

**ADAPTASI KISAH RELIEF CANDI SOJIWAN
DALAM MEDIA KERAMIK BENDA
KESEHARIAN**



DISERTASI

Diajukan Sebagai Syarat Ujian Tertutup
Pada Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni
Minat Studi Penciptaan Seni
Minat Utama Seni Rupa dan Desain

Dona Prawita Arissuta
1830122511

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

**Adaptasi Kisah Relief Candi Sojiwan Dalam Media Keramik
Benda Keseharian**

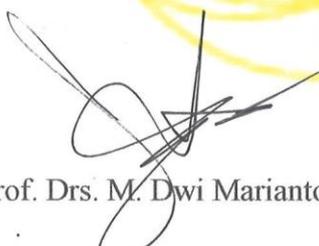
**Disertasi ini telah diujikan pada Ujian Tertutup
Tanggal 5 April 2023**

**Karya dipamerkan di Bentara Budaya Yogyakarta
Tanggal 4 - 11 April 2023**

Oleh,

Promotor,

KoPromotor,

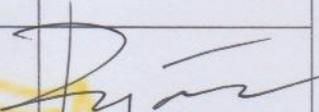
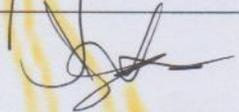
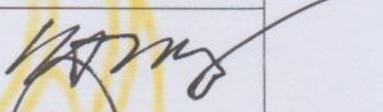
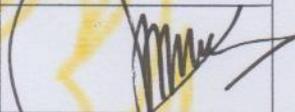
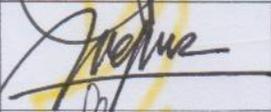
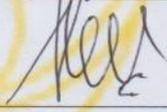
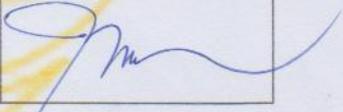

Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA., Ph.,D


Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.

Judul Disertasi : Adaptasi Kisah Relief Candi Sojiwan Dalam Media Keramik Benda Keseharian.

Ditetapkan dengan Surat Keputusan Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, No 267/IT4.4/KP/2023

Tim Penguji :

No	Nama		Tanda tangan
1.	Oc. Cahyono Priyanto, S.T, M.Arch, Ph.D	Ketua	
2.	Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D	Promotor	
3.	Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum	KoPromotor	
4.	Profesor. Dr. Ponimin	Anggota	
5.	Profesor. Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum	Anggota	
7.	Dr. St Sunardi	Anggota	
8.	Dr. Noor Sudiyati, M.Sn	Anggota	

Yogyakarta, 11 Juli 2023

Direktur,



Dr. Fortunata Tyasinestu, M.Si.

HALAMAN PERSEMBAHAN

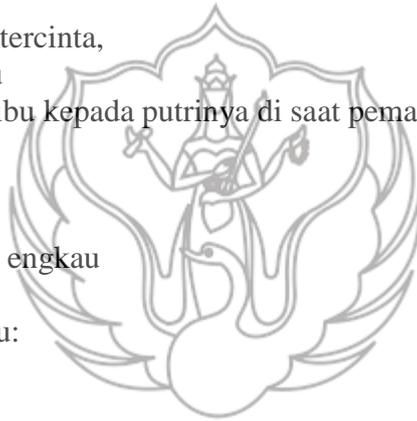
Disertasi ini persembahkan kepada Almarhumah Ibunda tercinta, Supriyati atas semua perjuangan dan pengorbanannya demi putra dan putrinya dalam laku diam dan sabar tanpa keluh:

.....

Jika kamu bukan hujan, cintaku Jadilah pohon yang rindang
Jadilah pohon, cintaku
Jika kamu bukan pohon
Jadilah batu
Yang penuh dengan kelembaban, jadilah batu
Jika kamu bukan batu, cintaku
Jadilah bulan
Dalam mimpi wanita tercinta,
Jadilah bulan, cintaku
[Begitu kata seorang ibu kepada putrinya di saat pemakamannya]

....

Ibu,tak akan kunamai engkau
Perempuan semata
Akan kunamai engkau:
Segala sesuatu



(Mahmoud Darwish)

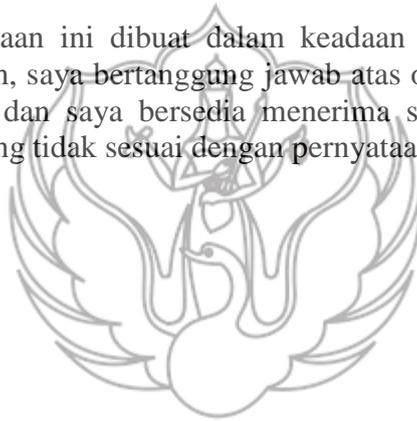
HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Dona Prawita Arissuta
Nomor Induk Mahasiswa : 1830122511
Program Studi : Penciptaan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa Disertasi dengan judul: **Adaptasi kisah relief Candi Sojiwan dalam Media Keramik Keseharian**, belum pernah dipublikasikan dan betul sebagai karya tulis saya dan tidak mengandung unsur plagiat di dalamnya.

Disertasi ini merupakan tulisan dari hasil penelitian dan penciptaan karya, sebagai tanggung jawab ilmiah saya untuk menjelaskan semua proses penelitian dan penciptaan, untuk rujukan karya, tehnik tentu saja didukung referensi-referensi tulisan orang lain yang saya sebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun, saya bertanggung jawab atas orisinalitas tulisan dan karya dalam Disertasi ini, dan saya bersedia menerima sanksi jika dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.



Yogyakarta, 11 Juli 2023
Yang menyatakan,

Dona Prawita Arissuta
NIM. 1830122511

ABSTRAK

Transposisi medium dalam karya seni tidak saja menghasilkan pengalaman berbeda bagi seniman maupun audiens seni, tetapi memberikan rangsangan baru bagi tumbuhnya kapasitas pemaknaan berbeda pula. Perubahan dan potensi makna seharusnya menjadi kriteria lebih mendasar dalam melihat karya adaptasi, apalagi jika adaptasi dalam praktek seni visual juga melibatkan perpindahan pendekatan kreatif, dari relief ke seni keramik misalnya, yang akan membawa makna baru dari setiap unsur dari proses kreatifnya.

Relief naratif di kaki Candi Sojiwan, Kebondalem, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah memiliki daya tarik pada penceritaan dan penggambaran setiap figur (karakter) dari setiap cerita Kanon Jataka. Terlebih figur-figur dalam setiap cerita memberikan suasana yang hidup sehingga akan menarik dialih medium ke dalam media keramik fungsional sebagai mode penceritaan dan penggambaran ajaran-ajaran moral kepada anak-anak. Pelajaran dan pendidikan moral yang efektif adalah yang diterima oleh anak-anak dengan riang gembira dan dalam bentuk yang menarik perhatian mereka.

Karya yang dihasilkan dari proses adaptasi pada penelitian ini berjudul “Palimpsest Series” untuk menunjukkan adanya perubahan dari perpindahan medium, peralihan cara kerja kreatif, keterlibatan, apropriasi-interpretatif, dan proses intertekstual dari proses adaptasi dalam penelitian ini. Dengan metodologi Praktek Berbasis Riset, praktik-kreatif dalam kerja seni keramik lebih ditekankan untuk menunjukkan bahwa setiap tahapan dari praktik kreatif keramik memberikan kejutan akan pandangan-baru. Potensi makna tidak saja pada hasil akhir dalam bentuk karya, tetapi makna baru ada pada proses kerja kreatif seni keramik yang dengan gamblang dapat dilihat, dirasakan dan disusun secara naratif. Ada proses interaktif/partispatif yang dibarengi dengan interpretasi yang intensif dalam memahami medium (tanah), glasir dan pilihan warna, pilihan bentuk dan mengatasi bayang-bayang keterbatasan tanah sebagai medium utama dari adaptasi. Selain penekanan praktek-kreatif, artefak seni dalam penelitian ini berupa bentuk keramik fungsional keseharian, *tableware* set dan berupa keramik mainan, merupakan pilihan yang paling masuk akal untuk menyelamatkan relevansi cerita dari relief naratif Candi Sojiwan dengan konteks hari ini. Cerita besar Jataka, relief naratif Candi Sojiwan, dan keramik fungsional sebagai hasil akhir penelitian dirangkai oleh semangat estetika keseharian : tugas manusia untuk menggali makna dari kerutinan hidup.

Kata Kunci : adaptasi, relief Candi Sojiwan, cerita jataka, praktik berbasis riset, keramik dan estetika keseharian.

ABSTRACT

Transposition media in works of art not only produce different experiences for artists and art audiences, but also provide a new stimulus for the growth of different capacities for meaning. Change and potential meaning should be a more fundamental criterion in viewing works of adaptation, especially if adaptation in visual art practice also involves closing creative traps, from carving to ceramic art for example, which will bring new meaning to every element of the creative process.

The narrative reliefs at the foot of Sojiwan Temple, Kebondalem, Prambanan, Klaten, Central Java have an appeal to the storytelling and depiction of each figure (character) from each story of the Jataka Sacred Canon. Moreover, the figures in each story provide a lively atmosphere so that it will attract the transfer of the medium into functional ceramic media as a mode of telling and depicting moral teachings to children. Effective moral lessons and education are those that children receive cheerfully and in a form that attracts their attention.

The work resulting from the adaptation process in this study is entitled "Palimpsest Series" to show changes from medium locking, shifting creative ways of working, involvement, appropriation-interpretation, and intertextual processes of the adaptation process in this study. With the Research-Based Practice methodology, creative practice in ceramic art work is emphasized to show that each stage of ceramic creative practice gives surprises of new insights. Potential meaning is not only in the final result in the form of work, but new meaning is in the creative work process of ceramic art which can clearly be seen, felt and arranged narratively. There is an interactive/participatory process accompanied by intensive interpretation in understanding the medium (soil), glaze and color choices, shape choices and overcoming the shadows of land limitations as the main medium of adaptation. Apart from emphasizing creative practice, the art artifacts in this study in the form of functional-saharian-ceramic forms, tableware sets and some ceramic-toys, are the most reasonable choices to save the story relevance of the narrative reliefs of Sojiwan Temple in today's context. Among the great stories of Jataka-Pancatantra, narrative reliefs of Sojiwan Temple, and functional ceramics as the end result of the research are strung together by the spirit of everyday aesthetics: the human task is to explore the meaning of life's routine.

Keywords: adaptation, sojiwan temple reliefs, jataka stories, research based practices, everyday ceramics and aesthetics.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan berkahNya, sehingga penelitian, penulisan dan penciptaan karya keramik dengan judul “Adaptasi Kisah Relief Candi Sojiwan dalam Media Keramik Benda Keseharian” dapat penulis selesaikan dengan baik. Disertasi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor pada Program penciptaan dan Pengkajian Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, walaupun banyak kendala dan perjuangan yang penulis hadapi ditengah jalan dari proses penelitian, analisis data, pembuatan karya dan penulisan disertasi ini, dari lubuk hati terdalam penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada banyak pihak yang turut secara langsung maupun tidak langsung menghantarkan hingga selesai tugas dan kewajiban penulis sebagai mahasiswa Doktoral. Kendala selama proses pengerjaan disertasi ini bisa penulis hadapi dan selesaikan atas bantuan dan kebaikan hati semua pihak, oleh karena itu, selayaknya penulis menghaturkan banyak terimakasih kepada, yang terhormat :

1. Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk studi lanjut dengan memberikan beasiswa penuh, dan dengan semua fasilitas-fasilitas kemudahan yang telah penulis terima.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.Sn., M.Si. Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA., PhD selaku promotor yang dengan sabar dan aktif memotifasi penulis, dengan wawasan dan ketelitian sebagai pendidik banyak arahan yang telah penulis dapatkan.
5. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum selaku kopromotor yang banyak memberi masukan dari sudut pandang berbeda, ide dan gagasan dalam membangun konsep berkarya.
6. Prof. Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum selalu team penguji yang banyak memberikan masukan teori-teori dan ide berkarya.
7. Dr. St Sunardi selaku team penguji, yang banyak memberikan masukan, bacaan buku, artikel tentang teori-teori dan wawasan dalam mempertajam gagasan penulisan disertasi ini.
8. Prof. Dr. Ponimin, M.Sn, selaku *team* Penguji yang bersedia meluangkan waktunya menghadiri sidang kelayakan da ujin tertutup, atas masukan, saran-saran yang sangat membantu penulis.
9. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn., mentor penulis sejak kuliah S1 yang selalu membimbing dalam berkarya seni keramik.
10. Profesor Jamal Wiwoho Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta, selaku pimpinan penulis yang telah memberikan banyak fasilitas dan kemudahan-kemudahan untuk dosen yang sedang menempuh studi lanjut.
11. Prof. Dr. Rahmanu Widayat, M.Sn, selaku dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret, Prof. Dr. Sarwono, M.Sn, Dr. Deny Tri

Ardianto, Dr. Setya Budi, M.Sn, ketua program studi Seni Rupa Murni dan segenap dosen sejawat, (Prof. Dr. Narsen Afatara, M.Sn, Prof. Dr. Agus Purwanto, M.Sn, Dr. Nooryan Bahari.,M.Sn, Dr. Desy Nurcahyanti., M.Hum, Novita Wahyuningsih.,S.Sn.,M.Sn, Novia Nur Kartikasari, S.Pd., M.A, Dr. Sigit Adi Purnomo., S.Sn.,M.Sn, Dyah Yuni. K, S.Sn., M.Sn. Joko Lulut Amboro, S.Sn., M.Sn, M Firdaus Faisol S.Pd., M.Sn. yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan disertasi ini.

12. Staf dan karyawan Pascasarjana ISI Yogyakarta
13. Staf dan karyawan FSRD UNS.
14. Bapak Suharno dan ibu Sri Jarwati (sanggar lebah), bapak ibu pengrajin gerabah desa pagerjurang (ibu Sukamti, ibu Sri Jaeni, ibu Sularni, ibu Winarni, mas David, mas Magiyono) atas bantuan tenaga dan pikiran selama proses pengerjaan disertasi ini.
15. I Gusti Ngurah Marutama teman berdiskusi dalam disertasi ini dan bantuannya dalam pen-*display*-an karya untuk pameran.
16. Budi Raharjo sebagai asisten penulis dalam kerja studio.
17. Muyasaroh dan Koni Herawati, dua sahabat yang selalu mendukung dan membantu.
18. Alicia T. Aprilia Gunawan untuk bantuan dokumentasinya.
19. Teman-teman angkatan 2018 Pascasarjana ISI Yogyakarta, Ananta Oedan, Bli Ketut Ardana, Pak Sarwo, Pak Kamal, Firman, Ihsan, Pak Banu, Pak Tosan, terimakasih atas kerjasama, diskusi dan kebersamaan selama ini.
20. Bapak Aris Lukito dan almarhum ibu Supriyati sebagi orang tua penulis yang selalu memberikan restu dan doanya. Hasan Basri Marwah, suami yang penuh pengertian dan kedua anak penulis, Raehanna dan Nayara, yang memberikan semangat dan energi untuk menyelesaikan disertasi ini. Reno Candra Sangaji, Dewi Nur Laifa, Miyos Hardaning Hapsari, daan Dedy sebagai adik-adik penulis tercinta yang selalu memberikan semangat dan doanya.

Akhirnya kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu penulis ucapkan terimakasih yang tak terhingga, semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat dan kurnia-Nya sebagai catatan amal baik saudara atas segala bantuan dan perhatian dalam penulisan disertasi ini. Semoga apa yang telah penulis lakukan ini bisa sedikit memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 15 Maret 2023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN, DIAGRAM DAN GRAFIK	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Ide Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	16
C. Hipotesis	17
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	18
1. Tujuan Penciptaan	18
2. Manfaat Penciptaan	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	20
A. Kajian Pustaka	31
B. Kajian Karya	39
C. Landasan Teori	44
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	52
A. Metode	52
B. Proses Kreatif Penciptaan	58
C. Eksplorasi Lapangan	59
D. Candi Sojiwan	64
1. Letak dan Sejarah Candi Sojiwan	64
a. Relief-relief Candi Sojiwan	67
b. Relief Pembuka di Sisi Kiri Tangga	68
c. Relief Saudagar dan Kesatria.....	69
d. Relief Kura-kura dan Sepasang Angsa	70
e. Relief Garuda Beradu Cepat dengan Kura-kura	71
f. Relief Kera dan Buaya	72
g. Relief Singa dan Lembu Jatan	73
h. Relief Gajah dan Ranting Pohon	75
i. Relief Pemanah dan Singa	77
j. Relief Musang dan Ular	79
k. Relief Wanita dan Serigala	81
1. Relief Pemburu dan Serigala	83

m. Relief Brahmana, Ketam, Ular dan Burung Gagak	84
n. Relief Burung Berkepala Dua dengan Dua Orang	86
o. Relief Raja Esuaryapala dan Dewi Tantri, Putri Patih Niti Badeswara	87
p. Relief Gajah dan Kambing	88
q. Relief Manusia Berkepala Kera dan Burung	89
r. Relief Serigala dan Lembu	89
s. Relief Kinnara	90
2. Dusun Pagerjurang, Wedi, Klaten, Jawa Tengah Sentra Kerajinan Gerabah	92
3. Pengertian Gerabah/Tembikar, Terakota, Porselen Dan Keramik	99
a. Gerabah	100
b. Terakota	100
c. Keramik	101
d. Porselen	102
4. Material Pembentuk Keramik	102
a. Bahan Pengikat	102
b. Bahan Pelebur	103
c. Bahan Pembentuk <i>Glass</i>	104
d. Bahan Pembentuk Rangka	104
g. Glasir	104
E. Proses Pembentukan Benda Keramik	104
1. Pengolahan Tanah	104
a. Proses Peleburan dan Perendaman Tanah Liat	104
b. Proses <i>wedging</i>	105
2. Pembentukan	105
a. Teknik dalam Membentuk Tanah Liat	105
b. Proses Pengeringan	106
c. Proses Pembakaran biscuit	106
d. Proses Pengglasiran	106
e. Proses Pembakaran Glasir	107
F. Pengertian Keramik dan Estetika Keseharian	107
1. Estetika Keseharian	107
2. Keramik dalam Benda Keseharian	109
3. Keramik Masa Kini	110
G. Kajian Sumber Literatur	113
1. Konseptual Hasil Kerja Kepustakaan	113
2. Sketsa Adaptasi Relief Candi Sojiwan Tahap Awal	114
3. Pengembangan Objek Relief Tahap 1	116
4. Pengembangan Objek Relief Tahap 2	117
5. Pengembangan Objek Relief Tahap 3	119
6. Pengembangan Objek Relief Tahap 4	121
7. Sketsa Penerapan 1	122
8. Sketsa Penerapan 2	125
9. Eksplorasi Studio	125

a. Tes Formula Tanah	127
b. Hasil Bakar Biskuit Uji Komposisi Tanah	130
c. Formula Komposisi Tanah untuk Cetak Tuang	130
d. Uji Coba Formula Tanah untuk Cetak Tuang	131
e. Formula Engobe	132
f. Glasir	134
g. Analisis Formula	138
H. Pra-Visual	141
1. Visualisasi Proses Pembentukan Karya	142
2. Proses Pembentukan Karya Badan Keramik	144
3. Proses Pembuatan Karya	147
4. Proses Pengeringan	151
5. Proses Penciptaan Karya	163
a. Proses Penciptaan Karya Ke-1	163
b. Proses Penciptaan Karya Ke-2	166
c. Proses Penciptaan Karya Ke-3	168
d. Proses Penciptaan Karya Ke-4	170
e. Proses Penciptaan Karya Ke-5	172
f. Proses Penciptaan Karya Ke-6	174
g. Proses Penciptaan Karya Ke-7	176
h. Proses Penciptaan Karya Ke-8	178
i. Proses Penciptaan Karya Ke-9	180
j. Proses Penciptaan Karya Ke-10	181
k. Proses Penciptaan Karya Ke-11	182
l. Proses Penciptaan Karya Ke-12	185
m. Proses Penciptaan Karya Ke-13	186
n. Proses Penciptaan Karya Ke-14	188
BAB IV HASIL, ANALISIS, SINTESIS, PEMBAHASAN	189
A. Hasil Penciptaan Karya Adaptasi Relief Candi Sojiwan	191
B. Empat Belas Karya	196
1. Palimpsest #1	205
2. Palimpsest #2	211
3. Palimpsest #3	215
4. Palimpsest #4	220
5. Palimpsest #5	224
6. Palimpsest #6	229
7. Palimpsest #7	234
8. Palimpsest #8	238
9. Palimpsest #9	243
10. Palimpsest #10	250
11. Palimpsest #11	256
12. Palimpsest #12	260
13. Palimpsest #13	265
14. Palimpsest #14	269

C. Hasil Penciptaan Karya Adaptasi Relief Candi Sojiwan	274
1. Analisis	274
2. Sintesis	281
3. Pembahasan	286
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	294
A. Kesimpulan	294
B. Saran-saran	297
GLOSARIUM.....	299
DAFTAR PUSTAKA.....	302
LAMPIRAN	308



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Relief Candi Sojiwan Terpilih	113
Tabel 2.	Hasil Lab. Kimia Dan Kesuburan Tanah Fakultas Pertanian UNS .	127
Tabel 3.	Formula Komposisi Tanah	127
Tabel 4.	Komposisi Formula Tanah Untuk Cetak Tuang	130
Tabel 5.	Komposisi Formula Engobe	133
Tabel 6.	Komposisi Formula Transparant Glasir	135
Tabel 7.	Susut Kering, Susut Biscuit, Susut Glasir Lempengan	137
Tabel 8.	Susut Kering, Susut Biscuit, Susut Glasir Bentuk Wadah Dan Cincin	138
Tabel 9.	Tabel Frit Dan Glasir Siap Pakai (Nathas Setiabudi)	141
Tabel 10.	Pembakaran Biscuit Tungku Kecil	154
Tabel 11.	Pembakaran Biscuit Tungku Besar	155
Tabel 12.	Trayek Pembakaran Gelasir Tungku Kecil	160
Tabel 13.	Trayek Pembakaran Gelasir Tungku Besar	161
Tabel 14.	Tokoh Relief Kera Dan Buaya	163
Tabel 15.	Tokoh Relief Gajah Dan Pohon Ranting	166
Tabel 16.	Tokoh Ketam, Brahmana, Burung Gagak, Ular	168
Tabel 17.	Tokoh Singa Dan Lembu Jantan	170
Tabel 18.	Tokoh Perempuan Dan Serigala	173
Tabel 19.	Kumpulan Kegagalan	281

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Aneka Motif Batik Candi Sojiwan	32
Gambar 1.2	Motif Batik Sojiwan Batik Motif Ceplok Astapada	32
Gambar 2.1.	Animasi Relief Binatang Angsa dan Kura-kura Candi Sojiwan	33
Gambar 2.2.	Animasi Relief Gajah dan Kambing	33
Gambar 3.	Judul: Relief Kala, Trowulan, Fotografer: Chris Hazzard	33
Gambar 4.	Judul: Karikatur George dalam Film Animasi	34
Gambar 5.	Judul: Kekokohan Panji Sekartaji	35
Gambar 6.	Judul: Sensualitas Drupadi	36
Gambar 7.	Judul: Yin Yan	37
Gambar 8.	Karya: Timbul Raharjo, Judul: AO Pot	37
Gambar 9.	A, B dan C Teko dalam buku Timbul Raharjo	38
Gambar 10.	A dan B Karya Julie Spako	39
Gambar 11.	A dan B Karya Shohreh Haghighi	39
Gambar 12.	A dan B Karya Noor Sudyati	40
Gambar 13.	A dan B Karya F. Widayanto	41
Gambar 14.	Karya Pekunden Pottery	41
Gambar 15.	Pengendara muda dimahkotai oleh Nike	42
Gambar 16.	Ilustrasi Serigala Dimnah dan Singa Pingakala oleh Seniman Arab. (Kredit: Alamy)	43
Gambar 17.1.	Cerita Chaddanta, Amaravati	43
Gambar 17.2.	Ruru Jataka dari Prasasti Bharhut	43
Gambar 17.3.	Penggambaran Jataka, Ubin Terakota, Myanmar, abad 13, <i>Museum of Asian Art</i> , Berlin-Dahlem	43
Gambar 18.	Candi Sojiwan dan Taman Tampak dari Sisi Utara	66
Gambar 19.	Arca Makara Sisi Selatan Tangga	68
Gambar 20.	Relief Di Tangga Sisi Kiri	68

Gambar 21.	Relief Saudagar dan Kesatria	69
Gambar 22.	Relief Kura-kura dan Angsa	70
Gambar 23.	Relief Burung Garuda dan Kura-kura	71
Gambar 24.	Relief kera dan buaya	72
Gambar 25.	Relief Singa dan Lembu Jantan	75
Gambar 26.	Relief Gajah dan ranting pohon	75
Gambar 27.	Relief Pemanah dan Singa	77
Gambar 28.	Relief Tikus dan Ular	79
Gambar 29.	Wanita dan Serigala	81
Gambar 30.	Pemburu dan Serigala	83
Gambar 31.	Relief Brahmana, Ketam, Ular dan Burung Gagak	86
Gambar 32.	Relief Burung Berkepala Dua dengan Dua Orang	86
Gambar 33.	Relief Raja dan Putri Patih	87
Gambar 34.	Relief Kambing dan Gajah	88
Gambar 35.	Relief Kera dan Burung Pelatuk	89
Gambar 36.	Relief serigala dan lembu	89
Gambar 37.	Relief Kinnara	90
Gambar 38.	Relief penutup di tangga sebelah kanan	91
Gambar 39.	A, B dan C Dusun Pagerjurang, Melikan, Wedi, Klaten	94
Gambar 40.	A dan B Dusun Tancep, Kecamatan Ngawen, Gunung Kidul..	95
Gambar 41.	Hanuman	101
Gambar 42.	A, B, C, D, E dan F Gerabah dan Keramik Purbakala dan Tradisional	109
Gambar 43.	A, B, C dan D Gambar keramik masa kini	110
Gambar 44.	A, B, C,D dan E sketsa Candi Sojiwan Tahap Awal	115
Gambar 45.	Sketsa dari Pengembangan Relief Candi Sojiwan Tahap 1	117
Gambar 46.	Sketsa Pengembangan Relief Candi Sojiwan Tahap 2	118
Gambar 47.	Kerja Studio Membuat Sketsa	119
Gambar 48.	Sketsa Pengembangan Relief Candi Sojiwan Tahap 3	120
Gambar 49.	Sketsa Pengembangan Relief Candi Sojiwan Tahap 4	122

Gambar 50.	Sketsa Penerapan Relief Candi Sojiwan Tahap 1	124
Gambar 51.	Sketsa Penerapan Relief Candi Sojiwan Tahap 2	125
Gambar 52.	Urutan kerja proses pengolahan tanah	129
Gambar 53.	Tes Komposisi Tanah	130
Gambar 54.	Kumpulan hasil pembakaran biskuit komposisi tanah	130
Gambar 55.	Urutan Pengaplikasian Tes Formula Tanah Cetak Tuang Ke Dalam Cetakan	131
Gambar 56.	Hasil Cetak Tuang Formula Tanah Yang Sudah Kering	132
Gambar 57.	Formula Engobe	234
Gambar 58.	Material Bahan-Bahan Untuk Pembuatan Glasir	136
Gambar 59.	Pengaplikasian Warna <i>Stain</i> dan Oksida Pada Tes Formula Tanah.....	136
Gambar 60.	Kumpulan Hasil Pembakaran Tes Formula Tanah Dengan Glasir Dan Pigmen Warna + Oksida	137
Gambar 61.	Perendaman Bongkahan Tanah Liat	144
Gambar 62.	Penyaringan Endapan Tanah Liat	145
Gambar 63.	A. B dan C Pasta Tanah Liat Menjadi Tanah Liat Plastis	146
Gambar 64.	Tanah Liat Plastis Diuleni Dan Dimasukkan Dalam Kantong Plastik	147
Gambar 65.	Tahapan Teknik Pembentukan Cetak Padat	148
Gambar 66.	Tahapan Teknik Pembentukan dengan Cetak Tuang	149
Gambar 67.	Ibu Sri Jarwanti, Pengrajin Gerabah di Dusun Pagerjurang, Membuat Kendi dengan Putaran Miring	149
Gambar 68.	Tahap Pembentukan Badan Tanah Liat dengan Teknik <i>Pinch</i> /Pijit	150
Gambar 69.	Tahap Pembentukan dengan Teknik <i>Slab</i>	150
Gambar 70.	Pengeringan dalam Suhu Ruang	151
Gambar 71.	Pengeringan dengan Sinar Matahari di Tempat Terbuka	151
Gambar 72.	Tungku api berbalik	152
Gambar 73.	Tungku api naik	152

Gambar 74.	Pembakaran biskuit	153
Gambar 75.	A, B dan C Pelapisan Engobe di Badan Biskuit	156
Gambar 76.	Sketsa di Badan Biskuit	156
Gambar 77.	Pemberian Warna Pada Badan Biskuit	158
Gambar 78.	Penyemprotan Glasir Transparan Dengan Menggunakan Kompresor.....	158
Gambar 79.	Tungku Saat Pembakaran Glasir	159
Gambar 80.	Proses Penciptaan Karya Ke-1 (Relief Kera dan Buaya)	164
Gambar 81.	Proses Penciptaan Karya Ke-2 (Gajah dan Ranting Pohon)	166
Gambar 82.	Proses Penciptaan Karya Ke-3 (Ketam Membalas Budi)	168
Gambar 83.	Proses Penciptaan Karya Ke-4 (Singa Dan Lembu Jantan)	171
Gambar 84.	Proses Penciptaan Karya Ke-5 (Perempuan Dan Serigala)	173
Gambar 85.	Proses Pembuatan Cetakan (Cetak Padat) Magnet Mainan di Lemari Pendingin	174
Gambar 86.	Hasil Cetak Model Yang Diberi Gambar Dan Warna	175
Gambar 87.	Proses Pembentukan dengan Teknik Putar Dikerjakan oleh Ibu Sukamti	176
Gambar 88.	Plate Setelah Digambar Dan Diberi Warna	177
Gambar 89.	Proses Pembentukan Kendi dan Pembakaran Biskuit di Pagerjurang	178
Gambar 90.	Proses Pembuatan Gambar, Pengaplikasian Warna, dan Pembakaran Glasir	189
Gambar 91.	Pelapisan Engobe, Pembentukan Sketsa Gambar, dan Pewarnaan Gambar	180
Gambar 92.	Proses Penciptaan Karya Padasan Yang Digambari Dengan 5 Cerita Relief	181
Gambar 93.	Hasil Pembakaran Biskuit dan Pengaplikasian Engobe	182
Gambar 94.	Proses pengaplikasian gambar	183
Gambar 95.	Proses Pembuatan Karya Ke-12 Cermin	185
Gambar 96.	Proses Pembentukan Peluit	186
Gambar 97.	Pelapisan Engobe Dan Hasilnya	187
Gambar 98	Proses penciptaan karya ke-14	188

Gambar 99.	Karya Secara Keseluruhan	205
Gambar 100.	Detail Karya Palimpsest Series #1	207
Gambar 101.	Tampilan Karya Secara Keseluruhan	213
Gambar 102.	Tampilan Karya Detail Palimpsest Series #2	214
Gambar 103.	Tampilan Karya Keseluruhan	215
Gambar 104.	Tampilan Karya Detail Palimpsest Series #3	216
Gambar 105.	Tampilan Karya Secara Keseluruhan	220
Gambar 106.	Tampilan Karya Detail Palimpsest Series #4	221
Gambar 107.	Tampilan Karya Secara Keseluruhan	224
Gambar 108.	Detail Karya Palimpsest Series #5	226
Gambar 109.	Mainan Magnet Terpajang di Kulkas	229
Gambar 110.	Detail Karya Palimpsest Series #6	231
Gambar 111.	Tampilan Karya Secara Keseluruhan	234
Gambar 112.	Detail karya Palimpsest Series #7	235
Gambar 113.	Tampilan Karya Secara Keseluruhan	237
Gambar 114.	Karya Tampak dari Atas	238
Gambar 115.	Detail Karya Palimpsest Series #8	240
Gambar 116.	Gentong (1) Tampak Utuh	243
Gambar 117.	Detail dan Keterangan Gentong Pertama	244
Gambar 118.	Gentong (2) Utuh	245
Gambar 119.	Detail Keseluruhan Gentong 2	246
Gambar 120.	Padasan (1)	250
Gambar 121.	Detail Padasan 1	251
Gambar 122.	Padasan 2	252
Gambar 123.	Detail Padasan 2	253
Gambar 124.	Karya Palimpsest Series #11	256
Gambar 125.	Detail dan keterangan Palimpsests Series #11	257
Gambar 126.	Display secara keseluruhan	260
Gambar 127	Detail cermin, Palimpsest Series #12	261

Gambar 128.	Sempritan Palimpsest Series #13	265
Gambar 129.	Detail Peluit	266
Gambar 130.	Karya Palimpsest #14	269
Gambar 131.	Detail Karya Palimpsest Series #14	271
Gambar 132.	Unggahan Video Animasi 5 Cerita Relief Candi Sojiwan di <i>Channel</i> Youtube Penulis (@donaprawita111).....	283
Gambar 133.	Barcode dari Link Youtube Animasi Cerita Relief Candi Sojiwan	284
Gambar 134.	Benda Keramik dalam Kemasan Box, yang Terpasang Stiker Nama Relief, <i>Barcode</i> , Merk Dagang	284



DAFTAR BAGAN, DIAGRAM DAN GRAFIK

Bagan 1.	Bagan Alur Penciptaan Karya	46
Bagan 2.	Skema Penelitian	51
Bagan 3.	Bagan Proses Kreatif Penciptaan	64
Bagan 4.	Proses Kreatif Penciptaan	142
Diagram 1.	Proses penelitian (Abdullah, et al)	58
Grafik 1.	Trayek Pembakaran Biskuit (Tungku Kecil)	153
Grafik 2.	Trayek pembakaran biskuit tungku besar.....	154
Grafik 3.	Trayek Pembakaran Glasir Tungku Kecil	160
Grafik 4.	Diagram Trayek Pembakaran Glasir Tungku Besar	161



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Ide Penciptaan

Mengingat kembali proposal awal penelitian ini, bahwa proses pencarian inspirasi penciptaan karya bermula dari persoalan jarak antara penulis di Yogyakarta dengan dua putri yang menetap dengan nenek dan *budhe* mereka di kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, sangat berpengaruh pada proses kreatif, baik melukis maupun membuat keramik. Pertemuan yang sulit, membuat berbagai upaya untuk menata suasana hati yang kompleks seperti kesepian, kerinduan, dan perasaan bersalah yang mendera mirip dengan gejala *chaos*, sebagai daya penghancur dan daya hidup sekaligus. Setiap wajah si kembar membayang, perasaan penulis seperti dikuasai rasa sepi dan rindu yang serentak, sementara tulang persendian terasa patah-patah, semacam keletihan yang disangga kerinduan dan kesepian sekaligus, tetapi justru pada momen seperti itu penulis menjadi bergelora dengan tanah liat. Penulis bisa duduk berjam-jam, siang dan malam, mengolah tanah supaya liat, kemudian membentuknya dengan rasa kerinduan penulis kepada si kembar. Terbayanglah kaktus yang tumbuh di tengah kekeringan; burung yang terbang; Bunga-bunga bermekaran yang harumnya seperti harum mereka; putihnya awan, dan birunya langit atau samudra seakan bentangan tak terukur dari kerinduan, kasih sayang dan perpisahan yang tidak bisa penulis tanggung; Kadang terbayang suara air dan air mata penulis menetes saat

berkarya. Gelap dan sunyinya malam adalah kesepian yang penulis alami, sinar matahari pagi adalah kehangatan wajah mereka. Mereka seperti pohon yang memberi keteduhan, atau seperti api yang membakar jiwa, seperti melihat segala sesuatu sebagai bentuk kehadiran si kembar.

Pengalaman yang sama mungkin saja dialami oleh ibu-ibu lain yang berpisah dengan anaknya karena sebab berbeda. Penekanan pengalaman personal keibuan di sini tidak lain untuk menceritakan dinamika emosional yang walaupun subjektif tetapi memberi arah dalam menata perasaan, ketegangan, dan keutuhan rasa maupun pikiran yang seringkali dilimpahkan ketika membuat keramik yang seringkali memberikan kejutan dan kekurangan sekaligus. Penulis melihat ada kehidupan yang memiliki resiko yang harus ditanggung dan dijalani di satu sisi, dan pada sisi lain mengolah tanah menjadi keramik yang penulis posisikan sebagai proses belajar secara terus menerus yang dibatasi oleh kemurahan alam dan lingkungan. Dibatasi dalam pengertian sekuat apapun tekad membuat karya keramik yang indah dan bagus akan selalu menimbang kepekaan seniman keramik terhadap materi keramik itu sendiri, yakni tanah, dan lingkungan tempat keramik dibuat. Proses kreatif keramik di permukaan, dari segi luarnya, adalah proses yang sebagian besar berupa pengulangan banyak hal tetapi mampu memberikan rambu-rambu kehadirannya, kadang berupa bentuk yang menyedot perhatian maupun keterlibatan berupa warna yang menyita perhatian, di beberapa titik dari proses panjang penciptaannya, keramik dapat dirasakan keberhasilan maupun kegagalannya, keramik yang berbahan baku tanah tidak pernah mengejar kesempurnaan.

Pengalaman keibuan tersebut awalnya akan menjadi titik berangkat, inspirasi, dari penciptaan karya dalam penelitian ini. Hubungan pengalaman keibuan dengan gejala ambivalensinya akan dijadikan basis penciptaan karya. Tetapi setelah membaca beberapa penelitian terkait pengalaman ambivalensi keibuan para seniman, lebih banyak tentang subjektivitas keibuan yang mempertanyakan lembaga keibuan, status ambivalensi sebagai ibu yang bekerja di bidang kesenian, dalam kaitannya dengan hak-hak perempuan untuk menolak atau menerima proses mengandung, mengasuh, dan memiliki anak dalam hubungannya dengan mempertahankan kerja kesenian. Dengan alasan subjektif pula penulis menangguk rencana menulis pengalaman keibuan sebagai inspirasi penciptaan pada penelitian ini. Paling tidak beberapa sudut pandang yang berbeda dengan pengalaman yang penulis rasakan sebagai seorang ibu yang tetap memiliki semangat, gelora, berkarya sekaligus memiliki dan membesarkan anak.

Bagi penulis anak-anak adalah anugerah, kehadiran mereka justru penulis songsong dan harapkan, tapi karena keputusan pengasuhan yang insidental dan itu terjadi dalam situasi yang memiliki alasan dan konteks tersendiri, anak-anak akhirnya berpisah dengan penulis. Persoalan perpisahan dan jarak ini yang menjadi pokok pergulatan penulis. Di masa awal perpisahan, rasa kesepian, kerinduan dan seringkali rasa bersalah pada awalnya penulis atasi dengan lebih banyak menjenguk mereka ke Mataram. Pengalaman emosional perpisahan ini telah banyak penulis tuangkan dalam medium keramik maupun lukisan.

Seiring dengan pertumbuhan anak-anak, penulis tertarik dengan hubungan imajinasi bebas anak-anak dengan cerita. Di saat bersama mereka, kebutuhan

akan cerita seringkali membuat penulis kewalahan karena kekurangan cerita. Di saat tidak bersama mereka, setiap akan tidur mereka meminta cerita melalui hubungan *handphone*. Dinamika emosional karena keberjarakan ini membuat penulis tertarik menulis hubungan pengalaman keibuan yang kompleks dengan cerita rakyat. Sempat menulis proposal penelitian tentang kajian naratif atas pengalaman keibuan yang penulis telah ceritakan dengan cerita rakyat yang akhirnya juga mengalami penangguhan karena tidak menemukan topik yang bulat antara hubungan pengalaman keibuan, cerita rakyat dan proses membuat keramik. Terutama ada ketakutan penulis akan asosiasi dangkal yang menyamakan pengalaman emosional keibuan yang intensif karena keterpisahan jarak dengan sejumlah cerita rakyat, yang dikenal di tengah masyarakat. Kesepian, kerinduan dan kesendirian yang penulis rasakan sama dengan kesepian yang dialami oleh Ibu Malin Kundang ketika ditinggalkan anaknya merantau. Tidak ada hal yang intensif secara pengalaman untuk memberikan stimulasi emosi dalam menciptakan keramik.

Tapi paling tidak, masalah cerita (*storytelling*) tetap menarik minat penulis. Sejak mulai mencoba membuat karya keramik, penulis menyadari apa yang penulis lakukan adalah seperti bercerita, mencoba mengungkapkan gagasan atau ide-ide dengan cara bercerita dengan memberikan perhatian pada hal-hal biasa yang kehadirannya mulai tersisih dari perhatian banyak orang, seperti bentuk jajanan, kaktus, toples, ceret, gelas, binatang dan lainnya dalam bentuk yang tidak fungsional. Harus penulis akui bahwa, perhatian pada pentingnya, bisa dikatakan mendasar, masalah bentuk, warna, dan kegunaan dalam membuat bentuk keramik

ditegaskan oleh pengalaman penulis mengajar keramik kepada para mahasiswa. Semakin terasa bahwa membuat keramik memang cenderung memberikan keluasaan dan pelepasan rasa akan keindahan, tetapi dari pengalaman mengajar harus diakui bahwa hampir tidak mungkin proses kreatif keramik dilepaskan dari suatu pengalaman nyata dari sebuah lingkungan kreatif tertentu yang memiliki pengalaman panjang serta mampu menjadikan kreativitas dengan tanah menjadi salah satu dari ritme kesaharian atau ekosistem kesaharian mereka. Bisa saja ini juga subjektif, bias pengalaman personal, tetapi dari pengalaman belajar selama mengajar sambil mempelajari pengalaman kreatif para seniman keramik sekolahan (kuliahan), rata-rata mereka memiliki persentuhan dan masa belajar dengan tradisi keramik tertentu atau tradisi kerajinan berbahan tanah, seperti tradisi gerabah, yang ada di suatu tempat. Terutama belajar tentang hubungan dengan materi tanah, sikap dan pandangan hidup dalam membuat olahan tanah, etika dalam menghadapi perubahan lingkungan, dan kemungkinan-kemungkinan (potensi) dari bentuk-bentuk olahan tanah yang terlihat monoton dan tidak berkembang.

Perkembangan selanjutnya, penulis mengalami tahap kegelisahan lanjutan atau bisa diistilahkan sebagai “klimaks kegelisahan tahap kedua” terhadap si kembar karena pengaruh penggunaan *smartphone*, terutama setelah tren piranti *android* pada *smartphone*, terhadap si kembar. Setiap kali memegang *smartphone*, mereka begitu larut dengan apa yang mereka tonton di layar *smartphone*. Berbagai fitur aplikasi hiburan dalam layar *smartphone* seperti *game*, *youtube*, dan *tik-tok* telah menyita perhatian keduanya.

Penulis jadi teringat dengan banyak survei dan jajak pendapat yang dilakukan banyak lembaga penelitian tentang dampak pemakaian *smartphone* oleh anak-anak. Waktu mereka lebih banyak tersita oleh *smartphone*. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *smartphone* daripada berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Belum lagi statistik tentang ketergantungan-*smartphone* pada anak-anak menambah rasa khawatir dan panik penulis .

Misalnya, rasa khawatir itu tiba-tiba memuncak ketika penulis melihat sikap keponakan yang sudah berani berbohong, tidak merasa lapar (lupa makan-minum), tidak memperhatikan lagi kebersihan diri (seperti mandi), dan mereka lebih senang atau asyik sendiri di dalam kamar dengan *smartphon*nya.

Penulis merasakan ambivalensi ketika si kembar yang sudah terbiasa dengan *smartphone*. Antara rasa cemburu, kesepian, khawatir, maklum, dan kesal sering datang secara serentak. Kerinduan yang menjalari penulis sebagai seorang ibu, terlebih lagi disebabkan jarak di antara kami, harus kalah dengan perhatian mereka pada *smartphone*.

Penulis mencoba mengumpulkan pikiran dan imajinasi positif agar tetap kuat melihat perubahan pada keluarga dan lingkungan yang terjadi begitu cepat. kadang penulis menghibur diri, bahwa polah mereka dengan *smartphone* sudah menjadi bagian dari perjalanan zaman mereka.

Pakar terapi psikologi Hilda Burke (2019) mengingatkan bahwa manusia memiliki kebebasan memilih dan kemampuan untuk berubah. Kurang tepat jika saat ini seorang datang sebagai polisi moral terhadap perubahan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi seperti *smartphone*.

Sedikit melompat, ketika suatu kali penulis berkunjung ke Candi Sojiwan di Prambanan, Klaten, Jawa Tengah, ada sensasi tersendiri ketika melihat, merasakan, dan memperhatikan secara lebih detail relief candi yang bersumber pada kitab Jataka. Penulis terkesima dengan bentuk-bentuk terukur yang detail berupa beragam figur, terutama figur manusia dan binatang seperti gajah, singa, lembu, kerbau, buaya, burung, ketam, dan lainnya. Garis, ornamen, komposisi, tekstur pada setiap panel relief Candi Sojiwan. Melihat figur yang ditonjolkan dalam setiap cerita dalam relief, penulis terbayang dengan anak-anak. pertamanya mereka akan senang dengan gambar dari figure-figur dalam relief. Kedua mereka akan menyukai cerita di relief candi.

Elemen paling menyita perhatian adalah kemampuan seniman pada masa pembangunan Candi Sojiwan mengeksekusi proses adaptasi teks naratif dalam sebuah kanon cerita agama Buddha ke dalam medium berupa bidang batu yang ditatah. Penulis terinspirasi bagaimana menentukan dan memutuskan elemen atau unsur yang harus ditatah dari suatu cerita dengan taksonomi moral ke dalam bidang relief. Mereka mendramatisir bentuk, karakter, dan alur dari cerita yang mereka adaptasi dari Kitab Jataka.

Tidak saja kaitannya dengan si kembar dan kebutuhan mereka akan dongeng, penulis membayangkan bagaimana proses menatah bidang-bidang relief, dengan cerita-cerita pilihan. Penulis menangkap bahwa cerita-cerita yang dipahatkan pada bidang batu bukanlah cerita biasa walau sepintas adalah cerita tentang tokoh tertentu atau fabel. Ini bukan sekedar cerita dengan alurnya yang jelas, melainkan sebuah narasi dari pengajaran moral dengan bentuk cerita

sehingga mudah ditangkap nilai-nilai moral dan edukasinya. Terbayang oleh penulis bagaimana para seniman menatah setiap relief seperti menatah pelajaran moral pada tubuh, pikiran, emosi dan hatinya.

Belum lagi masalah suasana yang dihadirkan dengan sangat kuat dan mendalam oleh setiap relief yang memicu pergerakan imagasi seseorang yang memperhatikannya secara lebih terbuka. Relief-naratif di Candi Sojiwan ini walaupun mengambil pendekatan fabel atau cerita rakyat bukanlah cerita biasa, dan relief-naratif itu sendiri bukan elemen dekoratif atau elemen sekunder dalam bangunan sebuah Candi.

Berdasarkan pengalaman bekerja dengan tanah dalam menggali gagasan atau ide penciptaan, maka hal pertama yang harus dilakukan langsung menyentuh, merasakan dan mengolah tanah secara berulang sambil membuka imajinasi, menstimulir emosi, dan mendapatkan pemahaman melalui interaksi tubuh dengan material keramik, tanah, sampai kepekaan dengan lingkungan menjalari tubuh.

Maka dalam konteks mendapatkan umpan balik gagasan yang lebih mendalam, diusahakan sering mendatangi Candi Sojiwan untuk mendapatkan sentuhan langsung yang berulang agar tumbuh kepekaan secara berangsur dalam menangkap sensasi dan suasana yang dihadirkan oleh relief-naratifnya, dan suasana yang hadir setiap memperhatikan keseluruhan bentuk bangunan candinya.

Relief-naratif yang terpahat di Candi Sojiwan berupa peristiwa yang tentang perjalanan kebatinan seorang tokoh yang tidak menonjolkan diri sebagai pembicara utama dalam setiap kisah, di mana pengajaran dan pendidikan moral disampaikan dalam bentuk pengalaman setiap tokoh dalam satu kisah atau

melalui percakapan di antara para tokoh dalam plot-alur setiap cerita. Disebut relief naratif karena setiap cerita pada setiap relief adalah narasi sastra yang sekaligus narasi spiritualitas sehingga tampak gamblang bahwa keindahan cerita pada setiap relief berusaha menangkap dan menghadirkan keindahan tindakan hidup nyata dari seorang tokoh utama (yang tidak mau menonjolkan diri). Dalam ungkapan sehari-hari, setiap relief mengandung kisah pengajaran dan pendidikan moral dengan pendekatan tindakan-nyata dan percakapan atau dialog dalam cerita. Tokoh utama secara bebas atau longgar hadir dalam bentuk manusia, hewan, tumbuhan dalam masing-masing panil yang penuh dengan ajaran-ajaran tentang pendidikan dan pembentukan moral. Cerita pada relief Candi Sojiwan merupakan adaptasi dari teks Jataka yang berisi pengajaran moral untuk pembentukan manusia. Singkatnya cerita relief Candi Sojiwan adalah pengajaran doktrin agama Budha melalui medium cerita bergambar di atas wadah relief candi.

Keyakinan bahwa menciptakan benda-benda keramik yang fungsional, dengan bentuk berupa objek sehari-hari yang akrab dengan aktifitas keseharian manusia merupakan hal yang menarik, menantang karena bisa melebur tiga unsur yang menjadi gagasan sejak awal.

Pertama, hubungan antara pengalaman keibuan penulis dengan si kembar, di mana akan ada celah berupa “cara bercerita” yang akan menyatukan dinamika kegelisahan seorang ibu dengan perkembangan dan pertumbuhan anak-anaknya, terutama dalam mengolah cerita pada relief ke dalam medium keramik yang akan menjadi medium transformasi pengajaran dan pendidikan moral yang lebih

mudah bagi anak-anak. Pengalaman personal penulis membuat karya keramik akan menemukan pendekatan kreativitas yang lebih menekankan pada upaya lebih banyak belajar tentang hubungan manusia, termasuk anak-anak, dengan lingkungannya, dengan benda-benda sehari-hari di sekitar mereka.

Kedua, benda-benda keseharian seperti gelas, piring, wadah masak, wadah makanan dan lainnya merupakan cerminan dari cara memahami diri karena semua itu terkait dengan siapa dan bagaimana benda-benda keseharian memberikan kemurahan-hati kepada manusia yang menggunakannya.

Ketiga, hubungan penulis dengan lingkungan seni secara lebih luas, terutama dengan para pengrajin gerabah tradisional yang erat kaitannya dengan dunia keramik yang penulis geluti. Berhubungan dengan lingkungan seni tidak terbatas pada pertukaran gagasan, tetapi juga belajar menempatkan diri dalam kehidupan, cara hidup dalam suatu ekosistem kreativitas yang selalu terikat dalam ritme lingkungannya dengan segala pergulatan, tantangan, kelebihan dan kekurangannya.

Candi Sojiwan terletak di selatan Candi Prambanan, kurang lebih ditempuh dalam 10 menit dari pasar Prambanan tepatnya di Desa Kebon Dalem, Prambanan Kidul, Klaten Jawa Tengah. Secara historis disebutkan bahwa Candi Sojiwan didirikan sebagai sebuah candi dengan corak agama Buddha oleh Dyah Balitung, seorang raja Mataram Kuno yang menganut agama Hindu, sebagai penghormatan kepada neneknya, Nini Haji Rakryan Sanjiwana (Ratu Pramodawardhani) yang beragama Buddha. Di mana Dyah Balitung dalam membangun candi tersebut mampu memunculkan gambaran ajaran-ajaran

Buddha dari cerita tekstual ke bentuk visual, dan konstruksi dari struktur candi merupakan perpaduan gaya Candi Hindu dan Candi Buddha di masa itu yang saling mempengaruhi di tengah masyarakat Jawa. Ada makna yang berlapis yang dirasakan saat memandangi dan merenungi keberadaannya, Candi Sojiwan menggambarkan capaian peradaban pada zamannya, baik secara fisik maupun secara filosofis. Lapisan makna yang dihadirkan, seakan diajak berkelana ke masa lampau untuk menengok bagaimana seni, estetika, intelektual dan spritual sangat kuat mempengaruhi gaya, struktur dan bentuk bangunan candi. Candi Sojiwan bukan bentuk mimesis, tiruan, dari peradaban Hindu dan Buddha di India, tetapi konsep dan komponen candi merupakan hasil dari konstruksi interpretatif manusia Jawa dalam memahami dirinya yang melahirkan candi dengan bentuk akulturasi.

Terdapat empat belas relief-naratif di kaki Candi Sojiwan: 1). Kera dan buaya; 2). Singa dan lembu jantan; 3). Gajah dan ranting pohon; 4). Kasatria dan singa; 5). Tikus dan ular; 6). Serigala dan wanita; 7). Pemburu dan serigala; 8). Brahmana, ketam, ular dan burung; 9). Dua orang dengan burung berkepala dua; 10). Raja dan putri patih; 11). Gajah dan kambing; 12). Kasatia dan burung; 13). Serigala dan lembu; 14). Kinnara. (dalam penelitian terdahulu disebutkan 17 relief, penulis jumpai 3 relief diantaranya yaitu, relief saudagar dan kasatria, relief kura-kura dan angsa, relief garuda dan kura-kura sudah tidak terlihat jelas).

Empat belas relief naratif tersebut mengelilingi kaki Candi dan dua relief di tangga sebelah kanan dan kiri. Cerita yang dipahat pada relief Candi Sojiwan merupakan bentuk ajaran-ajaran keagamaan Buddha dengan tokoh manusia,

hewan dan tumbuhan yang memiliki dimensi pendidikan atau petuah yang harus dan bisa ditauladani (Munandar,2012:60). Setelah penulis menelusuri sumber cerita relief Candi Sojiwan, penulis mendapatkan lima buah kitab Jataka yang berisikan cerita-cerita pendek dan kecil yang mirip fabel tentang perjalanan sang Buddha sebelum mencapai pencerahan. Jataka sendiri dalam bahasa Pali artinya kelahiran kembali. Dalam tradisi Buddha, Jataka dikenal sebagai bagian penting dari seni dan sastra Buddha, termasuk cerita yang terdapat di Candi Sojiwan, di mana secara keseluruhan yang menyatukan cerita dalam relief-relief Candi Sojiwan adalah kisah atau cerita yang menggambarkan perjalanan seorang calon Buddha dalam mempraktikkan semua kebajikan transedental dalam kehidupan sehari-harinya yang disebut sebagai *paramitha* dalam ajaran Budha karena dalam ajaran Budha mengamalkan kebajikan merupakan elemen utama untuk mencapai pencerahan.

Bentuk visual gambar-gambar pada relief Candi Sojiwan beserta ceritanya yang melatar belakangi keinginan penulis untuk mengaktualisasikan dalam bentuk karya seni keramik. Visualisasi dari narasi sastra dan moralitas yang berangkat dari teks-teks Buddhisme, cerita Jataka memiliki pesona tersendiri yaitu bentuk deformasi wujud manusia, binatang, tumbuhan pada relief Candi Sojiwan. Sensasi selalu hadir dalam kesadaran penulis tentang makna dan pengalaman hidup. Dari merasakan dan upaya memahami makna cerita pada relief membuka peluang kepada penulis untuk mengadaptasinya ke dalam medium seni keramik.

Pengalaman dan momen estetik tentang cerita Jataka yang penulis rasakan (menikmati secara intensif) pada pahatan relief-relief Candi Sojiwan memicu penulis untuk menghadirkan bentuk visual dalam wadah keramik yang lebih intim dengan jalan mengadaptasinya ke bentuk seni keramik. Dengan pengolahan visual yang bersumber dari imaji-imaji dan persepsi imajinatif dalam bentuk seni keramik menjadikan nilai-nilai cerita Candi Sojiwan lebih dekat dengan kehidupan keseharian. Bagaimanapun pesan dan makna ajaran Candi Sojiwan masih relevan untuk pendidikan karakter dan budi pekerti, yang hadir ke ranah kehidupan sehari-hari.

Inspirasi di atas menjadi sumber Penciptaan seni keramik dengan menghadirkan bentuk-bentuk benda keseharian dari aktivitas-harian di rumah seperti perabot dapur, piranti makan dan minum, mainan, benda yang bisa dilihat dan dipakai sehari-hari. Menurut penulis, keluarga adalah sekolah awal untuk anak-anak dan orang tua, bagaimana orang tua belajar mengasuh dan mendidik anak, dan anak belajar tentang kehidupan dari orang tua, tempat awal anak-anak diperkenalkan dengan ajaran-ajaran etika, moral dan budi pekerti. Lewat dapur ibu atau bapak memasak dengan penuh rasa cinta dan perhatian, kemudian disantap bersama-sama. Bagaimana piranti dapur dan alat makan-minum menemani mereka menyantap makanan sambil bercakap, yang kemudian dilanjutkan diruang keluarga sambil bersantai dan berdiskusi, bercerita atau bermain dengan ditemani cemilan dan minuman, teh atau kopi. Penulis berharap dengan mengadaptasi relief Candi Sojiwan ke dalam benda-benda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari akan menumbuhkan interaksi keluarga,

terutama anak-anak, dengan rutinitas keseharian secara intensif dan mampu mengembangkan suatu kesadaran akan pentingnya moralitas dalam kehidupan.

Penulis tertantang untuk mengadaptasi bentuk dan makna yang terdapat pada pahatan relief-relief Candi Sojiwan untuk divisualisasikan ke dalam karya keramik, yang akan diwujudkan atas dorongan spirit dan pengalaman estetik dalam bentuk keramik yang intim. Tantangan penulis dalam mengadaptasi cerita jataka yang terpahat pada relief Candi Sojiwan ke dalam karya keramik adalah mempolakan narasi visualnya, dimana penulis melakukan berbagai bentuk deformasi untuk membangun kekhasan gaya berkesenian penulis tanpa meninggalkan esensi dari narasi yang ada pada relief Candi Sojiwan. Dengan pengayaan visual dan variasi stilisasi, penulis berharap mampu menghadirkan pengalaman estetik bagi anak-anak dan tidak menutup orang dewasa.

Pengalaman ini juga sangat mempengaruhi penulis dalam proses penciptaan seni keramik. Pengalaman bergumul dengan material, tanah, dari yang kosong menjadi sebuah bentuk yang bermakna, penulis larut dan tengelam dalam proses, sekaligus sebagai bentuk pengalaman spiritual dalam rangka melahirkan karya-karya yang bisa memiliki makna dan nilai.

Memori atau Ingatan yang dimiliki seseorang seniman dapat menjadi sebuah pengalaman estetik yang pernah dialami, pengalaman estetik merupakan pengalaman tentang berbagai keindahan, dan bagaimana keindahan dihayati dan dimaknai (Jazuli, 2008: 70). Proses penciptaan sebuah karya dapat diawali dari sebuah pengalaman estetis tentang fenomena yang tidak terlupakan atau kesenian yang pernah hidup dalam diri seniman.

Dalam proses penciptaan keramik yang mengadaptasi relief Candi Sojiwan, penulis menemukan imajinasi, sensasi tentang berbagai bentuk nilai-nilai etika dan moralitas untuk menciptakan pengalaman baru dalam praktik berkesenian. Bagaimanapun proses berkesenian memerlukan semacam mentalitas sebagai sokongan alam bawah sadar dalam penciptaan sebuah karya. Bagi penulis sebuah karya seni tidak hanya menghadirkan nilai estetik, tapi bagaimana seni mampu memunculkan kesadaran batin tentang etika dan moralitas, budi pekerti di dalam diri pencipta maupun audiens karya seni. Dalam hal ini seni merupakan pengejawantahan salah satu dari berbagai potensi virtual yang dikembangkan dari proses pengamatan yang mendalam atas suatu objek atau subjek (Marianto, 2019: 43).

Cerita Jataka pada relief candi Sojiwan menarik untuk digali sebagai ide, gagasan, konsep penciptaan seni keramik dengan pendekatan teori Adaptasi. Paling tidak penciptaan karya dengan sumber inspirasi dari cerita pada relief Candi Sojiwan adalah bentuk adaptasi sebagai produk, yakni penciptaan artefak (karya baru) dari penelitian ini sebagai pergeseran medium, genre, bingkai (*frame*) dan konteks. Bisa juga menceritakan ulang cerita yang sama, cerita relief Candi Sojiwan, dengan sudut pandang berbeda yang dapat menciptakan interpretasi berbeda pula.

Dalam mengungkapkan dan menciptakan serta menemukan bentuk, struktur, konsep penciptaan karya seni keramik yang bersumber pada cerita relief Candi Sojiwan, tentunya harus diawali dengan pendalaman narasi Jataka secara formal, cerita di relief. Mengangkat keluar pesan-pesan moral pada setiap cerita

yang dipilih untuk diadaptasi, menentukan bentuk dari pegeseran medium dengan menekankan kemungkinan-kemungkinan dan keterbatasannya, menentukan bagian-bagian (unsur) dari cerita yang akan dijadikan gambar dalam medium, menentukan tafsiran sendiri pengaturan-ulang alur dari setiap cerita agar menarik bagi anak-anak dan memberikan daya tarik bagi siapa saja tanpa batasan umur, dan meraba mode adaptasinya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan asumsi dan latar belakang penelitian ini, upaya menghadirkan bentuk-bentuk narasi-visual melalui keramik-naratif (keramik bergambar) dengan bentuk benda keseharian akan memberikan konteks baru bagi cerita atau kisah dari relief Candi Sojiwan, terutama memediasi pengajaran dan pendidikan moral yang menjadi kandungan dari cerita-cerita yang terpahat pada relief Candi Sojiwan. Guna memberi pengetahuan baru atau cara pandang baru masyarakat dalam memahami narasi dari cerita Jataka yang terpahat di relief-relief Candi Sojiwan melalui bentuk-bentuk estetik. Sebagai produk pengetahuan seni, seluruh proses penciptaan harus melalui tahapan-tahapan yang mendasari proses penciptaan sebuah karya seni, adapun yang menjadi dasar perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aspek apa paling menarik dari cerita pada relief Candi Sojiwan sehingga menjadi inspirasi penciptaan karya keramik.

2. Bagaimana proses adaptasi cerita-cerita pada relief Candi Sojiwan ke dalam media keramik relevan dengan pengajaran dan pendidikan moral anak-anak.
3. Apa saja tantangan dalam penciptaan benda-benda keseharian di dalam dunia keramik.
4. Mengapa keramik bisa menjadi medium bagi narasi pengajaran dan pendidikan moral anak-anak.

C. Hipotesis

Pemaparan di atas menjadi titik pijak awal dalam konteks penulis melakukan riset penelitian ini: (1) Kegelisahan penulis tentang dampak perkembangan-pertumbuhan media sosial, terutama *smartphone*, yang begitu cepat dan masif dengan bermacam aplikasi atraktif yang telah banyak mempengaruhi perilaku banyak orang, (2) Relief naratif yang terpahat di Candi Sojiwan adalah rangkaian cerita (plot), diadaptasi dari kitab Jataka dan Pancatantra yang dihadirkan dalam bentuk manusia, hewan, dan tumbuhan pada setiap panel memiliki aspek cerita atau kisah yang memiliki pelajaran dan pendidikan moral, (3) Penulis berkeyakinan dengan mengadaptasi relief Candi Sojiwan ke dalam karya keramik berupa benda-benda keseharian, akan menjadi karya keramik yang menarik dan secara tidak langsung sebagai medium efektif pembelajaran moral kepada anak-anak melalui pendekatan narasi-visual.

Penulis meyakini penciptaan keramik yang mengadaptasi relief naratif candi Sojiwan belum pernah dilakukan. Sejauh ini penulis baru menemukan relief

Candi Sojiwan dialih wahanakan ke media batik dan film animasi. Celah/gap ini akan penulis kerjakan untuk membangun kebaruan dalam penelitian ini, untuk memberi kontribusi pada konsep penciptaan seni keramik.

D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menghasilkan karya seni keramik dengan mengadaptasi dan menghadirkan nilai-nilai ajaran kitab Jataka yang terpahat pada relief-relief Candi Sojiwan.
- b. Menghasilkan karya seni keramik yang mampu menjadikan pembelajaran anak tentang nilai-nilai moral, budi pekerti sebagai kesadaran hidup dalam keseharian.
- c. Menghasilkan karya fungsional yang bisa disebut karya seni.
- d. Menghasilkan karya seni keramik yang mampu membangun interaksi antara seni dan audiensnya, dengan memunculkan karya seni yang dekat dengan aktivitas keseharian.
- e. Eksploarasi penulis untuk mencari pelepasan dari pengalaman ambivalensi keibuan penulis dalam konteks diskursus gender dan femnisme terkait pengalaman keibuan yang beralaskan pada pengalaman perempuan Indonesia.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Memperkaya gaya dan wawasan dalam penciptaan karya keramik bagi seniman, penikmat, peneliti, mahasiswa, dosen serta masyarakat.
- b. Sumbangan ilmu pengetahuan dimana proses kreatif penciptaan menggunakan teori adaptasi dan metodologi Praktik Berbasis Penelitian (*Practice based Research*).
- c. Memperkaya konsep pengkaryaan dan metode penciptaan keramik dan wacana keramik dalam persoalan seni dan hubungannya dengan nilai-nilai humanisme.

