

***PRING PETHUK* DALAM KARYA KERAMIK
EKSPRESI**



PENCIPTAAN

Oleh:

Dio Pujaka

NIM: 1311758022

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

2017

Tugas Akhir penciptaan karya seni berjudul:

PRING PETHUK DALAM KARYA KERAMIK EKSPRESI diajukan oleh
Dio Pujaka, NIM 1311758022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya,
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Laporan Tugas Akhir pada tanggal
17 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

Dr. Noor Sudiyati, M. Sn

NIP.19621114 199102 2001

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

PRING PETHUK DALAM KARYA KERAMIK EKSPRESI

Oleh: Dio Pujaka

INTISARI

Berbagai jenis tumbuhan di Indonesia memiliki bentuk yang berbeda dan memiliki nilai mistis atau mitos kepercayaan masyarakatnya. Salah satu tumbuhan yang dipercaya oleh masyarakat Jawa memiliki khasiat atau kesaktian antara lain batang *pring* dengan ruas yang saling bertemu atau istilah Jawanya *Pring pethuk*. Ruas *pring* yang saling berhadapan diyakini sebagai tempat kediaman makhluk halus khodam makhluk bangsa jin dalam benda tersebut yang merupakan jin baik dan senang membantu manusia. Manfaat *pring pethuk* antara lain sebagai sarana penglarisan, kekebalan, percintaan, kekayaan dan keberkahan yang diinginkan. Karena adanya teknologi yang berkembang pesat maka benda ini hampir terlupakan. Dengan kasus inilah Penulis tertarik mengangkat *Pring Pethuk* sebagai sumber ide penciptaan karya keramik dengan bertujuan memperkenalkan dan mengingatkan kembali kepada masyarakat tentang benda *Pring Pethuk* pusaka azimat nenek moyang Jawa yang hampir terlupakan.

Dalam proses penciptaan dibutuhkan waktu dan proses yang panjang, dari mulai pengamatan *pring pethuk* secara langsung, melakukan wawancara, menggali lebih dalam tentang mitos *pring pethuk*, membuat sketsa, pemilihan bahan, sampai pada tahap pewujudan. Teori pendukung yang digunakan dalam penciptaan ini yaitu teori estetika, semiotika, teori “metode penciptaan 3 tahap 6 langkah”, teori keramik, dan teori ekspresi. Teknik yang digunakan yaitu teknik pijit, teknik pilin, teknik slab, teknik gores, pengeringan, teknik pengglasiran, pembakaran biskuit, pembakaran glasir dan teknik *display*. Visualisasi yang telah ditampilkan yaitu menggunakan perpaduan keramik dengan plat almunium.

Setelah melalui proses yang panjang, terlahirlah delapan karya seni dengan jumlah 13 karya dengan tema *Pring Pethuk* yang mengandung unsur estetika sehingga menciptakan karya yang menarik. Penulis menggunakan meja pustek hitam dalam proses *display* dengan bahan tambahan kain hitam, uang koin logam dan anyaman serat tumbuhan sebagai tambahan karya waktu pendisplayan kemudian beberapa aroma dupa membuat karya *pring pethuk* ini dapat terlihat sangat mistis dan sakral.

Kata Kunci : *Pring Pethuk*, Karya Seni, Keramik

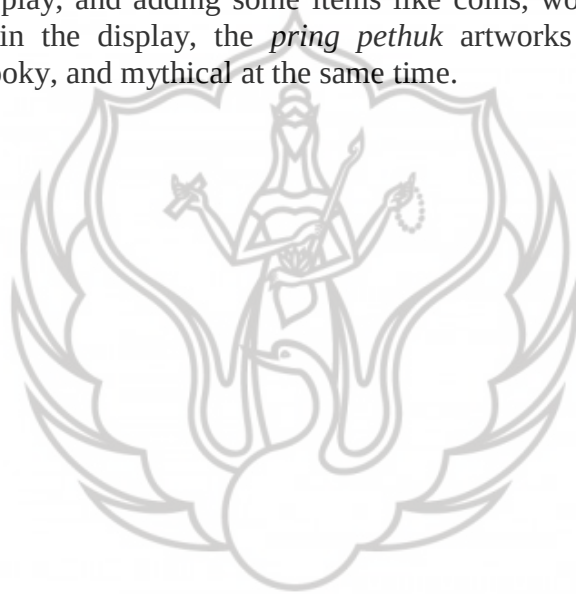
ABSTRACT

In Indonesia, there are many types of plants which every single one of them has a mystical values or a myth. Among all of them, there is one that the Javanese people call *Pring Pethuk* (a bamboo with 2 stems touching each other). Javanese people used to believe that there is a jinn (a genie, a mystical being) living between the 2 touching stems. And it's also said that by owning one of them, one can get luck in love life, wealth, and health (including strength). But at modern times, people start to forget about myths and start to “believe” in

technology. By that, the creator wanted to make ceramic artworks using *Pring Pethuk* as it's theme to remind people about the culture of the past.

The process of creating these artworks took a long. From observing the *Pring Pethuk*, doing interviews, learning more about its myths, sketching, material selection, until final process of making the artwork. Not to forget, to make the artwork perfect, the creator also did a study about theories, such as aesthetics, semiotics, "3 step 6 step creation method", expression theory, and ceramic art theories. After the studies, the creator then creates the ceramic artworks by forming the clay (by pinching, coiling, slabbing, and scratching), drying the clay, glazing, burning the dried clay, adding some additional parts as a finishing touch, until the display of the artworks at the end of the process.

As the result of the long process, eight aesthetically interesting *Pring Pethuk* themed artworks it was created. By using black background on the display table in the display, and adding some items like coins, woven wood fibers, and some incense in the display, the *pring pethuk* artworks successfully became mysterious, spooky, and mythical at the same time.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Berbagai jenis tumbuhan di Indonesia memiliki bentuk yang berbeda dan memiliki nilai mistis atau mitos kepercayaan masyarakatnya. Salah satu tumbuhan yang dipercaya oleh masyarakat Jawa memiliki khasiat atau kesaktian antara lain batang bambu atau istilah Jawanya *Pring*. *Pring* atau bambu adalah tanaman jenis rumput-rumputan dengan rongga dan ruas di batangnya. *Pring* memiliki banyak tipe, penulis tertarik mengangkat salah satu benda bertuah yang memiliki unsur gaib di dalam benda tersebut, yaitu *Pring Pethuk* sebagai sumber ide dalam penciptaan karya keramik.

Penulis memilih *Pring Pethuk* sebagai sumber ide dalam penciptaan karya keramik karena merasa tertarik pada batang *pring* tersebut, memiliki fisik yang tidak wajar dibanding ruas *pring* pada umumnya namun ia memiliki sifat yang sakral. Reputasi *Pring Pethuk* sebagai pusaka berkekuatan tinggi telah lama diakui dalam kepercayaan masyarakat Jawa, terlihat ketika pertemuan ruas *pring* yang saling berhadapan diyakini sebagai tempat kediaman makhluk halus *khodam*. Benda *berkhodam* yaitu benda bertuah yang berasal dari alam gaib yang keramat dan dihuni oleh makhluk bangsa jin dalam benda tersebut yang merupakan jin baik dan senang membantu manusia.

Definisi *khodam* dari kata bahasa Arab yang berarti pelayan atau pembantu manusia yang berwujud gaib. *Khodam* adalah makhluk gaib yang halus bisa berupa jin yang bisa dimintai bantuan, biasanya *khodam* menjadi sumber kekuatan dari benda-benda pusaka seperti *Pring Pethuk*, batu-batuan,

dan keris. Tidak mudah mendapatkan *Pring Pethuk* ini karena harus memiliki keberanian yang wahid dan mata batin yang mumpuni sebagai modal utama. Selain itu *pring pethuk* diyakini dapat memberikan keberkahan bagi orang yang memilikinya.

Pring Pethuk merupakan perantara untuk mendapatkan rahmat dan berkah dari Tuhan pada kepercayaan masyarakat Jawa kuno. Kehebatan tersebut diperoleh dari seribu khodam di dalamnya. *Pring Pethuk* memiliki banyak sekali manfaat yang telah dibuktikan oleh para pengguna benda bertuah. Cara kerja *Pring Pethuk* adalah melalui pancaran energi alam semesta dan seribu khodam yang mendiaminya. *Pring Pethuk* bekerja dengan cara menarik kedatangan rejeki dan keberkahan untuk pemilik yang mempunyai benda tersebut. *Pring Pethuk* memiliki nilai magis yang mempunyai ribuan khasiat di dalamnya, sehingga banyak orang yang ingin mendapatkan benda tersebut bahkan ada yang berani membayar mahal untuk benda bertuah *Pring Pethuk*.

Melihat keadaan saat ini seperti teknologi yang semakin berkembang pesat, banyak masyarakat terutama kalangan muda melupakan warisan kebudayaan nenek moyang Jawa. Salah satu warisan masyarakat Jawa yang sudah mulai terlupakan saat ini yaitu benda bertuah *Pring Pethuk*. Banyak sekali masyarakat terutama kalangan muda yang tidak tertarik untuk mengetahui kelebihan benda bertuah *Pring Pethuk*. Mereka lebih tertarik menggunakan teknologi modern yang ada pada saat ini.

Dengan adanya kasus tersebut penulis ingin mencoba mengingatkan kembali kepada masyarakat terutama kalangan muda untuk mengetahui betapa menariknya cerita mitos masyarakat Jawa pada zaman dahulu melalui media karya keramik, sehingga ke depannya diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang benda bertuah mitologi masyarakat Jawa yang hampir terlupakan. Selain untuk mengingatkan kembali masyarakat ke dalam mitologi Jawa masa lalu, penulis juga ingin memunculkan kembali *Pring Pethuk* sesuai dengan versi penulis agar mampu mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern tetapi tidak mengubah karakter *Pring Pethuk* pada bentuk aslinya.

Pengembangan bentuk *Pring Pethuk* menjadi inti dari versi *Pring Pethuk* yang akan diciptakan penulis dalam wujud keramik. Dengan adanya ide tersebut, diharapkan bisa menjadi karya keramik yang mampu mengingatkan kembali kepada masyarakat untuk selalu melestarikan benda mitos kepercayaan peninggalan budaya Jawa kuno serta dapat menjadi inspirasi banyak masyarakat untuk tidak sepenuhnya percaya pada azimat benda bertuah tersebut karena sejatinya benda itu hanya sebuah perantara keberkahan dan Allah yang meridoi. Jika seseorang percaya pada benda tersebut melebihi derajat *Pring pethuk* tanpa meyakini benda tersebut hanyalah lantaran keberkahan dari yang Maha Pencipta, maka hal tersebut bisa disebut musyrik, sehingga dalam penciptaan karya keramik dengan tema *Pring Pethuk* tersebut bertujuan ingin mengenalkan sekaligus mengingatkan kepada masyarakat bahwa kepercayaan nenek moyang Jawa pada benda *Pring pethuk* sebagai lantaran keberkahan yang maha Esa.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam penciptaan suatu karya terdapat beberapa rumusan penciptaan yang menjadi latar belakang penciptaan karya keramik dengan judul "*Pring Pethuk* dalam Karya Keramik Ekspresi". Beberapa rumusan penciptaan tersebut yaitu:

1. Bagaimana konsep penciptaan *Pring Pethuk* dalam karya keramik ?
2. Bagaimana proses penciptaan karya keramik dengan konsep *Pring Pethuk*?
3. Bagaimana bentuk, warna, tekstur, dan hasil penciptaan karya keramik dengan tema *Pring Pethuk* ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep dan menjelaskan proses penciptaan *Pring Pethuk* dalam karya keramik.
- b. Menciptakan keramik ekspresi dengan konsep *pring pethuk* melalui media karya keramik.
- c. Mendeskripsikan bentuk, warna, tekstur hasil dari penciptaan karya keramik dengan tema *Pring Pethuk*.

2. Manfaat

- a. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang benda bertuah Jawa *Pring Pethuk* yang hampir terlupakan.
- b. Memberikan inspirasi kepada seniman khususnya seniman keramik untuk terus mengembangkan karya seni keramik.

- c. Memperkaya wawasan dan pengalaman proses berkarya sehingga dapat meningkatkan apresiasi dalam dunia keramik.
- d. Mengetahui nilai-nilai estetis dari bentuk *Pring pethuk*.
- e. Melestarikan benda mitologi Jawa *Pring Pethuk* melalui karya seni keramik agar tetap ada di sepanjang zaman.
- f. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang proses penciptaan karya seni khususnya karya seni keramik.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetika

Metode Pendekatan estetika yaitu metode yang digunakan untuk mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung pada seni rupa, sehingga memengaruhi seni tersebut, seperti garis/*line*, bentuk/*shape*, warna/*color*, dan tekstur/*texture*. Menurut Dharsono dalam buku *Estetika* (2007: 63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat menjadi indah dari benda-benda estetis adalah:

- 1) Kesatuan (*unity*) berarti benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Pada bagian ini dilakukan pengamatan mengenai bentuk secara global dan perbedaan-perbedaan yang menjadi karakter *Pring Pethuk* yang saling dipadukan satu dengan yang lainnya, sehingga menimbulkan kesan kesatuan yang unik dan bagus.
- 2) Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang

berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. Pada bagian ini dilakukan pengamatan mengenai bentuk secara global dan tingkat kerumitan yang terkandung di dalam bentuk *Pring Pethuk*. Hal inilah yang menjadi bentuk *Pring Pethuk* dapat terlihat estetik atau menarik.

3) Kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetik yang baik harus mempunyai kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya asalkan merupakan suatu yang intensif atau sungguh-sungguh. Pada tahap ini dilakukan proses pengamatan mengenai bentuk yang terlihat rumit dan unik. Dengan mengamati hal tersebut, dapat disimpulkan proses pembuatan benda *Pring Pethuk* memerlukan kesungguhan atau keseriusan agar dapat menghasilkan bentuk yang unik dan indah untuk dilihat.

b. Metode Pendekatan Semiotika

Metode semiotika yaitu metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai 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. Dalam pembuatan karya keramik dengan tema *Pring Pethuk* ini penulis menggunakan pendekatan semiotika khususnya menggunakan teori Trikotomi Charles Sanders Pierces yang ke 2.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan adalah metode yang digagas oleh Sp. Gustami. Secara Metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan untuk melakukan metode penciptaan karya tersebut, yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Metode ini disusun berdasarkan teori Gustami yang di antaranya:

a. Tahap Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Beberapa langkah eksplorasi yang dilakukan yaitu:

1) Pengembaraan Jiwa, Pengamatan Benda Secara Langsung, dan Penggalan Sumber Informasi

Pengembaraan jiwa adalah proses kreatif tahap awal, yaitu mencari sumber ide melalui berbagai permasalahan, atau kesenangan dan segala sesuatu yang hadir pada ide yang muncul. Proses awal inilah yang menjadi langkah penting suatu proses penciptaan karya seni, karena ide dapat hadir melalui banyak jalan, sehingga hasil ide menjadi lebih matang. Sebelum melakukan proses penciptaan dilakukan pengumpulan data melalui teks-teks tertulis yang mendukung ide dan gagasan dalam menciptakan karya, tempat yang dituju adalah perpustakaan-perpustakaan di Yogyakarta.

Penulis juga melakukan observasi langsung kepada orang yang mempunyai benda *Pring Pethuk* tersebut dan melakukan wawancara kepada kyai kejawen di daerah Gunung Kidul.

2) Penggalan Landasan Teori dan Data Acuan

Setelah menemukan ide dasar *Pring Pethuk* dilakukan sebuah penggalan lebih dalam terhadap landasan teori dan data acuan. Penggalan ini bertujuan sebagai pendukung ide yang akan dikembangkan sekaligus menjadi dasar teori yang kuat terhadap ide landasan teori yang digunakan di antaranya teori keramik, teori elemen seni rupa, teori semiotika, dan teori estetika. Data acuan pun penting untuk menjadi acuan yang tepat ketika melakukan proses perancangan ide dan gagasan dalam proses perancangan karya. Kemudian dikumpulkan beberapa acuan yang sesuai untuk membentuk ide dan gagasan yang akan diciptakan.

b. Tahap Perancangan

Metode ini digunakan sebelum karya hendak diwujudkan pada tahapan selanjutnya. Metode ini memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final. Tahap ini dilakukan melalui proses pemikiran yang panjang dibantu dengan metode pendekatan, landasan teori, dan data acuan yang dikumpulkan

c. Tahap Perwujudan

Tahap pewujudan karya ini dilakukan dengan tahapan yang benar agar dalam proses pewujudan tidak terjadi kesalahan yang muncul keluar dari sumber ide dasar, gagasan, dan rancangan yang telah dibuat. Oleh karena itu, proses pewujudan meliputi tahap pengerjaan yaitu mempersiapkan bahan dan alat dan pengolahan bahan. Kemudian tahap pewujudan dengan menggunakan teknik-teknik pembentukan, yaitu teknik pinch, pilin, dekorasi, *finishing*, dan konsep *display* pun harus disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat. Agar selaras dengan tema yang diambil.

