

**DEFORMASI BENTUK HANOMAN DALAM
KARYA KERAMIK**



PENCIPTAAN

Giyono

NIM 1311747022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

DEFORMASI BENTUK HANOMAN DALAM KARYA KERAMIK



PENCIPTAAN

Oleh:

Giyono

NIM 1311747022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

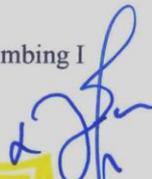
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2017

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

DEFORMASI BENTUK HANOMAN DALAM KARYA KERAMIK
diajukan oleh Giyono, NIM 1311747022, Program Studi S-1 Kriya Seni,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 10
Juli 2017

Pembimbing I


Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.
NIP.19640720 199303 2001

Pembimbing II


Retno Purwandari, S.S., MA.
NIP.19810307 200501 2001

Cognate/Anggota


Drs. Rispul, M.Sn.
NIP. 19631104 199303 1001

Ketua Jurusan/Program
Studi/Ketua/Anggota


Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.
NIP. 19620729199002 1 001

Menyetujui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada kedua orangtua yang telah membesarkan dan mencintaiku, yaitu bapak dan ibuku, Alm. Triyoto dan Surani, dan juga tentu rasa puji syukur dihantarkan pada Kreator Alam Semesta Yang Mahakreatif dan Mahaindah, Allah SWT. Semoga bermanfaat bagi masyarakat, dan menjadi referensi baru di dalam dunia seni, khususnya seni keramik.



Yogyakarta, 10 Juli 2017

Giyono

MOTTO

***Hidup Adalah Sebuah Pilihan
Maka Kita Pantas Untuk Memilih***



***Warmest Greeting,
Giyono***

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka



Yogyakarta, 10 Juli 2017

Giyono

KATA PENGANTAR

Rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT, atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir demi memenuhi syarat gelar sarjana di bidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan rasa hormat dan kerendahan hati atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni Jurusan, Fakultas Seni rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., Dosen wali dan Dosen pembimbing I yang selama ini telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan, semangat, kritik, dan saran agar terciptanya tugas akhir ini;
5. Retno Purwandari, S.S., M.A., Dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan, semangat, kritik, dan saran agar terciptanya tugas akhir ini;
6. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

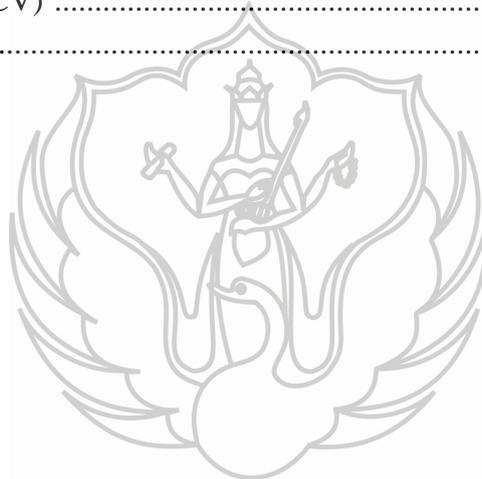
7. Bapak Alm. Triyoto dan Surani atas segala kasih sayang, dukungan dan doanya selama ini;
8. Keluarga besar Alm. Kakek Yoso Taruno dan nenek Yati;
9. Keluarga Besar Alm. Kakek Wiryo Sentono dan Nenek Wiryo;
10. Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada Almarhumah Ines Wardani yang telah memberikan bantuan, dukungan, sekaligus penyemangat hidup, semoga dia diterima semua amal ibadahnya dan ditempatkan di tempat yang tenang di alam sana;
11. Kekasih tercinta, Dilla Sekar Asturi yang telah memberikan bantuan dan semangat;
12. Teman-teman jurusan keramik angkatan 2013, Dio Pujaka, Rio Pujaya, Bayu Hermawan, Sareza Rohmajati, Hanifah Az Zahra, Fikri Mubarak, Agus Munif Mudhofar, Gumelar Wahyu Aji, dan Jeniastuti;
13. Teman-teman semua Angkatan 2013 yang tidak bisa disebutkan satu persatu;
14. Pak Edi, Pak Sumadi, Pak Parto, Pak Jasmadi yang telah memberikan dukungan dalam peminjaman alat;
15. Asep Maulana Hakim selaku pemilik Studio Ayam Tanah yang telah memberikan fasilitas pembakaran keramik;

serta semua pihak yang telah membantu terciptanya tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya dan selalu diberkati.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	11
A. Sumber Penciptaan	11
B. Landasan Teori	17
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	28
A. Data Acuan	28
B. Analisis Data Acuan	31
C. Rancangan Karya	35
D. Proses Perwujudan	52
1. Bahan dan Alat	53
2. Teknik Pengerjaan	72
3. Tahap Perwujudan	74
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	86

BAB IV. TINJAUAN KARYA	96
A. Tinjauan Umum	96
B. Tinjauan Khusus	99
BAB V. PENUTUP	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126
WEBTOGRAFI	127
LAMPIRAN	128
A. Foto Poster Pameran	128
B. Foto Situasi Pameran	129
C. Katalogus	130
D. Biodata (CV)	134
E. CD	136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Figur Hanoman	11
Gambar 2. Struktur Warna	20
Gambar 3. Wayang Kulit Hanoman	29
Gambar 4. Kepala Hanoman	29
Gambar 5. Kartun Hanoman	30
Gambar 6. Patung Hanoman Bersayap	30
Gambar 7. Sketsa Alternatif 1	36
Gambar 8. Sketsa Alternatif 2	36
Gambar 9 Sketsa Alternatif 3	37
Gambar 10. Sketsa Alternatif 4.....	37
Gambar 11. Sketsa Alternatif 5.....	38
Gambar 12. Sketsa Alternatif 6.....	38
Gambar 13. Sketsa Alternatif 7.....	39
Gambar 14. Sketsa Alternatif 8.....	39
Gambar 15. Sketsa Alternatif 9.....	40
Gambar 16. Sketsa Alternatif 10.....	40
Gambar 17. Sketsa Alternatif 11.....	41
Gambar 18. Sketsa Alternatif 12.....	41
Gambar 19. Sketsa Terpilih 1	43
Gambar 20. Sketsa Terpilih 2	44
Gambar 21. Sketsa Terpilih 3	45
Gambar 22. Sketsa Terpilih 4	46
Gambar 23. Sketsa terpilih 5	47
Gambar 24. Sketsa Terpilih 6	48
Gambar 25. Sketsa terpilih 7	49
Gambar 26. Sketsa Terpilih 8	50
Gambar 27. Sketsa Terpilih 9	51
Gambar 28. Tanah Liat Stoneware Kode Gzht	53
Gambar 29. Bahan Glasir	55

Gambar 30. Beberapa Macam Butsir	63
Gambar 31. <i>Banding Wheel</i>	63
Gambar 32. Sikat dan Kuas	64
Gambar 33. Meja Gips	64
Gambar 34. Botol Bekas dan Sendok	65
Gambar 35. Timbangan	65
Gambar 36. Saringan	66
Gambar 37. Mortar dan Penggerusnya	67
Gambar 38. Spon	67
Gambar 39. Senar	68
Gambar 40. Tungku Gas	71
Gambar 41. Proses Pengolahan tanah	76
Gambar 42. Proses Pengulian Tanah	77
Gambar 43. Proses Pembentukan Karya	78
Gambar 44. Proses Pendetailan Karya	79
Gambar 45. Proses Pengeringan Karya	80
Gambar 46. Penyusunan Karya di Dalam Tungku	81
Gambar 47. Grafik Pembakaran Biskuit	82
Gambar 48. Proses Pengglasiran Karya	83
Gambar 49. Grafik Pembakaran Glasir	85
Gambar 50. Karya Tugas Akhir Penulis	96
Gambar 51. Karya 1	99
Gambar 52. Karya 2	102
Gambar 53. Karya 3	105
Gambar 54. Karya 4	107
Gambar 55. Karya 5	110
Gambar 56. Karya 6	113
Gambar 57. Karya 7	116
Gambar 58. Karya 8	118
Gambar 59. Karya 9	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Formula Tanah Gzht	54
Tabel 2. Formula Glasir Gzht yang Menghasilkan Warna Hitam	58
Tabel 3. Formula Glasir Gzht yang Menghasilkan Warna Putih	59
Tabel 4. Formula Glasir Gzht yang Menghasilkan Warna Krem	59
Tabel 5. Formula Glasir Gzht yang Menghasilkan Warna Coklat Bening	60
Tabel 6. Formula Glasir Gzht yang Menghasilkan Warna Merah	60
Tabel 7. Formula Glasir Gzht yang Menghasilkan Warna hijau	61
Tabel 8. Formula Glasir Gzht yang Menghasilkan Warna Biru	61
Tabel 9. Formula Glasir Gzht yang Menghasilkan Warna Orange	62
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 1	86
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 2	87
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 3	88
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 4	89
Tabel 14. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 5	90
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 6	91
Tabel 16. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 7	92
Tabel 17. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 8	93
Tabel 18. Kalkulasi Biaya Penciptaan karya 9.....	94
Tabel 19. Kalkulasi Biaya Pembakaran Glasir dan Pembakaran Biskuit	95
Tabel 20. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Poster Pameran	128
Lampiran 2. Foto Situasi Pameran	129
Lampiran 3. Katalog	130
Lampiran 4. Biodata (CV)	134
Lampiran 5. CD	136



INTISARI

Berawal dari pengalaman pada masa kecil yang sering mendengarkan cerita pewayangan Jawa terutama pewayangan Ramayana dan Mahabarata, penulis tertarik untuk menjadikan tokoh Hanoman sebagai sumber ide dalam penciptaan karya keramik. Hal tersebut dikarenakan Hanoman memiliki bentuk yang cukup unik. Selain itu, penulis ingin mengingatkan kembali kepada masyarakat terutama kalangan muda untuk terus melestarikan kebudayaan Jawa seperti halnya seni pewayangan. Selain beberapa alasan di atas penulis juga mempunyai keinginan untuk menciptakan kembali tokoh Hanoman ke dalam media keramik sesuai dengan versi penulis.

Proses penciptaan karya-karya ini dilakukan dengan hati-hati dan berurutan. Dari pencarian sumber ide, sketsa, pemilihan bahan, sampai pada tahap pengerjaan karya mentah yang menggunakan beberapa macam teknik yaitu: teknik pijit, teknik pilin, teknik gores, dan teknik *slab*, pengeringan, pembakaran, pengglasiran, hingga yang terakhir pemajangan karya. Pemilihan materi yang dijadikan sumber ide pada penciptaan karya ini menggunakan beberapa teori pendukung, seperti: teori estetika, semiotika, teori “metode penciptaan 3 Tahap 6 langkah”, teori keramik, dan teori deformasi.

Setelah melalui proses penciptaan yang panjang, terlahirlah sembilan karya seni dengan tema Hanoman. Secara keseluruhan terlihat bahwa pada karya-karya ini terdapat perubahan bentuk(deformasi) pada bentuk tubuh Hanoman yang menjadikannya terlihat imut dan lucu, berbeda dari Hanoman pada umumnya. Selain itu terdapat juga menambahkan sayap pada bagian punggungnya. Sayap ini diberikan sebagai simbol kebebasan yang dimiliki sang Hanoman. Terciptanya karya-karya ini diharapkan dapat melestarikan budaya Jawa sekaligus juga diharapkan dapat dijadikan referensi dalam dunia keramik, khususnya kepada seniman keramik.

Kata Kunci: Deformasi, Hanoman, Keramik

ABSTRACT

The idea of creating of these Hanuman ceramic artworks began from the creator's childhood who at that time often see wayang (shadow puppet) shows that tell stories of Ramayana and Mahabharata. These artworks that was inspired by the unique shape of Hanuman, were made to attract people, especially the youths, to learn more about the Javanese cultural heritage called wayang. On the other side, these artworks were also made by the creator's desire to create his own version of Hanuman.

The creation process was done by doing things like searching visual ideas, sketches the ideas, selecting materials, then creating the artwork using shaping techniques like pinching, coiling, scratching, and slabbing, before doing the firing process. All was done step by step. The creation of this artwork used theories like: aesthetics, semiotics, "3 phase 6 step method of creation", ceramic art theories, and visual deformation theory.

As the result, nine Hanuman-themed artworks was created. In the works of writers seen the existence of element deformation of the form. With cute little bodies, these "Hanumans" looked very different from the usual looks of Hanuman, not only that it was deformed, but the creator also added a pair of little wings on their backs. These differences were made as an attraction, and also as a symbol of freedom. Overall, all of these artworks were made to attract people learn about Javanese cultures, including to attract other artists so they would make artworks using a similar theme as these artworks.

Keywords: *Deformation, Hanoman, Ceramics*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Berawal dari pengalaman penulis di waktu kecil yang sering mendengarkan cerita pewayangan Jawa, penulis tertarik untuk mengangkat salah satu tokoh pewayangan tersebut sebagai sumber ide dalam penciptaan karya keramik. Tokoh tersebut bernama Hanoman. Penulis memilih tokoh Hanoman sebagai sumber ide dalam penciptaan karya keramik dengan judul “Deformasi Bentuk Hanoman dalam Karya Keramik” karena penulis merasa tertarik kepada tokoh tersebut. Ketertarikan tersebut muncul ketika mengetahui bahwa Hanoman memiliki sifat yang berbeda dibandingkan dengan tokoh pewayangan lainnya. Walaupun Hanoman memiliki fisik yang tidak sempurna seperti makhluk lainnya namun ia memiliki sifat yang sangat mulia dibandingkan dengan tokoh lainnya. Sifat mulia tersebut terlihat ketika dalam cerita pewayangan terutama dalam cerita Ramayana dan Mahabharata, Hanoman rela mempertaruhkan nyawanya untuk melakukan hal-hal kebaikan demi tercapainya perdamaian di dunia.

Selain itu, Hanoman juga memiliki bentuk yang unik dan berbeda dibandingkan dengan makhluk lainnya. Perbedaan tersebut terlihat pada figur Hanoman yang berwujud seekor kera putih yang memiliki ilmu kanuragan yang hebat, walaupun sebenarnya Hanoman terlahir dari rahim seorang perempuan yang bernama Dewi Anjani. Kehebatannya tersebut diperoleh dari didikan para dewa Kahyangan yang bernama Batara Guru dan para

sahabatnya, sehingga dalam cerita pewayangan Hanoman selalu mengenakan aksesoris seperti dewa Kahyangan. Aksesoris tersebut seperti memakai mahkota di kepala yang menyimbolkan kewibawaan, gelang tangan, gelang kaki yang menyimbolkan adanya kekuatan, pakaian berupa celana yang ditutupi sarung kotak-kotak yang menyimbolkan sifat kemasyarakatan, juga antara sifat kebaikan dan keburukan manusia, dan gada sebagai senjatanya yang melambangkan keperkasaan. Mengetahui bentuk Hanoman dalam cerita pewayangan tersebut, menurut penulis Hanoman memiliki nilai estetika tersendiri yang mampu dijadikan sebagai sumber ide dan dapat divisualisasikan dalam karya keramik.

Selain itu, dengan melihat keadaan saat ini dengan teknologi yang semakin berkembang pesat, banyak masyarakat terutama kalangan muda yang sudah mulai melupakan kebudayaan warisan nenek moyang. Salah satu kebudayaan warisan nenek moyang yang sudah mulai dilupakan saat ini yaitu tentang cerita pewayangan. Sekarang banyak sekali masyarakat terutama kalangan muda yang tidak tertarik lagi untuk mengetahui ataupun mempelajari cerita pewayangan, terutama pewayangan Ramayana dan Mahabarata. Mereka lebih tertarik untuk menggunakan teknologi yang ada pada saat ini, seperti bermain *gadget*, *game*, membaca komik/novel, menonton film, menjelajah internet, dan media sosial. Dengan adanya kasus tersebut, penulis ingin mencoba mengingatkan kembali kepada masyarakat terutama kalangan muda untuk mengetahui betapa tidak kalah menariknya cerita pewayangan pada zaman dahulu dibandingkan dengan media yang ada

pada saat ini melalui media penciptaan karya keramik, sehingga ke depannya diharapkan cerita pewayangan mampu eksis kembali dan terus berkembang secara turun-temurun selamanya.

Selain untuk mengingatkan kembali kepada masyarakat untuk melestarikan cerita rakyat pada masa lalu, penulis juga ingin memunculkan kembali tokoh Hanoman sesuai dengan versi penulis agar mampu mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern. Pengembangan bentuk Hanoman menjadi inti dari versi Hanoman yang akan diciptakan penulis. Penulis mengubah bentuk atau mendeformasikan tubuh Hanoman ke dalam bentuk yang bulat tidak seperti tubuh Hanoman pada umumnya agar Hanoman yang diciptakan penulis ini mampu memberi kesan lucu, imut, namun tetap memiliki kesan indah dan unik. Perubahan bentuk tubuh Hanoman tersebut dapat disebut sebagai deformasi bentuk sesuai dengan versi penulis. Dengan adanya ide tersebut, diharapkan akan menjadi karya keramik yang mampu mengingatkan kepada masyarakat untuk selalu mengingat dan melestarikan cerita pewayangan serta dapat menjadi inspirasi banyak masyarakat untuk selalu melakukan perbuatan yang mulia selama hidupnya. Selain untuk mengingatkan kepada masyarakat, karya ini diharapkan menjadi karya yang dapat menjadi inspirasi banyak seniman untuk selalu berkarya dan terus untuk mengembangkan karya keramik.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik tersebut?
2. Bagaimana proses penciptaan deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik tersebut?
3. Bagaimana hasil deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik tersebut?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan:

- a. Menjelaskan konsep deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik.
- b. Menjelaskan proses penciptaan deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik.
- c. Mendeskripsikan hasil deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik.

2. Manfaat Penciptaan:

- a. Membantu lembaga yang bergelut dalam bidang kebudayaan untuk terus melestarikan budaya pewayangan Jawa agar tetap ada di sepanjang zaman.
- b. Memberikan inspirasi kepada seniman khususnya seniman keramik untuk terus mengembangkan karya seni keramik.

- c. Menyadarkan kepada masyarakat betapa pentingnya melestarikan kebudayaan terutama cerita pewayangan Jawa.
- d. Melestarikan budaya Jawa terutama cerita pewayangan melalui media karya keramik.
- e. Memperkaya wawasan dan pengalaman proses berkarya, sehingga dapat meningkatkan apresiasi dalam dunia keramik.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Pembuatan karya keramik deformasi bentuk Hanoman ini menggunakan beberapa metode pendekatan dan penciptaan, di antaranya:

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika merupakan pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, seperti mengenai bentuk, garis, bidang, warna tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga komposisi. Sesuatu yang estetika selalu mencakup keseimbangan antara integritas, proporsi, dan keselarasan (Djelantik, 2001:5).

Dalam pembuatan karya keramik ini penulis sebelumnya melakukan pendekatan estetika terlebih dahulu dengan cara mempertimbangkan elemen-elemen seni rupa untuk mempelajari mengenai apa saja yang menarik dan mampu dijadikan sebagai sumber ide dalam pembuatan karya keramik tersebut baik dari segi bentuk Hanoman, warna tubuh Hanoman, tekstur, dan beberapa aksesoris

pendukung tubuh Hanoman, baik itu berupa gelang, mahkota, maupun senjatanya yang berupa gada.

b. Pendekatan Semiotika

Pendekatan semiotika yaitu metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Sesuai penjelasan tersebut bahwa sebuah tanda-tanda dibuat bertujuan agar manusia bisa berpikir terhadap maksud dan tujuan dari sebuah tanda, baik berhubungan dengan orang lain, berhubungan dengan alam semesta, maupun berhubungan dengan Tuhannya (Budiman, 2011:78).

Pembuatan karya keramik dengan tema Hanoman ini, penulis menggunakan pendekatan semiotika, khususnya menggunakan teori Trikotomi Charles Sanders Peirces. Teori ini menurut penulis dapat dijadikan alat untuk mengupas/mengkaji secara mendalam terhadap objek yang akan menjadi data acuan dalam penciptaan karya tersebut, sehingga nanti dapat menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun penjabaran teori tersebut di antaranya:

1) Ikon

Ikon yaitu tanda yang didasarkan pada kemiripan atau keserupaan (*resemblance*) di antara tanda (*representamen*) dan objeknya. Pada tahap ini dilakukan pengamatan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kemiripan objek/Hanoman tersebut.

2) Indeks

Indeks yaitu hubungan tanda (*representamen*) yang memiliki kaitan fisik, eksistensi, atau kausal dan objeknya. Pada tahap ini, penulis melakukan pengkajian sumber ide dengan mempertimbangkan hal-hal yang berhubungan dengan sebab akibat.

3) Simbol

Simbol yaitu tanda yang *representamen* merujuk pada objek tanpa motivasi, arbitrer dengan adanya dasar konvensi (kesepakatan). Pada tahap ini, penulis melakukan pengkajian terhadap makna-makna yang terkandung pada objek yang dijadikan sumber ide penciptaan karya keramik.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya keramik deformasi bentuk Hanoman ini mengacu pada teori Gustami, yang sering disebut sebagai “Tiga Tahap-Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya” (Gustami, 2007:329).

Adapun penjabaran teori tersebut, di antaranya:

- a. Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisis data. Hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Dalam tahap ini penulis melakukan pemahaman dan mengeksplorasi segala sesuatu yang berkaitan dengan tema Hanoman yang diambil dari beberapa referensi yang telah didapatkan, seperti buku, internet, dan beberapa karya terdahulu.

- b. Tahap perancangan, yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Pada tahap ini penulis mulai membuat beberapa sketsa alternatif yang berkaitan dengan tema tersebut dan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk memilih sketsa terbaik dari beberapa sketsa yang telah dibuat.
- c. Tahap perwujudan, yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototip sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide. Model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna, diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi). Proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional. Penulis menggunakan metode ini untuk pembuatan karya seni keramik.

Ketiga tahap di atas, kemudian dapat dijabarkan lagi menjadi enam langkah, yaitu:

- a. Langkah pengembaraan jiwa, penulis melakukan pengamatan secara langsung atau tidak langsung terhadap bentuk Hanoman melalui patung maupun gambar yang diperoleh, baik itu mengenai bentuk tubuh, aksesoris yang dikenakan, senjata, maupun karakternya. Semua itu dilakukan penulis untuk memahami secara mendalam dan mencari sesuatu yang menarik dari objek yang dapat dijadikan sebagai sumber ide penciptaan karya keramik.

- b. Penggalian landasan teori, sumber, dan referensi, serta acuan visual. Pada tahapan ini penulis mencari beberapa sumber dan referensi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya keramik nantinya. Selain itu penulis juga melakukan pengkajian beberapa teori untuk mendukung karya seni keramik yang akan diciptakannya.
- c. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke bentuk visual dalam rancangan/sketsa dua dimensional. Dalam tahapan ini penulis membuat beberapa sketsa alternatif yang memiliki berbagai bentuk dan konsep yang berbeda satu sama lainnya, kemudian beberapa sketsa tersebut dikonsultasikan kepada pembimbing untuk dipilih beberapa sketsa terbaik, yang nantinya akan diwujudkan dalam karya keramik.
- d. Realisasi rancangan atau sketsa terpilih menjadi karya jadi secara global. Hal ini dilakukan untuk memperoleh bentuk global yang bertujuan memperoleh bentuk figur sesuai keinginan penulis. Dalam tahapan ini penulis juga dapat mencari ukuran yang tepat untuk setiap karya yang akan diciptakannya.
- e. Perwujudan realisasi rancangan ke dalam karya nyata sampai finishing. Pada tahapan ini penulis mulai melakukan proses pengerjaan karya keramik sesuai dengan ukuran sesungguhnya dari awal sampai proses *finishing* selesai.

- f. Melakukan evaluasi terhadap hasil perwujudan. Hal semacam ini biasanya dilakukan dalam wujud pameran atau respon masyarakat terhadap karya tersebut dengan cara melihat langsung kemudian memberikan masukan, pendapat, kritikan, maupun penilaian.

