

**TRANSFORMASI TOKOH SEMAR DALAM  
PEWAYANGAN PADA PENCIPTAAN KARYA  
KERAMIK**



**PENCIPTAAN**

**Teri Hariyanto  
1111579022**

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

**2017**

**TRANSFORMASI TOKOH SEMAR DALAM  
PEWAYANGAN PADA PENCIPTAAN KARYA  
KERAMIK**



**PENCIPTAAN**

oleh:

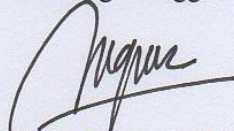
**Teri Hariyanto  
1111579022**

**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 Kriya Seni berjudul:

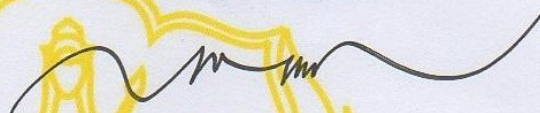
TRANSFORMASI TOKOH SEMAR DALAM PEWAYANGAN PADA PENCIPTAAN KARYA KERAMIK diajukan oleh Teri Hariyanto, NIM 1111579022, program studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 April 2017

Pembimbing I/Anggota



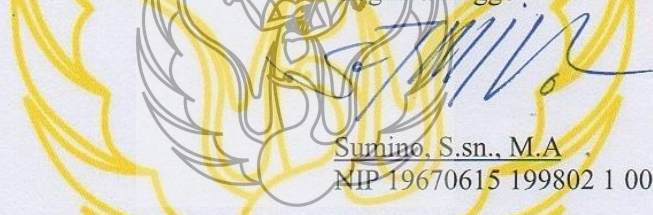
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP 19691108 199303 1 001

Pembimbing II/Anggota



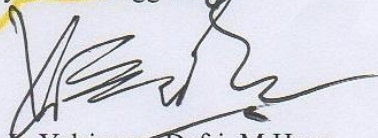
Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.  
NIP 19660622 199303 1 001

Cognate/Anggota



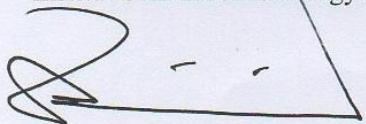
Sumino, S.sn., M.A  
NIP 19670615 199802 1 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1  
Kriya Seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.  
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

## **Persembahan**

**Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan  
untuk Tuhan, Bunda dan Ayahku atas dedikasi yang tak ternilai, serta  
kupersembahkan untuk perubahan dunia yang baru.**



*Setia pada perkara kecil, maka akan setia pada perkara-perkara besar.*

*Hari depan dan hari depan sungguh ada dalam kemenangan dan kelimpahan.*

## **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, 20 April 2017



Teri Hariyanto

1111579022

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

Pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar dan berhasil atas bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing satu,
2. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing dua,
3. Sumino, S.sn., M.A., selaku cognate,
4. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum, selaku Ketua Jurusan,
5. Dan kepada semua pihak yang telah sudi kiranya membantu dalam menyelesaikan Metode Penulisan I ini, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu,

Akhirnya penulis menyadari bahwa pembuatan laporan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan di masa mendatang.

Harapan penulis, semoga tugas ini dapat bermanfaat bagi kami khususnya dan pemerhati seni.

Yogyakarta, 20 April 2017

Penyusun

Teri Hariyanto

1111579022

## DAFTAR ISI

Halaman Judul Dalam .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Persembahan/Motto .....	iv
Pernyataan Keaslian .....	v
Ucapan Terima Kasih .....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Lampiran .....	
Intisari (Abstrak).....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Balakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan .....	7
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan .....	9
B. Landasan Teori .....	12
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	16
A. Data Acuan .....	16
B. Analisis.....	32
C. Rancangan Karya .....	33
D. Proses Perwujudan .....	42
1. Bahan dan Alat .....	42
2. Teknik Pengerjaan .....	52
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	60
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	64
1. Tinjauan Umum.....	64
2. Tinjauan Khusus .....	65
BAB V. PENUTUP .....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN.....	77
A. Foto Poster	
B. Foto Situasi Pameran	
C. Katalogus	
D. Biodata	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi biaya karya 1 .....	60
Tabel 2. Kalkulasi biaya karya 2 .....	60
Tabel 3. Kalkulasi biaya karya 3 .....	60
Tabel 4. Kalkulasi biaya karya 4 .....	61
Tabel 5. Kalkulasi biaya karya 5 .....	61
Tabel 6. Kalkulasi biaya karya 6 .....	61
Tabel 7. Kalkulasi biaya karya 7 .....	62
Tabel 8. Kalkulasi biaya karya 8 .....	62
Tabel 9. Kalkulasi biaya karya 9 .....	62
Tabel 10. Kalkulasi biaya bahan pendukung.....	63
Tabel 11. Kalkulasi biaya lain-lain .....	63
Tabel 12. Kalkulasi biaya keseluruhan.....	63





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Patung Semar pada gapura desa wisata Krebet.....	16
Gambar 2. Lukisan tokoh Semar karya Subandi Giyanto.....	17
Gambar 3. Patung Semar gerabah di depan sorum Jambul keramik.....	17
Gambar 4. Semar <i>abang</i> di depan rumah Subur keramik .....	18
Gambar 5. Patung Semar dari gerabah di depan rumah Subur keramik .....	18
Gambar 6. Souvenir batik kayu wayang Semar desa wisata Krebet.....	19
Gambar 7. Souvenir wayang Semar .....	19
Gambar 8. Souvenir batik kayu wayang Semar desa wisata Krebet.....	20
Gambar 9. Gantungan kunci wayang Semar desa wisata Krebet.....	20
Gambar 10. Lukis kaca punakawan karya Subandi Giyanto .....	21
Gambar 11. Lukis kaca Cermin wayang Semar karya Subandi Giyanto .....	21
Gambar 12. Semar dari bahan logam kuningan .....	22
Gambar 13. Semar dari bahan logam kuningan .....	22
Gambar 14. Semar dari bahan logam kuningan .....	23
Gambar 15. Semar dari bahan logam kuningan .....	23
Gambar 16. Lukisan Semar pada kulit kambing utuh .....	24
Gambar 17. Kaligrafi motif Semar pada kulit kambing .....	24
Gambar 18. Semar sebagai brand salah satu toko emas .....	25
Gambar 19. Stiker bergambar wayang Semar .....	25
Gambar 20. Patung Semar dari gerabah gerbang hotel Ndalem Bantul .....	26
Gambar 21. Hiasan dinding wayang Semar dari bahan kayu .....	26

Gambar 22. Hiasan dinding wayang Semar dari bahan kulit .....	27
Gambar 23. Foto lukisan Semar .....	27
Gambar 24. Hiasan meja wayang Semar tiga dimensi .....	28
Gambar 25. Wayang kulit Semar kontemporer .....	28
Gambar 26. Wayang gagrak Semar gaya Yogyakarta .....	29
Gambar 27. Wayang Semar teletubbies .....	29
Gambar 28. Wayang punakawan santri .....	30
Gambar 29. Punakawan wanda bui .....	30
Gambar 30. Semar wayang pulo .....	31
Gambar 31. Keramik berglasir karya dari F. Widayanto .....	31
Gambar 32. Sketsa 1 .....	33
Gambar 33. Sketsa 2 .....	34
Gambar 34. Sketsa 3 .....	35
Gambar 35. Sketsa 4 .....	36
Gambar 36. Sketsa 5 .....	37
Gambar 37. Sketsa 6 .....	38
Gambar 38. Sketsa 7 .....	39
Gambar 39. Sketsa 8 .....	40
Gambar 40. Sketsa 9 .....	41
Gambar 41. Meja putar manual.....	45
Gambar 42. Meja roll .....	45
Gambar 43. Roll kayu .....	46
Gambar 44. Butsir kawat.....	46

Gambar 45. Butsir kayu .....	47
Gambar 46. Pisau pemotong .....	48
Gambar 47. Jarum .....	48
Gambar 48. Kawat pemotong .....	49
Gambar 49. Spon .....	49
Gambar 50. Waskom .....	50
Gambar 51. Scraper gagang kayu .....	50
Gambar 52. Ember .....	51
Gambar 53. Tungku gas .....	51
Gambar 54. Proses pengeringan tanah .....	53
Gambar 55. Proses perendaman tanah .....	53
Gambar 56. Proses penyaringan tanah .....	54
Gambar 57. Proses penjemuran tanah pada <i>gypsum</i> .....	54
Gambar 58. Proses pengangkatan tanah pada <i>gypsum</i> .....	54
Gambar 59. Tanah liat padat .....	55
Gambar 60. Proses pembuatan tanah cair untuk cetak tuang .....	55
Gambar 61. Proses <i>Kneading</i> .....	56
Gambar 62. Proses cetak tuang .....	56
Gambar 63. Proses cetak padat .....	57
Gambar 64. Proses pengeringan badan keramik .....	57
Gambar 65. Tahap bakar biskuit .....	58
Gambar 66. Tahap pengglasiran .....	59
Gambar 67. Karya dengan judul “ <i>Well Come</i> ” .....	65

Gambar 68. Karya dengan judul “ <i>Ngunduh Wohe Pakerti</i> ” .....	66
Gambar 69. Karya dengan judul “ <i>Aja Gugon Tuhon</i> ” .....	67
Gambar 70. Karya dengan judul “ <i>Eling Wektu lan Papan</i> ” .....	68
Gambar 71. Karya dengan judul “ <i>Badar Semar</i> ” .....	69
Gambar 72. Karya dengan judul “ <i>Tutur, Uwur, Sembur</i> ” .....	70
Gambar 73. Karya dengan judul “ <i>Aja Dumeh</i> ” .....	71
Gambar 74. Karya dengan judul “ <i>Tresna Marang Sepadaning Manungsa</i> ” .....	72
Gambar 75. Karya dengan judul “ <i>Tresno Marang Kabeh Kawula Muda</i> ” .....	73
Gambar 76. Poster pameran Tugas Akhir .....	77
Gambar 77. Situasi pameran .....	78
Gambar 78. Situasi pameran .....	78
Gambar 79. Katalog pameran Tugas Akhir .....	79
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
A. Foto Poster Pameran .....	77
B. Foto Situasi Pameran .....	78
C. Katalog .....	79
D. Biodata ( CV ) .....	80

## INTISARI

Kepedulian terhadap lingkungan sekitar merupakan suatu peranan bukan sekedar menjaga memelihara, dan mempertahankan, akan tetapi juga mampu menentukan respon terhadap sesuatu terjadi dari yang ada ataupun yang akan terjadi dan perubahan yang akan terjadi, dan merupakan satu perihal sikap untuk berkreasi seni. Ide dari bentuk perwujudan tokoh Semar dalam pewayangan pada kehidupan sehari-hari yang menggambarkan kemajuan teknologi, salah satunya teknologi audiovisual kedalam bentuk karya seni keramik tiga dimensi merupakan ungkapan ekspresi dan kajian simbolis terhadap Semar dan peranannya.

Konsep Semar divisualisasikan ke dalam sembilan judul karya keramik, masing-masing karya merupakan perwujudan dari pesan lisan kedalam visual yang akan mudah dipahami masyarakat. Metode yang digunakan dalam pembuatan karya seni ini menggunakan teori dari Gustami dengan 3 tahap 6 langkah dalam pembuatan karya seni. Dimulai dari eksplorasi lingkungan, Perancangan karya yang akan dibuat, dan perwujudannya ke dalam karya keramik tiga dimensi. Dalam proses penciptaan ini digunakan pendekatan seperti estetis, simiotik yang disesuaikan dengan bentuk karya yang diwujudkan.

Melalui metode tersebut dihasilkan karya seni sebagai peraga perilaku yang terbuai kemajuan teknologi audiovisual dimaksudkan dapat memberikan edukasi batasan perilaku yang menyimpang. Dengan peraga visual ini akan memberikan pemahaman dengan media baru tentang pedoman dalam menjalani kehidupan. Memberikan pesan moral bagi para penikmat seni merupakan salah satu tugas dari seorang seniman, maka dari itu karya dengan pesan moral ini diciptakan sebagai salah satu sarana pendidikan moral.

Kata Kunci | Audiovisual, Wayang Semar, Pedoman Hidup, Moral, Kriya

Keramik, Peraga Visual

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam kehidupan masyarakat modern seperti sekarang ini, budaya hanya ditonton saja, tanpa mau mempelajari makna yang tersirat di dalam budaya tersebut. Pada umumnya di dalam pertunjukan seni terutama seni pertunjukan tersirat *wejangan-wejangan*. Misalnya dalam pertunjukan wayang, semua nilai-nilai lokal disampaikan dalam pertunjukan melalui tokoh-tokoh wayang yang dimainkan oleh sang dalang. Namun para penonton cenderung asyik mendengarkan suara sinden yang merdu suaranya dan molekul rupanya, tanpa mengkaji makna yang tersirat dan tersurat dalam setiap adegan tersebut.

Arus teknologi yang begitu dahsyat membuat nilai-nilai lokal itu menjadi semakin pudar, terutama pada masyarakat perkotaan. Banyak dampak yang ditimbulkan dari adanya globalisasi, khususnya yang banyak menjadi sorotan adalah penemuan teknologi audio visual (televisi, internet, dan lain sebagainya). Teknologi audio visual mampu mempengaruhi pola pikir seseorang, selain itu juga ada hubungan antara menikmati audio visual dengan sikap agresif dan anti sosial, hal tersebut dikarenakan seseorang merasa dirinya dimanja dengan teknologi tersebut. Dengan hal tersebut mengakibatkan minimnya sebuah obrolan disaat berkumpul bersama teman, tidak

hanya saat suasana santai, di dalam sebuah rapat ataupun kegiatan yang notabene musyawarahpun orang cenderung bermain *handphone*.

Di dalam cerita wayang banyak menyangkut masalah budi pekerti yang sangat bermanfaat bagi penonton, pewayangan banyak sekali yang dapat digunakan untuk memberi pengaruh kepada orang yang melihat wayang itu. Selain itu wayang juga dapat dipakai sebagai alat penghibur, disamping sebagai alat pendidikan moral baik kaum muda maupun kaum tua. Saat pertunjukan wayang bila pertunjukan telah berjalan hingga tengah malam sehingga menjadikan sepi karena penonton dan lainnya merasa lelah serta kantuk, panakawan berperan sebagai penyegar suasana. Untuk mengiringi munculnya panakawan didahului dengan irama gending yang laras dan cepat menjadikan suasana menjadi segar dan bersemangat kembali.

Panakawan menurut W.J.S Poerwadarminta diartikan sebagai *abdi penderek, batur, dan prepat*. Pendapat lain dari pedhalangan menyebutkan bahwa Panakawan berasal dari kata *pana* yang berarti cerdas, jelas sekali atau cermat dalam pengamatan, dan kata kawan yang berarti teman/pamong. (Sunarto,2009:80)

Berawal dari menonton pertunjukan wayang, dari tokoh panakawan penulis akhirnya menemukan sebuah kisah inspiratif dari sosok Semar. Tokoh Semar penuh dengan kasih sayang, patut untuk ditiru agar kehidupan di dunia ini lebih harmonis terhadap keluarga,

lingkungan sekitar, dan seluruh umat manusia. Dalam buku Dunia Semar dikatakan bahwa:

Ardian Kresna (2012:46) mengungkapkan Semar berasal dari kata Arab, yaitu *simaar* atau *ismarun* yang artinya paku. Paku adalah alat untuk menancapkan suatu barang agar tegak, kuat, dan tidak goyah. Semar juga memiliki nama lain, yaitu Ismaya, yang berasal dari kata “asma-Ku” atau simbol kemantapan dan keteguhan. Karena itu, usaha yang dilakukan harus didasari keyakinan yang kuat agar usaha tertancap sampai mengakar.

Memiliki ketertarikan terhadap sosok Semar karena di kalangan spiritual Jawa, tokoh wayang Semar ternyata dipandang bukan sebagai fakta historis, tetapi lebih bersifat mitologi dan simbolis tentang keesaan, yaitu sebagai suatu lambang dari pengejawantahan ekspresi, persepsi, dan pengertian tentang Ilahi yang menunjukkan pada konsepsi spiritual. Mengangkat bentuk ini agar mengingatkan akan pentingnya memiliki prinsip hidup yang humaniora dan prinsip dalam beragama. Di dalam tokoh semar ada satu tauladan yang dapat dijadikan contoh bahwa dalam hidup, kita berpegang pada “rasa”, yang dikenal dengan *tepo seliro*, artinya bila kita merasa sakit dicubit, maka hendaklah jangan mencubit orang lain. Hidup perlu suatu pegangan sebagai pedoman yang melandasi batin, dan Semar merupakan sarana untuk sebuah proses berperilaku. Setiap manusia membutuhkan sosok penuntun sebagai panutan agar di dalam berperilaku tidak menyimpang karena dalam setiap berperilaku akan selalu *eling* dengan apa yang menjadi panutannya tersebut.



Fungsi Semar sebagai simbol karsa ( kemauan baik ) cocok dengan inti kebudayaan, yaitu nilai-nilai bahwa karsa dalam konsepsi ini merupakan unsur utama dalam budi dan kebudayaan. Selain itu Semar merupakan simbolisasi sebagai prinsip dalam beragama karena tokoh Semar dianggap sebagai simbol ketenteraman dan keselamatan hidup. Semar disini bukanlah tokoh yang harus dipuja, tapi merupakan simbolisasi dari agama sebagai prinsip hidup setiap umat manusia dan juga difungsikan sebagai pedoman hidup atau pengokoh hidup manusia yang tak lain adalah agama itu sendiri.

شَيْءٍ فِي تَنَازَعْتُمْ فَإِنَّ مِنْكُمْ الْأَمْرَ وَأُولِي الرَّسُولِ وَأَطِيعُوا اللَّهَ أَطِيعُوا اللَّهَ آمَنُوا الَّذِينَ أَيُّهَا يَا تَأْوِيلًا وَأَحْسَنُ خَيْرٌ ذَلِكَ َ الْآخِرِ وَالْيَوْمِ بِاللَّهِ تَوَاقُونَ كَلْتُمْ إِنَّ وَالرَّسُولِ اللَّهُ لَإِ فَرُدُّوهُ

“Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nya), dan ulil amri diantara kamu. Kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah ia kepada Allah (Al-Qur’an) dan Rosul (sunnahnya), jika kamu benar-benar beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.” (Q.S. An-Nisa : 59)

Ayat al – Qur’an di atas berisi tentang perintah untuk mentaati ulil amri....., hal tersebut berkaitan dengan penokohan wayang Semar. Telah disepakati bersama bahwa Semar merupakan pengasuh atau pamomong bagi keluarga Pandawa. Dzahirnya ia adalah seorang abdi, akan tetapi pada hakikatnya ia merupakan guru spiritual, kyai, ulama yang selalu mengajarkan tentang keutamaan – keutamaan dan kesempurnaan hidup kepada keluarga Pandawa. (Zaairul Haq, 2009:102)

إِنَّ الْأَنْبِيَاءَ لَمْ يُورَثُوا دِينَارًا وَلَا نَمَائِدِرْهُمَا، وَرَثُوا الْعِلْمَ، الْعِلْمَ، فَمَنْ أَخَذَ بِهِ أَخَذَ بِحِطِّ وَافِرٍ  
 إِنَّ الْعُلَمَاءَ وَرَثَةُ الْأَنْبِيَاءِ

“Para ulama adalah pewaris para nabi. Para nabi tidak mewariskan dinnar dan dirham(harta). Mereka hanyalah mewariskan ilmu. Barangsiapa yang mengambilnya sungguh dia telah mengambil bagian yang banyak (menguntungkan).” (HR. Ahmad, At-Tirmidzi dan Abu Dawud. Asy-Syaikh Al-Albani mengatakan sanadnya hasan dalam Shahih at-Targhib wat Tarhib 1/139)

Hadits di atas berisi tentang keutamaan ulama, hal tersebut berkaitan dengan penciptaan wayang Semar. Salah satu nama wayang Semar adalah Semar Badranaya, Badranaya berasal dari kata bebadra yang berarti membangun sarana dari dasar dan nayaka yang berarti utusan mang rasul. Sehingga Badranaya memiliki arti mengemban sifat membangun dan melaksanakan perintah Allah demi kesejahteraan hidup manusia. (Zaairul Haq, 2009:109)

Di tengah perkembangan zaman dan teknologi seperti saat ini sangat rentan suatu tradisi jika tidak dijaga serta dilestarikan. Hal tersebut merupakan tanggung jawab masyarakat, budayawan, dan seniman masa kini. Untuk itu sebagai wujud ikut serta melestarikan dan menjaga tradisi, maka penulis mengangkat tema tentang semar yang dipadukan dengan gambaran kehidupan saat ini menjadi sebuah ide gagasan dalam penciptaan karya keramik.

Menurut Soedarso SP (2000:4) satu syarat yang masih dituntut oleh seni modern yang bahkan merupakan ciri khasnya, ialah “kreativitas”. Dari sebuah perkataan ini tercantumlah beberapa sifat

yang merupakan gejala-gejalanya. Oleh karena itu untuk menghindarkan istilah ‘modern’ yang bermuka banyak itu ada yang menamai seni modern tersebut dengan istilah “seni kreatif”.

Dari latar belakang diatas penulis merasa tergerak dan tergetar hati untuk menciptakan karya keramik tiga dimensi berupa wayang Semar menjadi tokoh utama, penulis ingin mengangkat nilai-nilai lokal yang ada di dalam tokoh wayang Semar dikemas secara kreatif dengan tujuan sebagai sarana pendidikan, terutama pendidikan moral.

### **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana konsep Semar versi penulis?
2. Bagaimana visualisasi wayang Semar yang modern versi penulis?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan
  - a. Ingin menciptakan karya keramik wayang semar versi penulis
  - b. Ingin mewujudkan karya seni tiga dimensi bertema nilai-nilai lokal wayang Semar melalui karya keramik
  - c. Ingin memvisualisasikan wayang Semar yang modern
2. Manfaat
  - a. Untuk memberikan perubahan pola pikir bagi para penikmat seni
  - b. Untuk dinikmati dan digemari oleh masyarakat pada umumnya

- c. Untuk sumbangsih buah pemikiran agar tercipta suasana yang harmonis antar sesama

#### **D. Metode Penciptaan dan Pendekatan**

Penciptaan dalam hal ini adalah sebuah proses untuk menjadi barang yang belum ada menjadi ada, dan proses ini dilakukan secara bertahap. Dalam penciptaan karya ini ada beberapa metode yang digunakan, diantaranya adalah sebagai berikut:

##### 1. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan karya seni ini menggunakan teori dari Gustami dengan 3 tahap 6 langkah dalam pembuatan karya seni teori penciptaan Gustami terdiri dari tiga tahap – enam langkah penciptaan seni kriya. Pertama adalah tahap eksplorasi, yang terdiri dari 2 langkah, yaitu langkah melakukan pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, serta langkah penggalian sumber informasi dan penggalian landasan teori dan acuan visual. Kedua adalah tahap perancangan, yang terdiri dari 2 langkah, yaitu langkah penuangan ide ke dalam sketsa, serta langkah penuangan ide ke dalam model. Tahap yang ketiga adalah tahap perwujudan, yang terdiri dari 2 langkah, yaitu mewujudkan berdasarkan model, serta mengevaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud produk yang bernilai seni, dan juga ketepatan fungsi.

##### 2. Metode Pendekatan

- a. Estetis.

Mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa sehingga mempengaruhi seni tersebut seperti garis (line), bentuk, warna, tekstur , dan lain-lain.

b. Semiotik

Semiotika yaitu cara yang digunakan untuk mengetahui apakah dalam sebuah karya seni memiliki makna, simbol, indek, dan icon.

