

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



JURNAL KARYA SENI

Oleh:

Dio Pujaka

NIM: 1311758022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI 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 17 juli 2017

Pembimbing I

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

Pembimbing II

Retno Purwandari, S.S., M.A.
NIP.19810307 200501 2001

Mengetahui:
Ketua Jurusan/Progam
Studi/Ketua/Anggota

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

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 aluminium.

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.

A. Pendahuluan

1. 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.

2. Rumusan Penciptaan dan Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

- 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* ?

b. Tujuan Penciptaan

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

3) Teori dan Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan

1) Pendekatan Estetika

Metode pendekatan estetika yang dipakai unsur-unsur estetis yang terkandung pada seni rupa, sehingga mempengaruhi seni tersebut, seperti garis/*line*, bentuk/*shape*, warna/*color*, dan tekstur/*texture*. Menurut Dharsono dalam bukunya *Estetika* (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat menjadi indah dari benda-benda estetis yaitu, kesatuan (*unity*), berarti benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya, 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, kesungguhan (*intensity*), Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai kualitas yang menonjol, bukan sekedar suatu yang kosong. Elemen-elemen tersebut sebagai sumber ide dalam pembuatan karya keramik dengan tema *Pring Pethuk*.

2) 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*, penulis menggunakan pendekatan Semiotik, khususnya menggunakan teori Trikotomi Charles Sanders Pierces yang ke-2 yaitu:

a) 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 obyek benda pusaka.

b) Indeks

Indeks yaitu hubungan tanda (*representamen*) yang memiliki kaitan fisik, eksistensi, atau, kausal, dan objeknya. pada tahap ini digunakan untuk menggali sumber ide konsep penciptaan karya keramik.

c) Simbol

Simbol yaitu tanda yang representamen merujuk pada objek tanpa motivasi, arbitrer dengan adanya dasar konvensi (kesepakatan), tahap ini digunakan untuk memahami makna dari bentuk dan karakter *Pring Pethuk* yang akan diterapkan pada saat proses penciptaan karya keramik.

b. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya keramik *Pring Pethuk* yaitu Metode yang disusun berdasarkan teori SP. Gustami “Tiga Tahap Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Keramik” (Gustami,2007:329). yang di antaranya:

- 1) Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisis data. Dalam tahap ini penulis melakukan penelitian langsung, pengamatan langsung benda *Pring Pethuk*, melakukan wawancara. Hasil dari penjelasan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
- 2) Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, Pada tahap ini penulis membuat sketsa yang berkaitan tentang *Pring Pethuk*, kemudian melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk memilih sketsa terbaik dari beberapa sketsa yang kemudian akan diwujudkan dalam karya keramik..
- 3) Tahap perwujudan, yaitu mewujudkan rancangan terpilih menjadi model prototip sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna, selanjutnya diteruskan dengan pembuatan semua karya yang sesungguhnya sesuai dengan sketsa terpilih.

B. Hasil dan Pembahasan

1. *Pring Pethuk*



Gambar 1. Ciri *Pring Pethuk*

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=PRING+PETHUK&client=firefox->)

Pring Pethuk atau bambu bertemu, yaitu benda alami yang dilegendakan mempunyai ribuan khasiat dan manfaat, mulai untuk kekebalan, keselamatan, pengasih, penglarisan, pergaulan, mengokohkan jabatan, dan memenangkan pilkades. 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. *Pring Pethuk* merupakan perantara untuk mendapatkan rahmat dan berkah dari Tuhan pada kepercayaan masyarakat Jawa kuno. Khasiat tersebutlah yang membuat *Pring Pethuk* ini banyak dicari dan bernilai jual tinggi. *Pring Pethuk* ini memiliki sifat alami yang tidak dimiliki oleh *Pring* lain atau pusaka lain.

Pada saat *Pring* ini berada dalam aliran air sungai, *Pring* ini tidak akan ikut aliran air. Reaksi yang akan terjadi pada *Pring*, *Pring* ini akan bergerak ke atas melawan arus dan adakalanya api yang memanas akan segera redup dan mati. Untuk mendapatkan benda *Pring Pethuk* tersebut tidak mudah harus memiliki ilmu spiritual tinggi dan biasanya yang memperoleh *Pring Pethuk* tersebut mendapatkan petunjuk melalui mimpi. *Pring Pethuk* memiliki perbedaan atas kehendak, kebesaran dan kekuasaan Allah. Di langit dan bumi semuanya bertasbih kepada Allah termasuk benda-benda tersebut. *Pring pethuk* sebagai *azimat* keberkahan adalah *Wasilah* atau lantaran kekuasaan Gusti Allah dan yang menentukan kepastiannya.

2. Data Acuan

Pada proses penciptaan ini menggunakan data acuan untuk mengamati bentuk, tekstur, warna pada *Pring Pethuk*, sehingga mempermudah proses pembuatan sketsa. Data acuan diperoleh dari beberapa sumber, yaitu karya seniman, dan internet.



Gambar. 2



Gambar. 3

- a. Gambar 2. *Pring Pethuk* dengan Bunga Tujuh Rupa
<https://www.google.com/search?q=PRING+PETHUK&client=firefox->
- b. Gambar 3. *Pring Pethuk* Gading tampak samping berwarna hijau dengan akarnya.
<https://www.google.com/search?q=PRING+PETHUK&client=firefox->



Gambar. 4



Gambar. 5

c. Gambar 4. *Pring Pethuk* Senopati memiliki empat ruas yang saling berhadapan dan *pring* jenis ini sangat jarang didapatkan.

<https://www.google.com/search?q=PRING+PETHUK&client=firefox->

d. Gambar 5. Karya Bambu *Ceramic Carol Camp*, Karya yang Mengeksplorasi Bentuk Bambu ke dalam Karya Keramik.

Media online *Pinteres*

3. Rancangan Karya/Sketsa

Data visual yang telah dipilih kemudian dianalisis, proses pembuatan rancangan karya menggunakan metode pendekatan estetika dan semiotika sehingga menjadi sebuah sketsa rancangan.



Gambar 6. Sketsa terpilih 1
Judul: 1000 Khodam



Gambar 7. Sketsa terpilih 2
Judul: Keberkahan



Gambar 8. Sketsa terpilih 3
Judul: Musyrik

4. Perwujudan

a. Tahap Perwujudan

1) Pengolahan Bahan Baku

Bahan baku yang digunakan yaitu campuran tanah liat *Stoneware* Singkawang dan tanah liat Sukabumi sebagai bahan penciptaan karya keramik *Pring Pethuk*. Penulis mencampur kedua jenis tanah tersebut agar warna yang dihasilkan sesuai dengan karakter *Pring*. Langkah ini dilakukan dengan penuh pertimbangan dan ketelatenan agar karya yang dihasilkan sempurna. Adapun proses pengolahan bahan baku tersebut yaitu: tanah liat dikeringkan untuk menghilangkan kandungan air di dalam tanah.

Kemudian setelah kering yaitu penumbukan dengan menggunakan palu. proses ini bertujuan untuk menghancurkan gumpalan tanah menjadi halus agar mempermudah dalam proses perendaman. Langkah selanjutnya proses perendaman, perendaman ini

dilakukan satu hari agar tanah benar-benar menjadi bubur, kemudian dilakukan penyaringan menggunakan saringan mesh berukuran 60/80 bertujuan untuk memisahkan batu pasir dari dalam tanah.

Kemudian setelah tahap penyaringan, tahap selanjutnya yaitu penjemuran tanah dimeja gips, bertujuan agar homogen/plastis yang nantinya akan mudah digunakan saat proses pembentukan teknik pijit. Tahap terakhir penggulian tanah agar menghilangkan gelembung udara yang masih terkandung di dalam tanah. Pada proses kneading/penggulian menggunakan teknik spiral di atas meja gips. Meja gips memiliki daya serap tinggi sehingga baik digunakan saat penjemuran tanah cair dan proses penggulian.

2) Tahap pembentukan dan Pendetailan

Proses pembentukan bodi keramik menggunakan Teknik *pinch* dan teknik *slab* langkah pertama penulis membuat lempengan tanah liat sebagai alas kemudian membuat pilinan untuk membuat dinding karya keramik dimulai dari bawah sampai ke atas sesuai sketsa. Penulis menggunakan 4 teknik dekorasi yaitu teknik gores, teknik timbul, teknik pilin dan teknik tutul dengan menggunakan alat bantu butsir lengkap. Semua digunakan dalam proses perwujudan berlangsung. Proses pendetailan karya keramik menggunakan butsir lengkap agar mendapatkan hasil yang maksimal.

3) Tahap Pengeringan

Setelah proses pembentukan karya keramik selesai langkah selanjutnya yaitu proses pengeringan karya. Proses pengeringan ini sangat penting yang harus benar-benar dilakukan secara perlahan sebelum pembakaran. Karya keramik harus benar-benar kering agar terhindar dari keretakan maupun pecah. Pengeringan dilakukan minimal 10 hari agar kandungan air dalam tanah menghilang, sehingga siap melalui tahap pembakaran.

4) Pembakaran Biskuit dan Glasir

Setelah karya sudah benar-benar kering langkah berikutnya adalah Proses pembakaran biskuit. Pembakaran biskuit adalah pembakaran setengah matang biasanya pembakaran biskuit dibakar dengan suhu 900^oc yang bertujuan mengurangi kadar air di dalam bodi, tidak mudah pecah dan juga dapat menghasilkan warna. Penulis menggunakan tungku gas dalam proses pembakaran. Langkah berikutnya yaitu pembakaran glasir. Pembakaran glasir berfungsi melelehkan pewarna glasir yang ada pada bodi keramik. Di dalam proses pembakaran glasir ini dilakukan 8 jam dengan suhu 1180^o c. Sehingga hasil yang diperoleh maksimal.

Adapun bahan dan alat yang digunakan untuk proses pengglasiran dan pembakaran yaitu: *TSG, Talk, Kapur, Alumina, Fe, Copper*, pigmen kuning dan merah, Air. Teknik yang digunakan saat pengglasiran yaitu: teknik semprot, teknik percik, teknik kuas. Alat pendukung meliputi ember, spons, kertas, plastik, kuas, semprotan nyamuk, sikat gigi untuk membantu proses pengglasiran karya keramik.

b. Hasil



Gambar. 9 Hasil Karya

Penciptaan karya keramik ini, penulis membuat karya keramik dengan sumber ide *Pring Pethuk*. Dalam proses penciptaan ini tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan, sehingga dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam proses penciptaan keramik. Setelah melalui tahapan penciptaan karya keramik, akhirnya menghasilkan 14 karya dengan 8 judul. Karya keramik *Pring Pethuk* sangat jarang sebagai konsep penciptaan karya keramik. Hal ini menjadikan karya unggul dari yang lainnya. karya ini menggunakan beberapa teknik yang harus dilakukan dengan ketelatenan dan ketepatan agar karya maksimal. Penulis juga memperpadukan plat logam/aluminium untuk menambah keunikan dan keindahan karya keramik.

Pada penciptaan karya ini, Penulis menciptakan karya *Pring Pethuk* dengan bentuk yang berbeda, perbedaan ini di tandai dengan lengkungan dan acuan yang berbeda di setiap karya. Kenapa penulis menjadikan *Pring Pethuk* sebagai sumber ide ? *Pring pethuk* adalah benda peninggalan nenek moyang Jawa yang memiliki berbagai lantaran keberkahan yang Maha Esa. Bentuk yang unik dengan ruas yang saling bertemu, jarang didapatkan, dan sudah hampir punah tidak dikenal masyarakat sehingga penulis ingin memunculkan kembali *Pring pethuk* benda magis Jawa dalam karya keramik.

Penulis menggunakan plat logam sebagai bahan tambahan karya keramik Hal ini sesuai prosedur dalam penambahan bahan lain untuk memperindah suatu karya. penulis menerapkan mata didalam karya keramik ini bermaksud ingin menjelaskan bahwa *Pring Pethuk* dengan

keunikan ruas yang saling bertemu memiliki kehidupan yang tidak kasat mata, yaitu 1000 *khodam* yang mendiami benda tersebut. Kemudian ruas yang saling bertemu dipercaya dapat mendatangkan keberkahan bagi pemiliknya, hal tersebut dijadikan ide didalam karya yang kedua dengan tambahan koin logam sebagai tanda keberkahan yang dapat diperoleh dari benda *Pring Pethuk*.

Dalam penambahan ini tidak menghilangkan karakter benda magis *Pring Pethuk*. Banyak sekali masyarakat yang tersesat pengertian pada benda tersebut, kebanyakan orang mempercayai bahwa benda tersebutlah yang dapat menghasilkan keberkahan tanpa lantaran dari Allah Karena jika kepercayaan terhadap benda tanpa campur tangan Allah maka hal tersebut disebut musyrik, maka penulis menerapkan gigi rangda sebagai simbol kemusyrikan. Teknik *display* menggunakan meja pustek hitam dengan bahan tambahan kain hitam, kemenyan, bunga tujuh rupa, dupa, koin logam membuat pen-*display*-an lebih terlihat mistis.

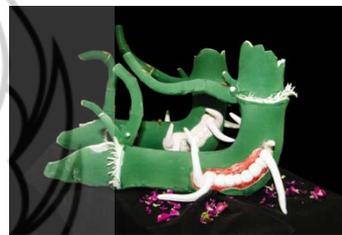
c. Pembahasan Khusus



Gambar. 10
Judul: 1000 Khodam



Gambar. 11
Judul: Keberkahan



Gambar. 12
Judul: Musyrik

Karya 1 berjudul “1000 khodam” *Pring* tersebut dipercaya memiliki hal gaib 1000 khodam di dalam benda tersebut. Adanya hal gaib yang mendiami benda tersebut maka disimbolkan dengan sebuah mata yang diartikan bahwa benda tersebut memiliki kehidupan di dalamnya yang hanya bisa dilihat dengan mata batin orang tertentu saja. Warna hijau *doff* tua memberi kesan mistis di dalam karya tersebut sehingga memberi kesan *Pring* asli. Karya ini menggunakan bahan tanah liat *Stoneware* Singkawang dengan menggunakan teknik pembentukan *handmade/pinch*, pilin, dekorasi gores, dan *finishing* dengan bahan glasir *stain/pigmen* warna dengan melalui pembakaran suhu tinggi.

Proses *finishing* menggunakan perpaduan plat logam kuningan memberi kesan bahwa *Pring* tersebut sudah hampir punah dan sudah tergantikan dengan bahan logam. Pen-*display*-an karya ini menggunakan meja pustek dan kain hitam dengan taburan bunga tujuh rupa, sehingga membuat tampak mistis. Makna dari karya ini memberi pesan agar selalu percaya bahwa ada sesuatu kehidupan di dunia lain yang tidak bisa dilihat kasat mata yang berada di sekeliling kita dan benda tersebut hanyalah lantaran keberkahan dari Allah. Karya 2 berjudul “keberkahan” ini adalah *Pring Pethuk* Senopati dengan 4 ruas yang saling berhadapan. *Pring* ini dipercaya memiliki keberkahan bagi pemilik

benda tersebut. Dalam karya ini keberkahan tersebut disimbolkan dengan uang koin, salah satu keberkahan kekayaan yang akan didapat. Keberkahan Karya ini menggunakan bahan tanah liat *Stoneware* Sukabumi dan tanah liat *Stoneware* Singkawang dengan teknik pembentukan *handmade/pinch*, pilin, dekorasi, dan *finishing* glasir *Stain/ Pigmen* dengan pembakaran 1.160c.

Warna hijau *doff* tua membuat kesan *pring* tersebut memiliki kesan mistis tetapi tidak menghilangkan pada warna aslinya. Dengan perpaduan seng berwarna emas pada ruas membuat *pring* tersebut tampak mahal. Makna dari karya ini yaitu bahwa benda tersebut hanyalah lantaran keberkahan yang Maha Esa ke dalam benda *Pring Pethuk* sebagai simbol kebesaran Allah didunia. Pen-*display*-an karya ini menggunakan meja pustek dengan tambahan kain hitam dan koin logam agar memberi kesan suatu keberkahan yang akan didapat dari *Pring Pethuk* tersebut.

Karya 3 berjudul musyrik ini yaitu bentuk *Pring Pethuk* dengan penggabungan gigi taring sebagai simbol kemusyrikan, bahwa ketika seseorang percaya dan meninggikannya tanpa mengingat adanya keberkahan dari yang Maha Esa maka bisa disebut musyrik. Dalam karya tersebut berwarna hijau tua membuat karya tersebut lebih tampak mistis dan tidak menghilangkan keaslian dari warna *Pring* asli. Karya ini memberi pesan agar tidak percaya bahwa *pring* tersebutlah yang membuat seseorang memberikan keberkahan melainkan atas izin allah benda tersebut hanya sebuah lantaran saja. Tetapi jika salah pengertian tentang *pring* tersebut yang bisa memberikan keberkahan, di sebutlah musyrik dan celakalah bagi orang tersebut.

Karya ini menggunakan bahan tanah liat *Stoneware* Sukabumi dan *Stoneware* Singkawang dengan dekorasi gores dan *finishing* glasir *stain/pigmen* warna hijau *doff* dengan taring yang panjang membuat *Pring* tersebut tampak mistis dan menyeramkan. Pen-*display*-an ini menggunakan meja pustek, kain hitam dan bunga tujuh rupa untuk memperkuat hasil pen-*display*-an karya terlihat lebih mistis.

C. Kesimpulan

Karya keramik tugas akhir ini menggunakan ide *Pring Pethuk* dalam karya keramik ekspresi. *Pring Pethuk* adalah benda bertuah yang dipercaya terdapat 1000 khodam didalamnya dengan berjuta mitos mendatangkan keberkahan seperti kekayaan, memenangkan pilkades, mendapatkan jodoh, dan masih banyak keberkahan lainnya. *Pring Pethuk* memiliki keunikan dari bentuk ruas yang saling bertemu atau berhadapan membuat harga *Pring Pethuk* mencapai miliaran dengan perkembangan jaman yang semakin moderen dan teknologi semakin canggih mitos *Pring Pethuk* sudah mulai terlupakan. Dari keunikan, mitos, harga *Pring Pethuk* yang cukup menarik menjadikan *Pring Pethuk* sebagai tema pada proses penciptaan karya keramik.

Proses penciptaan karya ini Melalui observasi dan pustaka, pertimbangan kajian teori dasar keramik dan seni rupa, pendekatan teori semiotika, estetika, dan ekspresi, membuat ide semakin berkembang yang membuat eksplorasi semakin tajam. Penulis mengeksplorasi bentuk *Pring*

Pethuk asli dengan lekukan dan gaya yang unik dan menarik. Adapun perpaduan logam plat kuningan yang terdapat pada setiap karya menjadi poin lebih pada pembuatan karya keramik ini. Dalam proses penciptaan karya ini menggunakan dua teknik pembuatan yaitu teknik pijit (*pinch*) dan teknik pilin.

Teknik dekorasi menggunakan empat teknik yaitu teknik gores diterapkan pada pembuatan garis ros pada ruas, teknik tempel digunakan pada penempelan akar pada pring tersebut, teknik pilin digunakan pada pembuatan akar dan ruas *Pring*. Keunggulan yang terdapat pada karya *Pring Pethuk* ini adanya perpaduan plat logam kuningan dan model *display* menggunakan kembang tujuh rupa dalam penciptaan karya keramik oleh seniman. Hasil dari proses penciptaan karya keramik ini yaitu 8 karya dengan jumlah 13 karya berukuran yang bervariasi dan bentuk gaya yang berbeda. Kedelapan karya tersebut berjudul 1000 *Khodam*, Keberkahan, Musyrik, Bertasbih marang Gusti, Terlupakan, Raga Sukma, Kebesaran marang Gusti, dan Agawe Tresno.

Warna yang di gunakan yaitu menggunakan warna-warna *doff* yaitu Warna hijau *doff*, kuning *doff*, merah *doff*. Warna hijau tua *doff* diterapkan pada, bodi karya, warna kuning diterapkan pada karya 5 dan 8, warna hijau dan kuning menjadikan karya tampak nyata dan mistis. Warna pada penciptaan karya keramik menggunakan warna glasir *stain*/pigmen. Tekstur pada karya keramik ini bersifat kasar namun ada beberapa karya yang halus karena resep warna glasir yang berbeda. Penulis menemukan berbagai macam kendala dalam pembuatan karya, yaitu proses penyambungan pilinan yang kurang baik sehingga terjadi keretakan pada saat pembakaran.

Kendala lain pada waktu proses pembentukan teknik *pinch*, penambahan pilinan pada badan keramik dengan cepat tanpa mengetahui tingkat ketebalan dan *keplastisan* mengakibatkan dinding retak. Pemasangan pilinan akar yang kurang benar mengakibatkan akar mudah lepas. Namun dari beberapa rintangan penulis berhasil menyelesaikan dan menemukan teknik yang benar pada proses penciptaan karya keramik. Hal ini merupakan bagian dari proses sebagai pelajaran bahwa karya seni dilakukan dengan teliti, fokus dan tidak asal-alasan. Kesalahan pada proses pertama akan berakibat pada proses hasil akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Ambar. (1997), Pengetahuan Keramik (Yogyakarta: Gajah Mada University press),p.1
- Dharsono. (2007), *Estetika*, p.63.
- Gustami, Sp. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya, "Untaian dan Metodologis"*, Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sasonto Heru,(2003), *Simbolisme Budaya Jawa*(jakarta; BANINDITA).

WEBTOGRAFI

<https://www.google.com/search?q=PRING+PETHUK&client=firefox->, diakses tanggal 8 februari 2017 pukul 08:35

<https://www.bambupetuk.com/>, diakses tanggal 8 februari 2017 pukul 08:35

<https://www.google.com/search?q=harga+pring+pethuk&client=firefox-a&sa=X&rls=org.mozilla:en>, diakses tanggal 8 februari 2017 pukul 09:22

[www.mistikjawa.com/%2F%3F69%2Cbambu-pethuk-khodam kekayaan&usg=A](http://www.mistikjawa.com/%2F%3F69%2Cbambu-pethuk-khodam%20kekayaan&usg=A), diakses tanggal 8 februari 2017 pukul 09:28

