



KREASI LAMPU TAMAN TERAKOTA BERKARAKTER LOKAL UNTUK KUATKAN CITRA DESA WISATA PETUNGSEWU PROGRAM DESA MITRA

Ponimin^{1*}, Rudi Irawanto², Guntur³

¹Pendidikan Seni Rupa, Seni dan Desain, Universitas Negeri Malang, Indonesia, ²Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Negeri Malang, Indonesia, ³Seni Kriya, Seni dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia

¹ponimin.fs@um.ac.id

²rudi.irawanto.fs@um.ac.id

³gunturisi@yahoo.co.id

*Corresponding author

Dikirim: 03-11-2023

Direvisi: -

Diterima: 17-05-2025

Abstrak

Perancangan produk lampu terakota untuk unsur estetik eksterior taman kawasan rest area Desa Petungsewu bertujuan untuk menciptakan visual artistik dalam memperkuat daya tarik wisata. Produk tersebut dapat terlaksana dengan baik karena kerja kolaboratif bersama tim pelaksana program Desa Mitra LPPM UM dan masyarakat mitra Desa Petungsewu. Hasil kreasi dari perancangan produk tersebut juga untuk memperkuat tampilan artistik kawasan tersebut. Metode yang diterapkan untuk mencapai tujuan meliputi langkah-langkah kreatif seni: (1) Proses persiapan kegiatan dengan berkoordinasi bersama tim kreatif pelaksana program PKM LPPM UM dengan masyarakat Desa Mitra. (2) Kegiatan kreasi; yang meliputi kegiatan persiapan alat dan bahan, perancangan desain produk lampu terakota, dilanjutkan dengan pembuatan produk lampu taman terakota dengan material lokal tanah liat Malang, yang meliputi proses pembuatan ornamen produk lampu taman, proses penjemuran dan pembakaran produk lampu taman terakota. (3) Proses display karya hasil kreasi. Pada akhir kegiatan kreatif dilakukan evaluasi untuk memperoleh masukan terkait apa saja yang penting untuk disempurnakan. Sehingga hasil kreasi ini agar dapat bermanfaat untuk mitra Desa Petungsewu.

Kata Kunci: perancangan produk, terakota lampu taman, unsur estetik eksterior, kerja kolaboratif, desa wisata

Abstract

The design of terracotta lamp products for the exterior aesthetic elements of the Petungsewu Village at rest area park aims to create artistic visuals in strengthening tourist attractiveness. The product can be carried out because of collaborative work with the LPPM UM Partnership Village program implementation team and the Petungsewu Village as a partner community. The results of the creation product are also to strengthen the artistic appearance of the area. The methods include creative art steps: (1) The process of preparing the programs by coordinating with the creative team implementing the PKM LPPM UM with the partner village community. (2) Creation; which include preparing tools and materials, designing terracotta lamp product designs, followed by making terracotta garden lamp products with local Malang clay material, which includes the process of making garden lamp product ornaments, drying and firing the terracotta garden lamp products. (3) The process of displaying the creations. At the end of the creative step is an evaluation that carried out to obtain the suggestion regarding what is important to improve. Therefore the results of this creation can increase the usefulness for Petungsewu Village partners.

Keywords: product design, terracotta garden lights, exterior aesthetic elements, collaborative work, tourist villages

1. PENDAHULUAN

Pengembangan kawasan desa wisata Petungsewu perlu ditingkatkan melalui penciptaan elemen estetik eksterior yang berkarakter. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan ikon-ikon visual berkarakter lokal di kawasan desa wisata tersebut (Koenderink & van Doorn, 2013). Para pengelola desa wisata mengakui keterbatasan wawasan dan pengalaman teknis pengelolaan desa wisata setempat. Oleh karena itu, mereka berharap ada pihak lain yang peduli dan mampu untuk membantu memecahkan permasalahan tersebut (Talib et al., 2022).

Desa mitra Petungsewu sangat berterima kasih ketika ide-ide kreatif muncul yang di motori oleh tim pelaksana program desa mitra LPPM UM kepada desanya. Yakni dalam menciptakan elemen-elemen estetik eksterior di kawasan *rest area* desa wisata tersebut. Tim pelaksana program desa mitra LPPM UM selanjutnya bersama desa mitra melakukan diskusi secara berkelanjutan untuk merencanakan realisasi program kreatif tersebut (Bereitschaft, 2019). Selanjutnya dilanjutkan dengan merealisasi dalam memecahkan persoalan iconic visual untuk menguatkan citra desa wisata tersebut melalui penerapan imtek bidang seni yang inovatif di kawasan tersebut. Dengan demikian hasil kerja kreatif yang dilakukan oleh tim LPPM UM dapat menambah daya tarik kepada calon wisatawan yang berkunjung di kawasan tersebut, sehingga turut meningkatkan citra visual kawasan tersebut guna lebih meningkat secara realistis (Ponimin, Ponimin et al., 2020).

Tentu saja dalam pelaksanaan program ini peran desa mitra dalam mendorong semangat tim pelaksana dari LPPM UM. Mereka sangat berharap hadirnya produk elemen estetik eksterior. Produk tersebut berupa sajian lampu taman terakota yang dapat menguatkan karakteristik kawasan tersebut, sekaligus mengedukasi pada wisatawan yang datang pada kawasan wisata tersebut. Bahwa produk yang ditampilkan mengandung muatan edukatif, dikarenakan ide visual diambil dari potensi lokal yang ada di desa tersebut (Arida, 2017). Kawasan tersebut merupakan pusat atau tujuan kuliner desa wisata sekaligus sebagai tempat

penampilan pertunjukan pada saat tertentu. Maka kawasan tersebut penting untuk dikemas secara artistik serta nilai fungsional yang menarik baik di siang hari maupun pada malam hari.

Produk sajian eksterior berupa produk lampu taman terakota berkarakter lokal akan menguatkan branding desa wisata, karena dikreasikan dari potensi lokal. Akan tetapi pengelola desa wisata belum memiliki kemampuan serta pengetahuan yang kuat dalam pengembangan potensi tersebut (Saleh et al., 2022). Ide pengembangan desa wisata dengan konsep tersebut perlu menggandeng tim pelaksana LPPM UM. Utamanya tim yang terdiri dari para dosen dengan kompetensi bidang seni rupa dan estetika eksterior. Dalam hal ini perancangan lampu terakota ketika dirancang oleh mereka, dapat ditempatkan pada lokasi yang strategis, utamanya di kawasan *rest area* Desa Petungsewu.

Ketika produk ini disajikan di kawasan tersebut juga dapat menambah kekuatan estetika lingkungan kawasan tersebut. Seperti halnya pengembangan desa wisata di beberapa wilayah. Bahwa pengembangan kawasan wisata yang berbasis pada keselarasan lingkungan alam dan sosial bisa dicapai dengan adanya ide-ide kreatif dari tim pelaksana program desa mitra LPPM UM (Fritz Akhmad Nuzir, & Agus Sukoco, Alex Tribuana Sutanto, 2011). Yakni dengan menggali potensi alam lokal maupun budaya lokal setempat. Kawasan *rest area* di Desa Petungsewu merupakan pertemuan para pengunjung desa wisata dalam menikmati hidangan tradisional maupun hasil budidaya alam pertanian kawasan tersebut. Maka penciptaan karya seni produk lampu taman dengan material terakota dapat mendorong capaian tersebut (Ponimin . Ponimin et al., 2022).

Perancangan lampu terakota ini juga tidak hanya sebagai fungsi penerangan pada waktu malam hari. Tetapi juga menjadi tampilan estetika yang unik pada siang hari. Maka perancangan lampu taman perlu dikemas melalui pertimbangan keartistikan visual, citra visual dan keselarasan lingkungan. Ketika mengkreasi dalam bentuk lampu taman terakota dipertimbangkan dari aspek kelokalan serta

aspek alami dari desa tersebut. Pada aspek lain dalam penciptaan lampu terakota dengan bentuk yang menggambarkan kelokalan dengan mempertimbangkan aspek artistik dan keselarasan sosial dan budaya seperti arsitektur tradisional yang ada di kawasan tersebut. Perancangannya dapat mengambil dari budaya lokal sebagai ide kreasi (Brück, 2021). Sehingga pada waktu siang hari lampu taman terakota masih dapat selaras dengan taman kawasan tersebut. Sedangkan pada malam hari aspek pencahayaan yang keluar dari lubang lampu taman terakota akan lebih tampak artistik, dikarenakan pencahayaan menimpa pada daun-daun yang terdapat pada sekitar lampu tersebut (Cooke, 2012).

Oleh karena itu, pentingnya menetapkan permasalahan agar segera dipecahkan. Tentu saja dalam pemecahan masalah ada beberapa hal yang menjadi fokus untuk diselesaikan. Yakni bagaimana merealisasikan lampu taman terakota guna menambah nilai estetik eksterior pada *rest area* Desa Wisata Petungsewu. Untuk capaian itu dengan berkoordinasi dengan desa mitra tentang rencana pembuatan produk tersebut. Kedua mempersiapkan alat dan bahan tanah liat untuk membuat lampu terakota. Ketiga melaksanakan pembuatan produk lampu terakota yang terinspirasi dari potensi lokal. Dilanjutkan dengan pembuatan bentuk ornament lampu, melakukan pengeringan dan pembakaran, dilanjutkan pemajangan, serta mengevaluasi dari kegiatan kreatif tersebut (Dharsono, 2016).

2. METODE

Metode pelaksanaan merupakan cara yang dilakukan dalam menyelesaikan kegiatan. Metode tersebut berisi langkah-langkah proses kegiatan untuk memecahkan permasalahan yang dialami oleh desa mitra bersama tim pelaksana program. Metode dapat digunakan memecahkan permasalahan di lapangan baik secara teoritis, teknis maupun aspek sosiologis dari permasalahan mitra. Metode pelaksanaan ditetapkan untuk mencapai suatu target dalam merealisasi kegiatan tersebut. Oleh karena itu metode tersebut ditetapkan melalui beberapa langkah yang meliputi: jalinan kerjasama

untuk pelaksanaan kegiatan kreatif, pelaksanaan aksi kreatif serta evaluasi dari kegiatan tersebut (Botella & Lubart, 2016). Metode tersebut berisi tentang: (1) jalinan kerjasama partisipasi dalam penyelesaian produksi estetik visual lampu taman terakota di kawasan desa wisata. (2) Aksi kerja pembuatan kreatif lampu taman terakota antara mitra dengan tim pelaksana program dalam menciptakan produk lampu taman terakota *rest area* petungsewu. Secara rinci metode tersebut meliputi: (a) koordinasi dengan mitra program untuk rencana kegiatan. (b) menggali ide tentang rencana pembuatan produk yang akan diciptakan, (c) merumuskan konsep gagasan produk yang akan dibuat, (d) mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan produk lampu taman terakota, (e) merancang gambar desain yang dilakukan oleh tim pelaksana LPPM UM hasil diskusi dengan desa mitra, (f) penerapan pembentukan produk kreasi lampu taman terakota di studio keramik Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang (UM), (g) berkreasi ornamen lampu taman terakota, (h) pembuatan detail-detail lampu taman, (i) pengeringan serta pembakaran dan finishing dari hasil kreasi lampu taman terakota, yang terakhir melakukan evaluasi kegiatan bersama dengan desa mitra (Avdikos, 2015; Ponimin et al., 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Perencanaan kerja Kreatif kolaboratif Lampu Taman Terakota Elemen Estetik Desa Wisata Petungsewu.

Perancangan dan penciptaan produk lampu taman berbahan tanah liat lokal sebagai elemen estetik eksterior di kawasan *rest area* desa Petungsewu guna mendorong kawasan desa wisata berkarakter dan berdaya tarik. Hal ini dicapai dengan adanya kerja kreatif kolaboratif oleh tim kreatif seni dari pelaksana program LPPM UM dengan tim mitra dari desa Petungsewu. Kegiatan dimulai dengan koordinasi rencana program antara tim pelaksana program LPPM UM dengan tim mitra (Talib et al., 2022).

Pada kegiatan dimulai dengan studi lapangan untuk menggali data yang dapat dipakai sebagai sumber ide dalam penciptaan rancangan desain lampu taman terakota untuk elemen estetik objek wisata desa Petungsewu. Pada kegiatan ini dilakukan diskusi serta observasi ke lapangan bersama tokoh masyarakat dan team pengelola desa wisata setempat. Hasil observasi selanjutnya digunakan untuk pijakan dalam menciptakan produk lampu taman terakota, melalui kerja kolaboratif kreatif antara tim pelaksana program LPPM UM dengan desa mitra. Melalui hasil diskusi tersebut menunjukkan antusias dan semangat desa mitra dalam menerima rencana kegiatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan semangat untuk memberikan masukan kepada tim pelaksana dari LPPM UM (Corazza & Glăveanu, 2020). Selanjutnya dilakukan proses persiapan alat dan bahan untuk membuat produk lampu taman terakota berupa perangkat kerja kreatif dari pembuatan patung baik peralatan untuk membentuk karya, pembuatan ornament serta peralatan untuk pengeringan dan pembakaran produk terakota dan juga peralatan untuk mendisplay di lokasi.

Pada pelaksanaannya dilakukan dalam kurun waktu lima minggu dan dari kegiatan ini mereka antusias untuk membantu dalam mempersiapkan bahan maupun peralatan yang digunakan pada proses display lampu taman terakota di lokasi (Avdikos, 2015). Selanjutnya merumuskan konsep tentang perancangan produk lampu taman terakota tersebut. Hasil rancangan konsep tersebut digunakan untuk pijakan berkreasi produk lampu taman terakota yang bersumber ide alam lokal (Botella & Lubart, 2016). Pada kegiatan perumusan konsep, tim pelaksana bersama tim mitra mendiskusikan rencana bentuk dan tekni pembuatan produk. Hal tersebut guna mendapatkan masukan dalam perencanaan bentuk maupun teknik pengerjaannya. Dalam proses ini telah disepakati lima bentuk desain lampu taman terakota. Selain itu juga ditetapkan teknik produksinya, dan cara menghadapi permasalahan teknis yang menjadi kendala dalam proses display karya. Perancangan desain telah dihasilkan bentuk kubah lampu

taman sebagai struktur bentuk dasar untuk dikembangkan. Pada tahapan selanjutnya melakukan proses kreasi produk lampu taman terakota untuk disajikan sebagai elemen estetik taman di *rest area* Petungsewu (Abdulla & Cramond, 2018).



Gambar 1. Desain alternatif lampu taman hasil rancangan tim kreatif pelaksana program desa mitra Petungsewu LPPM UM.

3.1.2 Proses Kreatif Penciptaan dan Hasil Produk Lampu Taman Terakota.

Kegiatan penciptaan lampu taman terakota untuk desa wisata Petungsewu diperlukan langkah-langkah kreatif guna merealisasikan gagasan (Smilan, 2016). Langkah-langkah kreatif untuk mewujudkan karya dimulai dari mempersiapkan bahan tanah liat. Bahan tanah liat menggunakan tanah liat lokal Malang selatan. Tanah liat tersebut dicampur dengan tanah liat lokal lereng gunung Kawi. Selanjutnya pengolahan dilakukan dengan teknik basah plastis dengan mesin molen silinder horisontal. Pada proses pengolahan bahan tersebut tanah liat dibasahi hingga rata sebelum dimasukkan mesin silinder putar horisontal (Ponimin, 2018a). Namun dalam pengolahan ini terlebih dahulu melakukan percampuran unsur-unsur bahan, dengan perbandingan yang seimbang. Setelah dicampur kemudian digiling sampai halus, plastis, dan homogen (Taufik Akbar, & Wisnu Prastawa, 2018). Pada proses pengolahan bahan dilakukan oleh tim pelaksana dan masyarakat desa mitra. Masyarakat desa mitra membantu dalam

proses pengolahan, agar mereka dapat melakukan pengembangan secara mandiri ketika kegiatan ini telah usai.

Tahap berikutnya adalah melakukan proses pembentukan karya. Proses pembentukan karya dilakukan dengan membuat bentuk dasar karya. Berupa kap untuk lampu berbentuk dasar kubah setengah bola. Proses tersebut dimulai dengan pembuatan pilinan tanah liat, kemudian diletakan pada alat meja putar pembentuk keramik terakota. Kemudian pilinan tanah liat disusun serta dipijit hingga merata berbentuk kubah lampu. Hasil pembentukan ini dihaluskan hingga rata baik bagian dalam maupun bagian luar. Proses penghalusan ini juga memadatkan pori-pori permukaan karya tersebut agar ketika dikerawang tembus tidak mengalami keretakan. Pada proses penghalusan ini juga untuk menipiskan dinding terakota untuk dasar kubah, ketika dikerjakan pada tahapan berikutnya akan aman dari keretakan pada karya (Ponimin (last), n.d.).



Gambar 2. Pengolahan tanah liat lokal untuk bahan lampu taman terakota oleh tim desa mitra Petungsewu yang diarahkan oleh tim pelaksana Program Desa Mitra LPPM UM.



Gambar 3. Proses penyempurnaan bentuk kubah lampu terakota oleh tim kreatif program desa mitra Petungsewu LPPM UM.



Gambar 4. Ketua tim kreatif pelaksana desa mitra Petungsewu program penciptaan elemen estetik eksterior membuat ornamen kerawang pada produk lampu terakota.

Pada tahap berikutnya proses pembuatan ornamen. Proses tersebut dilakukan oleh tim pelaksana program LPPM UM dibantu mahasiswa program MBKM, PKM, utamanya mahasiswa seni rupa UM. Dalam proses kreatif ini ornamen lampu taman terakota, dibuat dengan motif geometris segi empat dan lingkaran. Ornamen tersebut dilakukan dengan teknik gores dan ukir tembus (Atmojo, 2014; Fatmala, 2019). Proses ornamentasi permukaan bentuk tersebut dengan teknik gores menggunakan butsir. Suatu alat ornamen dengan cara membuat lubang pada permukaan dinding lampu taman terakota mengikuti pola desain ornamen (Molloy, 2020). Pada proses tersebut dilakukan secara hati-hati, karena bahan tanah liat pada permukaan lampu masih kondisi basah. Sehingga ketika permukaan tersebut mendapat tekanan dari proses ukir yang terlalu kuat dapat terjadi keretakan. Oleh karena itu dalam proses kreatif ini perlu mempertimbangkan aspek teknis dan aspek estetika visual (Brück, 2021; H & M, 2020).

Proses berkreasi dalam menghasilkan bentuk dan ornamen lampu terakota bersama desa mitra bertujuan untuk mendorong kemampuan teknis mereka dalam proses kreatif. Yakni dengan pengembangan produk yang lain yang diperoleh dari pengalaman berkreasi bersama tim pelaksana program LPPM UM. Selanjutnya mereka dapat melakukan secara mandiri ketika kegiatan sudah berakhir. Ketika hasil

kreasi ornamen dan bentuk selesai maka dilanjutkan proses pengeringan dan pembakaran. Proses pengeringan dan pembakaran dimulai dengan memastikan bahwa seluruh permukaan lampu taman terakota ini benar-benar merata dan sudah dipastikan cukup. Ketika pengeringan cukup maka produk tersebut dapat dibakar (Pardo et al., 2011; Sudana et al., 2013). Proses pengeringan dilakukan dengan memanaskan permukaan body produk lampu taman terakota secara alamiah tidak langsung di bawah terik matahari untuk menghindari keretakan pada produk tersebut. Oleh karena itu pengeringan dilakukan secara perlahan ketika kandungan air menurun dan perubahan warna pada body produk tersebut mengarah pada warna putih menunjukkan bahwasannya produk tersebut sudah kering dan siap untuk dibakar (Ponimin, 2018b).

Proses pembakaran dilakukan dengan mempersiapkan tungku pembakaran dengan system api langsung ditungku api naik. Kegiatan ini untuk menguatkan dari produk terakota serta membuat warna dari produk tersebut menjadi warna kemerahan kemudian produk tersebut sesuai dengan karakterter taman *rest area*. Pada proses pembakaran ini dilakukan dengan hati-hati dimulai dengan proses pemanasan, kemudian pemanasan penuh, proses pematangan dan yang terakhir pendinginan (Priangkoso, 2016).

Kegiatan kreatif pembakaran produk dilakukan oleh tim pelaksana dibantu oleh masyarakat desa mitra yang tujuannya untuk alih teknologi dan teknis dari pelaksana program ke masyarajat desa mitra. Dalam hal ini peran masyarakat desa mitra menjadi penting yang ditunjukkan dengan antusias dalam membantu menyiapkan material bahan bakar dengan menggunakan limbah dari kayu yang ada di desa mitra. Tahapan selanjutnya adalah proses finishing produk dan proses display karya dimulai dengan mempersiapkan pedestal atau tatakan sebagai landasan lampu taman terakota tersebut di lokasi *rest area* tersebut. Pembuatan pedestal dilakukan oleh desa mitra dipandu oleh BUMDES setempat. Pembuatan bentuk pedestal

menjadi penting, karena tampilan produk lampu taman terakota akan menjadi lebih menarik dan lebih eksklusif, ketika pedestal dirancang sesuai dengan prinsip keselarasan dengan bentuk lampu taman terakota (Botella & Lubart, 2016). Pedestal lampu dibuat dari adonan material semen dan pasir melalui proses cetak model. Setelah lampu taman terpajang dilanjutkan perakitan sumber listrik. Kegiatan kreatif ini pelaksanaannya dimulai dengan instalasi listrik untuk memajangan lampu taman tersebut. Dilanjutkan pembuatan taman di sekitar produk lampu terakota tersebut. Pembuatan taman di sekitar lampu menggunakan tanaman hias lokal.

Pada akhir proses kegiatan dilakukan evaluasi dan monitoring yang bertujuan untuk memperoleh masukan dan kritik dari desa mitra. Evaluasi dan monitoring guna memperoleh masukan / saran. Dari evaluasi terhadap hasil kreasi, dapat diperbaiki secara bersama terhadap kreasi produk lampu taman terakota yang sesuai dengan harapan kedua belah pihak. Pada kegiatan evaluasi dan monitoring tim desa mitra sangat antusias dalam memberikan masukan baik dalam hal perancangan produk dan dipajang pada area *rest area* tersebut. Diskusi Tanya jawab adalah cara yang digunakan dalam menyelesaikan masalah yang menjadi kendala dalam kegiatan tersebut.



Gambar 6. Proses pemajangan lampu taman terakota di rest area Desa Wisata Petungsewu Dau Malang oleh tim desa mitra.



Gambar 7. Produk hasil kreasi program desa mitra terpajang di Rest Area Desa Wisata Petungsewu Dau Malang.



Gambar 8. Lampu terakota terpajang di Taman Rest Area Petungsewu berjajar dengan patung figuratif.

3.2 Pembahasan

Desa rintisan wisata Petungsewu Dau Malang didukung oleh kehidupan budaya agraris yang sudah berlangsung secara turun – temurun. Lingkungan sosial masyarakatnya sebagai petani buah jeruk, dikembangkan sebagai modal rintisan desa wisata tersebut. Tentu saja dalam perintisan desa wisata ini tidak cukup dimodali dengan kondisi alam dan budaya agraris saja. Kehidupan agraris tanaman buah jeruk tersebut harus disertai penataan lingkungan. Penataan lingkungan dengan menghadirkan ikon visual artistik menjadi penting untuk dihadirkan di kawasan tersebut (Koenderink & van Doorn, 2013). Hal tersebut selain

berfungsi untuk menguatkan aspek citra kawasan juga memperkuat estetika suatu kawasan. Sebagaimana yang dilakukan dalam pengembangan desa wisata yang lain, bahwa suatu desa wisata dapat berkembang apabila pada kawasan tersebut terdapat ikon visual yang merepresentasikan kawasan tersebut secara unik dan khas (Angelini et al., 2023; Huang & Liu, 2018).

Desa wisata Petungsewu telah memulainya dengan membangun kawasan *rest area*. Kawasan ini sebagai pusat kuliner, pemasaran produk potensi lokal pertanian buah jeruk, dan sajian permainan yang lain untuk para wisatawan. Akan tetapi hadirnya ikon – ikon visual yang dapat memperkuat citra kawasan ini masih kurang. Keberadaan rest area sebagai pusat kunjungan wisata dalam menikmati suguhan wisata semestinya didorong dari hadirnya produk – produk visual artistik atau yang mempresentasikan unggulan desa wisata tersebut. Sehingga wisata memperoleh kenangan visual dari hasil kunjungannya (Chen & Rahman, 2018). Sebagaimana desa wisata yang ada di desa Selorejo Dau Malang. Dia membangun kawasan wisata dengan menciptakan patung elemen estetik eksterior yang dikreasi dari budaya masyarakatnya. Oleh karena itu, desa wisata Petung Sewu juga didorong dari spirit tersebut (An & Youn, 2018).

Untuk mencapainya diperlukan pihak lain yang turut membantu menciptakan ikon visual artistik tersebut. Yakni melalui kerja kreatif kolaboratif. Hal tersebut telah dilakukan oleh tim kreatif pelaksana program desa mitra LPPM UM yang memiliki kompetensi penciptaan seni rupa elemen estetik eksterior. Dalam merealisasi gagasan tersebut, merancang dan menciptakan lampu taman terakota. Pemilihan produk lampu taman dengan material terakota didasarkan pada aspek estetika yang natural dari produk lampu taman ini selaras dengan lingkungan alam desa wisata Petungsewu (Cooke, 2012). Adapun tema produk kreasi lampu taman terakota dengan desain bentuk kubah setengan bola, sedangkan untuk menghasilkan produk tersebut dibuat

dengan teknik pembentukan putar pilin dan ornament Kerawang kombinasi gores. Pemilihan tema dan teknik penggarapan merujuk pada prinsip – prinsip estetika dalam desain produk. Yaknik meliputi kepraktisan, estetik, kenyamanan, filosofis (Brück, 2021).

Untuk menghasilkan produk tersebut, keterlibatan desa mitra menjadi penting, karena selain untuk mendorong kreativitas masyarakat dalam mengembangkan produk elemen estetik eksterior secara mandiri juga untuk menanamkan rasa cinta terhadap kegiatan berkreasi seni. Sebagaimana yang dilakukan para masyarakat desa wisata di berbagai kawasan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Dalam kegiatan kreatif perancangan lampu taman telah dihasilkan melalui metode kolaboratif kreatif. Metode ini berisi langkah-langkah kreatif yang dilakukan secara bersama oleh team kreatif dosen seni rupa UM dan desa mitra, sesuai dengan porsi kompetensi mereka. Tim pelaksana telah melakukan konsep perancangan desain lampu taman terakota yang dapat dimanfaatkan oleh desa mitra Petungsewu. Pada perancangan ini telah disepekat rancangan produk lampu taman terakota dengan tema potensi lokal sebagai ide kreasi. Dalam hal ini berupa desain bentuk lampu kubah dengan ornamen kerawang atau ukir tembus.

Kegiatan kreatif dimulai dengan perancangan gambar sketsa, dilanjutkan dengan proses pembentukan karya berbahan tanah liat lokal Petungsewu Dau Malang. Bahan tersebut diolah dengan mesin silinder horisontal hingga plastis. Pembentukan dengan teknik pilin putar dan ornamentasi teknik gores dan kerawang. Selanjutnya produk tersebut dikeringkan dan bakar sehingga menjadi kuat dan layak dipajang di *rest area* Desa Petungsewu. Pada tahapan berikutnya adalah melakukan proses pemajangan berupa hasil produk lampu taman terakota. Namun sebelum pemajangan, desa mitra melakukan pembuatan pedestal mengacu pada desain yang dirancang team kreatif yang tergabung

tim pelaksana LPPM UM. Selanjutnya hasil produk dilakukan proses perakitan serta proses instalasi untuk kefungsiannya dari produk lampu taman terakota tersebut.

Pada akhir kegiatan dilakukan monitoring dan evaluasi hasil kerja kreatif. Evaluasi dan monitoring bertujuan memberikan kritik maupun saran terhadap seluruh rangkaian kegiatan program kreatif desa mitra. Yakni tentang perancangan dan penciptaan lampu taman terakota serta penyajiannya pada kawasan *rest area* petungsewu. Proses mentoring dan evaluasi melibatkan seluruh desa mitra. Yakni yang diinisiasi BUMDES Desa Petungsewu serta tokoh masyarakat. Dari evaluasi dan monitoring pertahapan kegiatan dapat diketahui hal apa saja yang mejadi kendala di lapangan dan segera diatasi permasalahan tersebut. Selanjutnya juga dilakukan analisis dari kegiatan tersebut. Analisis ini bertujuan untuk memberikan pemaknaan dari kegiatan tersebut serta penyimpulannya. Hasil analisis digunakan untuk pemaknaan terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. Selanjutnya digunakan sebagai dasar pengembangan program berikutnya yang terkait dengan pengembangan desa wisata secara berkelanjutan. Diharapkan dari kegiatan ini mampu mendorong masyarakat desa mitra agar dapat mandiri dalam merancang dan menciptakan produk lampu taman terakota, serta elemen estetik eksterior yang lainnya.

4.2. Saran

Diharapkan dari hasil kegiatan kreatif kolaboratif artistik ini, turut mendorong kreativitas masyarakat yang lain di dalam mengembangkan desa wisatanya yang mengacu kepada potensi lokal. Pada sisi lain, hasil kreatif ini dapat memberikan dampak secara nyata kepada masyarakat Petungsewu yang mulai sadar bahwa kreativitas itu penting dalam mengembangkan desa wisata. Produk kreatif seni yang telah di publikasikan melalui artikel ini turut memperkaya wacana pengembangan desa wisata dari aspek kegiatan kreatif bercipta seni kriya terakota.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulla, A. M., & Cramond, B. (2018). The Creative Problem Finding Hierarchy: A Suggested Model for Understanding Problem Finding. *Creativity. Theories – Research - Applications*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.1515/ctra-2018-0019>
- An, D., & Youn, N. (2018). The Inspirational Power of Arts on Creativity. *Journal of Business Research*, 85, 467–475. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2017.10.025>
- Angelini, F., Castellani, M., & Pattitoni, P. (2023). Artist Names as Human Brands: Brand Determinants, Creation and co-Creation Mechanisms. *Empirical Studies of the Arts*, 41(1), 80–107. <https://doi.org/10.1177/02762374211072964>
- Arida, S. (2017). *Ekowisata: Pengembangan, partisipasi lokal, dan tantangan ekowisata* (1st ed.). Penerbit: CAKRA PRESS.
- Atmojo, W. T. (2014). *Implementasi Ornamen Pada Kerajinan Keramik*. 14, 11.
- Avdikos, V. (2015). Processes of creation and commodification of local collective symbolic capital; a tale of gentrification from Athens. *City, Culture and Society*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2015.07.003>
- Bereitschaft, B. (2019). Exploring perceptions of creativity and walkability in Omaha, NE. *City, Culture and Society*, 17, 8–19. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2018.08.002>
- Botella, M., & Lubart, T. (2016). Creative Processes: Art, Design and Science. In G. E. Corazza & S. Agnoli (Eds.), *Multidisciplinary Contributions to the Science of Creative Thinking* (pp. 53–65). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-287-618-8_4
- Brück, M. (2021). Aesthetic principles, the arts, and the interpretation of culture. *PsyCh Journal*, pchj.406. <https://doi.org/10.1002/pchj.406>
- Chen, H., & Rahman, I. (2018). Cultural Tourism: An Analysis of Engagement, Cultural Contact, Memorable Tourism Experience and Destination Loyalty. *Tourism Management Perspectives Journal*, 26, 153–163. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2017.10.006>
- Cooke, P. (2012). Green design aesthetics: Ten principles. *City, Culture and Society*, 3(4), Article 4. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2012.11.001>
- Corazza, G. E., & Glăveanu, V. P. (2020). Potential in Creativity: Individual, Social, Material Perspectives, and a Dynamic Integrative Framework. *Creativity Research Journal*, 32(1), Article 1. <https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1712161>
- Dharsono. (2016). *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni, Karang Anyar*. LPKBN Citra Sains.
- Fatmala, Y. (2019). *Jamur Sebagai Ornamen Dekorasi Guci Keramik*. 01, 7.
- Fritz Akhmad Nuzir, & Agus Sukoco, Alex Tribuana Sutanto. (2011). Desain Dan Perencanaan Taman Wisata Yang Berwawasan Mutu Dan Lingkungan Serta Berbasis Teknologi Informasi (Studi Kasus: TWA DAM Raman). *Jurnal ARSITEKTUR*, Vol 2,(No 1), Article No 1. <http://jurnal.ubl.ac.id/index.php/ja/article/view/301/303>
- H, M. S., & M, Y. (2020). Penerapan Ragam Hias Flora Pada Keramik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Bagi Siswa Smp Negeri 2 Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Imajinasi*, 4(1). <https://doi.org/10.26858/i.v4i1.13079>
- Huang, C.-E., & Liu, C.-H. (2018). The Creative Experience and its Impact on Brand Image and Travel Benefits: The Moderating Role of Culture Learning.

- Tourism Management Perspectives*, 28, 144–155.
<https://doi.org/10.1016/j.tmp.2018.08.009>
- Koenderink, J., & van Doorn, A. (2013). Assemblage and Icon in Perception and Art. *Internaional Journal of Art & Perception*, 1(1–2), Article 1–2.
<https://doi.org/10.1163/22134913-00002007>
- Molloy, A. (2020). Ornament and revivalism—1880s art ceramics and the creation of a ceramic collection at the National Museum of Ireland. *Irish Studies Review*, 28(4), Article 4.
<https://doi.org/10.1080/09670882.2020.1833274>
- Pardo, F., Meseguer, S., Jordán, M. M., Sanfeliu, T., & González, I. (2011). Firing Transformations of Chilean Clays for The Manufacture of Ceramic Tile Bodies. *Applied Clay Science*, 51(1–2), Article 1–2.
<https://doi.org/10.1016/j.clay.2010.11.022>
- Ponimin. (2018a). Difersivikasi Desain Produk Sentra Keramik Dinoyo Bersumber Ide Budaya Lokal Malang. *Jurnal Bahasa & Seni*, 46.(1), Article 1.
- Ponimin. (2018b). *Kriya Keramik Kendi: Tradisi, Produksi, dan Inovasi Artistik.: Vol. Volume 1.* (edisi 1). UM Penerbit & Percetakan.
- Ponimin (last). (n.d.). *Desain dan Teknik Berkarya Kriya Keramik* (Vol. 1, p. 248). Lubuk Agung.
- Ponimin . Ponimin, Agnisa, Wisesa, & Oktaviana, Asmi Nusantara. (2022). Penciptaan Vas Terakota Tanaman Hias Berbasis Potensi Lokal Untuk Pendukung Estetik Kawasan Desa Wisata Petungsewu Melalui Program Desa Mitra. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya & Pengajarannya*, 16(2), 304–317.
- Ponimin, Mitra Istiar Wardhana, Ahmad Taufik, Nur Hadi, & Andy Pramono. (2020). Kreasi Seni Patung Bertema Figur Wayang “Punokawan” Sebagai Penguat Karakter Pada Desa Wisata Selorejo, Dau Malang. *Jurnal Karinov*, Vol. 3 No. 3, 164–173.
- Ponimin, Ponimin, Mitra Istiar Wardhana, & Ahmad Taufiq,. (2020). “Perancangan Seni Patung Landscape Eco-Culture Desa Wisata Selorejo Dau Malang Melalui Program Kemitraan Desa.” *JPDS: Jurnal Praksis Sosial Dan Dedikasi Sosial*, 3.(2), Article 2.
- Priangkoso, T. (2016). *Modifikasi Tungku Untuk Meningkatkan Produktivitas Industri Rumah Tangga Gula Aren* (1). 12(1), Article 1.
- Saleh, F. A. R., Solicitor Costa Rica El Chidtian, A., & Artanto, A. T. (2022). Branding: Meningkatkan Brand Awareness Wisata Pantai Lon Malang Sokobanah Kabupaten Sampang. *Jurnal Imajinasi*, 6(2), 103.
<https://doi.org/10.26858/i.v6i2.38280>
- Smilan, C. (2016). Developing Visual Creative Literacies Through Integrating Art-Based Inquiry. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 89(4–5), Article 4–5.
<https://doi.org/10.1080/00098655.2016.1170463>
- Sudana, I. W., Sn, S., & Sn, M. (2013). *Pengembangan Kerajinan Keramik Gerabah Tradisional Gorontalo Melalui Kreasi Desain Baru Dan Perbaikan Proses Produksi Untuk Mendukung Industri Kreatif*. 143.
- Talib, D., Srilian Laxmiwaty Dai, Sri Sunarti, & Anggraeni M. S. Lagalo. (2022). Penyuluhan Sadar Wisata dalam Pengembangan Daya Tarik Ekowisata di Desa Botungobungo. *Komunal Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), Article 1.
<https://doi.org/10.55657/kjpm.v1i1.20>
- Taufik Akbar, & Wisnu Prastawa. (2018). Karakteristik Dan Implementasi Tanah Liat Di Lubuk Alung Sebagai Bahan Baku Pembuatan Keramik Hias. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2).

- Abdulla, A. M., & Cramond, B. (2018). The Creative Problem Finding Hierarchy: A Suggested Model for Understanding Problem Finding. *Creativity. Theories – Research - Applications*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.1515/ctra-2018-0019>
- Arida, S. (2017). *Ekowisata: Pengembangan, partisipasi lokal, dan tantangan ekowisata* (1st ed.). Penerbit: CAKRA PRESS.
- Atmojo, W. T. (2014). *Implementasi Ornamen Pada Kerajinan Keramik*. 14, 11.
- Avdikos, V. (2015). Processes of creation and commodification of local collective symbolic capital; a tale of gentrification from Athens. *City, Culture and Society*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2015.07.003>
- Bereitschaft, B. (2019). Exploring perceptions of creativity and walkability in Omaha, NE. *City, Culture and Society*, 17, 8–19. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2018.08.002>
- Botella, M., & Lubart, T. (2016). Creative Processes: Art, Design and Science. In G. E. Corazza & S. Agnoli (Eds.), *Multidisciplinary Contributions to the Science of Creative Thinking* (pp. 53–65). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-287-618-8_4
- Brück, M. (2021). Aesthetic principles, the arts, and the interpretation of culture. *PsyCh Journal*, pchj.406. <https://doi.org/10.1002/pchj.406>
- Cooke, P. (2012). Green design aesthetics: Ten principles. *City, Culture and Society*, 3(4), Article 4. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2012.11.001>
- Corazza, G. E., & Glăveanu, V. P. (2020). Potential in Creativity: Individual, Social, Material Perspectives, and a Dynamic Integrative Framework. *Creativity Research Journal*, 32(1), Article 1. <https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1712161>
- Dharsono. (2016). *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni, Karang Anyar*. LPKBN Citra Sains.
- Fatmala, Y. (2019). *Jamur Sebagai Ornamen Dekorasi Guci Keramik*. 01, 7.
- Fritz Akhmad Nuzir, & Agus Sukoco, Alex Tribuana Sutanto. (2011). Desain Dan Perencanaan Taman Wisata Yang Berwawasan Mutu Dan Lingkungan Serta Berbasis Teknologi Informasi (Studi Kasus: TWA DAM Raman). *Jurnal ARSITEKTUR*, Vol 2,(No 1), Article No 1. <http://jurnal.uabl.ac.id/index.php/ja/article/view/301/303>
- H, M. S., & M, Y. (2020). Penerapan Ragam Hias Flora Pada Keramik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Bagi Siswa Smp Negeri 2 Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Imajinasi*, 4(1). <https://doi.org/10.26858/i.v4i1.13079>
- Koenderink, J., & van Doorn, A. (2013). Assemblage and Icon in Perception and Art. *International Journal of Art & Perception*, 1(1–2), Article 1–2. <https://doi.org/10.1163/22134913-00002007>
- Molloy, A. (2020). Ornament and revivalism—1880s art ceramics and the creation of a ceramic collection at the National Museum of Ireland. *Irish Studies Review*, 28(4), Article 4. <https://doi.org/10.1080/09670882.2020.1833274>
- Pardo, F., Meseguer, S., Jordán, M. M., Sanfeliu, T., & González, I. (2011). Firing Transformations of Chilean Clays for The Manufacture of Ceramic Tile Bodies. *Applied Clay Science*, 51(1–2), Article 1–2. <https://doi.org/10.1016/j.clay.2010.11.022>
- Ponimin. (2018a). Difersivikasi Desain Produk Sentra Keramik Dinoyo Bersumber

Ide Budaya Lokal Malang. *Jurnal Bahasa & Seni*, 46.(1), Article 1.

Ponimin. (2018b). *Kriya Keramik Kendi: Tradisi, Produksi, dan Inovasi Artistik: Vol. Volume 1*. (edisi 1). UM Penerbit & Percetakan.

Ponimin (last). (n.d.). *Desain dan Teknik Berkarya Kriya Keramik* (Vol. 1, p. 248). Lubuk Agung.

Ponimin . Ponimin, Agnisa, Wisesa, & Oktaviana, Asmi Nusantara. (2022). Penciptaan Vas Terakota Tanaman Hias Berbasis Potensi Lokal Untuk Pendukung Estetik Kawasan Desa Wisata Petungsewu Melalui Program Desa MITRA. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya & Pengajarannya*, 16(2), 304–317.

Ponimin, Mitra Istiar Wardhana, Ahmad Taufik, Nur Hadi, & Andy Pramono. (2020). Kreasi Seni Patung Bertema Figur Wayang “Punokawan” Sebagai Penguat Karakter Pada Desa Wisata Selorejo, Dau Malang. *Jurnal Karinov*, Vol. 3 No. 3, 164–173.