techniques applying rotation techniques, pinching techniques, and cast printing techniques. The result is the creation of two types of incense holders, glasses, ashtrays, and succulent pots by applying the elements contained in Fronto into the form of ceramic works, by applying vintage colors, namely olive green and orange in accordance with the color concept applied by The Frontier House, thus producing harmony between ceramic products made with The Frontier House concept which can provide comfort and interest for visitors.

Keywords: Fronto, The Frontier House, Stoneware Ceramics

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman ilmu pengetahuan dan teknologi saling tumbuh berdampingan, sebuah pendidikan memiliki peran penting dalam memanfaatkan situasi seperti ini, upaya pendidikan bersosialisasi serta bermasyarakat dimana setiap pendidikan yang ditempuh memiliki dampak yang besar bagi berkembangnya diri baik disegi ilmu pengetahuan maupun teknologi dalam ilmu pengetahuan yang berfokus kepada kemampuan akademik setiap orang, dimana kemampuan akademik banyak menjadi acuan apakah seseorang sudah dianggap layak untuk masuk ke ranah pekerjaan atau

tidak. Disisi lain kemampuan akademik bukan menjadi satu-satunya acuan tersebut. Banyak orang yang memiliki kemampuan akademik yang baik, namun sangat kurang jika dihadapkan dengan pengalaman praktik yang sebenarnya kurang didapatkan ketika menempuh pendidikan formal maupun non-formal.

Sebagai mahasiswa yang setelah menempuh studinya akan menghadapi dunia usaha ataupun dunia kerja, kemampuan akademik maupun praktik tentunya sangat penting demi melaksanakannya. Dalam permasalahan ini kampus mengadakan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dimana mahasiswa akan dihadapkan dengan sistem pembelajaran ‘terjun ke lapangan’ sehingga menjadikan metode pembelajaran ini sebagai salah satu cara agar mahasiswa tidak hanya memahami kemampuan akademik, tapi juga dapat merasakan pengalaman praktik dengan mitra MBKM yang telah bekerja sama. Dalam program MBKM ini terdapat delapan kategori, dimana program yang sedang penulis jalani adalah kegiatan Studi/Projek Independen. Studi/Projek Independen merupakan salah satu dari program Kampus Merdeka Belajar, dimana mahasiswa diberi sarana untuk melakukan kegiatan perkuliahan di luar institusi. Program Studi/Projek Independen ini mahasiswa melakukan perkuliahan di lapangan kerja maupun tempat usaha. Studi/Projek Independen ini merupakan suatu kegiatan praktik bagi mahasiswa dengan tujuan mendapatkan pengalaman dari kegiatan tersebut, yang nantinya dapat digunakan untuk pengembangan diri maupun persiapan dalam menempuh dunia usaha ataupun kerja. Studi/Projek Independen ini penulis lakukan di The Frontier House, Kota Denpasar, Bali. Penulis menciptakan karya menggunakan konsep Fronto yang merupakan sebuah maskot dinosaurus dengan tampilan yang disederhanakan, rapi, dan tegak, serta warna yang digunakan adalah warna *olive green*, *orange*, dan *cream*, dengan mengkombinasikan gaya *vintage*-nya guna memperkuat *branding* dari *coffee shop* ini menggunakan bahan tanal liat (stoneware).

Keramik merupakan jenis material yang sudah digunakan sejak dahulu untuk memenuhi berbagai jenis kebutuhan. Keramik dibuat dengan bahan dasar tanah liat, menjadikannya ramah lingkungan, mudah dibentuk, dan tahan terhadap suhu tinggi. Penggunaan keramik sebagai benda pakai dapat dilihat melalui jenis keramik *tableware*, yang difungsikan sebagai peralatan makan, maupun digunakan sebagai hiasan sebuah ruangan. Penciptaan karya keramik menggunakan konsep fronto pada The Frontier House Coffee Shop berfokus pada penyesuaian interior yang memiliki konsep *vintage* dan *industrial*, bisa dilihat dari warna yang diterapkan dan interior yang berada di *coffee shop* ini. Pemilihan warna yang digunakan pada penciptaan karya menggunakan konsep fronto dengan teknik pewarnaan yang tebal dan tipis. Motif pada keramik terinspirasi dari konsep fronto menggunakan bagian sirip, sisik, tekstur yang diaplikasikan pada karya keramik yang penulis ciptakan, maka dari itu penulis mengangkat judul “Penciptaan Produk *Stoneware* Dengan Konsep Fronto di The Frontier House, Dangin Puri Kaja, Kota Denpasar”. Hasil penciptaan karya ini diharapkan dapat menjadi kesesuaian terhadap *coffee shop* The Frontier House dengan produk-produk keramik yang diciptakan.

METODEPENCIPTAAN

Dalam metode penciptaan karya, terdapat empat tahapan yang menjadi dasar pembuatan karya tersebut, diantaranya proses observasi, eksplorasi, perancangan desain, serta penciptaan karya.

1. Observasi: Tahap observasi dilakukan dengan cara mengamati objek-objek yang berada di The Frontier House, mulai dari ruangan, dekorasi, hingga produk *tableware* yang dipakai pada *coffee shop*-nya. Kemudian dicatat dan dirangkum sebagai dasar perancangan desain dalam bentuk sketsa alternatif dalam menciptakan produk-produk keramik *stoneware*.
2. Eksplorasi: Tahap eksplorasi dilakukan dengan mencari sumber atau ide yang dapat dikombinasikan dengan hasil rangkuman observasi sebelum proses penciptaan karya dilakukan, sehingga menemukan sebuah ide yang akan diterapkan. Dalam tahap eksplorasi, ide ditemukan melalui karya tulis dalam bentuk laporan, skripsi, artikel jurnal, artikel di internet, referensi gambar, hingga melakukan wawancara dengan obrolan langsung dan tidak langsung. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran dalam penguatan ide yang diangkat.
3. Perancangan Desain: Tahap perancangan desain dimulai dengan membuat sketsa bentuk visual dari ide yang telah didapatkan dari tahap eksplorasi sebelumnya. Bentuk visual tersebut dibuat dengan

sketsa pensil yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk sketsa digital, agar mempermudah penggambaran saat proses perwujudan produk keramik. Sketsa atau desain memiliki peran penting dalam mewujudkan suatu produk untuk meminimalkan terjadinya kesalahan pada saat proses perwujudan karya keramik, terlebih lagi dengan menggunakan bahan *stoneware*. Terdapat beberapa desain yang dibuat melalui proses perancangan desain, kemudian dipilih yang terbaik dan mewakili konsep yang diangkat sebagai desain final yang akan diproses pada saat perwujudan karya.

KONSEP PENCIPTAAN

Dalam penciptaan sebuah karya, diperlukan adanya konsep yang menjadi ide pokok penciptaan karya tersebut. Konsep inilah yang akan menjadi landasan perancangan karya yang diperoleh melalui gambaran umum penulis, maupun inspirasi yang menyertainya. Pada penciptaan karya keramik *stoneware* ini, penulis menggunakan maskot dari *coffee shop* ini, yaitu fronto sebagai konsep yang mengacu pada penciptaan karya. Penggunaan konsep fronto sebagai konsep didasari ketertarikan penulis terhadap karakteristik dari maskot ini, maskot ini memvisualikan sebuah binatang purba dinosaurus dengan posisi dada yang membusung ke depan, dengan tampilan dinosaurus yang disederhanakan, fronto mengenakan pakaian raglan yang terinspirasi dari seragam kampus di Amerika pada tahun 70-an, memegang sebuah *cup* di tangan kanannya, serta menggunakan warna olive green, cream, dan orange yang mengadopsi dari gaya *vintage*. Selain itu, penulis juga menggunakan desain interior pada The Frontier House sebagai pematik atau landasan utama pada penciptaan karya keramik berbahan *stoneware*.

PROSES PENCIPTAAN

Proses perwujudan karya membutuhkan peralatan yang tepat sesuai dengan medium yang digunakan. Pada prosesnya terlebih dahulu menyiapkan bahan dan alat seperti bahan tanah *stoneware*, *gypsum*, dan bahan glasir, sedangkan peralatan yang dibutuhkan seperti peralatan pembuatan keramik berupa *elektrik wheel*, butsir, dan tungku bakar serta peralatan pembuatan cetakan berbahan *gypsum*. Selanjutnya masuk ketahap perwujudan menggunakan teknik putar, teknik *pinching*, dan teknik cor tuang. Media tanah *stoneware* yang menjadi bahan baku utama baik dalam membuat master model cetakan maupun hasil cetakannya.

Proses pembuatan cetakan *gypsum* terdapat beberapa langkah dilakukan sehingga cetakan negatif berbahan *gypsum* siap digunakan diantaranya: menyiapkan model cetakan yang telah dibuat sebelumnya, membagi model cetakan menjadi tiga bagian dengan membatasi dengan tanah liat dibuat berulang, membuat kuncian, melapisi cetakan dengan bahan *wax* untuk memudahkan pelepasan model dari cetakan.

Tahap selanjutnya setelah cetakan *gypsum* siap digunakan dilanjutkan pengecoran bahan tanah liat cair dan ditunggu 60 menit, dan sisa dari tanah liat cair dikeluarkan untuk membuat lubang produk yang akan dibuat. Setelah ± 12 jam hasil cetakan sudah bisa dikeluarkan dari cetakan negatif. Setelah setengah kering, dilanjutkan dengan tahap dekorasi untuk membenahi bentuk ataupun merapikan *body* keramik dari bentuk-bentuk yang tidak diinginkan. Kemudian memasuki tahap pengeringan dengan cara diangin-anginkan diruang terbuka, atau dibantu dengan alat oven atau pemanas lainnya. Setelah karya benar-benar kering kemudian masuk ke tahap pembakaran *bisquit* untuk menghilangkan sisa-sisa molekul air yang masih terperangkap di dalam tanah dengan suhu bakar 800°C , dan yang terakhir masuk ke tahap pembakaran glasir dengan suhu bakar 1200°C sebagai akhir dari proses perwujudan produk keramik *stoneware*.

a. Medium dan Media

Penciptaan produk keramik *stoneware* dengan konsep Fronto berbentuk dinosaurus (T-Rex) berbentuk dua jenis tempat dupa, gelas, asbak, dan *pot succulent*, dengan mengaplikasikan unsur-unsur yang terdapat pada Fronto ke dalam bentuk karya keramik, serta menerapkan warna-warna *vintage* yaitu *olive*

green dan *orange* sesuai dengan konsep warna yang diterapkan oleh The Frontier House. Proses perwujudannya menggunakan media tanah liat *stoneware* sebagai bahan baku utama, dan menggunakan peralatan yang umum digunakan dalam membuat produk keramik.

Tanah liat sebagai bahan baku pembuatan produk memiliki tekstur yang elastis sehingga mudah dibentuk menjadi berbagai macam objek. Teknik pengolahannya juga tidak terlalu sulit, menjadikannya cocok digunakan sebagai bahan baku. Glasir digunakan dalam proses pewarnaan, dimana diaplikasikan langsung pada bagian tubuh produk keramik sesudah pembakaran *bisquit* untuk menciptakan warna yang melapisi *body* keramik. *Gypsum* digunakan dalam proses pembuatan cetakan cor tuang dengan perbandingan 3:4 menggunakan master tanah yang setengah kering dengan penyusutan 14%.



Gambar 1. Bahan Baku Pembuatan Keramik
(Sumber: Adam Satrio Hutomo, 2023)

b. Perlengkapan

Pada proses perwujudan karya keramik, membutuhkan peralatan utama dan peralatan pendukung untuk memudahkan proses perwujudan karya. Ketepatan peralatan yang digunakan akan mempermudah proses dan mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Adapun peralatan tersebut diuraikan di bawah ini:

1. Mesin *wheelthrowing* digunakan sebagai alat untuk membentuk tanah liat menjadi bentuk dasar silinder lalu dibentuk sesuai pada desain produk menggunakan teknik putar atau *throwing*.
2. Triplek digunakan sebagai alas untuk meletakkan tanah liat, serta menjadi tatakan dalam meletakkan tanah ketika dibentuk diatas meja putar.
3. Tali plastik digunakan untuk memotong tanah pada alas triplek, juga sebagai alat memotong tanah yang berlebih atau memiliki bentuk kurang baik selama penciptaan karya.
4. Penggunaan tali senar merupakan salah satu cara memangkas tanah liat dengan cepat dan rapi.
5. Alat *trim* digunakan untuk mengikis body tanah yang dilakukan setelah sedikit mengering agar *body* tidak berubah bentuk sebelum waktu *trimming*.
6. Penggaris digunakan untuk mengukur tinggi, lebar, dan diameter agar bisa disesuaikan dengan penyusutan.
7. Timbangan digunakan untuk menimbang berat tanah yang digunakan dan juga untuk menimbang gypsum untuk membuat cetakan.
8. Tungku digunakan pada proses pembakaran *bisquit* yang berguna untuk menghilangkan molekul-molekul air yang masih terperangkap di dalam tanah dan pembakaran tinggi untuk melelehkan glasir (pewarna keramik).
9. Seng digunakan untuk membatasi sisi luar pada saat pengecoran *gypsum* dalam pembentukan cetakan.

10. Karet ban digunakan untuk mengikat seng dalam pembentukan cetakan dan juga sebagai pengikat cetakan *gypsum* pada saat pengecoran tanah liat cair.
11. Ember kecil digunakan sebagai wadah untuk mengukur berat *gypsum* yang digunakan dalam pembuatan cetakan.
12. Gelas takar 2 liter digunakan untuk mengukur banyaknya air yang dibutuhkan dalam pembuatan cetakan *gypsum*. Air bersih digunakan untuk melarutkan *gypsum* agar mencair dan siap untuk dicor.



Gambar 2. Peralatan Pembuatan Keramik
(Sumber: Adam Satrio Hutomo, 2023)

PROSES PENCIPTAAN

Tahap penciptaan merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menciptakan suatu karya baik karya fungsional maupun karya seni, tentunya sesuai konsep karya yang diangkat dan desain final yang telah disepakati. Adapun tahap dalam penciptaan sebuah karya, yaitu:

1. Mempersiapkan bahan dan alat berupa tanah *stoneware*, *gypsum*, timbangan, dan alat-alat yang diperlukan untuk membuat model produk keramik.
2. Menimbang bahan baku dengan cara menimbang tanah sesuai kebutuhan, serta memberikan ukuran yang sesuai dengan penyusutan tanah.
3. Membentuk model dengan mesin *wheelthrowing*, agar bentuk yang dihasilkan memiliki bentuk silinder yang sempurna.
4. Pengeringan model dengan cara di jemur di bawah sinar matahari langsung selama kurang lebih 15 menit.
5. Proses *trimming* setelah tanah setengah kering masuk ke tahap *trimming*, *trimming* dilakukan untuk memperjelas setiap bentuk atau lekukan pada *body* keramik. *Trimming* juga dilakukan untuk membuat bagian kaki pada sisi bawah produk keramik.
6. Proses dekorasi dilakukan untuk menambah estetika produk keramik yang dibuat sebelum produk kering seutuhnya.
7. Pembuatan cetakan *gypsum*, siapkan *gypsum* yang sudah ditimbang, air bersih yang sudah ditakar, gelas takar 2 liter, seng, karet ban, dan ember.
8. Pengaturan tebal cetakan, letakkan master model di tengah, lalu beri jarak kurang lebih 7cm di sekitar model, kemudian pasang seng di sekeliling model master, dan kunci setiap selah-selah menggunakan tanah liat.
9. Pelumuran *wax* bila sudah siap lumuri seluruh bagian menggunakan *wax* agar *gypsum* mudah dilepaskan pada saat kering.
10. Penuangan *gypsum* masukkan *gypsum* sedikit demi sedikit ke dalam air pada gelas takar 2 liter tersebut, aduk hingga merata (menggunakan perbandingan 3:4), bila sudah merata, tuangkan sedikit demi sedikit cairan *gypsum* ke bagian yang sudah disiapkan, diamkan selama kurang lebih 20 menit agar *gypsum* mengeras.

11. Pembuatan lubang kunci bila sudah mengeras lanjutkan dengan membuat lubang sebagai kunci pada bagian berikutnya, guna membantu mengunci saat penyusunan seluruh bagian, lanjutkan hingga seluruh model tertutup dan jangan lupa untuk memperhatikan saluran untuk pengecoran tanah liat cairnya.
12. Penghalusan bentuk cetakan, setelah semua bagian selesai, buka cetakan secara perlahan dan dirapikan di bagian pinggirnya.
13. Pencucian cetakan, cuci cetakan *gypsum* dengan air dan sabun guna membersihkan sisa *wax* dan kotoran yang masih menempel pada cetakan *gypsum*.
14. Pengeringan cetakan, keringkan menggunakan sinar matahari langsung selama kurang lebih 2 hari atau juga bisa dengan cara mengangin-anginkan.
15. Persiapan penuangan tanah liat cair, setelah cetakan *gypsum* kering, satukan seluruh bagian cetakan *gypsum*, lalu ikat dengan karet ban, tambal setiap selah-selah cetakan guna menghindari bocor saat penuangan tanah liat cair.
16. Penuangan tanah liat cair, bila sudah siap, tuangkan tanah liat cair kedalam saluran cetakan, setiap 5 menit perhatikan ketinggian dari tanah liat cair ini. Bila menurun, tuangkan lagi agar merata dengan sisi atas saluran.
17. Persiapan penuangan sisa tanah liat cair, setelah kurang lebih 60 menit aduk halus menggunakan katik guna menghindari penggumpalan pada saat pembuangan sisa tanah liat cair.
18. Pengeringan tanah di dalam *gypsum*, buang sisa tanah liat cair agar tidak terlalu tebal seluruh sisinya, lalu diamkan selama kurang lebih 1 hari.
19. Tahap dekorasi, setelah sedikit mengering bisa dikeluarkan hasil cetakan tersebut dan lanjut ke tahap dekorasi.
20. Pembakaran *bisquit*, bila sudah didekorasi masuk ke tahap pembakaran *bisquit* dengan menggunakan suhu 650°C .
21. Penghalusan bentuk, setelah pembakaran *bisquit*, amplas sisi-sisi yang masih kasar guna memaksimalkan seluruh bentuk/bagian.
22. Pembakaran tinggi/glasir, setelah siap, masuk ke tahap glasir (pewarnaan keramik) dengan teknik oles. Bila seluruh bagian sudah terwarna siap untuk ke tahap pembakaran glasir dengan suhu 1160°C , perlu diperhatikan pada saat loading in barang ke tungku agar memberikan jarak kurang lebih 1cm guna menghindari penempelan antara barang pada proses pembakaran glasir.



Gambar 3. Proses pembuatan model dan pembuatan cetakan negatif
(Sumber: Adam Satrio Hutomo, 2023)



Gambar 4. Proses pembersihan cetakan negatif
(Sumber: Adam Satrio Hutomo, 2023)



Gambar 5. Proses pencetakan negative (model) dan model yang sudah dibakar biscuit
(Sumber: Adam Satrio Hutomo, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 6. Tempat Dupa #1
Ukuran : Tinggi 24 cm x Diameter 10 cm
Bahan : Stoneware dan glazure
Tahun : 2023
(Sumber : Adam Satrio Hutomo, 2023)

Ulasan Karya

Produk keramik ini berupa tempat dupa dengan desain *maskot fullbody* yang memiliki dua bagian, bagian atas sebagai tutup dan tempat berdirinya maskot Fronto ini, bagian bawah sebagai wadah untuk meletakkan dupa. Tempat dupa satu ini dihasilkan dengan teknik cor tanah liat cair (penyusutan 14%) ke gypsum dengan pewarnaan glazir dengan teknik oles dan celup. Ukuran dari tempat dupa ini adalah tinggi 24 cm dan diameter 10 cm, dengan menerapkan warna hijau dan orange dengan rincian warna *green solid* diaplikasikan pada bagian wadah untuk meletakkan dupa, warna hijau samar diaplikasikan pada seluruh body maskot, dan *orange solid* untuk bagian F pada sisi dada. Filosofi dari penerapan warna hijau pada karya ini mencerminkan pertumbuhan/perkembangan, jadi harapannya tempat dupa ini terus berinovasi, sedangkan dari penerapan warna orange mencerminkan semangat dalam berkembang dan berinovasi. Penempatan karya ini sangat cocok digunakan pada tempat datar dan tinggi agar aman saat digunakan.



Gambar 7. Tempat Dupa #2
 Ukuran : Tinggi 11 cm x Diameter 6 cm
 Bahan : Stoneware dan glazure
 Tahun : 2023
 (Sumber : Adam Satrio Hutomo, 2023)

Ulasan Karya

Produk keramik ini berupa tempat dupa dengan desain kepala dinosaurus yang mengenakan helm *half-face*. Tempat dupa dua memiliki dua bagian, bagian pertama adalah seluruh *body* keramik yang berbentuk kepala dinosaurus mengenakan helm dan bagian kedua sebuah sirip dari dinosaurus yang juga merupakan kunci untuk menutup jalur peletakkan dupa pada bagian pertama. Ukuran dari tempat dupa ini adalah tinggi 5cm, lebar 6cm, dan Panjang 11cm. Tempat dupa #2 ini dihasilkan dengan teknik cor tanah liat cair (penyusutan 14%) ke *gypsum* dengan pewarnaan glasir dengan teknik oles dan celup. Glasir yang dipilih untuk mewarnai karya ini adalah hijau dan orange. Pengaplikasian glasir diantaranya, glasir orange diaplikasikan pada kling helm dengan warna yang *solid*, glasir hijau tebal diaplikasikan pada helm, dan glasir hijau samar diaplikasikan pada bagian muka dan bagian kuncinya. Filosofi dari penerapan warna hijau pada karya ini mencerminkan pertumbuhan/perkembangan, jadi harapannya tempat dupa ini terus berkembang dan berinovasi, sedangkan dari penerapan warna orange mencerminkan semangat dalam berkembang dan berinovasi. Untuk penempatan dari karya ini disarankan untuk di tempat yang datar dan tinggi agar aman dan masih bisa dinikmati.



Gambar 8. Gelas
 Ukuran : Tinggi 7 cm x Diameter 7 cm
 Bahan : Stoneware dan glazure
 Tahun : 2023
 (Sumber : Adam Satrio Hutomo, 2023)

Ulasan Karya

Karya fungsional ini berupa gelas dengan memvisualkan gelas sebagai bagian perut, memiliki kaki yang mengenakan sepatu, dan juga *handle* memvisualkan ekor Fronto. Karya ini memiliki 1 bagian saja yang dibuat menggunakan teknik cor tanah liat ke cetakan gypsum dengan penyusutan 14%, karya ini memiliki ukuran tinggi 7cm dan diameter 7cm. Dalam karya gelas fungsional ini menggunakan teknik pewarnaan oles dan celup agar bisa menjangkau bagian detail pada karya ini, pemilihan glasir untuk diaplikasikan pada karya gelas ini diantaranya, *body* gelas dan ekor menggunakan warna krem, bagian sepatu dan celana berwarna hijau, dan logo F menggunakan warna orange. Filosofi dari penerapan warna hijau pada karya ini mencerminkan pertumbuhan/perkembangan, jadi harapannya gelas ini terus berkembang dan berinovasi, sedangkan dari penerapan warna orange mencerminkan semangat dalam berkembang dan berinovasi, warna krem mencerminkan ketenangan dalam menjalankannya. Untuk penggunaan dari karya ini disarankan untuk setelah penggunaan harus dicuci hingga bersih agar tidak ada kotoran yang masih melekat.



Gambar 9. Asbak
 Ukuran: Tinggi 4 cm x Diameter 9,5 cm
 Bahan: Stoneware dan glazure
 Tahun: 2023
 (Sumber: Adam Satrio Hutomo, 2023)

Ulasan Karya

Karya fungsional ini berupa asbak dengan memvisualkan bagian kulit dinosaurus yang diaplikasikan pada *body* asbak dan visual gigi pada bagian tempat peletakkan rokok. Pada karya ini penulis menggunakan Teknik cetak cor untuk membuat bentuk dasarnya dengan penyusutan 14% yang setelah dibakar akan menjadi ukuran akhir tinggi 4cm dan diameter 9,5cm. Pada asbak ini penulis menciptakan 2 jenis motif, yang pertama menggunakan motif kulit yang berserat dan halus pada bagian *body* asbak, pada motif ini menggunakan Teknik *carving* pada saat tanah setengah kering, dan pada motif kedua menggunakan visual kulit yang tajam berupa duri yang diaplikasikan pada *body* asbak ini, teknik yang digunakan adalah pinching, yang dilakukan pada saat tanah setengah kering. Teknik pewarnaan yang digunakan pada karya ini adalah teknik oles dan celup agar bisa menjangkau detail-detail kecil, pemilihan glasir pada karya ini menggunakan warna hijau dengan variasi tebal tipis yang diterapkan. Filosofi dari penerapan warna hijau pada karya ini mencerminkan pertumbuhan/perkembangan, jadi harapannya tempat dupa ini terus berkembang dan berinovasi. Untuk penempatan dari karya ini disarankan untuk di tempat yang datar, dan untuk penggunaan harus dibersihkan pada bagian-bagian detailnya.



Gambar 10. Pot Succulent
 Ukuran : Tinggi 5 cm x Diameter 10 cm
 Bahan : *Stoneware* dan *glazure*
 Tahun : 2023
 (Sumber : Adam Satrio Hutomo, 2023)

Ulasan Karya

Karya fungsional ini berupa pot succulent dengan memvisualkan bagian ekor dinosaurus yang membulat lengkap dengan sisik ekornya serta terdapat bagian lubang pada sisi bawahnya sebagai jalur air keluar. Pada karya ini penulis menggunakan teknik cetak cor untuk membuat bentuk dasarnya dengan penyusutan 14% yang setelah dibakar akan menjadi ukuran akhir tinggi 5cm dan diameter 10cm. Teknik pewarnaan yang digunakan pada karya ini adalah teknik oles agar bisa menjangkau detail-detail kecil, pemilihan glasir pada karya ini menggunakan glasir orange dengan variasi tebal tipis yang diterapkan. Filosofi dari penerapan warna orange mencerminkan semangat dalam berkembang dan berinovasi. Untuk penempatan dari karya ini disarankan untuk di tempat yang datar agar tidak mudah jatuh.

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan MBKM yaitu Studi/Projek Independen penulis berhasil mendapatkan sebuah pengalaman di bidang kriya keramik, dengan menciptakan sebuah karya keramik fungsional dengan konsep Fronto, menggunakan konsep fronto dengan penerapan unsur-unsur yang terdapat di The Frontier House sebagai penguat untuk penciptaan produk keramik *stoneware*. Produk-produk tersebut berupa tempat dupa, gelas, asbak, dan *pot succulent* dengan mengaplikasikan unsur-unsur yang terdapat pada Fronto ke dalam bentuk karya keramik, dengan menerapkan warna-warna *vintage* yaitu *olive green* dan *orange* sesuai dengan konsep warna yang diterapkan oleh The Frontier House. Pada proses perwujudannya sebagai contoh tempat dupa terdapat saluran udara yang harus dipertimbangkan agar asap bisa keluar dengan baik. Semua proses penulis jalani guna mendapatkan ilmu untuk dikembangkan di proyek-proyek selanjutnya di masa mendatang. Karya-karya yang dihasilkan pada program MBKM Studi/Projek Independen ini dapat diterima dengan baik karena sesuai dengan konsep mitra dengan digunakan langsung pada coffee shop The Frontier House, dan hal ini merupakan suatu keberhasilan bagi penulis dimana produk yang diciptakan dapat diterima dengan baik oleh mitra tempat kerjasama pada program MBKM yang dijalani.

DAFTAR REFRENSI

- Astuti, Ambar. 2008. *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*. Yogyakarta: Arindo Nusa Fungsional". <https://123dok.com/article/keramik-fungsional-kelelawar-hiasan-wadah-keramik-fungsional.zk76n28q>
 Media.
- Rahmat. 2011. "Kelelawar Sebagai Hiasan Macam-Macam Wadah Keramik"
- Sanyoto, Sadjiman Edi. 2010. *Nirmana Elemen-Elemen Senj Dan Desain*. Yogyakarta.

Simbolon, E. Y., & Zulkifli, Z. 2022. “Penerapan Ornamen Pada Desain Tote Bag Berdasarkan Prinsip Desain. Gorga: Jurnal Seni Rupa”. *jurnal.unimed.ac.id*

Sp Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya*. Yogyakarta: Prasistwa.

Thabroni. 2019. “Pengertian Desain (Lengkap) Berdasarkan Pendapat Para Ahli”. <https://serupa.id/pengertian-desain/>.

WAWANCARA

Agus Eka Putra, I Putu. 2023. *Founder The Frontier House*. (Wawancara 13 Oktober 2023, pukul 11.30 WITA).

Raka Manggis, Anak Agung. 2023. *Owner CV. Agung Grazinia Keramik*. (Wawancara 13 November 2023, pukul 11.30 WITA).