



Workshop Keramik Teknik Pinch Untuk Anak- Anak SD Dengan Publikasi Video di Youtube

Dona Prawita Arissuta¹, Sigit Purnomo Adi²
FSRD Universitas Sebelas Maret Surakarta^{1,2}
e-mail: donaprawitaarissuta@gmail.com

Received: 23 August 2023; Revised: 12 October 2023; Accepted: 22 November 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.4.805-814.2023>

Abstrak

Anak-anak dimasa pandemi terbiasa dengan gadget baik untuk sarana sekolah, sarana bermain, sarana belajar dan sarana berhubungan atau bergaul. Saking intimnya mereka banyak yang terkena *Gadged addictic* . untuk meminimalisir supaya anak-anak tidak terkena itu, kegiatan yang bersifat motorik dan dilakukan dengan banyak anak akan memberikan ruang kepada mereka untuk belajar, bermain, berteman, salah satunya adalah dengan kegiatan workshop membuat keramik dengan teknik pich, yang bisa mengeksplore kemampuan mereka dalam berimajinasi dan menuangkan dalam karya benda keramik. Keramik dalam pembuatannya sangat memerlukan ketelatenan, kesabaran dan imajinasi yang tinggi, karena serangkaian proses yang harus dilalui sehingga menjadi karya yang siap dinikmati.

Kata Kunci

Gadged addictic, teknik *pinch*, *workshop* keramik

Pendahuluan

Kondisi pada saat ini adalah masa peralihan dari waktu pandemi ke post pandemi, walaupun kegiatan belajar-mengajar sudah dilaksanakan secara offline/ tatap muka, akan tetapi membuat anak-anak tidak bisa lepas dari *gadget*, karena bermacam-macam fitur yang menarik ditawarkan, seperti *game* dengan banyak variasi, tik tok, dan *youtube* yang paling banyak diakses anak-anak. Anak-anak dimanjakan dengan sajian apapun itu dan celaknya tidak ada batasan umur untuk konten-konten yng penuh kekerasan, pornografi, yang tentu saja akan merusak dan mengikis moral mereka (Chusna & others, 2017), (Swasono et al., 2020).

Gadged addictic masalah yang sangat krusial, yang bisa mengancam kesehatan mental dan jasmani anak-anak, seperti kerusakan mata karena pancaran sinar radiasi dari layar gadget, gerak motorik yang memicu obesitas dan stroke. Mania pada gadget juga membuat anak-anak menjadi mudah pemarah, ketika gadget diambil atau disuruh bermain, hal inilah yang membuat kondisi menjadi kurang baik bagi pertumbuhan anak (Swasono et al., 2020),(Maria & Novianti, 2020).

Kecanduan gadget pada anak-anak memang sangat meresahkan dewasa ini, diperlukan sebuah kegiatan yang positif untuk mengalihkan kecanduan tersebut. Salah

satunya kegiatan di bidang seni rupa (Adi & Marutama, 2019), (Rista Sundari, 2022), (Susanto, 2003). Kegiatan seni rupa bagi anak memang banyak macamnya tapi memang yang familiar menggambar dan mewarnai. Kegiatan hal tersebut sudah sering dilakukan, pada tulisan ini ada nilai kebaruannya yaitu kegiatan untuk mengalihkan kecanduan gadget dengan pelatihan pembuatan keramik dengan teknik pinch. Seni keramik memang tidak sepopuler dengan mewarnai dan menggambar, akan tetapi dapat melatih anak-anak untuk bermain tanah dan mengeksplorasinya sesuai dengan ide dan daya kreatif imajinatifnya (Piliang, 2019), (Eskak, 2013), (Arissuta, 2023). Seni keramik termasuk seni 3 dimensi yang sangat menarik apabila diekplorasi dan juga dipakai pelatihan anak-anak dan juga merangsang pola pikir yang bagus, berpikir 3D tidak hanya berkuat 2D saja (Sadilah, 2010), (Sachari, 1986). Untuk *state of the art* dari tulisan ini ada jurnal Mudra dari Bali dengan judul Jenny Lee : Keramikus Dan Pendidik Seni Keramik Di Surabaya tulisan dari Belinda Dewi Regina Jurusan Seni Budaya, S2 Pendidikan Seni Budaya, Universitas Negeri Surabaya, membahas mengenai figur jenny lee sebagai seniman keramik, teknik pinch pada seni keramik dan juga untuk workshop, perbedaan dengan tulisan pengabdian yang penulis tulis, di tulisan pengabdian penulis tidak membahas sosok seniman dan juga publikasi workshop via Youtube. Selanjutnya dari Prosiding: Seni, Teknologi, dan Masyarakat ISI Surakarta dengan judul tulisan Workshop Seni Kaligrafi dengan Teknik Cetak Tinggi dengan Publikasi Via Youtube ditulis oleh Sigit Purnomo Adi dkk membahas mengenai workshop yang dipublikasikan via youtube, untuk perbedaan pada tulisan pengabdian penulis terletak pada jenis workshopnya, maksudnya penulis lebih ke workshop seni keramik dengan teknik pinch.

Tujuan dari pengabdian ini, mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak SD di lingkungan atau di sekitar studio Kalani Art Project Yogyakarta dengan bekerjasama Makmoer Art Project Sukoharjo untuk publikasinya dengan kegiatan yang positif, kreatif dan inovatif yaitu pelatihan/ workshop seni keramik teknik pinch dan kemudian dipublikasikan di video Youtube.

Metode Pelaksanaan

Metode Pengabdian ini menggunakan metode yang sederhana atau mengembangkan metode penciptaan seni Tri Cipta Karya (Adi, 2023), (Adi, 2022). Pada metode ini ada beberapa tahapan antara lain : 1. Mengenali permasalahan dari anak-anak yang akan diberi workshop atau pelatihan, untuk permasalahannya yang sudah jelas banyak anak-anak SD di sekitar studio keramik Kalani Art Project Yogyakarta kecanduan gadget sehingga membuat mereka malas belajar ataupun kegiatan lainnya. Setelah mengidentifikasi permasalahan akhirnya ditentukan workshop atau pelatihan yang cocok untuk mereka, dan akhirnya dipilih pelatihan atau workshop seni keramik dengan teknik pinch dan tempatnya di Studio Keramik Kalani Art Project Yogyakarta Jln merpati no 86K RT 3 RW 15 Mancasan Lor, Condong Catur, Depok Sleman Yogyakarta 55283 dengan bekerjasama dengan Makmoer Art Project Sukoharjo untuk media publikasinya.



Gambar 1. Kalani Art Project, Yogyakarta.
(Foto Dona Prawita Arissuta)

2. Pelatihan dan juga mendampingi para peserta workshop atau pelatihan, pada bagian ini Kalani Art Project mendampingi dalam proses workshop dan juga sebagai tempat pelatihan/ workshop seni keramik teknik pinch.



Gambar 2. Proses Pelatihan di Kalani Art Project, Yogyakarta.
(Foto Dona Prawita Arissuta)

3. Finishing workshop dan juga mengevaluasi dari kinerja workshop, untuk finishingnya hasil karya tersebut dibakar di tungku keramik yang sebelumnya diwarnai dengan glasir. Setelah karya-karya jadi semua, kemudian peserta presentasi dan ditunjukkan kekurangannya.



Gambar 3. Proses Pelatihan di Kalani Art Project, Yogyakarta.
 (Foto Dona Prawita Arissuta)

Hasil dan Pembahasan

Workshop atau pelatihan ini sangat menarik sekali, bisa dilihat dari antusiasme anak-anak SD di sekitar studio Kalani Art Project yang sangat banyak. Workshop seperti ini memang jarang, selain workshop yang jarang juga didukung pada waktu pelatihan, anak-anak dibebaskan di dalam berkarya sesuai daya imajinasinya.



Gambar 4. Proses pembentukan dengan teknik pinch di Kalani Art Project, Yogyakarta.
 (Foto Dona Prawita Arissuta)



Gambar 5. Proses pembentukan dengan teknik pinch di Kalani Art Project, Yogyakarta.
 (Foto Dona Prawita Arissuta)

Adik-adik ini dikenalkan dengan teknik pembentukan pinch/pijit saja (dalam keramik ada 4 macam teknik bentuk : pinch, pilin, slab, cetak, putar). Setelah benda-benda terbentuk harus dikeringkan dulu di ruangan, setelah 4 hari benda-benda itu bisa dikeringkan dengan sinar matahari, kemudian dibakar dengan tungku dalam suhu 700°C sekitar 3 jam pembakaran. Setelah sehari dalam tungku tiba saatnya karya-karya tersebut diwarnai atau diglasir, kemudian dimasukkan ke dalam tungku dan dibakar pada suhu 1180°C selama 5 jam dengan menggunakan gas elpiji sebagai pembakarnya/energinya. Karya-karya yang dihasilkan beraneka ragam bentuknya ada bentuk binatang, orang, boneka dll.



Gambar 6. Hasil karya sebelum dibakar di Kalani Art Project, Yogyakarta.
 (Foto Dona Prawita Arissuta)



Gambar 7. Hasil karya diberi warna glasir sebelum dibakar di Kalani Art Project, Yogyakarta.
(Foto Dona Prawita Arissuta)



Gambar 8. Karya-karya akan dibakar di tungku di Kalani Art Project, Yogyakarta.
(Foto Dona Prawita Arissuta)



Gambar 9. Hasil karya-karya anak-anak SD di Kalani Art Project, Yogyakarta.
(Foto Dona Prawita Arissuta)



Gambar 10. Hasil karya-karya anak-anak SD di Kalani Art Project, Yogyakarta.
(Foto Dona Prawita Arissuta)



Gambar 11. Hasil karya-karya anak-anak SD di Kalani Art Project, Yogyakarta diupload di chanel Youtube Makmoer Art Project Sukoharjo.
(Foto Dona Prawita Arissuta)

Simpulan

Kondisi pada saat ini adalah masa peralihan dari waktu pandemi ke post pandemi, walaupun kegiatan belajar-mengajar sudah dilaksanakan secara offline/ tatap muka, akan tetapi membuat anak-anak tidak bisa lepas dari *gadget*, karena bermacam-macam fitur yang menarik ditawarkan, seperti *game* dengan banyak variasi, tik tok, dan *youtube* yang paling banyak diakses anak-anak. Anak-anak dimanjakan dengan sajian apapun itu dan celakanya tidak ada batasan umur untuk konten-konten yng penuh kekerasan, pornografi, yang tentu saja akan merusak dan mengikis moral mereka. Kegiatan seni rupa bagi anak memang banyak macamnya tapi memang yang familiar menggambar dan mewarnai. Kegiatan hal tersebut sudah sering dilakukan, pada tulisan ini ada nilai kebaruannya yaitu kegiatan untuk mengalihkan kecanduan gadget dengan pelatihan pembuatan keramik dengan teknik pinch. Seni keramik memang tidak sepopuler dengan mewarnai dan menggambar, akan tetapi dapat melatih anak-anak untuk bermain tanah dan mengeksplorasinya sesuai dengan ide dan daya kreatif imajinatifnya. Hasil karya-karyanya ternyata bisa dipamerkan dan dipublikasikan dengan chanel Youtube sehingga workshop ini dapat menginspirasi dan menambah ilmu pengetahuan bagi yang menyaksikannya.



Daftar Pustaka

- Adi, S. P. (2022). *Cetak Sablon dalam Karya Seni Grafis* (B. Nofianto (ed.)). Ideas Publishing.
- Adi, S. P. (2023). *TRANSFORMASI DAN TRANSFIGURASI RONGSOK DALAM SENI CETAK TINGGI MELALUI PERSPEKTIF ECOART*. ISI Surakarta.
- Adi, S. P., & Marutama, I. G. N. T. (2019). PEMANFAATAN KOLASE DENGAN MEDIA KERTAS DAN PLASTIK BEKAS DALAM KARYA MONOPRINT. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 11(1), 70–75.
- Chusna, P. A., & others. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Eskak, E. (2013). Metode Pembangkitan Ide Kreatif Dalam Penciptaan Seni. *Corak*, 2(2). <https://doi.org/10.24821/corak.v2i2.2338>
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan gadget pada masa pandemi covid-19 terhadap perilaku anak. *Atf{\=a}luna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81.
- Piliang, Y. A. (2019). *Medan Kreativitas Memahami Dunia Gagasan*. Cantrik Pustaka.
- Prawita Arissuta, D. (2023). *Adaptasi Kisah Relief Candi Sojiwan Dalam Media Keramik Benda Keseharian*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rista Sundari, D. R. R. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1866. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Sachari, A. (1986). *Seni, Desain & Teknologi (Antologi Kritik, Opini dan Filosofi)* (1st ed.). Pustaka Bandung.
- Sadilah, E. (2010). Industri Kreatif Limbah Tempurung Kelapa. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, V(9), 720–728.
- Susanto, M. (2003). *Membongkar Seni Rupa*. Buku Baik.
- Swasono, M. A. H., Sa'diyah, A. I., Niafitri, R. E., & Hidayanti, R. (2020). Membangun Membangun Kebiasaan Membaca pada Anak di masa Pandemi Covid-19 melalui Program Satu Jam Tanpa Gawai di Griya Baca Desa Karangrejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 38–50. <https://doi.org/10.32815/jpm.v1i2.236>



Volume 03 (4), December 2023

<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>