

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



JURNAL KARYA SENI

**Teri Hariyanto
1111579022**

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

2017

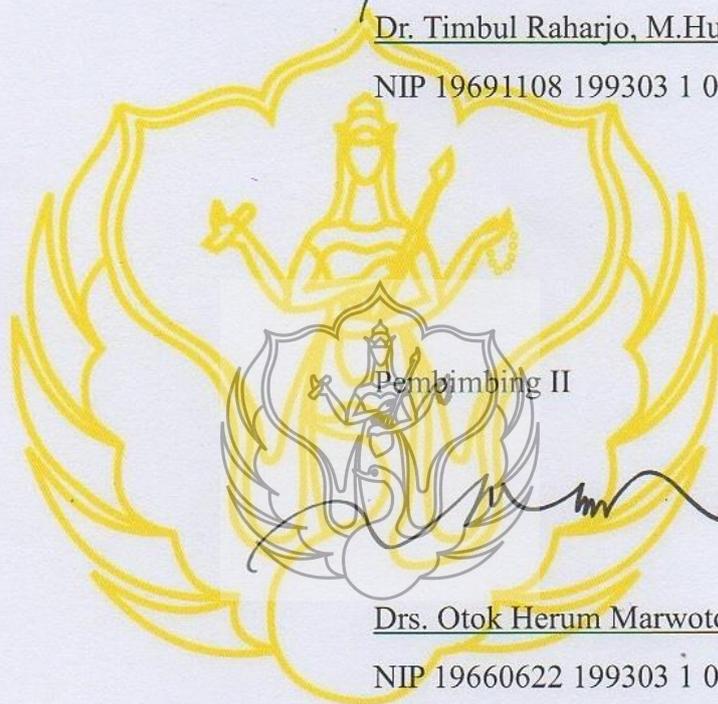
Naskah Jurnal ini telah diterima oleh tim pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 20 April 2017

Pembimbing I



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001



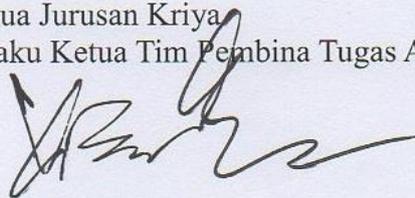
Pembimbing II



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn

NIP 19660622 199303 1 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan Kriya
Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum

NIP 19620729 199002 1 001

TRANSFORMASI TOKOH SEMAR DALAM PEWAYANGAN PADA PENCIPTAAN KARYA KERAMIK

Oleh : Teri Hariyanto

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 audio visual 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 perwujudanya 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 audio visual 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 | Audio visual, Wayang Semar, Pedoman Hidup, Moral, Kriya Keramik, Peraga Visual

ABSTRACT

The concern for the surrounding environment is a role not only to keep do maintain, and to defend, but also to determine the response for Wat is happening or will happen and the changes that will occur, and is a matter of attitude for art creation. The idea of the embodiment of *Semar* from *pewayangan* in daily life which depicts technological advances, one of which is audiovisual technology into the form of three-dimensional ceramic artwork which is an expression and symbolic study of Semar and its role.

Semar concept was visualized into nine titles of ceramic works, each work is the embodiment of oral message into visual that will be easily understood by the society. The method used in this artwork creation is the theory of Gustami with 3 stages 6 steps in the creation of the artwork. Starting from exploring the environment, designing the artwork and its embodiment into three-dimensional ceramics. In the creation process, the approaches used are aesthetic and simiotic which was adjusted to the embodied form of the artwork.

Through the method, the artwork were produced as a model of behavior that are lulled by the advances of audiovisual technology which is intended to provide educational limits of deviant behavior. This visual display will provide an understanding about the guidelines in living one's life with a new media. Giving moral messages for art lovers is an artist's job, therefore the artwork with moral messages was created as a means of moral education.

Keywords | **Audiovisual, *Wayang Semar*, Living Guide, Moral, Ceramic Crafts, Visual Model**

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Dalam kehidupan masyarakat modern seperti sekarang ini, budaya hanya ditonton saja, tanpa mau mempelajari makna yang tersirat di dalam budaya tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh Arus teknologi yang begitu dahsyat sehingga membuat nilai-nilai lokal itu menjadi semakin pudar. Berawal dari menonton pertunjukan wayang, dari tokoh punakawan 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. 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.

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.

Dari latar belakang diatas penulis merasa tergugah 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.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana konsep Semar versi penulis?
- b. Bagaimana visualisasi wayang Semar yang modern versi penulis?

3. Tujuan dan Manfaat

- a. Tujuan
 - 1) Ingin menciptakan karya keramik wayang semar versi penulis
 - 2) Ingin mewujudkan karya seni tiga dimensi bertema nilai-nilai lokal wayang Semar melalui karya keramik
 - 3) Ingin memvisualisasikan wayang Semar yang modern
- b. Manfaat
 - 1) Untuk memberikan perubahan pola pikir bagi para penikmat seni
 - 2) Untuk dinikmati dan digemari oleh masyarakat pada umumnya
 - 3) Untuk sumbangsih buah pemikiran agar tercipta suasana yang harmonis antar sesame

4. 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:

a. 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.

b. Metode Pendekatan

1) Estetis.

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

2) Semiotik

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

5. Landasan Teori

Penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pemikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda, Menurut C. S. Peirce dalam Kris Budiman (2011:17) sebuah tanda atau *representamen* adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu lain itu dinamakan sebagai interpretan dari tanda yang pertama pada gilirannya mengacu kepada objek.

Proses pembuatan karya memerlukan pertimbangan yang matang agar karya yang dihasilkan tidak hanya merupakan bentuk plagiasi dari bentuk asli (referensi). Hal inilah yang akan membedakan sebuah karya seni menjadi obyek yang memiliki nilai, dibandingkan dengan benda-benda hasil reproduksi. Pengolahan bentuk yang variatif, aplikasi bahan dan kombinasi warna dapat menjadi nilai tambah bagi sebuah karya. Proses perwujudan karya seni yang baik juga didukung oleh penggunaan material yang tepat. Pada bidang keramik bahan adalah suatu elemen yang penting.

Dharsono Sony Kartika (2004:43) transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menekankan (trans = pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia, menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

Transformasi yang dimaksud penulis adalah wayang Semar digambarkan dengan karakter masa kini sehingga mengalami pergeseran makna dari klasik ke modern, modern disini adalah penciptaan karya yang lebih kreatif. Sebagaimana diketahui bahwa wayang Semar merupakan karya seni klasik yang *adiluhung*, oleh sebab itu penulis mengubah secara kreatif untuk menciptakan karya modern dengan penampilan masa kini agar karakter wayang Semar menggambarkan kehidupan masyarakat saat ini.

Roland Barthes mengungkapkan dalam ST. Sunardi (2004:67-68) sebagai berikut:

Secara semiotik, kreativitas dapat dijelaskan dari “inovasi” dalam sintagma dengan jalan memaksukkan unsur paradigmatic dalam sintagma. Barthes menyebutnya sebagai “*creative transgression*” dan, secara semantik, ini merupakan “skandal.” Ketika kedua unsure dikombinasikan (jadi masuk dalam sintagma), keduanya dipaksa (secara kreatif) untuk menciptakan sebuah forma wayang baru. Inilah gejala *creative transgression* yang bisa dilihat baik sebagai “skandal” (atau “teroris”) atau kreasi baru – tergantung siapa yang menilai.

Semiotik	: Berhubungan dengan sistem tanda dan lambang
Inovasi	: Pengenalan hal-hal yang baru/pembaharuan
Sintagma	: Gabungan
Paradigmatik	: Model teori dalam ilmu pengetahuan
Semantik	: Ilmu makna kata dan kalimat
Forma	: Susunan.

KBBI (2011: 1263, 538, 1315, 1019, 1258, 396)

Dengan teori-teori di atas yang dapat dijadikan sebagai landasan dalam pembuatan karya seni keramik seperti yang diharapkan oleh penulis.

B. HASIL dan PEMBAHASAN

1. Wayang Semar

Semar juga bergelar Hyang Maya. Kata “maya” artinya tidak berwujud tetap atau selalu berganti-ganti sifat, tidak tentu jenis kelaminnya laki-laki atau perempuan. Maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa Semar bukanlah manusia wajar melainkan nama yang memperlambangkan unsur yang selalu mengikuti dan melindungi seseorang atau perlambang sebagai KAWAN. (Barns Sumantri & Kanti Waluyo, 1999:5). Wayang Semar hanyalah merupakan bahasa lambang atau suatu bentuk konsepsi belaka. Bila dilihat dari aspek bentuknya semar memiliki mata *rembesan* berarti idealis, berhidung *sunthi* bermakna tanggap. Mulut *cablek* berharap kebaikan, badan *ngropoh* melambangkan kebulatan tekad untuk kebaikan, beranting (subang) *lombok abang* bermakna nasehat yang baik itu pedas dan panas. Tangan *nuding* dan *megar* menunjukkan suatu yang baik, benar dan terbuka. (Sunarto, 2009:85)

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

Visualisasi karya keramik penulis memiliki ciri khas dengan bentuk-bentuk yang modern namun masih memiliki nilai tradisi, penggambaran kehidupan saat ini dengan kemajuan teknologinya menjadi faktor utama pembuatan karya tersebut. Tokoh Semar menjelma menjadi manusia yang hidup dimasyarakat saat ini, sebagaimana diketahui bahwa wayang Semar merupakan tokoh yang bijaksana. Oleh karena itu penggambaran Semar sebagai manusia yang modern dengan sikapnya yang bijak menghadapi kemajuan teknologi .

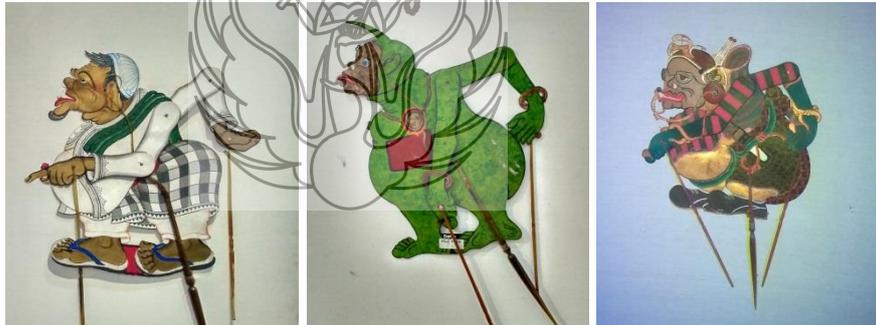
Soedarso SP (2000:2) mengatakan bahwa seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman

batinnya yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang menghayatinya. Hasil karya ini lahirnya bukan karena didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan hidup manusia yang paling pokok, melainkan oleh kebutuhan spiritualnya, untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya. Untuk memenuhi kebutuhan spiritual setelah menghayati pengalaman batin, maka penulis kemudian menentukan beberapa pertimbangan dalam menciptakan karya yang meliputi teknik pengerjaan, dekorasi, dan finishing.

Penerapan dalam karya ini adalah cetak tuang, cetak tekan, teknik pijit, dan tehnik putar berbentuk tiga dimensi serta diberi sentuhan dekorasi agar lebih menarik. Pada visualisasinya tokoh Semar berperan sebagai manusia berkarakter seperti badut atau pelawak yang *mbanyol* dengan tampilan aksesoris dan gaya rambut kekinian namun tetap menonjolkan ciri khas dari Semar yaitu kuncung putih di kepala sebagai simbol dari pikiran, gagasan, yang jernih, atau cipta. Makna di balik penciptaan penulis adalah sebuah karya yang berfungsi sebagai penghibur sekaligus gambaran dan tuntunan kehidupan.

2. Proses Penciptaan

a. Data Acuan



Gambar di atas merupakan beberapa contoh wayang kulit karya dari Ki Enthus Susmono

(Sumber: dokumentasi penulis)



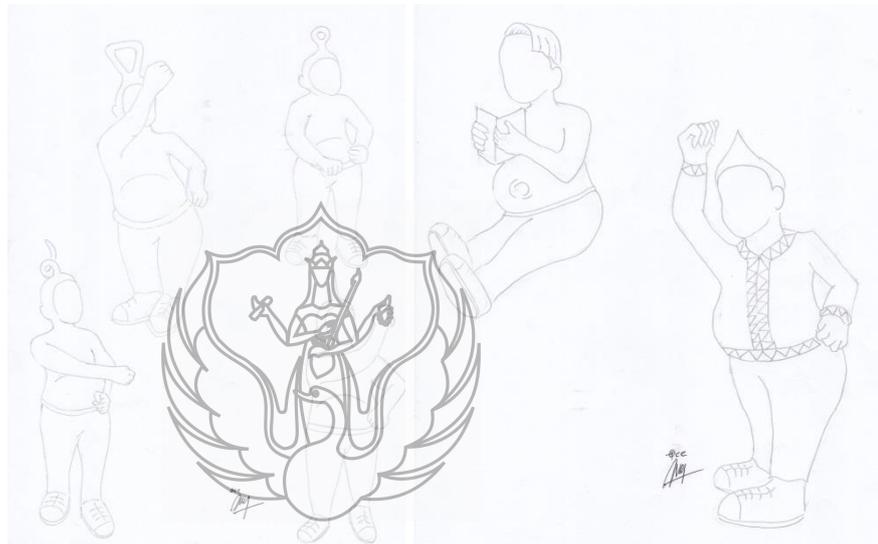
Keramik Berglasir Karya dari F. Widayanto yang Berjudul Leyehan pada Tahun 2007

(Sumber: buku dengan judul Keramik Untuk Hobi dan Karir tulisan Nia Gautama)

b. Analisis

Hasil analisis yang didapatkan dari metode pendekatan estetis dan semiotik di dapat analisis berikut : Tokoh Semar dalam pewayangan dapat dibuat dengan gaya sesuai yang diinginkan penulis dengan mempertimbangkan beberapa pakem yang terdapat dalam penokohan semar pada pewayangan. Dari data acuan ditarik kesimpulan untuk mempertimbangkan ataupun sebagai pedoman dalam menciptakan karya nantinya, pedoman yang didapat seperti bentuk wayang Semar, corak warna dan motif busana Semar serta sebagai acuan dalam berkreasi dengan membandingkan data yang ada.

c. Rancangan Karya



Sketsa 1

Sketsa 2



Sketsa 3

3. Perwujudan

a. Bahan

Bahan baku yang dipergunakan dalam karya seni ini adalah tanah liat stoneware. Dalam proses berkarya pemilihan bahan akan berpengaruh besar pada hasil karya yang diciptakan karena itu penulis memilih bahan tanah *stoneware* yang berasal dari daerah Pacitan, Malang, dan Sukabumi.

b. Teknik Pengerjaan

Pembentukan dalam hal ini adalah proses mengubah bahan yang berupa tanah liat menjadi bentuk-bentuk tertentu sesuai dengan sketsa yang sudah terpilih. Dalam pembuatan karya ini menggunakan beberapa teknik. Adapun teknik yang digunakan dalam proses pembentukan adalah teknik cetak tuang, cetak tekan, dan teknik pijit.

4. Hasil

a. Tinjauan Umum

Tinjauan karya merupakan gambaran atau bahasan secara garis besar tentang karya yang telah dibuat oleh perupa, pembahasan perlu dilakukan agar karya yang dicapai atau dihasilkan dapat dilihat dan dipelajari untuk diinterpretasi oleh khalayak umum, tinjauan karya perlu dilakukan untuk mengungkapkan apa yang ingin disampaikan dan dapat memberikan pemahaman akan arah dan tujuan.

Tanah liat merupakan salah satu media untuk berkreasi dan memvisualisasikan gagasan dari ide seorang seniman, penulis berperan menambahkan konsep dan pesan moral dalam berkarya. Ide divisualisasikan pada tanah liat dengan tehnik cetak tuang maupun cetak padat, proses perwujudan menghasikan dua puluh tujuh buah karya yang diusung menjadi sembilan judul. Karya ini merupakan bentuk visual perilaku yang mengancam moralitas masyarakat umum. Melalui karya ini yang menekankan bahwa tindakan ini merupakan rangkaian yang saling berhubungan dan sebagai manusia yang memiliki nilai moralitas kita harus dapat menghindarinya.

b. Tinjauan Khusus

1) Karya 1



Teri Hariyanto, "*Tresna Marang Sepadaning Manungsa*", 2017
Tanah Liat Berglasir, 61cm x 11cm x 31cm
(Sumber : dokumentasi penulis)

2) Karya 2



Teri Hariyanto, "*Tutur, Uwur, Sembur*" (Nasehat, bekal, doa), 2017
Tanah Liat Berglasir, 33cm x 22cm x 27cm
(Sumber : dokumentasi penulis)

3) Karya 3



Teri Hariyanto, "*Tresno Marang Kabeh Kawula Muda*", 2017
Tanah Liat Berglasir, 65cm x 40cm x 30cm
(Sumber : dokumentasi penulis)

Deskripsi Karya 1

Tresna marang sepadaning manungsa maksudnya, semua manusia itu sama, hanya membedakan warna kulit dan budaya saja. Maka, hormatilah sesama manusia dimana mereka memiliki harkat dan martabat yang sama dengan manusia lainnya. Visualisasi Semar sebagai teletubbies di sini menggambarkan bahwa semua manusia itu sama, hanya warna kulit, budaya, serta jenis kelaminnya saja. Teletubbies adalah tontonan anak kecil yang berarti hargailah perbedaan itu dimulai dari hal yang paling kecil, sebagai manusia yang bermoral diharapkan dapat mengerti perbedaan kecil sehingga akan mampu menerima sebesar apapun perbedaan itu. Saling menghargai, saling menghormati satu sama lain menjadikan kenyamanan dalam menjalani kehidupan, bukankah kenyamanan itu yang dibutuhkan oleh setiap umat manusia.

Deskripsi Karya 2

Saat ini dengan kemajuan teknologi membuat seseorang lalai akan apa yang menjadi keutamaan di dalam kehidupan sehari-hari, sudah bergeser cara orang tua mendidik anak. Hal ini menjadikan kurangnya perhatian terhadap moral yang terbentuk pada diri anak. Orang tua sebaiknya memberi nasehat sekaligus bekal material dan doa kepada anak-anaknya. Visualisasi pada karya ini menunjukkan seseorang yang memberikan nasehat dan doa kepada anaknya, begitu pula sang anak sudah memegang bekal yang diberikan oleh orang tuanya.

Deskripsi Karya 3

Tresno marang kabeh kawulo Mudo maksudnya menyayangi kawulo-kawulo yang lebih muda, memberikan bimbingan dan menularkan pengalaman dan pengetahuan kepada yang muda, dengan harapan yang muda ini akan dapat menjadi generasi pengganti yang tangguh dan bertanggung jawab dengan apa yang dijalannya. Secara visual ulat menggambarkan generasi muda yang memikul beban atas dirinya sendiri, dengan Semar yang menunjukkan arah tujuan yang harus ditempuh. Sebagai sesama manusia harus saling menghargai, yang muda terhadap yang tua begitu sebaliknya sehingga terjalin kenyamanan dalam pergaulan. Sehingga dapat tercipta rasa keikhlasan serta ketulusan dalam hal saling berbagi, terutama dalam hal ilmu pengetahuan. Sebuah komunikasi merupakan jantung dari hubungan yang sehat, dampaknya orang yang lebih tua akan ikhlas serta menuntun generasi muda dengan rasa cinta menularkan ilmu pengetahuannya agar sebagai generasi penerus menjadi generasi yang cinta akan generasi penerus yang selanjutnya.

C. KESIMPULAN

Penciptaan karya seni merupakan respon terhadap keadaan lingkungan sekitar, begitu juga penciptaan tugas akhir ini merupakan respon terhadap lingkungan sekitar yang divisualisasikan melalui karya keramik tiga dimensi. Karya ini mengangkat konsep penggambaran Semar sebagai manusia modern dengan sikapnya yang bijak menghadapi kemajuan teknologi merupakan teguran terhadap berbagai masalah moral yang terjadi saat ini. Karya kriya keramik ini merupakan peraga visual mengenai sikap masyarakat yang mencemaskan dengan kemajuan teknologinya, terutama di bidang audio visual. Penulis memvisualkan pesan kritik atas perilaku masyarakat saat ini dengan media tanah liat *stoneware* dari yang sebelumnya pesan lisan, sehingga penciptaan karya seni ini diharapkan menjadi hal yang baru bagi pecinta, penikmat seni, ataupun pada masyarakat pada umumnya guna menyikapi fenomena masyarakat modern.

Gagasan ini merupakan bentuk kepedulian terhadap fenomena sosial yang ada di masyarakat, oleh karena itu melalui konsep karya ini diharapkan memunculkan sikap bijak dari masyarakat agar merasa tergugah rasa moralnya dalam menghadapi kemajuan teknologi yang semakin maju. Secara garis besar dalam penciptaan karya ini dapat dikatakan berhasil karena telah dapat mewujudkan ide dan konsep yang diusung oleh penulis pada karya keramik.

Daftar Pustaka

- Astuti, Ambar. (1997), *Pengetahuan keramik*, Gajah Mada University press, Yogyakarta.
- Astuti, Ambar. (2008), *Keramik, Bahan, Cara Pengerjaan, Glasir*, Arindo Nusa Media, Yogyakarta.
- Berger, Arthur Asa. (2010), *Pengantar Semiotika: Tanda-tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*, Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Budiman, Kris. (2011), *Semiotika Visual : Konsep, Isu, dan Problem ikonitas*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2011), *Kamus Besar Bahasa Indonesia: edisi keempat*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Drs. Sugiyono & Sukirman DS. (1980), *Penuntun Praktek KERAJINAN KERAMIK*, Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Jakarta.
- Haq, Muhammad Zaairul. (2009), *Tasawuf Semar Hingga Bagong : Simbol, Makna, dan Ajaran Makrifat dalam Panakawan*, Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Hoge, Elisabeth & Jane Horn. (1986), *Keramik, Lengkap Dengan Teknik Dan Rancangannya*, Dahara Prize, Semarang.
- Kartika, Dharsono Sony. (2004), *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Kresna, Ardian. (2012), *Dunia Semar: Abdi Sekaligus Penguasa Sepanjang Zaman*, Diva Press, Yogyakarta.
- Soedarso, SP. (2000), *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, CV. Studio Delapan Puluh Enterprise, Jakarta.
- Sumantri, Barnas & Kanti Waluyo. (1999), *Hikmah Abadi: "Nilai-nilai Tradisional Dalam Wayang"*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Sunardi, ST. (2004), *Semiotika Negativa: Dengan Post Scriptum: "Jalan Purgatorio dalam Kajian Budaya"*, Penerbit Buku Baik Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sunarto. (2009), *Wayang Kulit Purwa: Dalam Pandangan Sosio-Budaya*, Arindo Nusa Media, Yogyakarta.