

# SARANG SEBAGAI STIMULANS PENCIPTAAN KERAMIK SENI

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	149 / PSR / Pgs / 04
KLAS	KKR
TERIMA	TTD.



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS**  
**Penciptaan Seni**  
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang Seni, Minat Utama Kriya Keramik



Oleh  
**Aries Budi Marwanto**  
NIM 069 /SK-kr/01

Kepada  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2004**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
Penciptaan Seni

## SARANG SEBAGAI STIMULANS PENCIPTAAN KERAMIK SENI

Oleh  
**Aries Budi Marwanto**  
NIM 069 / SK-kr/01

Telah dipertahankan pada tanggal 17 Juli 2004  
di depan Dewan Penguji yang terdiri atas



**Prof. Soedarso Sp., M.A.**  
*Pembimbing I*



**Drs. Subroto Sm., M.Hum.**  
*Pembimbing II*



**Drs. Anusapati, MFA.**  
*Penguji Cognate*



**Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.**  
*Ketua*

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima  
sebagai salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 25 Agustus 2004



Direktur Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



**Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.**  
NIP 130285252



**Karya ini kupersembahkan kepada:**

**Ayahku Sutarno ES, S.Pd.  
Ibuku Giyarmi  
istriku Puji Setyawati  
Anakku Lampahsae  
Adik-adikku Johan, Erna, dan Agung**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 17 Juli 2004

  
**Aries Budi Marwanto.**



## ABSTRACT

At first the writer was interested in observing the beauty of nests in the surrounding area. Consciously, the strongest inspiration arose after the writer had found the right medium, that is clay. One day, the writer got acquainted with a new technique to make/create ceramic, called "*plothotan*", which is, in ceramic technique, known as *slip trailing*. At the time, the inspiration of vibration seemed to find its way out. Then, an idea to use the bird nests as a stimulant in creating the ceramic forms for this final task arose. From the deepest side of the writer's heart, the existence of the nests in the universe has indicated life-phenomena which are very interesting to be observed. Beyond their beauty there are so many life values that indeed touched the writer's "feeling" to get involved profoundly to unknot their universal symbols.

Based on the above background and idea, the writer wanted to create three-dimensional ceramic works that show the beauty of the form, element, and texture of the nests as well as their meaning of existence in the nature. The methods used were exploration, experiment, and forming. Exploration was conducted by directly observing the various nests in nature to enrich the imagination. While the experiment was started by searching for the form (of the nests) by making sketches, testing the material, choosing the forming technique, and testing the color of *engobe* and glaze. In the creation process, the writer applied the *plothotan* technique, coiling, and casting. After forming, the ceramics were aired, went into biscuit firing, glaze coloring or *engobe* and glaze firing.

Finally the writer managed to create 12 ceramic works. Examined for the forms, most of the works used *plothotan* technique and are decorated with various textures, made by *sgraffito* technique on the body. One of those 12 works was made using the *engobe* coloring, while the rests used glaze coloring. The writer mostly used dark color for the glaze coloring deliberately, such as black, brown, dark green, and etc., to hopefully give an impression of sturdiness, old-looking/antique, and closed in nature. From the aesthetic point of view, based on the writer's evaluation, the creation of the ceramic works for this final task has shown the specified forms of the creation's objectives, which are unique expressive ceramic and closed to the craft characteristics.

**Keyword:** *Plothotan* technique.

## ABSTRAK

Pada mulanya penulis merasa tertarik mengamati keindahan bentuk-bentuk sarang binatang di alam sekitar. Secara sadar inspirasi yang kuat muncul ke luar setelah penulis menemukan media yang paling tepat, yaitu tanah liat. Suatu hari penulis berkenalan dengan sebuah teknik pembentukan keramik, penulis menyebutnya teknik *plothotan*, yang dalam bidang keramik teknik tersebut lazim disebut *slip trailing*. Saat itulah getaran inspirasi seperti menemukan jalan ke luar. Kemudian lahirlah gagasan untuk mengangkat sarang sebagai stimulasi penciptaan karya keramik seni tugas akhir ini. Dari sudut mata hati penulis, keberadaan sarang di alam telah mengisyaratkan fenomena-fenomena kehidupan yang menarik untuk dikaji. Di balik keindahan bentuknya ada sekian banyak nilai-nilai kehidupan yang secara maknawi sangat mengusik “rasa” penulis untuk lebih dalam melibatkan diri mengurai cakrawala simboliknya.

Bertolak dari latar belakang dan ide tersebut di atas, penulis bertujuan menciptakan karya keramik tiga dimensional yang menampilkan keindahan bentuk, elemen dan tekstur sarang juga sisi-sisi maknawi tentang keberadaannya di alam. Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode eksplorasi, eksperimen dan pembentukan. Dalam kegiatan eksplorasi dilakukan pengamatan langsung terhadap macam-macam sarang yang ada di alam untuk memperkaya imajinasi. Adapun kegiatan eksperimen dimulai dengan pencarian bentuk melalui pembuatan sketsa-sketsa, pengujian bahan, pemilihan teknik pembentukan, pengujian warna glasir dan *engobe*. Pada proses pembentukan karya, penulis menggunakan teknik *plothotan*, pilin, dan cetak tuang. Setelah karya selesai dibentuk, kemudian dilanjutkan tahap pengeringan, pembakaran biskuit, pewarnaan glasir atau *engobe* dan pembakaran glasir.

Pada akhirnya penulis menghasilkan 12 karya keramik. Ditinjau dari aspek bentuk, hampir sebagian besar karya penulis menggunakan teknik *plothotan* dan dihiasi dengan tekstur padat pada bodi karya. Tekstur tersebut dibuat dengan teknik *sgraffito*. Dari 12 karya tersebut 1 karya dibuat dengan pewarnaan *engobe*, sedangkan sisanya digunakan warna glasir. Hampir secara keseluruhan warna-warna glasir pada karya penulis sengaja dipilih warna-warna gelap seperti hitam, coklat, hijau tua dan lain-lain, yang diharapkan dapat mengesankan kekokohan, kuno dan akrab dengan alam. Ditinjau dari aspek estetika berdasarkan evaluasi penulis, penciptaan karya seni keramik tugas akhir ini telah menampilkan bentuk-bentuk spesifik dari tujuan penciptaan, yaitu menciptakan keramik ekspresi yang unik, karakteristik, dan kental dengan ciri khas kekriyaan.

**Kata kunci:** Teknik *plothotan*

## PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas karunia-Nya lah Tesis “Sarang Sebagai Stimulans Penciptaan Keramik Seni” ini akhirnya dapat penulis selesaikan.

Sekeras apapun usaha manusia, hasilnya tak kan sanggup dalam tataran sempurna. Demikianlah kesadaran penulis tentang terwujudnya karya seni dan tesis ini. Segala kekurangan yang ada, merupakan pengalaman yang berharga, menuntut proses secara berkelanjutan. Karenanya esok pagi harus lebih baik daripada hari ini. Demikianlah selalu, harapan penulis.

Secarik kertas pembuka ini, sangat berharga bagi penulis. Karenanya, penulis ingin menyampaikan rasa penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan dan segala perhatiannya bagi penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Semoga Yang Maha Esa memberikan balasan yang lebih atas budi baik mereka.

Yang pertama penulis sampaikan penghargaan dan terimakasih kepada Prof. Soedarso Sp., M.A. dan Drs. Subroto Sm., M. Hum., yang telah dengan sabar mendampingi dan membimbing penulis selama menjadi mahasiswa di studio 1,2 dan 3, maupun pada pembuatan tesis karya tugas akhir ini. Di samping ketelitian dan arahnya sangat berarti, beliau juga sangat memperkuat kepercayaan diri penulis untuk menyelesaikan tesis ini.

Penghargaan dan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D. selaku direktur Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan dan kelancaran dalam menempuh studi dan ujian akhir. Kemudian penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada Drs. Anusapati, MFA., sebagai *Cognate* yang telah memberikan masukan dan arahan demi penyempurnaan tesis ini maupun proses berkesenian selanjutnya. Tidak lupa penulis juga menghaturkan terimakasih kepada seluruh staf dan karyawan Pascasarjana ISI Yogyakarta atas segala layanan administrasi studinya. Kedisiplinan, perhatian dan keramah-tamahan dalam bertutur sapa yang penulis rasakan di lingkungan kampus

Surya mengikat kuat rasa kekeluargaan, menjadi kenangan indah yang tak mungkin terlupakan.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada seluruh dosen bidang studi yang telah memberikan ilmunya dan mengantarkan penulis menyelesaikan studi S-2. Ucapan terimakasih selanjutnya penulis sampaikan kepada Drs. AN. Suyanto, M. Hum., dan Drs. Herry Pujiharto, M. Hum., yang telah memberikan rekomendasi kepada penulis untuk melanjutkan studi ke program Pascasarjana ISI Yogyakarta.

Kepada teman-teman mahasiswa di kampus Surya, terimakasih atas semua perhatian dan kebersamaanya. Diskusi-diskusi yang pernah kita lakukan di kampus Surya atau di mana saja sangat bermanfaat dan mengesankan, menjadi kenangan yang sangat indah.

Kepada Ayah dan Ibuku tercinta, terimakasih atas doa-doanya yang tak pernah putus, dan segala pengorbanannya yang tiada batas. Untuk adik-adikku tercinta Johan, Erna, Agung dan seluruh keluarga terimakasih atas perhatian dan dukungannya.

Terakhir terimakasih untuk istriku tersayang Puji Setyawati yang selalu setia mendampingi dalam suka dan duka, juga Lampahsae anakku. Kehadiranmu adalah spirit dan rahmat terindah. Semoga Yang Maha Pengasih memberkati.

Sekali lagi, puji syukur penulis panjatkan kehadiran-Mu ya Allah, semoga segala budi baik dan pengorbanan dari mereka semuanya, Engkau Yang Maha Pemurah melimpahkan balasan yang lebih besar. Amien.

Akhir kata mudah-mudahan tesis ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Terimakasih  
Aries Budi Marwanto

## DAFTAR ISI

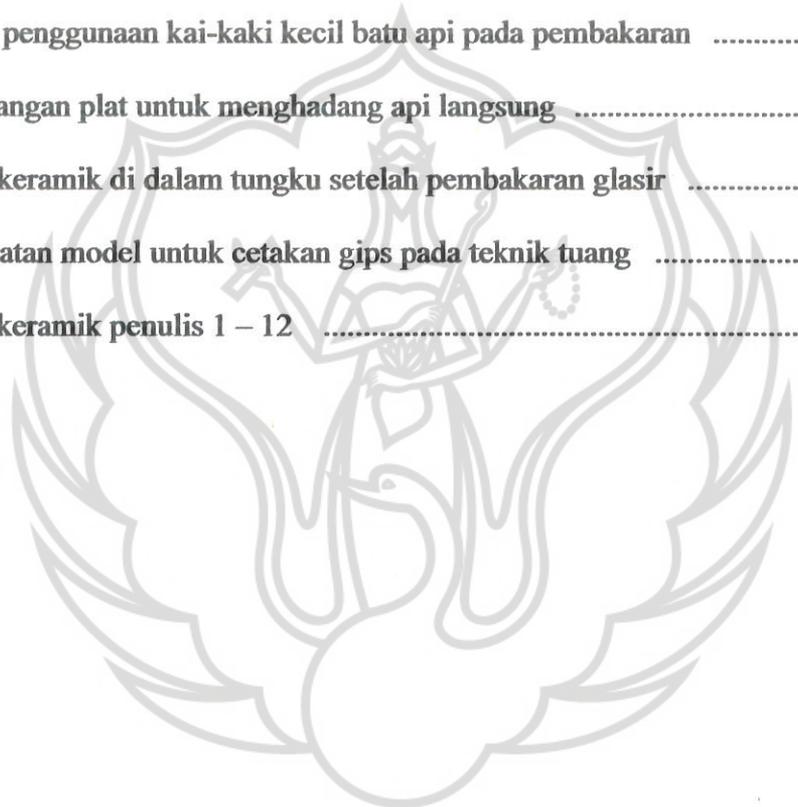
	Halaman
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang, Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....	1
B. Kajian Sumber Penciptaan .....	15
C. Landasan Penciptaan dan Metode Penciptaan .....	36
<b>BAB II TAHAP PENDISAINAN, PEMILIHAN BAHAN DAN TEKNIK PEMBENTUKAN</b>	
A. Tahap Pendisainan .....	45
B. Pemilihan Bahan dan Penyiapannya .....	56
C. Teknik Pembentukan .....	61
<b>BAB III PROSES PERWUJUDAN DAN TINJAUAN KARYA</b>	
A. Proses Perwujudan .....	64
B. Tinjauan Karya .....	88
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	109
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Karya keramik penulis untuk mata kuliah Studio I .....	5
2. Karya keramik penulis untuk mata kuliah Studio II .....	7
3. Karya keramik penulis untuk mata kuliah Studio III .....	9
4. Karya topeng keramik B. Muria Zuhdi .....	12
5. Karya keramik Dong Hee Suh .....	13
6. Karya keramik Peter Voukos .....	13
7. Tawon mengerumisi pepagan untuk membuat sarang .....	17
8. Ratu lebah menggunakan mulutnya untuk membangun sarang .....	17
9. Ratu lebah bertelur di dalam sarang .....	17
10. Ratu lebah memberi makan larva sambil terus memperbesar sarang .....	17
11. Ratu lebah meneruskan membuat sarang dan memperbanyak telur .....	18
12. Tawon muda mulai membantu membangun sarang .....	18
13. Sarang burung sriti .....	34
14. Sarang rayap .....	34
15. Sarang kepik busa .....	35
16. Sarang lebah <i>lanceng</i> .....	35
17. Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap sarang <i>lanceng</i> .....	42
18. Sketsa alternatif 1 .....	48
19. Sketsa alternatif 2 .....	48
20. Sketsa alternatif 3 .....	49
21. Sketsa alternatif 4 .....	49

22. Sketsa alernatif 5 .....	49
23. Sketsa alernatif 6 .....	50
24. Sketsa alernatif 7 .....	50
25. Sketsa alernatif 8 .....	50
26. Sketsa alernatif 9 .....	51
27. Sketsa alernatif 10 .....	51
28. Sketsa alernatif 11 .....	51
29. Sketsa alernatif 12 .....	52
30. Sketsa alernatif 13 .....	52
31. Sketsa alernatif 14 .....	53
32. Sketsa alernatif 15 .....	53
33. Sketsa alernatif 16 .....	54
34. Sketsa alernatif 17 .....	54
35. Sketsa alernatif 18 .....	54
36. Sketsa alernatif 19 .....	55
37. Sketsa alernatif 20 .....	55
38. Skema proses penciptaan .....	64
39. Proses penguletan tanah liat (penguletan kaki) .....	66
40. Proses penyiapan bahan untuk teknik <i>plothotan</i> .....	68
41. Teknik cetakan gips untuk pembentukan teknik pilin .....	70
42. Pembuatan sketsa untuk memecahkan konstruksi karya .....	71
43. Proses pembuatan karya keramik 1 .....	72
44. Teknik memasukkan tanah liat ke dalam alat suntik .....	74
45. Alat-alat yang digunakan untuk teknik <i>plothotan</i> .....	74

46. Karya keramik dalam proses pengeringan .....	77
47. Karya keramik dalam proses pembakaran biskuit .....	79
48. Proses penyiapan bahan glasir .....	83
49. Penggunaan teknik kuas pada karya 8 .....	84
50. Penggunaan teknik kuas pada karya 3 .....	84
51. Pengglasiran dengan teknik semprot .....	85
52. Sketsa penggunaan kai-kaki kecil batu api pada pembakaran .....	87
53. Pemasangan plat untuk menghadang api langsung .....	87
54. Karya keramik di dalam tungku setelah pembakaran glasir .....	88
55. Pembuatan model untuk cetakan gips pada teknik tuang .....	89
56. Karya keramik penulis 1 – 12 .....	95 - 108



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang, Tujuan dan Manfaat Penciptaan

#### 1. Latar Belakang Penciptaan

Sarang merupakan salah satu bagian dari kehidupan binatang. Sarang adalah sebuah tempat yang dibuat atau dipilih oleh binatang untuk bertelur dan memelihara anaknya, sekaligus sebagai tempat kediaman atau persembunyian, biasanya dari sesuatu yang kurang baik.<sup>1</sup> Pada hakikatnya sarang menjadi sebuah tempat yang sangat vital. Kebutuhan membuat sarang merupakan reaksi hewan terhadap lingkungan, yaitu tingkah laku yang membantunya untuk hidup terus.<sup>2</sup>

Banyak binatang yang membuat sarang merupakan bagian dari hidupnya, seperti burung misalnya, membuat sarang adalah sebagai tempat bertelur dan memelihara anaknya. Laba-laba membentuk sarang sebagai tempat menangkap binatang-binatang kecil untuk dimangsa, biasanya sarangnya berbentuk seperti jala. Rayap membuat sarang dengan terowongan-terowongan untuk melintasi tempat-tempat terbuka yang berisiko terhadap pengeringan udara. Kadal akan memasuki sarangnya yang berbentuk liang kalau suhu luar menjadi terlalu tinggi. Masih banyak lagi binatang yang membuat sarang, seperti lebah, tikus, tupai, ular, ikan, semut, kepik dan lain-lain. Sarang menjadi sebuah tempat perlindungan dan berkembang biak.

---

<sup>1</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2001, p. 999.

<sup>2</sup> Beth Schulttz, *Ilmu Pengetahuan Populer, Ekologi*, Ikrar Mandiri Abadi, Jakarta, 2002, p. 295.

Apabila kita mengamati sarang-sarang yang dibangun binatang, bentuknya sangat beragam. Setiap binatang memiliki kemampuan dan ciri khas yang berbeda dalam membangun sarang. Sarang rayap dan sarang semut dibuat dengan bahan yang sama tetapi bentuknya cenderung berbeda. Sarang burung walet berbeda dengan sarang burung sriti, berbeda juga dengan sarang burung kutilang atau sarang burung lainnya seperti burung manyar, kipas (si-sikatan), glatik, platuk, derkuku dan lain-lain. Sarang lebah hutan bentuknya berbeda dengan sarang lebah *undhuhan*, berbeda pula dengan sarang lebah *lanceng*.

Dari sekian banyak bentuk sarang binatang yang penulis amati, dari berbagai buku tentang Ensiklopedi binatang, majalah, maupun melalui pengamatan langsung di lingkungan sekitar, penulis lebih tertarik mengamati sarang burung dan sarang lebah. Kedua jenis binatang tersebut memiliki bentuk-bentuk sarang yang unik dan aneh.

Lebah dan burung merupakan binatang yang akrab dengan kehidupan manusia. Selain memiliki kemampuan yang unik dalam membuat sarang, kedua jenis binatang tersebut juga memiliki pola laku dan kebiasaan yang menarik dalam sebuah kehidupan. Bahkan, lebah dan burung adalah binatang yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi kehidupan manusia.

Demikian menariknya keberadaan sarang lebah dan sarang burung di alam sehingga telah merangsang keinginan penulis untuk memahaminya lebih dalam. “Memahami merupakan syarat pendahuluan bagi pengetahuan”<sup>3</sup>, sehingga

---

<sup>3</sup> Louis O. Kattsoff, 1986. *Pengantar Filsafat* (terj. Soejono Soemargono) Tiara Wacana, Yogyakarta, 1992, p. 177.

pemahaman dan pengalaman yang sudah penulis ketahui akan merangsang pula ide-kreatif dalam proses berkesenian, terutama pada penciptaan karya tugas akhir ini.

Keberadaan sarang di alam telah mengisyaratkan fenomena kehidupan yang menarik untuk dikaji. Di balik keindahan bentuknya ada sekian banyak nilai-nilai kehidupan yang secara maknawi sangat mengusik “rasa” penulis untuk lebih dalam melibatkan diri mengurai cakrawala simboliknya.

Paul Davies menyatakan, objek-objek fisik dianugerahkan dengan tujuan-tujuan, bahkan binatang-binatang sekalipun tampak berperilaku dengan tujuan-tujuan.<sup>4</sup> Sependapat dengan apa yang dikatakan Paul Davies tersebut, maka berangkat dari pengetahuan dan pengalaman-pengalaman yang sudah penulis dapati dari mempelajari rahasia sarang, menjadikan penulis tergugah untuk mengangkat sarang sebagai stimulans dalam penciptaan karya keramik tugas akhir ini.

Sarang sebagai sebuah stimulans telah memberikan inspirasi yang kuat kepada penulis. Selain bentuk dan elemennya yang khas, sarang juga mengejawantahkan simbol-simbol yang menarik dalam kehidupan. Dalam hal ini stimulans adalah dorongan yang memberikan cambuk bagi peningkatan prestasi dan semangat kerja (belajar dan sebagainya); pendorong; penggiat, perangsang.<sup>5</sup>

Perlu penulis sampaikan bahwa keinginan mengangkat tema sarang pada penciptaan karya seni keramik tugas akhir ini juga dilatarbelakangi dengan proses perjalanan masa studi, pada praktik studio I, II dan III kriya keramik di program Pascasarjana ISI Yogyakarta.

---

<sup>4</sup> Paul Davies, *The Mind of God (The Scientific Basis for a Rational World)*, Touchstone, New York, 1993, p. 103.

<sup>5</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia, op. cit., p. 1091.*

Selama menempuh mata kuliah Praktik Studio I, II dan III penulis merasa belum puas dengan hasil karya keramik yang penulis ciptakan. Hal ini penulis sadari sebagai seorang pemula yang menekuni bidang keramik, penulis masih menemui berbagai kendala teknis yang secara berkesinambungan penulis hadapi sebagai sebuah proses pembelajaran.

Semasa belajar di minat utama Kriya Batik ISI Yogyakarta pada tahun 1996 – 2001, penulis tidak banyak mendapatkan kesempatan untuk mendalami bidang keramik. Selama itu penulis lebih mengkonsentrasikan diri membuat karya - karya lukis batik. Baru ketika penulis menamatkan kuliah pada bulan Maret 2001, penulis mulai tertarik untuk lebih serius mempelajari seni keramik. Kemudian penulis berkeinginan mendaftarkan diri dan diterima melanjutkan di program Pascasarjana ISI Yogyakarta pada bulan Juli 2001.

Sebelum memulai kuliah di minat utama Kriya Keramik Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, selama 4 bulan terakhir penulis sudah mulai banyak bereksperimen di tempat tinggal penulis di desa Juron, Kecamatan Nguter, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Sejak itu penulis tertarik mengolah tanah liat di daerah penulis tinggal dengan mencoba membuat beberapa karya berbentuk deformasi manusia.

Dengan peralatan seadanya dan tungku pembakaran tradisional penulis mulai menekuni bidang keramik. Penulis sempat belajar alat putar miring dengan salah seorang pengeramik di daerah Pagerjuran, Bayat, Klaten.

Dengan modal pengalaman dan pengetahuan yang baru “*selangkah*” perjalanan itulah, penulis masih merasa “dangkal” dalam mengetahui seluk-beluk keramik. Penulis terus menerus melakukan proses pendalaman dari tingkat teknik-

teknik yang paling dasar sekalipun. Penulis menyadari berangkat dari sanalah “modal dasar” berkeramik harus dikuasai untuk bekal proses ke depan. Begitupun metode pengajaran yang diterapkan oleh dosen pembimbing studio keramik Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Mulai memasuki praktik studio I Keramik, penulis baru diperkenalkan dengan teori-teori dasar yaitu teknik-teknik dalam pembentukan. Sebagai materi awal penulis diperkenalkan teknik pilin. Sebagai tugas awal, pada saat itu penulis ditugasi membuat bentuk-bentuk mangkuk dan guci dengan teknik pilin sesuai ukuran yang ditentukan oleh dosen pembimbing.



**Gambar 1.** Guci keramik yang penulis ciptakan dalam Praktik Studio I.  
*Guci 1: Stoneware, berglasir, tinggi 50 cm ; Guci 2: Stoneware, berglasir, tinggi 50 cm  
Guci 3: Stoneware, berglasir, tinggi 43 cm. (foto penulis)*

Bentuk-bentuk mangkuk dan guci tersebut berdasar dari benda-benda fungsional, sebagai tahap penguasaan teknik pembentukan dan eksperimen warna glasir. Dari sanalah kelenturan tangan dalam memilin bodi keramik dan mengenali sebab akibat gagalnya pembentukan dalam pembakaran baru diuji. Walaupun penulis belum mewadahi gejolak ekspresi yang bebas, tetapi hasil dari utuh dan pecahnya keramik dengan teknik pilin sedikit banyak sudah penulis dapatkan. Penulis sudah

merasa cukup lega walaupun hasil ciptaan guci & mangkuk masih berlabel jauh dari sempurna.

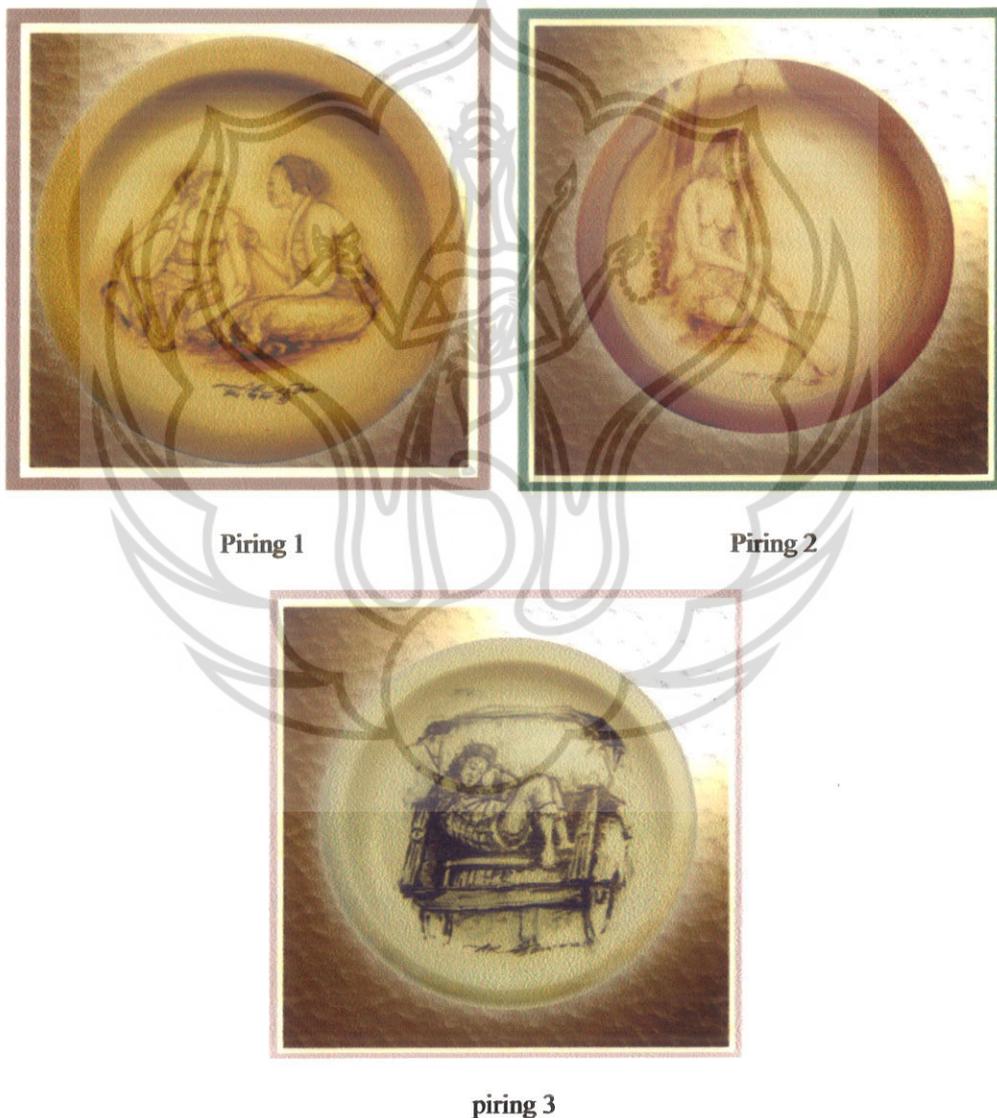
Berdasarkan pada evaluasi dan diskusi bersama antara penulis dan pembimbing, karya yang penulis ciptakan cenderung “ramai warna“, dan penerapan tekstur yang terlalu padat.

Penulis menyadari, hal tersebut disebabkan masih dimotivasi keinginan bereksperimen dengan warna-warna glasir maupun tekstur. Maka dengan bekal pengalaman yang masih terbatas itulah bentuk-bentuk keramik yang penulis ciptakan pada Studio I masih merupakan “tahap eksperimentasi“.

Memasuki mata kuliah Studio II, berdasarkan saran dan dorongan pembimbing, penulis diarahkan pada penguasaan teknik putar dan teknik *slabbing*, juga pengenalan teknik *paper clay*. Setelah melalui diskusi bersama antara penulis dan pembimbing, penulis ditugasi untuk membuat bentuk piring dengan teknik putar dan membuat kotak perhiasan dengan teknik *slabbing*. Dalam upaya menciptakan bentuk-bentuk piring dan kotak perhiasan tersebut penulis menemui beberapa kendala teknis, di antaranya beberapa bentuk yang sudah dibuat melengkung setelah dibakar biskuit maupun glasir. Akhirnya penulis mengupayakan dengan berbagai komposisi *grog*, sampai penulis ketemukan perbandingan yang tepat yaitu 3,5 (*grog*) : 6,5 (tanah liat plastis). Jenis *grog* yang digunakan adalah bubuk tanah sejenis, pasir, batu tahan api dan bubuk marmer dengan eksperimen yang berlainan. Adapun tanah liat yang penulis gunakan adalah tanah liat *stoneware* dari Pacitan, Jawa Timur.

Pada penciptaan Karya Studio II, penulis lebih memfokuskan pada pembuatan bentuk piring, dikarenakan penulis lebih tertarik untuk mengisi sketsa-sketsa di dalam bidang piring. Sketsa-sketsa yang penulis ciptakan tersebut diharapkan dapat

mencapai bentuk-bentuk yang lebih artistik dan terkesan piring nuansa “kuno”. Maka penulis sejak itu mulai memutuskan tema yang paling tepat, yaitu objek “masyarakat lapisan bawah”, seperti tukang becak, abdi dalem keraton, “*batur*” atau pembantu rumah tangga dan lain-lain, yang pada kenyataannya mereka adalah masyarakat tertinggal, “*wong cilik*” yang masih ditemui pada arus peradaban budaya teknologi modern.



Piring 1

Piring 2

piring 3

**Gambar 2.** Karya yang penulis ciptakan dalam praktik studio keramik II.  
Piring 1. *Abdi Dalem*, 2002, *stoneware*, berglasir, 30 cm.  
Piring 2. *Di Sudut Hitam*, 2002, *stoneware*, berglasir, 30 cm.  
Piring 3. *Siang Yang Sepi*, 2002, *stoneware*, berglasir, 34 cm. (foto: penulis)

Penulis sengaja memilih warna hitam sebagai perwujudan sketsa-sketsa objek, dengan pertimbangan, “hitam“ melambangkan cengkraman kompleksitas kehidupan dan nasib sebagai “*wong cilik*“.

Penciptaan karya keramik pada praktik Studio II telah memberikan sedikit “kelegaan“ bagi penulis. Karya yang dihasilkan menurut hemat penulis telah menampakkan peningkatan kualitas estetik bila dibandingkan dengan hasil penciptaan karya-karya pada Studio I. Pada perjalanan mata kuliah I dan II, penulis masih merasa belum puas dengan karya yang penulis ciptakan. Kematangan dalam berkarya keramik terus menjadi keinginan yang selalu menghantui perasaan penulis sehingga menantang berbagai pemecahan dan pencarian hal-hal baru yang lebih baik.

Di dalam proses penemuan jati diri dalam berkarya seni, terkadang terjadi perubahan-perubahan keputusan yang diambil sebagai solusi akhir. Sering terjadi, kita mengajukan pertanyaan atau mempertanyakan kembali apa yang kita temukan, untuk menemukan sesuatu yang lain lagi. Hal ini terjadi karena sering muncul ketidakpuasan terhadap hal-hal yang ditemukan. Hal tersebut penulis anggap sebagai proses yang wajar-wajar saja, karena memang dalam berkarya seniman senantiasa mencari kepuasan dirinya. Demikian juga halnya yang terjadi pada penulis. Ibarat sebuah pendakian, maka langkah-langkah yang ditempuh belum mengantarkan sampai puncak tujuan, sehingga mungkin masih perlu waktu dan perjalanan yang panjang untuk mencapai bentuk dan tema garapan, dengan tataran kualitas estetik yang optimal.

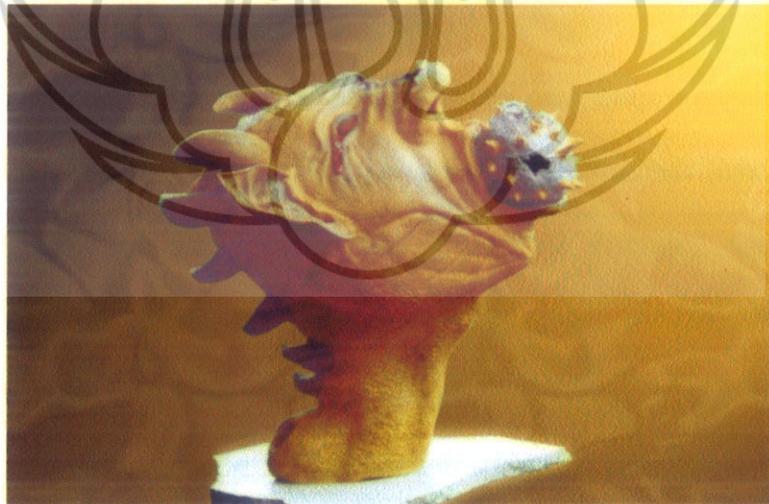
Pada praktik Studio III, penulis mulai mendapatkan kebebasan dalam menentukan bentuk dan tema penciptaan. Akhirnya setelah melalui pertimbangan, perenungan dan diskusi dengan pembimbing, selanjutnya penulis memutuskan tema

penciptaan baru yaitu bentuk-bentuk ekspresi manusia.



Karya . a

Karya. b



Karya. c

**Gambar 3.** Karya yang penulis ciptakan dalam Studio III.

Karya a : *Rebel*, 2002, *stoneware*, berglasir, t. 33 cm.

Karya b : *Brain Mouse*, 2002, *stoneware*, berglasir, t. 36.

Karya c : *Trouble Maker*, 2002, *stoneware*, berglasir, t. 60 Cm.

(Foto: penulis)

Ide untuk mengangkat tema tersebut dilatarbelakangi oleh kejadian atau fenomena-fenomena kehidupan manusia yang sering penulis amati dan rasakan sebagai dampak dari kehidupan di jaman modern. Manusia sering berperilaku serakah dan bertindak di luar “pagar kemanusiaan“. Realitas keserakahan manusia tersebut penulis visualisasikan dengan bentuk-bentuk karya seperti yang tampak pada gambar di atas. Pada penciptaan karya-karya Studio III tersebut, penulis sudah mulai menggarap bentuk sarang sebagai sebuah simbol yang mendukung konsep penciptaan. Elemen-elemen tanah liat menyerupai sarang yang penulis ciptakan dengan semacam alat suntik memiliki karakter bentuk yang “menarik” dan berhasil dengan pembakaran suhu 1200°C. Maka sarang yang penulis ciptakan pada studio III telah membantu memberikan keyakinan kepada penulis, bahwa sarang dengan medium tanah liat (keramik) memungkinkan untuk dibuat atau diwujudkan. Keyakinan inilah yang memberikan dukungan yang kuat untuk “merencanakan” usulan penciptaan karya keramik tugas akhir ini.

Setelah melalui proses berfikir sebagai upaya pemantapan gagasan, akhirnya penulis memutuskan untuk mengusulkan sarang sebagai stimulasi penciptaan karya keramik-seni tugas akhir ini. Usulan tersebut ternyata disetujui, maka mulailah penulis menciptakan karya-karya keramik yang juga disertai dengan tesis pertanggungjawaban penciptaan karya seni ini.

Dengan demikian, sarang sebagai sebuah stimulasi penciptaan keramik seni tugas akhir ini adalah merupakan pengembangan dari karya sarang yang penulis ciptakan pada karya keramik studio III. Oleh karenanya penulis tertantang untuk menciptakan karya-karya keramik yang lebih baik dari sebelumnya, yaitu upaya

menciptakan karya keramik-seni yang unik, karakteristik, artistik dan memerlukan tingkat “*kekriyaan*” yang relatif tinggi.

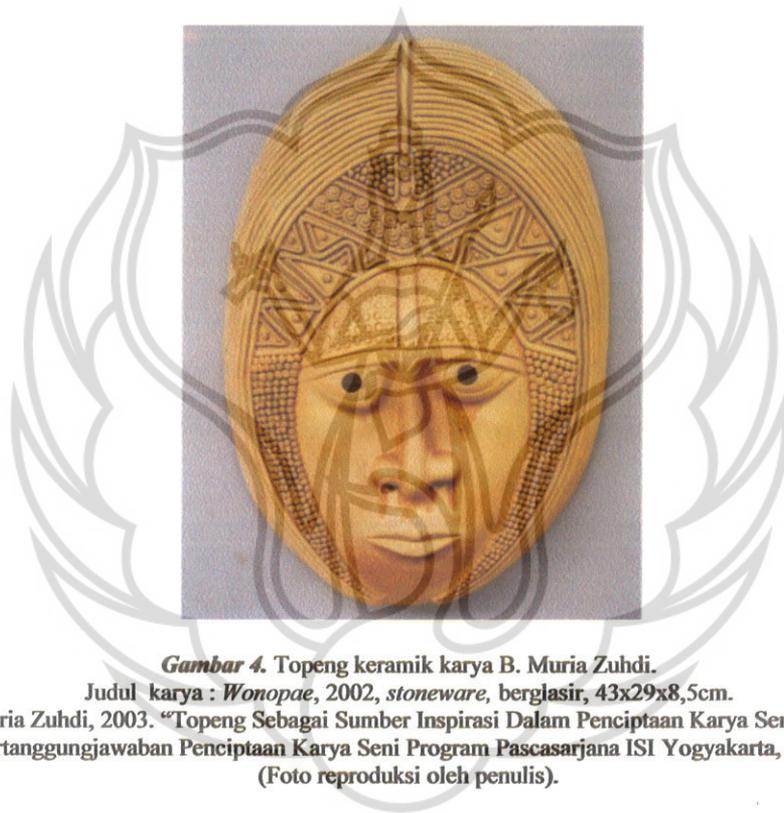
## **2. Orisinalitas Penciptaan**

Sarang sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni keramik masih menjadi hal yang baru. Menurut pengamatan penulis dari berbagai sumber katalog maupun buku belum pernah diciptakan oleh seniman keramik sebelumnya. Dengan demikian karya yang telah diciptakan merupakan hasil dari ide penulis sendiri dan belum pernah diciptakan oleh orang lain. Apabila di luar sepengetahuan penulis ternyata terdapat seniman lain yang telah menciptakan karya seni dengan bentuk sarang, hal tersebut mungkin terjadi secara kebetulan, di mana memiliki ketakjuban estetik yang sama terhadap sarang binatang. Namun sepanjang penulis ketahui, seniman yang menggarap karya keramik bertemakan sarang-sarang binatang seperti sarang lebah, burung, rayab dan lain lain secara serius, dan hasil karyanya mirip dengan karya yang penulis ciptakan, penulis yakini belum pernah ada.

Ide yang telah ditemukan penulis untuk menciptakan karya seni yang terinspirasi oleh bentuk-bentuk sarang binatang ini merupakan sebuah proses yang berkelanjutan, muncul dari gagasan penulis sendiri, hasil diskusi, saran dan dukungan dari dosen pembimbing, juga di antaranya termotivasi oleh beberapa karya seniman lain (bukan bentuk karya sarang).

Perlu diungkapkan di sini bahwa, keputusan mengambil bentuk-bentuk sarang sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya karamik-seni ini, selain didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan yang telah dikemukakan di atas, menurut pemahaman penulis dipengaruhi juga oleh kesadaran pengalaman penulis ketika

melihat topeng keramik karya Muria Zuhdi. Karya topeng tersebut dihiasi ornamen dengan teknik *slip trailing*, menggunakan alat semacam suntikan. Karakter bentuk pilinan yang ke luar melalui ujung alat tersebut yang menjadi inspirasi teknik bagi penulis. Selanjutnya penulis sangat tertarik untuk mengembangkan karakter bentuk lain dengan ragam variasi teknik dan alat, sesuai daya kreativitas personal.



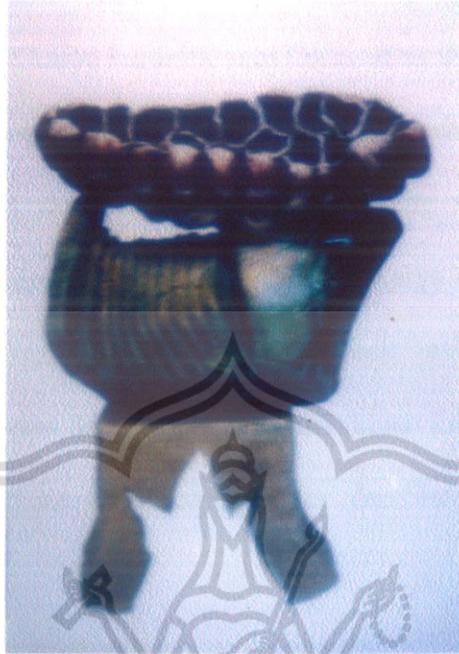
**Gambar 4.** Topeng keramik karya B. Muria Zuhdi.

Judul karya : *Wonopae*, 2002, *stoneware*, berglasir, 43x29x8,5cm.

Sumber: B Muria Zuhdi, 2003. "Topeng Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Karya Seni Keramik": Tesis Pertanggungjawaban Penciptaan Karya Seni Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, p.102.

(Foto reproduksi oleh penulis).

Teknik *slip trailing* yang diterapkan pada ornamen di bagian mahkota dan telinga karya topeng tersebut telah mengilhami penulis untuk menerapkannya dalam pembentukan bentuk sarang. Berikut ini adalah beberapa contoh karya keramik yang diciptakan oleh seniman lain, yang dapat dijadikan referensi pada penciptaan karya keramik tugas akhir ini, terutama pada pilihan-pilihan warna glasir yang digunakan.



**Gambar 5.** Karya Dong Hee Suh, *Four Living Creatures*, earthenware, berglasir, t. 43 cm, Korea.  
Sumber: Susan Peterson, 1999. *The Craft and Art of Clay: A complete Potter's Handbook*, Third edition. Laurence King Publishing, London, p. 319. (Foto reproduksi oleh penulis)



**Gambar 6.** Karya Peter Voulkos *Ice Bucket*, stoneware, berglasir, t. 50 cm, California.  
Sumber: Susan Peterson, 1999. *The Craft and Art of Clay: A complete Potter's Handbook*, Third edition. Laurence King Publishing, London, p. 325. (Foto reproduksi oleh penulis)

## **2. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

### **Tujuan Penciptaan**

Tujuan penciptaan karya keramik-seni tugas akhir ini adalah :

- a. Mengungkap sumber penciptaan yang berhubungan dengan bentuk, makna dan simbol-simbol tentang sarang dalam realitas kehidupan yang menyatu ke dalam wujud sebuah karya seni keramik.
- b. Menghasilkan keramik ekspresif yang unik, memiliki daya kreasi personal, dan kental dengan ciri khas kekriyaan, yang wujudnya mengambil inspirasi dari struktur dan dan elemen-elemen bentuk sarang.

### **Manfaat Penciptaan**

- a. Penulis mengajak berfikir dan merenungkan, bahwa sebuah sarang dapat menjadi konteks pemahaman yang menarik dalam kehidupan.
- b. Merangsang terciptanya teknik-teknik baru dalam pembentukan sehingga akan lebih memperkaya teknik-teknik dalam pembuatan karya seni keramik.
- c. Ciptaan karya tersebut diharapkan akan menambah daya apresiasi pemirsa seni tentang seni keramik sebagai bagian seni rupa Indonesia.

## B. Kajian Sumber Penciptaan

### 1. Sarang: Hakikat, Bentuk dan Keindahannya

Pada awal tahun 1980-an, sarang sudah sangat “menggigit” pikiran penulis, yaitu ketika penulis masih merasakan asyiknya membuat ketapel untuk mencari burung di sekitar kampung bersama teman-teman sebaya. Penulis bersama-sama teman-teman seringkali mengamati sarang burung dari pohon ke pohon untuk mendapatkan anak burung untuk dipelihara. Konon ceritanya burung yang dipelihara dari *anakan* bisa dilatih berkicau dengan bagus.

Burung adalah binatang yang dikenal masyarakat luas, karena memiliki bulu yang indah, suara yang merdu dan tingkah laku yang menarik. Hal itulah yang menyebabkan burung banyak dipelihara oleh manusia. Bahkan ada pula sebagian masyarakat yang secara mistik menganggap jenis burung tertentu sebagai pembawa keberuntungan.

Salah satu sisi yang menarik dari burung adalah keunikannya dalam membuat sarang. Sarang burung bentuknya beragam. Burung biasanya membuat sarang dari ranting-ranting kering, rumput, lumut, daun kering, akar-akar tumbuhan kering, jerami dan lain-lain. Adapula sarang yang dibangun dengan air liurnya sendiri (sarang burung walet). Sarang-sarang burung banyak dijumpai di percabangan ranting-ranting pohon, di rumpun pohon padi, di lubang-lubang kayu (pohon) adapula yang bersarang di lubang-lubang tanah, lubang gua, menempel di bangunan-bangunan, atap rumah, maupun di bawah jembatan.

Menurut habitatnya burung dibedakan antara lain ada di pekarangan, kebun, kebun kayu-kayuan (talun), hutan, sawah dan taman di kota-kota.<sup>6</sup> Burung

---

<sup>6</sup> Johan Iskandar, *Jenis Burung yang Umum di Indonesia*, Jambatan, Jakarta, 1989, p. 11.

sebagai binatang yang digemari manusia, menurut kabarnya bisa menjanjikan daya jual sampai ratusan juta. Sulit dipercaya, namun kenyataan. Bahkan sarang burung walet yang dikenal dengan “emas putih” sebagai komoditas perdagangan, harganya selangit sehingga sulit terjangkau oleh masyarakat bawah.

Di dalam cerita tentang sarang burung walet, dikatakan bahwa pada zaman pemerintahan Kaisar Ming (sekitar abad ke-14) perburuan sarang walet sudah dilakukan. Pada masa itu pemburu sarang walet mendatangi gua-gua tebing (abrasi) yang ada di sepanjang pantai Laut Cina Selatan. Kemudian pencarian sarang walet ini meluas sampai ke Sumatera, Jawa, Kalimantan, Madura, Sulawesi dan beberapa daerah di kepulauan Indonesia lainnya.<sup>7</sup>

Perbincangan masalah sarang walet tidak jauh berbeda menariknya dengan sarang lebah. Sarang lebah merupakan suatu rumah/istana dari lilin atau malam sebagai bahan utama dan diperkuat dengan bahan perekat yang disebut propolis.<sup>8</sup>

Sarang lebah dibentuk dalam beberapa bagian dan tiap bagian disebut sisir sarang. Sisir-sisir sarang tersebut terdiri dari kamar-kamar atau sel-sel yang bentuknya segi enam. Sarang lebah dapat dijumpai di berbagai tempat seperti menggantung di cabang pohon, tebing batuan, celah-celah bangunan, menggantung di sehelai daun, terkadang sarang dibangun juga di dalam rongga gua ataupun rongga pohon. Ukuran sarang sangat bervariasi dengan ukuran terpanjang dan tertinggi dapat mencapai dua meter.

Di antara jenis-jenis sarang binatang di alam, sarang lebah bagi penulis merupakan sarang yang bentuknya lebih mengagumkan. Lebah memiliki insting

---

<sup>7</sup> Abdullah Abdul Kadir, *Sukses Menetaskan Telur Walet*, Agro Media Pustaka, Jakarta, 2003, p.3.

<sup>8</sup> Soedjono dan Nuryani, *Beternak Lebah*, Dahara Prize, Semarang, 1994, p. 17.

yang hebat dalam mengatur besaran kamar-kamar atau sel-sel yang ditempati setiap anggota keluarganya di dalam satu sarang. Sel-sel tersebut memiliki bentuk yang rapi dengan ukuran sama besar yang sangat mantap. Proses pembuatan sarang lebah dapat penulis sampaikan dalam foto-foto berikut ini:



**Gambar 7.**  
Tawon menggerumisi kulit kayu dicampur dengan air liurnya berbentuk pasta untuk membuat sarang.



**Gambar 8.**  
Ratu lebah menggunakan mulutnya untuk membangun sarang pertamanya.



**Gambar 9.**  
Begitu sel pertamanya selesai, tawon ini bertelur di dalamnya.



**Gambar 10.**  
Telur menetas dan menjadi larva. Ratu memberinya makan sambil terus memperbesar sarangnya.



**Gambar 11**  
Ratu tetap membuat sarang dan bertelur di setiap sel, hingga di dalam sarang terdapatlah banyak telur



**Gambar 12**  
Tak lama setelah telur ditetaskan, tawon muda mulai membangun sarang. Kini sarang terlihat sudah menjadi cukup besar.

Sumber: *Dunia Serangga*. 2001, Widya Wiyata Pertama Anak-Anak, Tira Pustaka, Jakarta, p. 42-43.

Di Indonesia terdapat bermacam-macam lebah yang dikenal oleh masyarakat. Keadaan ini dapat diketahui dengan adanya berbagai nama lebah dalam bahasa daerah, misalnya, *nyiruan* (Sunda), *tawon* (Jawa), *nyawan* (Bali), *labah* (Minang), *loba* (Tapanuli) dan sebagainya.

Tawon dan lebah sebenarnya adalah dua kelompok yang sedikit berbeda. Tawon memiliki tubuh yang langsing dengan pinggang berupa sebuah ruas *abdomen* yang demikian ramping, sedangkan lebah tampak lebih gendut dan tubuhnya berambut lebih banyak. Contoh lebah adalah lebah madu dan '*tawon endas*' (bahasa Jawa) yang sosok tubuhnya besar dan berwarna hitam. Sebutan tawon dalam tanda petik ini merujuk pada sebutan yang umum diberikan oleh masyarakat (khususnya masyarakat Jawa). Padahal mereka adalah lebah sejati. Tawon dapat kita jumpai di semua tempat, karena mereka adalah penjelajah yang baik. Kalau anda melihat

serangga coklat atau hitam dengan bercak-bercak kuning di badannya sedang menggogoti ulat yang sekarat pastikan bahwa itulah tawon sejati.<sup>9</sup>

Seperti burung walet, lebahpun dengan sarang yang dibangunnya dapat menghasilkan manfaat yang besar bagi manusia. Lebah dapat memberikan kontribusi terhadap kesehatan, baik sebagai makanan yang bergizi tinggi, sebagai obat ataupun bahan kosmetik. Produk-produk perlebah tersebut antara lain: madu (*honey*), tepung sari bunga (*bee pollen*) dan *royal jelly*. Di samping memberikan kontribusi terhadap kesehatan, lebah-lebah pengumpul serbuk sari memainkan satu peranan yang penting dalam penyerbukan tumbuh-tumbuhan. Beberapa dari tanaman yang tinggi tingkatnya menyerbuk sendiri, tetapi sejumlah banyak tumbuhan menyerbuk secara silang, yaitu serbuk sari dari satu bunga harus dipindahkan ke stigma (putik) bunga lainnya. Penyerbukan silang dilakukan oleh dua agen utama, yaitu angin dan serangga-serangga terutama lebah. Lebah-lebah yang seringkali melakukan penyerbukan adalah lebah madu, lebah kebun, dan paling banyak adalah lebah-lebah soliter.

Tumbuh-tumbuhan yang diserbuki oleh lebah-lebah mencakup kebanyakan buah-buahan, perkebunan beri, sayur-sayuran terutama kukurbit (sebangsa mentimun). Hasil-hasil panen kebun seperti semanggi, kapas dan tembakau dan bunga-bunga.<sup>10</sup> Ketika disadari bahwa nilai tahunan hasil panen yang diserbuk lebah semakin meningkat, maka jelaslah bahwa lebah-lebah adalah serangga yang sangat berharga. Hal tersebut mengakibatkan banyak penanam semakin yakin, kemudian

---

<sup>9</sup> Nugroho Susetyo Putra, *Serangga di Sekitar Kita*, Kanisius, Yogyakarta, 1994, p. 91.

<sup>10</sup> Borror Triplehorn Johnson, *Pengenalan Pelajaran Serangga*, Edisi keenam, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 1996, p. 901.

mereka membawa sarang-sarang lebah madu ke kebun apabila tumbuh-tumbuhan dalam musim bunga. Kenaikan hasilpun sungguh lebih besar.

Di sisi lain keberadaan sarang di alam telah menghadirkan pelajaran berharga dalam dunia kesenian. Burung membuat sarang dengan bahan-bahan terabaikan seperti rumput-rumput kering, jerami, daun kering, lumut, ranting-ranting kecil, lumpur kering dan lain-lain digabung artistik dengan kreasi instingnya mencapai bentuk yang mengagumkan seperti sarang burung walet, manyar dan lain-lain. Hal tersebut telah memberi pelajaran bagi kita bahwa sebenarnya walaupun dari barang-barang terabaikan, bekas pakai tak berguna, sentuhan kreativitas akan menghasilkan benda-benda yang artistik. Itulah sebabnya banyak seniman mulai berkreasi dengan aneka bahan daur ulang.

Sebagai seorang yang berkreasi di bidang keramik, penulis mengambil pelajaran berharga dari koloni lebah. Lebah *lanceng* membangun sarang dengan tanah yang digabung dengan kertas-kertas bekas yang dikunyahnya dicampur dengan air liurnya berbentuk pasta disusunnya sedikit demi sedikit hingga selesailah sarang yang indah. Penulis beranggapan ditemukannya teknik *paper clay* dalam dunia keramik bisa dikaitkan atau ada kemungkinan manusia terinspirasi oleh kerja lebah membangun sarang. Sarang lebah *lanceng* bentuknya aneh dan menakjubkan. Keindahan sarang lebah yang lain dapat kita amati dari bentuk sarang *kendil* (bahasa Jawa) ataupun sarang kertas. Sarang kertas sangat ulet dan kuat terdiri dari kamar-kamar atau sel-sel yang bentuknya segi enam sangat rapi dengan ukuran yang mantap. Bentuknya sangat aneh, sehingga seniman manapun akan terkagum-kagum jika mencermatinya. Bahkan siapapun akan terkagum dengan serangga kecil bernama rayap, yang mampu membangun sarang dengan tanah yang berdiri kokoh dan

berbentuk artistik. Bahkan ukuran tertinggi sarang rayap bisa setinggi rumah. Lebih lanjut mengilhami sarang binatang, sesungguhnya ada sekian persamaan-persamaan yang menarik antara proses pembuatan sarang dengan teori berkeramik. Sarang lebah apapun selalu dibuat dengan ketebalan dinding yang sama. Begitupun dalam teknik berkeramik, karena tanpa ketebalan dinding yang sama bodi keramik sangat beresiko retak atau pecah setelah di bakar.

Sarang binatang apapun selalu dibuat dengan ruang udara di dalamnya, begitu juga dalam keramik. Tanpa ruang udara, sebuah keramik dengan ketebalan tertentu pasti pecah, setelah melalui pembakaran. Bila tawon dalam membangun sarang *kendil* (bahasa Jawa) yang terbuat dari tanah tersebut dilengketkan bagian-bagiannya dengan air liurnya, dalam teori berkeramikpun tidak jauh berbeda tekniknya. Dalam teori keramik, untuk melengketkan dan memperkuat bodi pilinan digunakan bubur tanah liat dicampur dengan cuka.

Sedemikian inspiratifnya kerja binatang dalam membuat sarang, sehingga penulis telah mendapatkan pelajaran berharga dan ide-ide segar untuk penciptaan karya seni tugas akhir ini.

Ide merupakan suatu proses, hal ini dikatakan oleh Primadi, bahwa

Yang dimaksud dengan proses ide adalah hasil integrasi proses imajinasi, dari tingkat biasa sampai tingkat tertinggi, dari ketiga jenis dan sumber *image* yang kita miliki, dari semua indera, dalam penghayatan. Tahap ide, seperti juga tahap pelaksanaan nanti, mencakup tingkat kesiagaan, tingkat proses kreasi, dan tingkat proses emosi.<sup>11</sup>

Primadi menjelaskan bahwa ide merupakan hasil perwujudan dari suatu proses imajinasi manusia yang terwujud dari semua indera dalam penghayatan dan melalui tahap kesiagaan proses kreasi dan emosi.

---

<sup>11</sup> Primadi, *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*, ITB – Bandung, 2000, p. 25.

Pengaplikasian ide-ide menjadi karya jelas melalui berbagai proses, dan proses tersebut dimotori cara berfikir kreatif dalam menanggapi sesuatu, memberi pandangan baru, memecahkan masalah baru menjadi gagasan-gagasan personal yang akan divisualisasikan ke dalam karya seni.

Berfikir kreatif melibatkan kerja keras otak dalam merasa, menilai, menerobos, memprediksi dan lain-lain dengan segala sasaran kreatifnya.

Teori Wallas menjelaskan sebuah proses kreatif yang meliputi empat tahap yaitu:

1. Tahap persiapan, yaitu tahap mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban dan sebagainya.
2. Tahap inkubasi, yaitu tahap mencari dan menghimpun data serta individu sementara melepaskan diri dari masalah.
3. Tahap iluminasi yaitu tahap proses timbulnya inspirasi atau gagasan baru.
4. Tahap verifikasi yaitu tahap ide atau kreasi baru diuji terhadap realitas yang ada. Tahap ini memerlukan pemikiran kreatif (divergensi) dan diikuti pemikiran yang kritis (konvergensi).<sup>12</sup>

Berkaitan dengan berbagai uraian tersebut maka dapat penulis sampaikan bahwa upaya mengangkat sarang sebagai stimulans penciptaan karya tugas akhir ini pun telah melalui berbagai tahap di atas.

---

<sup>12</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1999, p. 59.

## 2. Sarang: Aspek-aspek Simbolik dan Stimulatifnya

Dalam hidup dan kehidupannya manusia memiliki tujuan-tujuan tertentu. Ia ditakdirkan mampu memilih dan menentukan tujuan-tujuan hidupnya sendiri. Bahkan tidak hanya itu, manusia berupaya menciptakan alat dan menyediakan sarana yang dapat memudahkan mereka untuk mencapai tujuan-tujuannya. Segala tujuan dan cita manusia sangat dimungkinkan teraih karena topanan kapasitas manusiawinya : inteligensi. Karena itulah manusia disebut *homo sapien* sekaligus pula *homo faber*. Sebutan pertama, mewakili kemampuan manusia untuk berbahasa : melakukan tindakan ujaran, berbicara, berkata-kata dan tindak tulisan. Sebutan yang kedua, menunjukkan kapasitas mental dan kemampuan untuk mencipta tidak hanya alat-alat praktis teknis, tetapi juga kuasa membuat kreasi-kreasi artistik. Artistik identik dengan seni, karena itu manusia sering disebut makhluk berkesenian.<sup>13</sup>

Alam penuh dengan gelombang inspirasi yang menarik menjadi sebuah objek penciptaan. Oleh karena itu, adalah sesuatu yang sangat alami, jika para seniman dalam menciptakan karya-karya seninya acapkali diilhami alam. Menurut kacamata spiritual hal ini terjadi karena manusia pada hakekatnya merupakan ciptaan Tuhan. Dengan demikian, sebagaimana Tuhan Maha Pencipta, manusiapun memiliki kapasitas dan hak untuk menciptakan, mengekspresikan keinginan pribadinya ke dalam sebuah bentuk/wujud, dan salah satu bentuk itulah yang disebut karya seni.

Berkaitan dengan hal tersebut, Frank G. Goble berpendapat :

Berkesenian merupakan salah satu kebutuhan manusia yang tergolong kebutuhan integratif. Kebutuhan integratif ini muncul karena adanya dorongan dalam diri manusia yang secara hakiki senantiasa ingin merefleksikan

---

<sup>13</sup> Frithjof Schuon, 1995, *Transfigurasi Manusia, Refleksi Antrosophia Parennialis* (terjemahan Fakhruddin Faiz), Qalam, Yogyakarta, 2002, p. 57.

keberadaannya sebagai makhluk bermoral, berakal dan berperasaan. Kebutuhan lainnya, baik dalam pemenuhan kebutuhan primer, kebutuhan sekunder, maupun kebutuhan integratif lainnya, yang berkaitan dengan perasaan baik dan tidak baik, benar dan tidak benar, adil dan tidak adil, serta masuk akal atau tidak masuk akal.<sup>14</sup>

Sebagaimana telah diketahui, bahwa karya seni sebagai ungkapan perasaan seniman, pada awalnya merupakan hasil dari proses interaksi dengan faktor objektif yang ada di alam.

Hubungan timbal-balik yang saling mempengaruhi antara seniman dengan faktor objektif yang ada di alam tersebut menimbulkan “pengalaman estetik”. Jika tidak terdapat pengalaman maka tidak mungkin ada penilaian estetik. Keindahan dapat dikenal melalui pengalaman, dan terbentuk oleh pengalaman dengan membayangkan sesuatu.<sup>15</sup>

Selanjutnya Dewey juga berpendapat: Pengalaman merupakan akibat, tanda, serta imbalan yang terjadi karena adanya saling mempengaruhi antara organisme dengan alam lingkungan<sup>16</sup>

Demikianlah karena pengalaman estetik merupakan hasil interaksi yang dicapai dengan alam, maka sesungguhnya pengalaman estetik merupakan dorongan awal untuk menciptakan karya seni.

Berkaitan dengan uraian tersebut di atas. Saini KM juga berpendapat demikian:

Pengalaman adalah entitas pikiran, perasaan dan khayal dalam kesadaran

---

<sup>14</sup> Frank G. Goble, *Mazhab Ketiga, Psikologi Humanistik, Abraham Maslow*, Kanisius, Yogyakarta, 1987, p. 79.

<sup>15</sup> Louis O. Kattsoff, *Pengantar Filsafat*, Terj. Soejono Soemargono, Tiara Wacana, Yogyakarta, 1992, p. 390.

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 391.

(jiwa) seseorang yang dirangsang dan dibentuk oleh realitas atau realitas tertentu sebagai sumber rangsangan dan pembentuk pengalaman.<sup>17</sup>

Dalam kacamata fenomenologis, teka-teki dari pengamatan adalah kenyataan bahwa manusia mengamati dunia, artinya dia sebagai unsur dari dunia itu. Tidak hilang dari dunia, melainkan menggubahkan dunia itu menjadi dunia bagi kita. Pengamatan ialah pemaknaan, membuka pintu menuju hal luar, menyituasikan diri dan menciptakan makna.<sup>18</sup>

Penulis memberikan makna terhadap sarang, disebabkan penulis melakukan “*response*” terhadap sarang, sedang manusia merupakan gejala eksistensial yaitu ko-eksistensi dengan alam. Dasar dari ko-eksistensi ialah pengamatan. Karena manusia bisa melihat dan mendengar, maka dia sanggup menggubah dunia menjadi lapangan makna.

Penulis berharap tidak terjadi salah pengertian dalam memahami hal yang dimaksud, bahwa sebenarnya objek itu, bukan berarti seluruhnya tidak konkrit. Hal tersebut merupakan cara bermain dengan “*rasa*” untuk melebih-lebihkan keinginan, kepuasan dalam mengkhayalkan, upaya menelusuri lapangan makna di balik wujud konvensionalnya. Cara-cara tersebut terasa lebih menjabarkan keberagaman “*uneg-uneg*” dari setiap seniman, sehingga setiap seniman mungkin mempunyai *response* yang berbeda dalam menanggapi objek.

Setiap manusia memiliki “*rasa*” yang berbeda. Kepekaan rasa yang berbeda itulah yang menyebabkan setiap manusia memiliki titik ketakjuban estetis yang berbeda pula dalam menanggapi objek di alam. Dalam konteks rasa Dick Hartoko

<sup>17</sup> Saini KM, Seminar Sehari Dengan Tema “Penciptaan Seni Menapak dan Meninggi”, Program Pascasarjana. ISI Yogyakarta, 12 September 2001, p. 1.

<sup>18</sup> M. A. W. Brouwer, *Alam Manusia dan Fenomenologi*, PT. Gramedia. Jakarta, 1988, p. 139.



memaparkan:

Rasa hanya dialami oleh segelintir orang saja yang dapat mengadakan identifikasi diri dengan barang atau peristiwa yang diamatinya, lalu merasa kagum dan takjub. Hanya orang yang dapat merasa takjub, dapat mengalami kebahagiaan estetik. Ini mengandaikan, bahwa batinnya murni dan jernih, sehingga kata-kata terlepas dari arti konvensionalnya, dari arti sehari-hari, lalu mulai mengambang, terbang, dan mencapai arti dan makna yang baru, yang tak terduga.<sup>19</sup>

Selanjutnya Brouwer berpendapat, merasa ialah diafeksi secara khusus, merasa ialah *Co-esse* yang diterjemahkan dengan *accueillir* “menyambut“ atau merespons, kesediaan membuka diri.<sup>20</sup>

Seperti ilustrasi-ilustrasi berikut, ketika kita mengamati bulan purnama di suatu malam, tiba-tiba dibayangkan (dipersonifikasikan), bulan menjadi tersenyum kala itu. Bibirnya merah, senyumnya tertuju pada kita, seolah bulan menyapa dengan senyumnya yang mempesona. Dari sanalah bulan hadir dengan tidak konkrit. Inilah yang merupakan salah satu cara “bermain dengan rasa“ untuk memuaskan keinginan mengkhayalkan atau kebebasan membahasakan keindahan. Berkaitan dengan hal tersebut, teori permainan Schiller, mengatakan sebagai berikut:

...asal mula seni adalah dorongan batin untuk bermain-main (*play impulse*) yang ada dalam diri seseorang. Seni merupakan semacam permainan menyeimbangkan segenap kemampuan mental manusia berhubungan dengan adanya kelebihan energi yang harus dikeluarkan. Bagi Spencer permainan itu berperan untuk mencegah kemampuan-kemampuan mental manusia menganggur dan kemudian menciut karena disia-siakan.<sup>21</sup>

Begitupun yang penulis inginkan dari melihat sarang di alam. Mula-mula penulis takjub dengan bentuk dan teksturnya yang aneh dan menarik. Keinginan itu

---

<sup>19</sup> Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, Kanisius, Yogyakarta, 1984, p. 72.

<sup>20</sup> M.A.W Brouwer, *Badan Manusia Dalam Cahaya Psikologi Fenomenologis*, Gramedia, Jakarta, 1988, p. 96.

<sup>21</sup> The Liang Gie, *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*, Karya, Yogyakarta, 1976, p.p. 77-78.

tidak berhenti dengan melihat, namun rasa takjub tersebut mengembara menjadi keinginan yang lain, mengendap dan membentuk kristal-kristal imajinasi.

Respons bagaimana yang akan diberikan pada suatu objek, hasilnya tergantung dari sejauh mana kepekaan seseorang menanggapi. Dalam merespons objek pengamatan, setiap orang bebas dalam menanggapi dan mengkhayalkannya. Misalnya suatu ketika dapat juga membayangkan sebuah sarang lebah tiba-tiba pecah, lebahnya beterbangan kesana-kemari atau mungkin bisa saja akibat dari peluru anggota GAM yang nyasar ke arahnya. Ketika lain boleh juga menganalogikan sarang tersebut dengan “singgasana” kepresidenan yang sering direbutkan seperti “emas putih” sarang walet. Mungkin juga melihat sarang burung yang terjepit di ranting pohon kering, tiba-tiba mengingatkan pada penduduk Indonesia yang hidup sebagai pemburu dan peramu hasil hutan di lembah Baliem, Irian Jaya, suku Anak Dalam atau orang kubu di Sumatra yang penduduknya masih hidup sebagai peladang yang berpindah-pindah, juga orang Toqutil di Halmahera Tengah, maupun orang laut yang hidup dan mengembara di dalam prahu di sepanjang laut Kepulauan Riau dan Bajo di kawasan Pantai di Sulawesi Utara. Mereka sering diklasifikasikan sebagai “masyarakat terasing”, dan masih banyak lagi melahirkan imajinasi-imajinasi lainnya. Setidak-tidaknya sejauh aspek aktualnya diperhatikan dalam pembatasan dan penambahan keinginan mengembangkan imajinasi, tetap menjadi sesuatu yang menarik dan relevan. Apalagi dalam lingkup berkesenian, sebuah keinginan itu bisa jadi merupakan khayalan semata-mata. Dan dalam tindakan imajinatif keinginan itu menghidupi dirinya sendiri.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Jean Paul Sartre, *Psikologi Imajinasi*, terjemahan Silvester G. Sukur, Yayasan Bentang Budaya, Jakarta, 1972, p. 297.

Dalam bahasa Jawa sarang disebut juga dengan "susuh". Mendengar nama "susuh", penulis teringat dengan sebuah "sasmita" atau pesan simbolik orang Jawa, yaitu terdapat ungkapan "*Susuh Angin*", maksud dari ungkapan tersebut adalah "*Kasampurnan jati*", atau kesempurnaan hidup manusia.

Ungkapan orang Jawa "*susuh angin iku mapan ing jroning nala*" yang mengandung pesan bahwa kesempurnaan hidup manusia bersumber pada hati/bathinnya sendiri. Maka dalam dunia pewayangan ketika Bima mencari "*susuh angin*" memasuki hutan belantara dan menyelami samudera, "*susuh angin*" tersebut tidak mungkin diketemukannya, sebab letaknya bersarang di hatinya sendiri. Ini merupakan pelajaran berharga bagi umat manusia, bahwa hati adalah senjata yang paling ampuh dalam mengurai hidup, dan kesejatian Tuhan. Dengan perantara hati, manusia akan mencapai tataran "*kasampurnan jati*". Hati memiliki tentara yaitu: ilmu, hikmah dan pemikiran.<sup>23</sup>

Semakin rasa manusia mendalami dimensi-dimensi bathin keakuannya, semakin ia akan menjadi sanggup untuk menghayati suatu pemenuhan ganda eksistensinya sendiri. Ia menemukan dirinya yang sebenarnya dengan semakin intensif, dan pada dasar kebatinannya ia akan bertemu dengan realitas yang ilahi.<sup>24</sup>

Kehidupan binatang di dalam sarang sepintas tidak jauh berbeda dengan kehidupan manusia di sebuah negara. Kelompok lebah di dalam sarang juga memiliki pembagian tugas yang jelas, demikian halnya yang terjadi pada sebuah negara. Jika sarang dipahami sebagai sebuah negara, maka di dalamnya terdapatlah sekelompok

---

<sup>23</sup> Al-Ghazali, *Rahasia Keajaiban Hati* (disadur Immul El Blitary), Penerbit Al-Ikhlash, Surabaya, 1990, p. 21.

<sup>24</sup> Franz Magnis Suseno, *Estetika Jawa, Sebuah Analisa Falsafati Tentang Kebijakan Hidup Jawa*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1993, p. 215.

besar manusia yang hidup bersama dengan jalinan unsur-unsur kehidupan yang ditata dan diatur oleh adat-istiadat dan hukum yang berlaku.

Sarang sebagai "negara" binatang, dapat mencerminkan sebuah "*Sasmita*" kehidupan bagi kita umat manusia. Bahwa dalam tingkat nilai budaya, dalam kehidupan sebaiknya selalu tercermin sikap dan sifat kerjasama, seperti gotong-royong, tolong menolong, rasa senasib dan sepenanggungan dalam suka dan duka. Di dalam kaitannya dengan fenomena tersebut orang Jawa memiliki ungkapan simbolis seperti "*saiyeg saekopraya*" yang artinya bergerak bersama untuk mencapai tujuan bersama. Sehingga jika dilihat dari sisi konstruksi keberadaannya, sarang burung maupun sarang lebah selalu menempel dengan benda lain di alam. Hal tersebut dapat mencerminkan hikmah dalam kehidupan bahwa manusia tidak akan bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain.

Pada bentuk visual sarang burung, elemen sarang yang terbentuk jalin-menjalin satu persatu disusun oleh burung membentuk kekuatan dinding sarang, mengandung pesan bahwa kebersamaan akan membangun kekuatan. Dalam slogan hidup orang Jawa dikenal "*rukun agawe santosa, crah agawe bubrah*", artinya hidup damai akan menjadi sejahtera, hidup yang tidak bersatu akan terpecah belah.

Ditinjau dari aspek bentuk, bila mengamati sarang lebah terdapatlah ruang-ruang atau sel-sel yang bentuknya segi enam sangat rapi dengan ukuran yang sama. Setiap sel tersebut diisi dengan seekor lebah yang hidup dengan lebah yang lain di satu sarang. Jadi kalau boleh menganalogikan bahwa sebenarnya sebagai makhluk Tuhan, manusia mempunyai derajat yang sama di sisi-Nya. Tuhan tidak memandang manusia dari bentuk fisiknya, jabatannya maupun kekayaannya. Dari sisi lain, bila

sarang dianalogikan sebagai sebuah negara lagi, maka bahwa setiap manusia atau Warga Negara sesungguhnya memiliki kedudukan ataupun hak dan kewajiban yang sama di dalam hukum, tanpa adanya pengecualian!.

Kemudian pesan-pesan simbolik apa lagi yang akan penulis sampaikan di dalam karya keramik seni tugas akhir ini, lebih lanjut akan penulis uraikan dalam bab selanjutnya melengkapi tinjauan karya.

Seniman mempunyai banyak nuansa kebebasan dalam menyampaikan apa yang mereka pikirkan, amati dan rasakan. Gejolak-gejolak dari gagasan yang sudah mengendap di kepala tersebut diolah dengan bahasa penyampaian yang bersifat personal menjadi sebuah karya seni apapun bentuknya. Bahkan banyak seniman yang melontarkan ide-ide atau gagasan yang justru tidak umum dan memang berlawanan dengan apa yang mereka temui di alam. Hal semacam itulah yang merupakan salah satu “nuansa” dalam menghadirkan keterkejutan atau ketakjuban sebuah permasalahan ke dalam karya seni.

Sebuah contoh kasus, ketika ada seorang seniman tertarik dengan sebuah sangkar, di mana sangkar sudah diketahui sebagai tempat untuk memelihara burung, namun secara sengaja sangkar itu justru diisi dengan patung kepala salah satu tokoh politik di suatu negara, dan dipajangnya di sebuah pameran. Tentu saja dipilihnya bentuk sangkar dan patung kepala tokoh tersebut dikarenakan ada sesuatu hal yang ingin disampaikan .

Konsekuensi sebagai idealis, akibat selalu haus mengejar ide-ide “besar“ seniman pun mengidap pelbagai kompleksitas kejiwaan yang sering kali memantul ke permukaan.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Imam Budhi Santoso, *Kalakanji*, Jalasutra, Yogyakarta, 2003, p. 184

Gaya penyampaian yang dibidang aneh itulah yang memancing kepekaan daya imajinasi yang “nyleneh” pula. Biasanya seniman memiliki kecenderungan ingin menampilkan kenyelenehannya itu menjadi sebuah “identitas diri” dalam karya seni. Bahkan hasil ekspresinya pun sering menjadi perbincangan, dan tidak luput dari kritikan.

Salah satu hal yang sering dilakukan oleh banyak seniman dalam bidang seni apapun, tari, ketoprak, pewayangan, musik, seni murni, seni kriya dan seni yang lain adalah keinginan untuk menciptakan atau menampilkan sesuatu karya seni yang “menggigit”. Menggigit dalam artian karya tersebut bisa berupa terobosan-terobosan tentang sesuatu hal yang baru atau sensasi-sensasi lain yang ingin mengejutkan kepada pemirsa. Hal tersebut diupayakan untuk menimbulkan gairah baru atau perkembangan dalam berkesenian.

Terobosan-terobosan yang dilakukan dalam seni ketoprak, kasus meledaknya minat pemirsa terhadap ketoprak humor/*plesetan* membuktikan tumbuh dan bertunasnya fenomena baru pada perkembangan kesenian ketoprak. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri karena nyata-nyata ketoprak lama yang dulu banyak digandrungi banyak penggemar mulai anak sampai orang tua, sekarang seperti sudah kehilangan perhatian pemirsa.

Semua kebudayaan berubah dalam perjalanan waktu.<sup>26</sup> Dalam hal pelestarian kesenian tradisional pun telah timbul banyak sorotan, bahkan selalu menjadi hal yang dilematis!. Dalam konteks kebudayaan tradisional penekanan justru diberikan pada pelestarian warisan masa lalu. Tapi kenyataannya kesenian memang telah berkembang sesuai dengan selera jaman.

---

<sup>26</sup> William A. Haviland, *Antropologi* (terjemahan R.G. Soekadjo), Erlangga, Jakarta, 1996, p. 356.

Berkenaan dengan uraian tersebut di atas penulis menjadi tertarik membicarakan masalah kriya. Perkembangan dan pengembangan kehidupan sosial-budaya pada umumnya di negara kita, langsung maupun tidak, juga senantiasa terkait atau berdampak pada perkembangan dan pengembangan kriya.<sup>27</sup> Kriya masa kini telah melahirkan karya-karya seni yang digolongkan menjadi dua kategori, yaitu “seni terapan”, yaitu karya-karya yang mengutamakan fungsional (praktis) dan karya-karya seni yang didorong oleh kepentingan estetik murni. Karya-karya kriya yang masuk kategori estetik murni sering disebut dengan istilah kriya seni. Sejalan dengan perkembangan kriya ini, But Muchtar mengungkapkan bahwa pada saat ini terdapat dua kategori kriya: yang pertama adalah yang tetap mempertahankan pengertian konvensional, yaitu kriya sebagai objek untuk keperluan sehari-hari, yang kedua adalah yang melihat kriya sebagai objek untuk menekankan ekspresi pribadi sehingga para pembuatnya menamakan dirinya seniman kriya.<sup>28</sup>

Pada kesempatan ini, penulis berharap menanggapi desas-desus yang masih mempersoalkan keberadaan seni kriya, seperti yang dinyatakan Adi Nugroho, sebagai berikut:

Bidang Ilmu Kriya, jika diurai dari akar keilmuannya, masih terus menjadi perdebatan sengit di antara kalangan Praktisi dan akademisi di bidang seni rupa. Bidang kriya telah menjadi ajang perebutan antara masuk ke dalam disiplin ilmu seni atau ilmu desain.<sup>29</sup>

Adalah permasalahan yang harus ditanggapi secara wajar. Transformasi

---

<sup>27</sup> Tjetjep Rohendi Rohidi, “Mempersiapkan dan mengarahkan Seni Kriya Indonesia Dalam Era Globalisasi Yang terbuka”. dalam Seminar Internasional Seni Rupa 2002. PPs.ISI Yogyakarta, 2002, p. 7.

<sup>28</sup> But Muchtar. “Daya Cipta di Bidang Kriya”. *SENI : Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, 1/03 Oktober 1991, BP. ISI Yogyakarta. p. 3.

<sup>29</sup> Adhi Nugroho, “Kriya Indonesia, Sebuah Wilayah Sumber Inspirasi Yang Tak Terbatas” Dalam *Komperensi Kriya dan rekayasa 1999*. Institut Teknologi Bandung, 26 November 1999, p. 4.

pengertian kriya tersebut tidak perlu diperpanjanglebarakan, dan semestinya harus mulai dibangun kesepahaman dari berbagai pihak yang berkompeten pada dunia seni rupa.

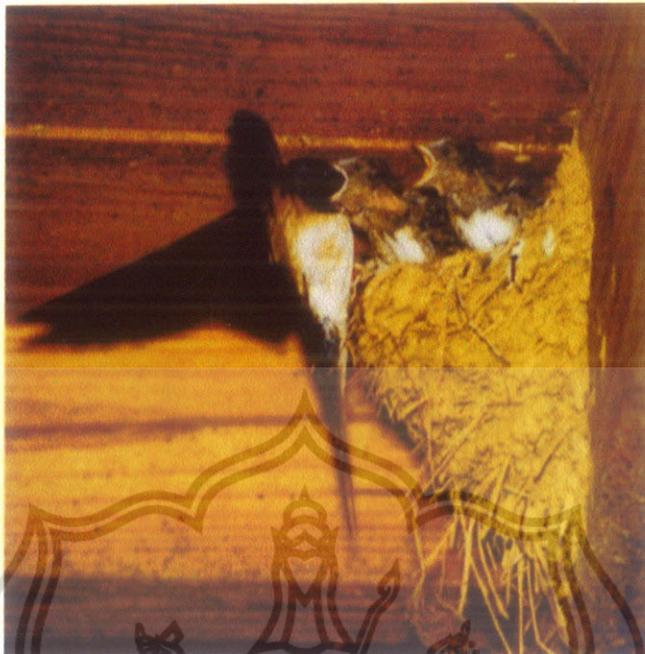
Berkenan dengan perkembangan dan pergeseran kriya, Soedarso Sp. menyatakan bahwa:

Sesungguhnya dahulu semua seni adalah seni kriya ini, tetapi dalam perkembangan jaman cabang-cabang seni yang lebih ekspresif, yang murni estetik dan kurang mementingkan kekriyaan yang tinggi, memisahkan diri. Namun dalam perkembangan selanjutnya, seni kriya yang benar-benar seni kriya dan merupakan seni terapanpun karena desakan kemajuan industri banyak yang berpindah fungsi dari seni terapan ke seni murni.<sup>30</sup>

Dari berbagai uraian tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa seni kriya dalam konteks masa kini (kontemporer) telah memberikan pengertian yang berbeda dari pemaknaan seni kriya masa lampau.

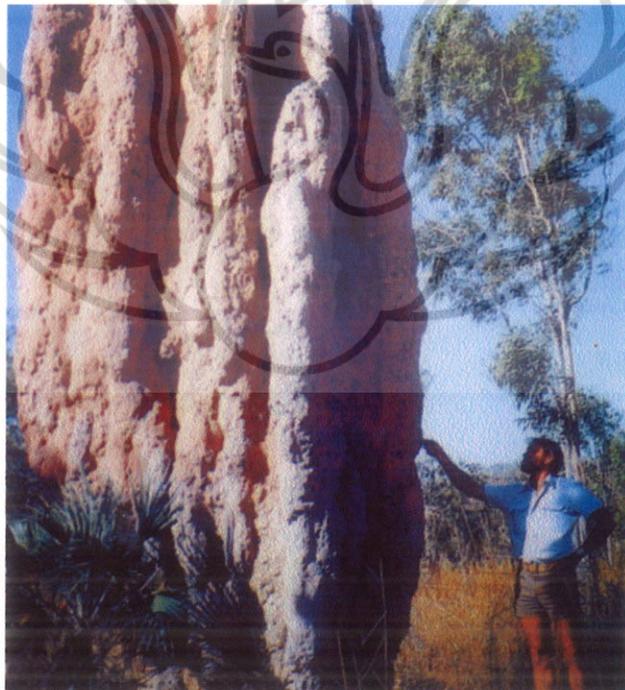
---

<sup>30</sup> Soedarso Sp., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987, p. 14.



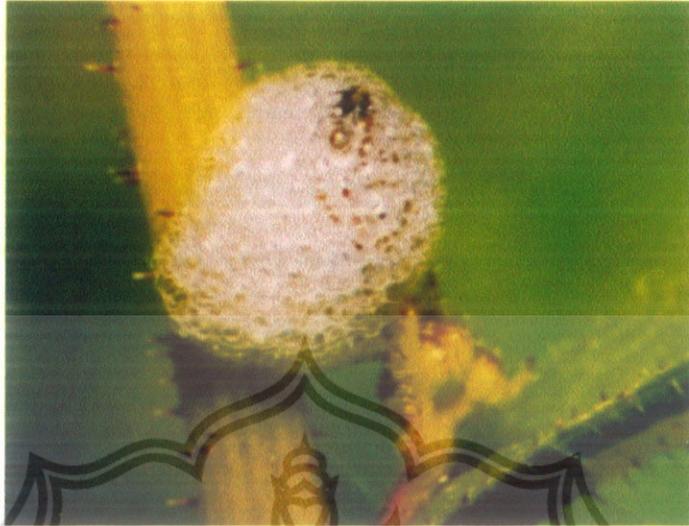
**Gambar 13.** Sarang burung sriti.  
Biasanya menempel pada dinding-dinding bangunan.

(Foto: dokumentasi penulis)



**Gambar 14.** Sarang rayap.  
Sarang rayap terbuat dari tanah, ukuran tertinggi bisa mencapai setinggi rumah

Sumber : Anita Ganeri. *Serangga*. 2001. Grolier Internasional. p. 9.  
(Foto: reproduksi penulis)



**Gambar 15.** Sarang kepik busa.

Sumber : Anita Ganeri. *Serangga*. 2001. Grolier Internasional. p. 60.  
(Foto: reproduksi penulis)



**Gambar 16.** Sarang lebah lanceng.

Sarang lebah *lanceng* dibangun dari sisiran tanah kering, warnanya unik, biasanya menggantung dengan konstruksi di antara ranting-ranting pohon.

(Foto: dokumentasi penulis)

## C. Landasan Penciptaan dan Metode Penciptaan

### 1. Landasan Penciptaan

Seni sebagai aktivitas manusia memang banyak dipengaruhi oleh alam lingkungan. Pada awalnya adalah suatu proses di mana alam lingkungan (meliputi ciptaan Tuhan yang ada di dunia) mempengaruhi atau memberi rangsangan ke dalam jiwa seniman, sehingga timbul gagasan/perasaan tertentu yang kemudian diungkapkan ke dalam karya seni.

Bentuk apa saja yang terbentang di alam semesta, baik ciptaan Tuhan, maupun ciptaan manusia banyak menyiratkan makna. Hal tersebut juga dikatakan oleh Van Peursen: Tiap-tiap barang/benda mempunyai sebuah pesan bagi manusia yang menilainya secara positif atau negatif.<sup>31</sup>

Itulah sebabnya para seniman selalu ingin mengembangkan rasa yang ada pada dirinya untuk menemukan gagasan-gagasan yang cemerlang ke dalam karya seninya. Jawabannya adalah seberapa tajam kepekaan seniman menangkap moment-moment estetik yang berlangsung di sepanjang hidupnya.

Ungkapkan gagasan/perasaan tersebut sering disebut "ekspresi". Hal ini dapat dijelaskan bahwa "ekspresi" adalah sebuah istilah yang penting dalam percaturan seni modern. Apa yang terkandung di dalamnya merupakan bentuk pengucapan cita rasa yang paling dalam dari jiwa manusia. Di dalam pengalaman estetik, ekspresi merupakan bentuk pengucapan yang sifatnya subyektif. Kecenderungan ini disebabkan oleh aktivitas individual yang kuat dari jiwa manusia di dalam

---

<sup>31</sup> C.A. Van Peursen, *Orientasi di Alam Filsafat*, (terj. Dick Hartoko), Gramedia, Jakarta, 1986, p. 142.

menghayati obyek yang dihadapinya.<sup>32</sup> Sedangkan dalam berkesenian "ekspresi" ini harus "dikawinkan" dengan "kreativitas". *Creatively* berarti secara kreatif, *creativity* atau kreativitas berarti berdaya cipta.<sup>33</sup>

Kreativitas merupakan faktor utama dalam proses berkarya, tak terpungkiri kenyataannya kreativitas merupakan "nyawa" dari suatu proses penciptaan. Karya seni tanpa didasari kreativitas, sama saja "tanpa nafas", maka karya seni tersebut akan mati atau tidak berkembang. Kreativitas sangat penting dalam seni modern, dan dari kreativitas ini berkembanglah sifat-sifat orijinalitas, kepribadian, kesegaran dan sebagainya".<sup>34</sup>

Geoffrey Pettey dalam bukunya menjelaskan beberapa fase timbulnya proses kreativitas, yaitu: *inspiration, clarification, distillation, perspiration, evaluation and incubation*.<sup>35</sup> Sebuah proses kreatif dilakukan secara bertahap dan saling berhubungan satu dengan yang lain.

Menyibak misteri kehidupan di balik makna simbolik sebuah benda bernama "sarang" sangatlah menarik. Demikianlah yang selalu merangsang pengembaraan imajinasi dan kreativitas dalam menyusun konsep karya seni Tugas Akhir ini. Rangsangan tersebut telah menghadirkan sekian fenomena-fenomena kehidupan yang

---

<sup>32</sup> Alexandri Luthfi R., "Pemanfaatan Sifat Transparan Kaca dan Daya Visual Warna Untuk Menciptakan Karya Seni", *Seni : Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, BP ISI, III/01, Januari 1993, p. 72.

<sup>33</sup> John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Gramedia, Jakarta, 1987, p. 154.

<sup>34</sup> Soedarso Sp., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, CV. Studio Delapan Puluh Enterprise, Jakarta, bekerjasama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2000, p. 6.

<sup>35</sup> Geoffrey Pettey, *Creativity, Memaksimalkan Potensi Kreatif*, (terj. Hari Wahyudi), PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 1997, p. 2.

terangkum menjadi pesan-pesan simbolik yang terwujud dalam berbagai bentuk karya.

Hakekat simbol merupakan suatu (benda material, peristiwa atau tindakan manusia) yang mewakili konsep tertentu yang dinilai atau maknanya telah ditetapkan oleh penggunanya. Simbol merupakan suatu objek inderawi karena ini harus mempunyai bentuk yang dapat diamati oleh panca indera manusia. Nilai yang melekat pada simbol itu sama sekali tidak terikat secara melekat pada objek itu sendiri.<sup>36</sup>

Berkaitan dengan simbol yang digunakan dalam dunia seni ini A.A.M. Djelantik menyatakan sebagai berikut :

"Simbol banyak sekali dipergunakan dalam kesenian untuk memberi arti yang mendalam kepada apa yang disajikan. Seni lukis, seni patung, seni tari dan lain-lain. Bila dalam penyajiannya melulu memakai simbol-simbol, disebut *allegori*. Simbol yang sangat mengesankan bisa memperkuat intensitas dari karya seni."<sup>37</sup>

Pada kesempatan ini penulis menciptakan karya-karya keramik ekspresif simbolik, yaitu keramik yang dibuat untuk kepentingan estetik murni yang tidak berhubungan sama sekali dengan kepentingan fungsi praktis. Dalam perwujudan bentuk karya, penulis sangat tertarik untuk menonjolkan karakter sarang dengan kualitas elemen-elemen pembentuknya. Elemen-elemen sarang tersebut dicapai dengan penerapan teknik-teknik pembentukan terpilih yang disesuaikan dengan karakter bentuk sarang di alam.

---

<sup>36</sup> Agus Sachari, *Paradigma Desain Indonesia*, Rajawali, Jakarta, 1986, p. 199.

<sup>37</sup> A.A.M. Djelantik, *Estetika, Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 1999, p. 183.

Pada perwujudannya bentuk-bentuk sarang tersebut dipadukan dengan objek pendukung seperti fantasi pohon, bebatuan dan lain-lain sehingga menjadi satu kesatuan bentuk karya.

Keinginan untuk membuat karya keramik ekspresif ini sejalan dengan perkembangan seni keramik yang semakin pesat. Kenyataan ini sebenarnya sejalan dengan berkembangnya kebutuhan manusia dalam menghadapi tantangan-tantangan jaman yang ditunjang oleh faktor-faktor lain seperti tersedianya bahan, penguasaan teknologi dan daya kreasi pengeramiknya.

Keramik masa kini dibedakan menjadi tembikar tradisional buatan perajin, keramik produksi pabrik dan keramik seni karya keramikus. Para pengrajin tembikar tradisional membuat barang kebutuhan masyarakat sehari-hari dan menjualnya dengan harga murah, dibuat dengan teknologi sederhana. Sedangkan pabrik keramik memproduksi barang keramik yang tidak beresiko secara teknik, karena memakai teknologi mesin. Pabrik keramik dapat memproduksi barang yang sama bentuknya dalam jumlah banyak dan menjualnya dengan harga murah untuk mendapatkan laba besar. Sebaliknya perupa keramik selalu bereksperimen dengan kreativitas, inspirasi dan inovasi untuk menghasilkan keramik kreasi seni. Karyanya sedikit, namun dijual sebanding dengan nilai kreativitas dan tingkat kesulitan pembuatannya. Keramik seni dan seni karamik mempunyai pengertian yang berbeda. Dua kata yang dirangkai menjadi kata majemuk, namun penempatan kata yang berbeda akan memberikan arti serta makna yang berbeda pula. Keramik Seni adalah keramik yang difungsikan sebagai media ekspresi seni. Sedangkan Seni Keramik dapat diartikan sebagai suatu cara pengubahan yang diterapkan untuk memperoleh ekspresi benda/produk

keramik.<sup>38</sup> Keramik seni memiliki kemampuan bisa menimbulkan cita-cita seni dan estetis ke dalam rohani kita, suatu kemampuan khas yang tidak dimiliki oleh benda-benda pakai yang hanya mementingkan segi kepraktisannya saja, meskipun hasilnya sering tampak unik, namun khas dan kreatif. Keramik seni bisa diciptakan sebagai benda terap (*applied art*), maupun tidak untuk tujuan apa-apa kecuali hanya sebagai curahan rasa seni semata. Hal serupa juga dijelaskan oleh Sumpeno Bustam bahwa benda-benda keramik yang lebih bersifat seni, konsep seninya untuk ekspresi harus tercapai dan masalahnya juga harus kembali pada pemecahan teknologi dan *engineering*. Konsepsi seni yang dituangkan dalam disain mempunyai lingkup yang pendekatannya lain dibanding barang keramik pakai atau keramik hias.<sup>39</sup> Oleh karena itu harus ada keterpaduan antara seni dan teknologi dalam menciptakan keramik seni.

## 2. Metode Penciptaan

Menurut L.H. Chapman sebagaimana dijelaskan Sahman, proses penciptaan itu terdiri atas 3 tahapan, yaitu :

- a. Tahapan awal yang berupa upaya menemukan gagasan.
- b. Tahapan penyempurnaan, mengembangkan dan menetapkan gagasan awal.
- c. Tahapan ketiga adalah visualisasi ke dalam medium.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Sidarto, "Teknologi Keramik Indonesia : Pertumbuhan dan Masalahnya" *Seni Rupa*, No. 4 Februari, DKJ, Jakarta, 1984, p. 15-16.

<sup>39</sup> Sumpeno Bustam, "Keramik: Perpaduan Seni dan Teknologi", *Seni Rupa*, No. 4 Februari, DKS, Jakarta, 1984, p. 35.

<sup>40</sup> Humar Sahman, *Mengenal Dunia Seni Rupa*, IKIP Semarang Press, Semarang, 1993, p. 72.

Dari ketiga tahapan inilah, akan diupayakan berbagai pemecahan masalah yang menyangkut tujuan akhir, yaitu memaksimalkan daya cipta karya seni. Pada tahap pertama seniman bisa secara langsung maupun tidak secara langsung mencari gagasan-gagasan yang segar untuk karya seninya. Kadang gagasan/ide tersebut datang secara spontan, tanpa perenungan terlebih dahulu, akan tetapi kadang juga membutuhkan pengembaraan ide yang sangat pelik.

Tahap kedua, setelah ditemukan gagasan awal dari sesuatu objek yang telah menggugah perasaannya, gagasan tersebut kemudian lebih diolah kembali atau disempurnakan sehingga memungkinkan terjadinya berbagai gelombang ide. Tahap inilah yang akan menentukan kualitas konsep dan kematangan karya seni. Di dalamnya menyangkut pengkayaan imajinasi dan peluang-peluang kasus tema penciptaan diwadahi. Tahap ketiga adalah menuangkan gagasan-gagasannya ke dalam medium karya. Pada tahap inipun bisa saja terjadi kemungkinan perkembangan atau perubahan ide. Tetapi tentu saja tidak akan sama sekali berubah dari gagasan-gagasan yang ditemukan sebelumnya.

Sesuai dengan metode L.H. Chapman di atas, maka metode penciptaan penulis dalam rangka tugas akhir inipun telah melintasi tahap-tahap tersebut di atas.

Lebih lanjut penulis menyampaikan bahwa dalam proses penciptaan karya keramik ini digunakan metode eksplorasi, eksperimentasi dan pembentukan.

Metode-metode tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi penulis mencoba menemukan dan mengurai dimensi-dimensi pengetahuan yang berkaitan dengan tema penciptaan. Maka upaya penjelajahan dan penyelidikan terus penulis lakukan untuk memperoleh sumber-

sumber penting baik berupa informasi maupun pengetahuan langsung di lapangan.

Kegiatan ini meliputi :

- 1) Pengamatan secara langsung di lapangan yang mencakup pengamatan secara visual, yaitu bentuk dan macam-macam sarang yang ada di alam, untuk menumbuhkan daya imajinasi dan kreativitas dalam penciptaan karya seni keramik. Pada tahap ini penulis juga melakukan pemotretan langsung guna merekam kualitas estetik bentuk-bentuk sarang di alam yang akan sangat berguna sebagai dokumentasi acuan penciptaan karya.



**Gambar 17.** Penulis sedang melakukan pengamatan langsung terhadap sarang lebah.  
(Foto: penulis)

- 2) Pengumpulan informasi-informasi penting melalui studi pustaka, yang mempersatukan objek inspirasi dengan konsepsi penciptaan, sebagai upaya menemukan gagasan/ide yang lebih cemerlang.
- 3) Mengkonstruksikan gagasan/ide ke dalam proses penciptaan, melalui analisis dan kontemplasi terhadap bentuk, material dan teknik yang terpilih.

## b. Tahap Eksperimen

Berkaitan dengan proses penciptaan keramik seni ini kegiatan eksperimen diupayakan untuk mendapatkan intensitas pengalaman baru, yang hasil-hasilnya akan menjadi motor penggerak tercapainya sebuah karya seni, baik ditinjau dari perspektif bentuk, proporsi, harmoni, dekorasi dan lain sebagainya.

Dalam perwujudannya kegiatan eksperimen dalam penciptaan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1) Eksperimen Bentuk

Dalam eksperimen bentuk, penulis melakukan penghayatan bentuk melalui sketsa-sketsa. Untuk sebuah karya, sketsa dibuat dengan berbagai alternatif, sehingga dalam pengambilan keputusan terbaik seringkali sketsa yang satu mempengaruhi atau melengkapi sketsa yang lain. Dan jadilah sketsa terpilih yang akan diwujudkan menjadi karya.

### 2) Eksperimen Bahan

Untuk menentukan pilihan kualitas bahan keramik, perlu diadakan pengolahan dan pengkomposisian bahan yang tepat didasarkan pada teknik pembentukan yang akan diterapkan.

Komposisi tanah untuk cetak tuang akan berbeda dengan komposisi tanah liat untuk teknik pilin, begitu pula dengan teknik *plottedan*. Komposisi bahan yang tepat akan mengakibatkan berhasilnya sebuah proses pembuatan keramik.

Dalam hal ini penulis telah melakukan berbagai eksperimen bahan, antara lain penggunaan tanah liat Pacitan sebagai tanah liat utama,

dicampur dengan jenis-jenis *grog* yaitu pasir, batu tahan api, tanah liat sejenis, juga dengan kaolin maupun cuka.

Eksperimen tersebut dilakukan dengan perbandingan-perbandingan tertentu dari berbagai bahan di atas, sampai didapatkan perbandingan yang paling tepat. Hasil eksperimen tersebut menghasilkan berbagai alternatif komposisi bahan penciptaan.

### 3) Eksperimen Teknik Pembentukan

Teknik pembentukan yang digunakan adalah terdiri dari berbagai macam teknik seperti teknik pilin, *plothotan*, dengan alat suntik dan cetak tuang. Eksperimen teknik pembentukan ini merupakan upaya mencapai karakter elemen-elemen sarang dan objek pendukungnya.

### 4) Eksperimen Pewarnaan Glasir

Pada eksperimen pewarnaan glasir diupayakan berbagai warna glasir yang menghasilkan glasir transparan maupun warna-warna yang tidak mengkilat (*dof*).

## c. Tahap Pembentukan

Dalam kegiatan pembentukan penulis mengaplikasikan hasil-hasil eksperimen yang meliputi penggunaan bahan, teknik, bentuk dan pengglasiran yang sudah melalui hasil akhir uji coba sebelumnya.

Pada proses kreatifnya, penulis berupaya menciptakan karya-karya keramik dengan karakteristik elemen bentuk sarang. Bentuknya bisa sangat beragam tapi cita rasa tekniknya terasa unik, dan memiliki nilai kekriyaan tinggi.