



KREASI VAS TERAKOTA UNTUK Mendukung Estetika Desa Wisata Padusan Mojokerto Program Kemitraan Wilayah Kampus UM

Terracotta Vase Creation to Support the Aesthetics of Padusan Mojokerto Tourism Village, UM Campus Area Partnership Program

Ponimin^{1*}, Mitra Istiar Wardana², Nur Hadi³, Okta Viviana Asmi Nusantari⁴

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Malang; ²Program Studi Game Animasi, Universitas Negeri Malang; ³Program Studi Sosiologi, Universitas Negeri Malang;

⁴Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang
Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Jl. Rungkut Madya, Surabaya

*Alamat Korespondensi: ponimin.fs@um.ac.id

(Tanggal Submission: 20 Juli 2024, Tanggal Accepted : 15 Agustus 2025)



Kata Kunci :

Desa mitra, kreasi, Padusan Pacet, Vas terakota

Abstrak :

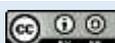
Desa Padusan Pacet Mojokerto telah merintis mengembangkan desa wisata berbasis pada lingkungan alam dan budaya. Pengelola desa wisata menyadari bahwa untuk melakukan inovasi kawasan diperlukan pengetahuan dan pengalaman teknis. Tim kreatif seni dari dosen seni rupa universitas Negeri Malang yang tergabung dalam program pengabdian masyarakat, telah memecahkan masalah, melalui program kemitraan wilayah. Yakni dengan menciptakan ikon-ikon visual yang dikreasi dari sumber ide budaya artefak era Majapahit. Agar dapat memperkuat kreasi tersebut turut memperkuat citra visual desa wisata Padusan. Untuk mencapainya diperlukan metode kreatif seni, meliputi: (a.) Perencanaan program kreasi vas terakota oleh tim kreatif kampus UM bersama tim pengelola desa wisata Padusan tentang rumusan konsep produk vas terakota, (b.) Proses kreatif perancangna gambar desain vas terakota (c.) Proses produksi dan display hasil kreasi vas terakota. (d.) Analisis hasil kreatif vas terakota eksterior desa wisata Padusan.

Key word :

Creation, Padusan Pacet, partner village, Terracotta vase

Abstract :

Padusan Pacet Mojokerto Village has pioneered the development of a tourism village based on natural and cultural environments. The tourism village managers realize that to innovate in the region requires technical knowledge and experience. The creative art team from fine arts lecturers at Malang State University who are members of the community service program, have solved the problem, through a regional partnership program. Namely by creating visual



icons created from sources of ideas for cultural artifacts from the Majapahit era. In order to strengthen these creations, they also strengthen the visual image of the Padusan tourism village. To achieve this, creative art methods are needed, including: (a.) Planning a terracotta vase creation program by the UM campus creative team together with the Padusan tourism village management team regarding the formulation of the terracotta vase product concept, (b.) The creative process of designing terracotta vase design drawings (c.) The process of production and display of terracotta vase creations. (d.) Analysis of the creative results of the exterior terracotta vases of the Padusan tourism village.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Ponimin., Wardana, M. I., Hadi, N., & Nusantari, O. V. A. (2025). Kreasi Vas Terakota Untuk Mendukung Estetika Desa Wisata Padusan Mojokerto Program Kemitraan Wilayah Kampus UM. *Jurnal Abdi Insani*, 12(8), 3672-3689. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i8.2738>

PENDAHULUAN

Kehidupan agraris masyarakat di beberapa kawasan tersebut tidak selamanya bisa diandalkan sebagai mata pencaharian utama. Oleh karena di berbagai kawasan, baik yang berada di wilayah berlahan pegunungan maupun persawahan sudah mulai berkurang. Berkurangnya lahan pertanian untuk sumber mata pencaharian tersebut, karena banyak beralih untuk perluasan area industri (pendirian pabrik) yang merambah kawasan pedesaan. Dengan demikian turut mengurangi sumber mata pencaharian penduduk. Yakni sebelumnya berkehidupan agraris tersebut. Oleh karena itu di berbagai wilayah kabupaten dan kota telah mencoba menciptakan mata pencaharian baru bagi penduduknya dengan memanfaatkan potensi-potensi agar tidak menggantungkan pada kehidupan agraris. Hal ini sebenarnya sudah dimulai sejak era kolonial. Yakni pada kawasan yang memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai kawasan persinggahan para kaum bangsawan kolonial di era masa tersebut. Kawasan tersebut contohnya di Malang, Batu, Prigen Pasuruan, Bonsowoso, Sarangan Magetan dan tempat-tempat lainnya yang memiliki suasana lingkungan alam yang sejuk. Para kaum bangsawan Belanda memanfaatkan kawasan tersebut selain kawasan perkebunan, selain kawasan penginapan, dan persinggahan untuk berwisata.

Pada perkembangan selanjutnya di berbagai kawasan yang memiliki potensi alam yang unik dan khas maupun potensi budaya terus melakukan pembenahan dan pengembangan pada sektor industri dan wisata. Demikian juga pada desa-desa juga terus melakukan penggalian potensi lokal agar kehidupan masyarakat desa terus mengalami pergerakan ekonomi yang tidak bergantung pada satu sektor agraris saja, yakni melalui pengembangan desa wisata. Maraknya pengembangan desa wisata di berbagai wilayah di Jawa Timur, telah mendorong pertumbuhan ekonomi desa, serta kreatifitas masyarakat desa dalam mengelola potensi desanya (Fakhrurozi et al., 2024). Agar tidak mengandalkan sektor agraris saja. Pengembangan desa wisata yang bertumpuh pada potensi desa telah memberikan kontribusi pula terhadap industri kreatif di desa-desa tersebut (Putri et al., 2023) (Jiono & Aristyanto, 2024). Hal ini seperti yang dilakukan dalam pengembangan desa-desa lain di Jawa timur lainnya. Misalnya desa wisata pesisir Sukolilo Surabaya. Yakni dengan membangun dermaga wisata untuk meningkatkan daya tarik wisatawan (Prasutiyon et al., 2025). Pada desa wisata padusan dilakukan dengan membangun gapura sebagai pintu gerbang kantor desa bernuansa arsitektur candi era Majapahit.



Gambar 1. Gapura pintu masuk dan *Sign sistem* nama Kantor Desa Padusan Kecamatan Pacet Mojokerto didesain bergaya arsitektur Majapahit

Pengembangan desa wisata telah terbukti mendorong perputaran ekonomi budaya dan kreatifitas masyarakat melalui penggalian potensi-potensi lokal. Baik berupa potensi alam maupun potensi budaya masyarakat. Sebagai contoh diantaranya dilakukan oleh para tokoh masyarakat desa Selorejo kecamatan Dau kabupaten Malang. Mereka telah tumbuh kesadaran bahwa bergantung pada kehidupan agraris pertanian jeruk hanya mendapatkan aspek ekonomi secara konvensional. Akan tetapi ketika mereka mampu mengemasnya bersama Universitas Negeri Malang maka desa tersebut dapat menggerakkan ekonomi wisata desa yang ditunjang oleh hasil kreatifitas para peneliti dari dosen Universitas Negeri Malang dalam program desa mitra (Ponimin et al., 2020). Pengembangan desa wisata lain yang mengangkat potensi budaya sebagai unggulannya juga dilakukan oleh desa Panglipuran Gianyar Bali (2016). Desa ini telah menunjukkan kreativitasnya yang didukung oleh pemerintah setempat dengan potensi kekhasan arsitektur rumah tinggal, arsitektur pura, sebagai tempat persembahyangan serta kehidupan budaya adat desa menjadi suguhan menarik buat wisatawan. Hal serupa juga dilakukan oleh desa gerabah Kasongan Bantul Yogyakarta sebagai desa produsen gerabah. Masyarakat pengrajin setempat sebelumnya hanya sebagai produsen gerabah konvensional. Akan tetapi ketika desa tersebut berbenah sebagai desa wisata, maka proses pembuatan kerajinan gerabah tersebut menjadi suguhan bagi masyarakat yang berkunjung di Yogyakarta (Gustami et al., 2014). Demikian juga, desa Rek Rek di kabupaten Pamekasan yang telah mengemas desa kerajinan batik untuk sajian desa wisata (Tampubolon et al., 2024). Yang tidak kalah menarik juga dilakukan oleh masyarakat petani buah apel di kawasan Batu Malang. Masyarakat setempat telah menekuni profesi sebagai petani apel secara turun temurun. Dari kegiatan petani buah apel, maka tumbuh kesadaran kreatif untuk dikembangkan menjadi wisata petik apel. Yakni berupa sajian wisata yang memanfaatkan lahan perkebunan buah apel milik penduduk untuk sajian wisata edukasi agro petik apel (Pedro et al., 2024).

Pada era maraknya pengembangan desa wisata, desa Padusan Pacet Mojokerto merintis sebagai desa wisata sejak sepuluh tahun yang lalu. Desa yang berada di lereng utara gunung Welirang dan gunung Anjasmoro tersebut memiliki potensi alam yang sejuk dan berbukit-bukit. Kawasan ini sejak dahulu masyarakatnya memanfaatkan potensi alam tersebut sebagai lahan perkebunan/pertanian buah dan sayuran. Hasil kehidupan agraris tersebut ditunjang oleh banyaknya sumber air untuk mengaliri lahan pertanian penduduk (Patria A. S, 2019). Desa Padusan juga merujuk pada berbagai sumber sejarah ataupun cerita legenda merupakan bagian dari kehidupan kultural pada era kejayaan Majapahit yang berpusat di Trowulan Mojokerto (sebelah barat kota Mojokerto sekarang).

Bukti-bukti bahwa kawasan tersebut memiliki kaitan dengan budaya era Majapahit, yakni adanya beberapa tempat sumber air yang dimanfaatkan pada prosesi upacara keagamaan Hindu dan Budha pada era tersebut (Jiono & Aristyanto, 2024). Oleh karena itu ketika desa ini mulai merintis untuk dikembangkan sebagai desa wisata, berbagai pihak telah memberikan gagasan tentang desa wisata tersebut. Yakni dengan mengaitkan budaya lokal era Majapahit tersebut sebagai pijakan pengembangannya. Sehingga keunggulan desa wisata tersebut dapat ditunjukkan melalui konsep desa wisata yang berbasis pada kultural era Majapahit dan lingkungan alam setempat. Untuk merealisasikan dengan membangun fasilitas infrastruktur yang mencerminkan karakter budaya lokal Majapahit. Misalnya: pembangunan bentuk arsitektur gapura desa Padusan, pagar rumah-rumah penduduk, dan gapura pintu masuk desa yang bergaya gapura era Majapahit. Melalui kreasi tersebut diharapkan mewakili/mencerminkan ikon masa lalu (budaya arsitektur era Majapahit).

Ketika pengembangan desa wisata Padusan terus ditingkatkan semestinya artefak-artefak lokal dapat menjadi kesadaran dalam proses inovasi tersebut. hal ini dilakukan dengan menciptakan elemen-elemen visual di berbagai objek wisata desa tersebut yang dapat memperkuat citra visual dari desa wisata tersebut yang berbasis pada potensi lokal masa lalu. Sehingga ketika elemen visual artistik yang di kreasi dari artefak situs masa lalu akan menghasilkan keunikan dari objek wisata desa yang esensinya yakni adanya keterkaitan desa wisata tersebut dengan budaya di era Majapahit (Anne Susannawaty, 2008; Fritz Akhmad Nuzir, & Agus Sukoco, Alex Tribuana Sutanto, 2011). Hal tersebut misalnya dengan menciptakan produk-produk ikonik visual dengan unsur-unsur budaya artefak Majapahit yang digali dari peninggalan sejarah yang terdapat pada museum Trowulan maupun situs-situs purbakala di wilayah Mojokerto. Misalnya ornamen yang terdapat pada arsitektur candi, patung candi, relief candi, dan lainnya. Untuk menghasilkan produk kreasi berkarakter tersebut diperlukan kemampuan dan pengetahuan dalam mengkreasi menjadi elemen-elemen estetik sebagai pajangan atau sajian pada dekorasi landscape kawasan desa wisata Padusan.

Para tokoh masyarakat Padusan dan pengelola desa wisata menyadari kurangnya pengetahuan dan kemampuan teknik dalam melkakukan kreasi elemen-elemen artistik tersebut untuk mperkuat citra desa wisata Padusan (Patria, 2019). Oleh karena itu mereka perlu bekerja sama dalam realisasi gagasan kreatif tersebut, yakni dengan berkolaborasi tim kreatif pelaksana program pengembangan desa mitra dari LPPM Universitas Negeri Malang. Tim kreatif dosen UM tersebut memiliki kompetensi bidang pengembangan elemen estetik eksterior untuk menciptakan produk-produk kreatif yang dapat disajikan pada kawasan desa tersebut melalui kegiatan pengabdian masyarakat program desa mitra. Para tim kreatif tersebut adalah dosen dari departemen seni dan desain fakultas sastra universitas Negeri Malang.

Produk-produk kreatif tersebut berupa kreasi vas terakota elemen estetik eksterior dengan karakter visual artefak budaya Majapahit sebagai ide kreasi. Untuk mewujudkan ide tersebut tim pelaksana kreatif yang bergabung pada program desa mitra bersama LPPM melakukan observasi studi kelayakan sebelum merealisasikan program dengan menggali potensi-potensi lokal sebagai ide kreasi produk vas terakota tersebut. pemilihan material vas terakota dengan ide visual kreasi artefak peninggalan era Majapahit diharapkan dapat menguatkan imajinasi pengunjung tentang desa tersebut yang memiliki kaitan dengan budaya peninggalan era Majapahit, yakni melalui tampilan ornamen pada vas gerabah tersebut (Akhmad Farikhin.).

Mengingat luasnya permasalahan dalam merealisasikan gagasan tersebut, maka perlu menetapkan rumusan masalah sebagai dasar pijakan berkreasi. Permasalahan meliputi: (a) Konsep bentuk karya vas terakota bernuansa budaya era Majapahit sebagai ide kreasi vas terakota untuk penguat citra desa wisata Padusan Pacet Mojokerto. (b) Proses visualisasi/mewujudkan produk tersebut agar tersaji di kawasan wisata desa Padusan. (c) Penyajian hasil kreasi vas terakota bernuansa budaya era Majapahit tersaji untuk penguat citra desa wisata Padusan. (d) Bagaimana peran desa mitra dalam merealisasi progra tersebut (Ponimin et al., 2022) .

METODE KEGIATAN

Metode kreatif seni merupakan piranti/strategi yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk bernilai estetis yang mengacu pada kaidah-kaidah desain. Kaidah-kaidah desain tersebut meliputi aspek-aspek yang berkaitan dengan estetika visual, fungsional praktis, simbolik, psikologis, maupun prinsip-prinsip yang lainnya. Metode kreatif digunakan oleh pelaku kreatif seni sebagai pedoman dalam proses kreatif dalam menghasilkan suatu produk agar produk tersebut memenuhi persyaratan sebagai karya estetis untuk ruang publik. Oleh karena itu metode kreatif seni dapat dipakai sebagai pedoman oleh pelaku kreatif seni dalam merealisasikan gagasan menjadi produk estetis ruang publik dengan mempertimbangkan pada kebutuhan masyarakat dan pengguna dari produk tersebut. Metode kreatif seni dapat berisi tahapan-tahapan/langkah-langkah proses kreatif dalam mewujudkan gagasan estetis mulai dari studi kelayakan, penggalan sumber gagasan, perumusan gagasan, perwujudan gagasan hingga siap dikonsumsi/disajikan di ruang publik (Dharsono, 2016; Guntur, 2016).

Metode kreatif dalam merealisasi gagasan kreatif-kreatif produk vas terakota bernuansa artefak era Majapahit untuk sajian penguat desa wisata Padusan terdiri dari tiga tahapan yang meliputi: (a) tahapan perencanaan pelaksanaan pembuatan produk vas, (b) pelaksanaan kreatif pembuatan produk vas terakota dari material tanah liat lokal dan pemajangan karya, (c) evaluasi hasil kegiatan dan analisis hasil kreatif. Rincian tahapan tersebut meliputi: (a) tahap perencanaan: yakni melakukan analisis situasi terhadap calon pengguna produk, penggalan sumber ide untuk rencana produk, perumusan konsep. (b) Tahap pelaksanaan kreatif: diantaranya proses penyiapan bahan, peralatan, perancangan desain, pembuatan produk, dan penyajian hasil produk vas terakota. (c) Evaluasi dan analisis hasil kreasi merupakan kegiatan telaah terhadap hasil kreasi dan kebermaknaan produk hasil kreasi yang telah dihasilkan untuk kepentingan publik/desa wisata Padusan (Mudra et al., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Budaya Artefak Masa Lalu Sebagai Ide Kreatif Vas Terakota Sajian Wisata Desa Padusan

Pada era pengembangan desa wisata artefak-artefak lokal semestinya menjadi kesadaran untuk dipakai, dalam mengembangkan konsep desa wisata. Utamanya dalam membuat elemen-elemen visual diberbagai objek wisata desa tersebut. Sehingga ketika elemen visual artistik yang di kreasi dari artefak situs masa lalu akan menghasilkan keunikan dari objek wisata desa yang esensinya adalah memiliki keterkaitan dengan budaya di era Majapahit (Anne Susannawaty, 2008; Fritz Akhmad Nuzir, & Agus Sukoco, Alex Tribuana Sutanto, 2011). Semangat untuk membuat kreasi tersebut sebenarnya suda ada. Akan tetapi pengetahuan dan kemampuan teknis untuk menghasilkan elemen estetis eksterior yang ikonik di objek wisata sangat terbatas.

Desa Padusan Pacet Mojokerto merupakan salah satu rintisan desa wisata yang dipelopori oleh masyarakat serta pemerintahan desa di Mojokerto, dalam mengelola potensi alam yang ada di desa tersebut (Jiono & Aristyanto, 2024). Potensi alam tersebut berupa alam pegunungan, hutan, ladang sayuran, buah-buahan, dan eksotika lingkungan alam air terjun sumber air pemandian, dan situs-situs purbakala (Kieven, 2017). Desa ini berada di lereng timur gunung Arjuna, dan welirang sehingga eksotika alam yang berbukit-bukit dengan berbagai tumbuhan yang di alam sekitar menjadi daya tarik para wisatawan.

Masyarakat desa ini umumnya hidup dari kegiatan bercocok tanam tersebut yang merupakan warisan turun temurun. Dukungan potensi alam yang subur mendorong masyarakat terus menekuni kehidupan agraris tersebut, pada sisi lain di masa lalu desa ini tidak terlepas dari aspek historis maupun legenda yang dikaitkan dengan kejayaan era Majapahit. Di berbagai tempat banyak sumber-sumber air yang sudah berlangsung pada era kerajaan Majapahit. Sumber-sumber air tersebut memiliki keterkaitan kehidupan budaya Hindu Budha pada masa lalu yang dimanfaatkan sebagai mata air suci untuk upacara keagamaan. Berbagai sumber yang menjelaskan bahwa desa Padusan merupakan situs sumber air suci yang dihubungkan dengan air suci dewa untuk prosesi keagamaan era Hindu Budha

dimasa Majapahit (Akbar, 2014). Air suci yang mengalir dari tempat sumber air di ketinggian memang dalam kepercayaan Hindu Budha memiliki kaitan dengan kehidupan dewa. Dalam tradisi era Hindu Budha di masa Majapahit digunakan oleh para bangsawan untuk pembersihan pusaka atau pemandian para raja dan para putri raja karena air tersebut mengalir dari sumber air gunung suci yang berada di kawasan tersebut, yakni gunung Arjuno, gunung Welirang, maupun gunung Anjasmara. Sumber-sumber air tersebut tersebar di berbagai kawasan desa wisata Padusan Mojokerto. Adanya sumber air di berbagai kawasan tersebut disertai pula dengan, adanya situs-situs purbakala yang sudah ada sejak era Majapahit misalnya situs Padusan (Menjadi nama desa Padusan) (Winaya & Munandar, 2021).

Oleh karena itu adanya fakta sejarah maupun cerita legenda terkait tersebut, maka ketika desa wisata tersebut menobatkan/mengembangkan desa wisata, ikon-ikon visual yang dapat di gali dan di kreasi menjadi branding kawasan desa wisata berbasis budaya masa lalu era Majapahit dilakukan dengan menggali potensi budaya artefak lokal untuk ide kreasi yang dapat memperkuat ikonik visual tersebut. Di antaranya pengembangan wisata, pemandian air hangat di kawasan desa wisata tersebut dengan menghadirkan arsitektur pintu gerbang paduraksa berbahan terakota yang digali dan dikreasi dari bentuk arsitektur candi wringin lawang yang terdapat di Trowulan Mojokerto. Pada sisi lain desa wisata ini juga menghadirkan kreasi ikonik yang berbasis dari budaya masa lalu era Majapahit berupa pintu gerbang balai desa, pagar balai desa dengan ornamen-ornamen suluran gaya Majapahit maupun ornamen yang di kreasi dari motif surya Majapahit. Unsur-unsur budaya yang di kreasi dari sumber ide era Majapahit tersebut di harapkan dapat memperkuat citra desa wisata Padusan sekaligus sebagai daya tarik wisatawan. Dalam merealisasi produk-produk tersebut desa wisata telah dibantu oleh pemerintah kabupaten maupun pihak-pihak lain baik terkait dengan konsep rancangannya maupun dalam mewujudkan produk ikonik tersebut.

Mengacu kepada hasil kreasi yang telah dilakukan oleh pengelola desa wisata Padusan bersama pemerintah desa setempat maka, Tim kreatif seni UM ketika melakukan studi kelayakan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap desa wisata tersebut diperoleh masukan dari berbagai sumber guna merumuskan konsep produk ikonik lebih lanjut melalui kreasi artistik para tim dosen UM bersama mahasiswa. Hasil kajian/ analisis situasi bahwa pentingnya penguatan ikon ikon visual yang sudah dirancang dan sudah dihasilkan desa wisata tersebut dengan menghadirkan kreasi yang lain dengan tetap berpijak pada budaya artefak lokal era Majapahit sebagai ide kreasi (Susannawaty, 2008). Rancangan kreasi ikonik yang dapat memperkuat kawasan desa wisata tersebut adalah kreasi vas terakota bernuansa artefak lokal era Majapahit yang potensial. Kreasi vas terakota tersebut sebagai sajian eksterior kawasan desa wisata dengan unsur-unsur visual yang digali dari ornamen candi, artefak-artefak lainnya dari koleksi museum Trowulan Mojokerto. Unsur-unsur visual ini dipilih didasarkan pada aspek tampilan yang khas dan tidak ditemukan di kawasan lain, maka ketika unsur visual tersebut di kreasi pada ornamen vas terakota dapat menghadirkan visual yang mewakili artefak tersebut dalam bentuk ornamen permukaan vas terakota (Ponimin et al., 2022).

Konsep bentuk vas dengan ornamen tersebut juga didasarkan pada aspek estetika visual, teknis penggarapan, maupun filosofi dari aspek ornamen tersebut. Aspek estetika berkaitan dengan pemilihan sumber ide keunikan tampilan ornamen dari unsur visual pada arsitektur candi maupun yang lainnya sebagai sumber ide visual. Dari aspek teknis bahwa sumber ide artefak masa lalu tersebut. Yakni memiliki tingkat kerumitan pada saat diwujudkan pada bentuk vas terakota melalui teknik pembentukan vas hingga menjadi produk. Ditinjau dari aspek filosofi, pemilihan unsur-unsur visual tersebut didasarkan pada nilai-nilai yang terkandung pada visual ornamen yang terdapat di situs-situs Majapahit. Misalnya bentuk ornamen Surya Majapahit sebagai lambang penyatuan Nusantara di masa lalu. Selanjutnya unsur-unsur yang telah dipilih tersebut di rumuskan kedalam konsep bentuk dan fungsi vas terakota sebagai elemen estetika eksterior. Untuk mewujudkan gagasan kreatif ini diperlukan tindakan teknis melalui perancangan gambar desain produk dan mewujudkan produk vas terakota (Ponimin et al., 2024; Putri et al., 2023).

2. Proses Kreatif Pembuatan Vas Terakota Bernuansa Budaya Lokal Untuk Sajian Desa Wisata Padusan

Konsep vas terakota yang telah dirumuskan dari penggalian sumber ide budaya artefak era Majapahit sebagai ide kreasi visual perlu di realisasikan menjadi produk yang siap sebagai sajian penguat karakter desa wisata yang ikonik. Dalam merealisasi ini diperlukan tahapan-tahapan kreatif yang mengacu pada konsep vas terakota yang telah dirumuskan. Tahapan tersebut meliputi: proses eksplorasi visual awal dan lanjut. Proses visual awal berupa pembuatan gambar desain rancangan produk vas terakota bernuansa budaya era Majapahit (Avdikos, 2015). Proses kreatif ini dengan membuat berbagai rencana bentuk vas terakota melalui gambar sketsa alternatif dengan teknik manual kombinasi teknik digital. Proses kreatif dimulai dengan mempersiapkan peralatan meja gambar beserta peralatan gambarnya dengan teknik manual maupun peralatan gambar desain teknik digital dengan mempersiapkan peralatan gambar komputer dengan berbagai fasilitas pendukungnya. Dalam proses kreatif pembuatan gambar pra-desain/ sketsa alternatif bertujuan untuk memperoleh hasil estimasi bentuk karya vas terakota dengan berbagai gaya visual baik itu struktur bentuk maupun struktur ornamen yang akan ditampilkan pada permukaan struktur bentuk tersebut (Ponimin et al., 2019).

Tim kreatif membuat gambar sketsa alternatif guna memperoleh kemungkinan bentuk yang paling potensial untuk mewujudkan protipe bentuk vas terakota dengan struktur bentuk dasar silinder berupa vas terakota gentong/jambangan bertingkat. Struktur bentuk ini terdiri dari unsur visual wadah tanaman hias berbentuk gentong/ruang wadah tanaman hias mencembung untuk daya tampung media tanam. Sedangkan unsur vas silinder sebagai penyangga yang berada dibawahnya bentuknya lebih ramping. Unsur ornamen yang di kreasi pada permukaan vas terakota tersebut terdiri dari berbagai alternatif motif. Misalnya jambangan berornamen kepala Ganesha yang menghiasi keempat sisi permukaan gentong ornamen kepala Ganesha ini berbentuk ornamen tiga dimensi yang menempel dan menonjol keluar dari empat sisi permukaan vas (Yussif et al., 2018). Sedangkan ornamen tersebut didukung bentuk motif spiral maupun garis-garis lengkung dan lurus lainnya. Unsur ornamen yang lain yang di kreasi adalah motif kala yang digali dari sumber ide ornamen pada atas pintu masuk candi Bajang Ratu. Unsur-unsur ini diterapkan melalui gambar sketsa pada permukaan vas tanaman hias struktur utama dari bentuk vas terakota tersebut. Keseluruhan gambar sketsa alternatif yang telah dihasilkan dipilih mengacu pada aspek kerumitan aspek estetika bentuk maupun teknis ketika diwujudkan dalam protipe vas terakota terhadap tanah liat lokal (Choi, 2017).

3. Perancangan Gambar Desain Vas Terakota Bernuansa Budaya Artefak Majapahit Untuk Elemen Eksterior Objek Wisata Desa Padusan.

Gambar desain suatu produk elemen estetik eksterior memiliki peran penting untuk digunakan sebagai acuan sebagai produk prototype produk ambar desain. Gambar desain produk merupakan acuan yang berisi petunjuk teknis untuk merealisasi produk yang sesungguhnya. Oleh karena itu perancangan desain tersebut diperlukan kemampuan dalam menggali gagasan kreatif yang dirumuskan dalam konsep desain, dan diaplikasikan menjadi gambar desain yang dilengkapi petunjuk teknis pembuatan karya (Friel, 2020).

Gambar rancangan desain vas terakota yang akan diterapkan menjadi produk vas terakota digali dari sumber ide budaya lokal era Majapahit sebagai elemen hias pada vas terakota tersebut. Oleh karena itu penggalian sumber ide dilakukan melalui berbagai kajian pada situs-situs peninggalan Majapahit di kawasan Mojokerto baik di kawasan Trowulan, maupun lokasi yang ada di situs sesungguhnya (Susannawaty, 2008). Hasil kegiatan ini selanjutnya dieksplorasi menjadi rancangan sketsa alternatif ragam hias vas terakota melalui teknik gambar manual maupun digital. Dalam menghasilkan gambar penciptaan vas terakota, eksplorasi visual berupa eksperimen kreatif berupa bentuk vas bernuansa era Majapahit yang dideteksi melalui penampilan visual ornamen yang selaras dengan tampilan struktur bentuk vas. Perancangan bentuk vas yang diterapkan ornamen bernuansa

budaya lokal Majapahit diantaranya meliputi gambar desain digital yang dikombinasi dengan teknik manual.

Contoh gambar desain Guci Teracota “Surya Majapahit dan hiasan Kala Candi” Ukuran karya kriya satu Seni Kriya Guci Teracota “Surya Majapahit” Ukuran: tinggi 100 cm, diameter bagian atas 40 cm, tebal ornament 5-7 cm.

Gambar Perspektif



Gambar 1. Tampak Depan Guci Teracota “ Surya Majapahit dan hiasan Kala Candi”
Sumber : Desain Vector Adobe Illustrator 2025



Gambar 2. Perspektif Guci Teracota Bertema Surya Majapahit dan hiasan Kala Candi
Sumber: Desain Vector Adobe Illustrator 2025

Gambar desain Guci Teracota : “Relief Garudea”.

Ukuran karya kriya satu Guci Teracota “ Relief Garudea” Ukuran: tinggi 100 cm, diameter 40 cm, tebal ornament 5-7 cm



Gambar 3 (a)

Gambar 3 (b)

Gambar 3 (c)

Gambar 3. desain tampak depan Guci Teracota Bertema "Relief Garuda"
 Sumber: Desain *Clip Studio Paint 2025*



Gambar 4 (a)



Gambar 4 (b)

Gambar 4 (a) dan 4 (b). Desain vas terakota dengan dekorasi Garuda yang menempel pada vas gentong dengan ornamen teratai di bagian atas, dan bawah. Vas terakota tersebut didisplay pada pedestal batu bata ekspose.



Gambar 5 (a)



Gambar 5 (b)

Vas terakota kepala gajah mina pada vas gentong bagian leher. Pada bagian bawah terdapat hiasan bunga teratai/ relung yang berjajar mengelilingi pundak gentong. Karya ini terbuat dari tanah liat lokal dengan pembakaran sedang.



Gambar 6 a



Gambar 6 (b)

Gambar 6 (a) dan 6 (b). Desain vas terakota kala candi bajang ratu. Kreasi vas berbentuk ornamen kala candi sebagai ciri seni arsitektur era Majapahit. Pada aspek ini dikreasi menjadi bentuk fungsional sebagai wadah tanaman hias. Rancangan desain vas terakota yang diletakkan pada pedestal.

Tahap berikutnya proses memvisualisasi hasil gambar sketsa maupun gambar desain yang terpilih untuk diwujudkan menjadi prototipe vas terakota dengan karakter budaya era Majapahit. Proses ini merupakan kegiatan teknis dengan membentuk tanah liat, membuat ornamen pada permukaan bentuk, mengeringkan, dan melakukan proses pembakaran. Tahapan merealisasikan prototipe produk vas terakota ini dimulai dengan pengolahan bahan tanah liat lokal untuk dibentuk menjadi calon produk vas terakota. proses tersebut meliputi penggilingan tanah liat plastis yang telah melalui proses pemilihan dan pencampuran dari berbagai unsur material tanah liat. Unsur-unsur tersebut diantaranya tanah liat lokal malang yang dicampur dengan pasir kuarsa, pasir sungai, dan kaulin dengan perbandingan sesuai ketentuan. Unsur-unsur tersebut diolah menggunakan bahan basah plastis dengan material homogen hingga menjadi material vas terakota (An & Youn, 2018; Anne Susannawaty, 2008).

Tanah liat palstis yang telah disiapkan dilakukan pembentukan struktur bentuk vas pada meja putar pembentuk keramik gerabah dengan teknik pijitan dan pilinan putar lambat. Meja putar merupakan peralatan utama dalam membentuk struktur bentuk vas silinder. Meja putar ini juga untuk mempermudah pengontrolan bentuk tersebut agar benarbenar simetris dan tegak pada porosnya (Khoirinnisa & Lodra, 2015). Proses pembentukan dimulai dengan memilin tanah liat plastis hasil pengolahan sebagai calon dasar bentuk vas. Hasil pilinan tanah liat di letakkan dan ditekan diatas permukaan meja putar agar melekat dan tidak terlepas dari meja putar tersebut sebagai calon bentuk dasar vas. Tanah liat yang sudah ditekan dan melekat sebagai calon dasar bentuk tersebut disusun dengan pilinan berikutnya yang di tekan dan dilekatkan pada bagian tepi dari lempengan dasar struktur bagian bawah vas terakota. Penekanan dan pemilinan tanah liat ini sebagai langkah untuk membuat calon dasar dinding bentuk vas terakota pada bagian bawah hingga berlanjut menjadi struktur dinding bentuk vas terakota pada bagian atas. Hal ini dimulai dengan menekan pilinan tanah liat sebagai calon dinding struktur vas terakota dengan menggunakan jari-jari tangan kanan yang ditahan oleh telapak tangan kiri proses ini dilakukan secara terus menerus dan hati-hati, hingga membentuk struktur dinding dan bentuk dinding vas terakota sesuai dengan rancangan desain yang telah ditetapkan. Pada proses tersebut diperlukan kemampuan untuk membentuk dan menghaluskan bagian luar vas

terakota maupun struktur bagian dalam agar benar-benar kuat pada saat dilakukan penekanan bentuk maupun saat penekanan pada pembuatan ornamen tempel dan gores (Abduljaleel, 2020; Ponimin, 2018).

Ketika pembuatan struktur bentuk sudah sesuai rancangan desain maka dilanjutkan dengan proses pembuatan ornamen. Pada saat pembuatan ornamen dipastikan material tanah liat dari struktur bentuk vas terakota tersebut masih dalam kondisi basah. Hal ini dilakukan agar ornamen yang ditempelkan pada permukaan bentuk vas terakota tersebut tidak terlepas pada saat dikeringkan maupun dilakukan pembakaran. Tindakan kreatif pembuatan ornamen merupakan kegiatan merealisasikan gagasan terkait elemen dekorasi vas terakota dengan tema yang telah ditentukan melalui perlakuan teknis mengurangi ataupun menambah. Perlakuan teknis mengurangi meliputi kegiatan menghias dengan cara mengukir/menggores permukaan bentuk vas terakota agar menampilkan karakter dekoratif pada permukaan vas yang berbentuk cekung (Yang Tang et al., 2023). Sedangkan perlakuan teknis penambahan dilakukan dengan cara menambahkan dengan menempelkan bentuk ornamen dari tanah liat yang telah dipilin. Perlakuan teknis ini merupakan prinsip dasar untuk menghasilkan unsur dekorasi pada permukaan benda keramik ataupun terakota. Ornamen-ornamen tersebut diterapkan dengan mengacu kepada rancangan desain yang telah ditetapkan. Yakni tema budaya lokal era Majapahit sebagai inspirasi ornamen (Rizqillah & Murdowo, 2025). Hasil kreasi ornamen dengan teknik ini ada yang berbentuk ornamen timbul dan menonjol sesuai dengan karakter tema budaya yang dipilih maupun hanya menempel ataupun garis garis cekung yang dicapai melalui teknik gores. Contoh ornamen yang timbul dan menonjol adalah kreasi ornamen garudea dengan unsur visual sayap, badan, dan kepala garudea menempel menonjol pada permukaan vas terakota tersebut (Ponimin, 2018).

Keseluruhan bentuk vas yang telah dihasilkan dengan ornamen tersebut selanjutnya dilakukan proses pengeringan dan pembakaran. Proses pengeringan bertujuan untuk menghilangkan kandungan air yang terdapat pada struktur bentuk vas terakota maupun ornamennya. Sehingga ketika produk tersebut kering siap dilakukan proses pembakaran. Proses pembakaran vas terakota dilakukan pada ruang tungku bak terbuka dengan bahan bakar kayu limbah proses pembakaran tersebut dimulai dengan proses pemanasan menggunakan api dengan pemanasan rendah agar pada tahap awal pembakaran ini calon vas terakota tidak mengalami pemanasan secara mendadak. Ketika keseluruhan vas terakota yang pada ruang bakar melalui proses pemanasan yang cukup selanjutnya dilakukan proses pematangan secara penuh. Sehingga pada esok harinya produk tersebut bisa dikeluarkan pada ruang bakar kemudian bisa didisplay di desa wisata Padusan (Ponimin (last), 2018).

Kegiatan kreatif untuk menghasilkan gambar desain vas terakota, dan produk vas terakota yang siap diterapkan sebagai elemen estetika eksterior pada objek wisata desa wisata Padusan dapat dihasilkan melalui kegiatan perancangan purwarupa, dan workshop pembuatan desain, dan aksi kreatif produksi vas terakota tersebut. Rencana program ini dapat berjalan ketika adanya koordinasi antara tim pelaksana kreatif yang tergabung dalam program pengembangan wilayah UM, dan tim pengelola program Padusan sebagai pengguna produk inovasi dari hasil kreatif tim pelaksana (Guntur, 2016; Ponimin (last) et al., 2024). Kegiatan ini meliputi tindakan yang bersifat teoritis dan praktis. Aspek teoritis berkaitan dengan tim penerima IPTEK/pengguna IPTEK Seni yang dihasilkan tim kreatif pelaksana program. Hal tersebut dapat dicapai melalui kegiatan workshop, pelatihan, dan juga aksi kreatif oleh tim pelaksana dalam menghasilkan rancangan desain, dan produk vas terakota untuk diterapkan pada mitra pengguna (Ponimin et al., 2019). Oleh karena itu peran mitra sebagai pengguna dari produk ini untuk menerima dan mengembangkan hasil kreasi ini sesuai arahan dari tim pelaksana.

4. Proses Produksi Vas Terakota Bernuansa Budaya Artefak Majapahit Sebagai Elemen Estetika Eksterior Desa Wisata Padusan.

Untuk menghasilkan vas terakota bernuansa budaya artefak Majapahit diperlukan kemampuan teknis dalam mewujudkan produk tersebut. Kemampuan tersebut meliputi: persiapan peralatan dan

bahan, proses pembentukan, proses ornamentasi, proses finishing, dan pembakaran, proses display di lokasi wisata:

- a) Persiapan bahan dan alat: kegiatan ini adalah dilakukan dengan mengolah bahan tanah liat lokal Malang yang dikombinasi dengan tanah liat lokal Mojokerto sebagai bahan utama. Selain itu juga mempersiapkan peralatan untuk pembentukan karya vas terakota, dan pembuatan ornamen terakota. Proses persiapan bahan yang berupa tanah liat diolah dengan teknik plastis yakni. Tanah liat dari kedua unsur material tersebut dicampur pada kondisi basah, dan ditambahi dengan pasir sungai dengan perbandingan tertentu. Ketika bahan tersebut penyiramannya merata. Selanjutnya dilakukan penggilingan selama enam kali hingga tanah liat tersebut benar-benar plastis dan homogen.
- b) Proses pembentukan karya vas terakota: Proses ini dilakukan dengan mempersiapkan alat meja putar pembentuk vas terakota. Selanjutnya tanah liat yang sudah dipilin dilempengkan dan ditekan pada permukaan meja putar dan dibentuk sebagai dasar bentuk karya vas terakota. Dilanjutkan dengan membuat pilinan-pilinan yang dipijit dan ditekan sehingga membentuk vas global vas terakota. Ketika struktur bentuk vas terakota selesai dilakukan penghalusan permukaan bentuk.



Gambar 7. Proses pembentukan global bentuk vas terakota bagian atas dan penghalusan permukaan.

- c) Proses ornamentasi : proses ini dilakukan ketika struktur bentuk vas terakota sudah selesai dibentuk sempurna. Ketika permukaan vas terakota sudah dihaluskan dilanjutkan dengan membuat ornamen permukaan dengan unsur visual kreasi budaya artefak Majapahit. Misalnya Jaladwara, ornamen lotus, ornamen Kalamakara, dan hiasan lainnya. Proses pembuatan ornamen ini dilakukan dengan teknik pilin tempel kombinasi gores, dan ukir.
- d) Finishing pengeringan, dan pembakaran karya: proses ini dilakukan dengan menjemur hasil vas terakota hingga benar-benar kering. Pengeringan dilakukan pada sinar matahari secara perlahan hingga kering merata. Ketika sudah kering maka dimasukkan pada ruang tungku untuk proses pembakaran vas terakota tersebut. Proses pembakaran dilakukan dengan menggunakan tungku bak terbuka. Untuk mematangkan vas tersebut benar-benar kuat, dan tahan panas serta cuaca dilakukan secara perlahan. Proses pembakaran ini mencapai suhu 800° C (Ponimin (last) et al., 2024; Ponimin et al., 2022).
- e) Proses display vas terakota: proses ini dilakukan dengan membuat pedestal untuk penyajian vas terakota. Display ini dengan mempertimbangkan aspek keselarasan pada lingkungan eksterior di objek wisata tersebut.



Gambar 8. Ketua pelaksana program melakukan proses pembentukan ornamen berbentuk kepala Ganesa teknik tempel pada permukaan bentuk vas bagian atas



Gambar 9. Proses pembentukan ornamen kepala Garuda teknik tempel pada permukaan bentuk vas bagian atas



Gambar 10. Ketua tim Pelaksana program mengarahkan mahasiswa seni rupa pada proses finishing vas terakota setelah proses pembakaran

5. Hasil Kreasi Vas Terakota Bernuansa Budaya Lokal Era Majapahit Sebagai Penguat Karakter Desa Wisata Padusan.

Vas terakota untuk memperkuat citra visual dari desa wisata Padusan yang di kreasi dari ide budaya artefak lokal era Majapahit merupakan produk kreasi seni yang dihasilkan melalui pertimbangan estetika, teknis, dan filosofi. Hasil produk vas terakota ini terdiri dari struktur bentuk dan struktur ornamen. Struktur bentuk merupakan tampilan visual bentuk vas terakota yang berupa jambangan bertingkat/jambangan bancek. Struktur bentuk utama berupa jambangan berbentuk gentong yang terletak pada bagian atas bancek vas. Struktur bentuk utama digali dari bentuk jambangan era Majapahit sebagai tempat/wadah tanaman hias. Struktur bentuk jambangan berbentuk cembung dengan lubang atas yang lebih kecil kemudian dengan leher yang ramping serta struktur badan jambangan tambun. Struktur utama ini di letakkan pada landasan vas terakota yang berada di bagian bawah berbentuk silinder ramping (Ponimin et al., 2022). Struktur bentuk utama sebagai wadah vas terakota masing-masing bentuk dihiasi dengan ornamen utama misalnya ornamen kepala Ganesha yang menghiasi bagian badan dari vas terakota tersebut. Ornamen utama Ganesha terdiri dari empat kepala Ganesha yang disusun secara simetris menghadap keluar dengan bentuk yang ornamen yang monjol. Pada sela-sela ornamen utama terdapat ornamen pendukung berupa motif surya Majapahit yang disusun secara simetris diantara bentuk-bentuk kepala Ganesha tersebut. Sedangkan unsur ornamen pendukung yang berada di bagian bawah (vas landasan) merupakan ornamen garis lengkung maupun unsur daun tumbuh tumbuhan seperti tumpal maupun suluran (Braun, 1991).

Penerapan ornamen dengan berbagai unsur tersebut dengan mempertimbangkan keharmonisan bentuk dan ornamennya. Dapat dicontohkan pada ornamen berbentuk kepala Ganesha sebagai ornamen utama vas cembung. Ornamen tersebut mewakili kekhasan budaya Majapahit pada produk vas terakota dengan pembentukan teknik pilin tempel. Untuk menghasilkan karakter natural terakota ditampilkan warna coklat tanah liat. Sehingga karakter visual tersebut memperkuat citra kelokalan artefak Majapahit dengan karakter terakota. Pada unsur-unsur ornamen yang lain juga ditampilkan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip estetika dalam menghasilkan citra visual dan citra karakter budaya Majapahit (Davies, 2020).

Hasil kreasi ini selanjutnya disajikan pada pedestal yang terbuat dari susunan batu bata ekspose berbentuk umpak persegi empat. Karakter pedestal ini merupakan ciri khas dari budaya artefak Majapahit yang umumnya ditampilkan dalam bentuk pilar-pilar pagar maupun struktur bentuk persegi empat. Akan tetapi pemilihan display vas terakota ini diwujudkan dengan menyederhanakan bentuk pilar menjadi pedestal dengan menonjolkan aspek visual warna bata terakota yang ditempelkan pada permukaan pedestal tersebut. Vas terakota yang terpajang di atas pedestal tersebut lebih berkarakter karena hasil vas terakota tersebut selaras dengan warna pedestal serta aspek lingkungan alam desa Padusan sebagai desa wisata yang mengedepankan budaya artefak era Majapahit (Bao & Sheng, 2021).



Gambar 11. Hasil beragam kreasi vas bertema budaya artefak era Majapahit untuk sajian desa Wisata Padusan



Gambar 12 (a)



Gambar 12 (b)

Gambar 12 a dan b. Hasil kreasi vas terakota untuk desa wisata Padusan Pacet Mojokerto

6. Peran Desa Mitra Pada Kegiatan

Program kegiatan untuk menghasilkan inovasi IPTEK yang siap diterapkan di mitra pengguna, dapat terlaksana, dan mencapai hasil yang diharapkan karena adanya dukungan peran mitra dari tim pengelola desa wisata Padusan pacet Mojokerto. Peran mitra dapat berupa dukungan morel, fisik yang terkait dengan kelancaran rencana program tersebut. Terkait dukungan moril karena adanya sikap antusias dari mitra pengguna IPTEK yang ditunjukkan dengan keterbukaan mereka untuk menerima ide-ide kreatif yang ditawarkan oleh tim pelaksana. Dukungan moril juga berupa keantusiasan mereka melakukan diskusi dan tanya jawab ketika tim pelaksana melakukan observasi dan inovasi IPTEK untuk desa mereka (Ponimin et al., 2021). Adapun dukungan yang terkait dengan dukungan fisik diantaranya adalah : (a) Menyiapkan ruangan untuk diskusi dan pengembangan gambar desain vas terakota. (b) Dukungan menyiapkan sumber listrik yang akan digunakan dalam proses finishing vas terakota untuk diterapkan di lokasi. (c) Menyiapkan bahan pembuatan pondasi display vas terakota, 20 sak semen, 1 pick up pasir. (d) Peralatan pertukangan 5 set, peralatan finishing, dan display karya. (d) Pembuatan pondasi untuk display vas terakota. (e) Menyiapkan tanaman hias untuk ditanam pada hasil kreasi vas terakota yang terpajang di lokasi.

Kegiatan ini dapat berjalan sesuai rencana dan mencapai hasil sesuai target ketika berdampak pada masyarakat mitra. Selanjutnya program ini dapat ditindaklanjuti oleh desa mitra dalam mengembangkan potensi-potensi lokal melalui pengembangan kreasi bentuk-bentuk sajian produk artistik yang lainnya. Tim pelaksana akan membantu dalam pengembangan tersebut melalui kegiatan penelitian terapan atau pengabdian masyarakat dalam merancang dan mengembangkan elemen estetik di kawasan tersebut. Pada sisi lain apa yang telah dilakukan oleh tim dapat pula ditindaklanjuti oleh pemerintah daerah dengan kemampuan teknis dan pengetahuan masyarakat yang telah diberikan oleh tim desa mitra UM.

KESIMPULAN DAN SARAN

Desa Padusan, Pacet Mojokerto telah menjadi desa wisata dengan mengembangkan potensi lokal sebagai objek sajian. Potensi tersebut berupa alam pegunungan, perkebunan dan juga budaya lokal. Sebagai desa di kawasan Kabupaten Mojokerto tidak terlepas dengan adanya budaya Era Majapahit, hal ini dibuktikan dengan adanya situs-situs sumber air yang dikaitkan dengan era Kerajaan Majapahit yang berupa sumber mata air suci. Pada era sekarang dikembangkan sebagai objek wisata pemandian dan lain-lain. Ketika membangun kawasan juga sudah mulai menampilkan ikon-ikon visual yang terkait dengan budaya artefak Majapahit berupa pintu gerbang masuk desa berbentuk Candi Ringgin Lawang yang merupakan candi peninggalan Majapahit.

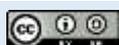
Untuk Pengembangan lebih lanjut, Tim pengelola desa wisata menggandeng LPPM UM dalam menciptakan produk-produk visual. Dalam hal ini tim kreatif yang bergabung dalam program pengembangan wilayah menciptakan kreasi Vas Terakota dengan ide visual ornamen yang digali dari situs-situs purbakala era Majapahit. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan tahapan kreatif merancang desain vas terakota dengan kekhasan budaya artefak era Majapahit. Hal tersebut dilakukan dengan menggambar desain vas terakota dalam berbagai alternatif. Selanjutnya gambar desain yang telah dipilih diwujudkan menggunakan tanah liat yang dibentuk dengan teknik pembentukan pilin putar. Adapun ornamen dari vas terakota tersebut berupa ornamen surya Majapahit, Kepala patung Ganesha, Relief Garuda yang ada pada candi Kalamakara dan lain-lain. Produk yang telah dibuat dilakukan proses pembakaran untuk menguatkan produk tersebut. Hasil kreasi vas terakota ini selanjutnya disajikan/display pada pedestal agar tampilannya lebih menarik. Pada kegiatan tersebut tim kreatif seni dosen UM berkolaborasi dengan mitra pengelola desa wisata Padusan. Kontribusi dari mitra ini dengan menyiapkan Lokasi display serta pedestal untuk penyajiannya. Diharapkan dari kegiatan kreatif ini, desa mitra mampu mengembangkan lebih lanjut guna mendorong desa wisata tersebut lebih menarik wisatawan melalui sajian-sajian visual yang estetis inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini dapat berlangsung karena adanya dukungan dari LPPM UM serta pemerintahan desa Padusan, Pacet, Mojokerto. Oleh karena itu tim pelaksana kreatif mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan, pendanaan dari LPPM UM serta pemerintahan Desa Padusan yang telah memberikan dukungan tempat kegiatan kemudian masyarakat yang berkontribusi dalam membantu penyediaan pedestal, tanaman hias untuk disajikan dalam vas terakota tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljaleel, A. (2020). Ceramic Clay-Arc-Decor: A New Technology For Interior And Exterior Column Designs. *International Journal of Research Publications*, 60(1), Article 1. <https://doi.org/10.47119/IJRP100601920201406>
- Akbar, A. (2014). Cultural Resource Management for a Majapahit Kingdom Site in Trowulan, East Java, Indonesia. *Conservation and Management of Archaeological Sites*, 16(4), 297–307. <https://doi.org/10.1179/1350503315Z.00000000099>



- Akhmad, F. (2012). Pengaruh citra destinasi dan kualitas pelayanan terhadap minat kunjungan kembali wisatawan. *E-Jurnal Riset Manajemen Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Unisma*, 1(1), 16–28. <https://doi.org/10.33395/ejrm.v1i1.10844>
- 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>
- Anne, S. (2008). Kajian Bentuk dan Makna Simbolik Figurin Gerabah Majapahit (Periode Hayam Wuruk 1350-1389 M). *Journal of Visual Art and Design Institut Teknologi Bandung*, 2(2). <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.5614%2Fitbj.vad.2008.2.2.2>
- Asidigisianti, S. P. (2019). Perancangan Sign System Wana Wisata Padusan Pacet Mojokerto. *Jurnal Seni Rupa*, 7(1), 106–112.
- 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>
- Bao, C., & Sheng, B. (2021). Research on Virtual Reality Display of Ceramic Products. *E3S Web of Conferences*, 236, 05098. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202123605098>
- Beratha, N. L. S., Rajeg, I. M., & Sukarini, N. W. (2016). Hibridisasi seni kerajinan patung di Desa Kedisan, Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 6(2), 51–70. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kajianbali/article/view/25336>
- Braun, D. P. (1991). Why decorate a pot? Midwestern household pottery, 200 B.C.-A.D.600. *Journal of Anthropological Archaeology*, 10(4), Article 4. [https://doi.org/10.1016/0278-4165\(91\)90007-K](https://doi.org/10.1016/0278-4165(91)90007-K)
- Choi, K. (2017). Aesthetics of the cultural uncanny. *Craft Research of Journal*, 8(1), Article 1. https://doi.org/10.1386/crre.8.1.33_1
- Davies, D. (2020). “Categories of Art” for Contextualists. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 78(1), Article 1. <https://doi.org/10.1111/jaac.12698>
- Dharsono. (2016). *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekarya Seni, Karang Anyar*. LPKBN Citra Sains.
- Ernani, L. P., Nanang, B., & Ignatius, A. (2024). Analisis Penerapan Modal Sosial Ekonomi Masyarakat Terhadap Pengembangan Desa Wisata Sidomulyo Kota Batu. *Indonesian Social Science Review (ISSR)*, 2(1), 78–88.
- Fakhrurozi, M., Saputeri, N. P., Nurulia, E. T., & Warsiyah, W. (2024). Pemberdayaan Potensi Lokal Melalui Desa Wisata Di Desa Gedung Wani Timur, Lampung Timur. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(2), 429–442. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i2.881>
- Friel, M. (2020). Crafts in the Contemporary Creative Economy. *Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico*, 83-90 Pages. <https://doi.org/10.13128/AISTHESIS-11599>
- Guntur. (2016). *Metode Penelitian Artistik* (2nd ed.). ISI Press.
- Gustami, S., Wardani, L. K., & Setiawan, A. H. (2014). Craft Arts and Tourism in Ceramic Art Village of Kasongan in Yogyakarta. *Journal of Arts and Humanities*, 2, Article 2.
- Jiono, J.-, & Aristyanto, E. (2024). Padusan Pacet Mojokerto Tourism Object Development Strategy to Improve Community Welfare. *WORLDVIEW (Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Sosial Sains)*, 3(2), 110–118. <https://doi.org/10.38156/worldview.v3i2.448>
- Khoirinnisa, N., & Lodra, I. N. (2015). “Keramik Gerabah Karya Ponimin Tahun 2011.” *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 03(03), Article 03.
- Kieven, L. C. (2017). Getting Closer to the Primordial Panji? Panji Stories Carved in Stone at Ancient Javanese Majapahit Temples – and Their Impact as Cultural Heritage Today. *SPAFA Journal*, 1. <https://doi.org/10.26721/spafajournal.v1i0.172>
- Mudra, I. W., Mugi Raharja, I. G., Wiwana, I. N., & Sukarya, I. W. (2018). Balinese Puppet Style As An Idea Of Ceramic Art Creation. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), Article 3. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.516>

- Nuzir, F. A., Sukoco, A., & Sutanto, A. T. (2011). Desain dan perencanaan taman wisata yang berwawasan mutu dan lingkungan serta berbasis teknologi informasi (Studi kasus: TWA Dam Raman). *Jurnal Arsitektur*, 2(1), 35–46. <http://jurnal.ubl.ac.id/index.php/ja/article/view/301/303>
- Ponimin. (2018). *Kriya Keramik Kendi: Tradisi, Produksi, dan Inovasi Artistik.: Vol. Volume 1.* (edisi 1). UM Penerbit & Percetakan..
- Ponimin., Rudi, I., & Guntur. (2024). Kreasi Lampu Taman Terakota Berkarakter Lokal Untuk Kuatkan Citra Desa Wisata Petungsewu Program Desa Mitra. *Jurnal Imajinasi*, 8(1), 1–12.
- Ponimin, P., Agnisa, W., Wisesa, A., & Oktaviana, A. N. (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. <https://doi.org/10.17977/um020v16i22022p304>
- Ponimin., Mitra, I. W., Ahmad, T., Nur, H., & Andy, P. (2020). Kreasi Seni Patung Bertema Figur Wayang “Punokawan” Sebagai Penguat Karakter Pada Desa Wisata Selorejo, Dau Malang. *Jurnal Karinov*, 3(3), 164–173.
- Ponimin, Mitra, I. W., Timbul, R., & Nur, H. (2021). Perancangan Kreatif Kolaboratif Arsitektur Gapura Berkarakter Lokal Wisata Bumi Perkemahan Bedengan Desa Wisata Selorejo. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 15(2), 331–343.
- Ponimin., Triyono., Widodo., & Oktaviana. (2019). “Pengembangan Desain Gerabah Tradisional Sentra Pagelaran Malang dengan Teknik Aplikasi Serat Alam Melalui Program Kemitraan Masyarakat”. *jurnal imajinasi*, XIII(2), Article no 2.
- Prasutiyon, H., Nuhman, N., Winarno, A., Taufiqurrohman, T., Dwisetiono, D., Widiyanto, S., Yan, B., Sugianto, E., Rosana, N., Agustin, T. I., Sutrisno, S., Mulawarmanti, D., & Tambun, R. (2025). Revitalisasi Dermaga Mini Dan Pemberdayaan Masyarakat Sebagai Destinasi Wisata Baru Daerah Pesisir Kelurahan Keputih Kecamatan Sukolilo Kota Surabaya, Jawa Timur. *Jurnal Abdi Insani*, 12(6), 2441–2453. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i6.2502>
- Putri, D., Sayono, J., Sidayati, L., & Purnomo, A. (2023). Economic Conditions and Social Conditions of the Padusan Pacet Tourism Village Community, Mojokerto. *Proceedings of the 5th International Conference on Economics, Business and Economic Education Science, ICE-BEES 2022, 9-10 August 2022, Semarang, Indonesia*. Proceedings of the 5th International Conference on Economics, Business and Economic Education Science, ICE-BEES 2022, 9-10 August 2022, Semarang, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.9-8-2022.2338627>
- Rizqillah, A. A., & Murdowo, D. M. (2025). Strategi Pengenalan Candi Muaro Jambi melalui Ornamen Arca Candi pada Kain Tradisional. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 11(2), 151–169. <https://doi.org/10.29408/jhm.v11i2.28639>
- Tampubolon, L. R. R. U., Sayidah, N., Marwiyah, S., & Muharrom, M. (2024). Membangun Perekonomian Mandiri Melalui Desa Tematik Berbasis Penguatan Teknologi Home Industry Batik Di Desa Rek Kerrek Pemekasan. *Jurnal Abdi Insani*, 11(4), 1700–1715. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i4.1978>
- Winaya, A., & Munandar, A. A. (2021). Ancient Javanese Women during the Majapahit period (14th – 15th centuries CE): An Iconographic Study based on the Temple Reliefs | Perempuan Jawa Kuno periode Majapahit (Abad ke-14 – 15 Masehi): Suatu tinjauan Ikonografi terhadap Relief Candi. *SPAFJ Journal*, 5. <https://doi.org/10.26721/spafajournal.2021.v5.658>
- Yang, T., Zhenxiang, F., Xinyu, B., Yongsheng, D., Hongxia, Z., Leibo, D., Hua, C., Ming, Z., Xiaodong, H., & Guangyu, W. (2023). Preparation of decorative slag glass-ceramics and research on the solidification of heavy metals. *Journal of Ceramic Processing Research*, 24(1), 58–68. <https://doi.org/10.36410/JCPR.2023.24.1.58>
- Yussif, I., Adu-Gyamfi, V., & Tabi-Agyei, E. (2018). Documentation of Some Identified Traditional Pottery Decorative Techniques in Northern Ghana. *Asian Research Journal of Arts & Social Sciences*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.9734/ARJASS/2018/41149>