

**UNSUR HUMANISME PADA FILM *MADADAYO*  
DALAM KARYA KERAMIK**



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

**2017**

**UNSUR HUMANISME PADA FILM *MADADAYO*  
DALAM KARYA KERAMIK**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Hanifah Az Zahra**

**NIM 1311731022**

**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:  
**UNSUR HUMANISME PADA FILM MADADAYO DALAM KARYA KERAMIK** diajukan oleh Hanifah Az Zahra, NIM 1311731022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 November 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



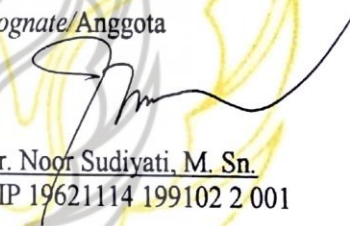
Dr. Fimbun Raharjo, M. Hum.  
NIP 19691108 199302 1 001

Pembimbing II/Anggota




Joko Subiharto, SE., M. Sc.  
NIP 19750314 199903 1 002

Cognate/Anggota



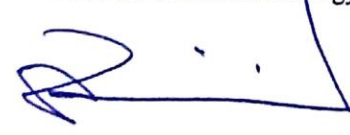
Dr. Noor Sudiyati, M. Sn.  
NIP 19621114 199102 2 001

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 2 001

## **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.

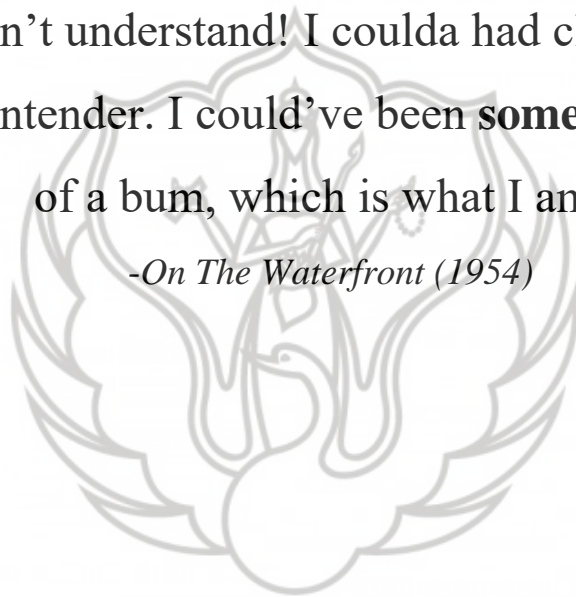


Yogyakarta, 2 November 2017

Hanifah Az Zahra

“You don’t understand! I coulda had class. I coulda been a contender. I could’ve been **somebody**, instead of a bum, which is what I am.”

*-On The Waterfront (1954)*



***To my Big, BIG Family,***  
*For all your love and mental health issue you gave me, I do thank you.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan dengan judul: “Unsur Humanisme pada Film *Madadayo* dalam Karya Keramik”.

Selama proses penyusunan laporan tugas akhir karya seni ini telah banyak pihak yang ikut terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses kreatif dan nonkreatif pada tugas akhir, membantu dan memberikan pengarahan serta motivasi, sehingga disampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Dra. Suastiwi Triatmojo, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Studi S-1 Kriya Seni yang telah banyak membantu dalam layanan akademik, memberikan pengarahan dan pengajaran selama masa studi.
4. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
5. Joko Subiharto, SE. M. Sc., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini.
6. Drs. Otok Herum Marwoto, M. Sn., selaku dosen wali yang telah banyak membantu dalam layanan akademik dan membimbing selama masa studi.
7. Para dosen pengampu mata kuliah dan staf karyawan prodi Kriya Seni yang selama masa studi telah memberikan ilmunya dan menginspirasi.
8. Kedua orang tua, Burhanuddin Dirgantoro dan Atat Kuraesyin beserta seluruh keluarga yang selalu mendo'akan, memberi semangat juga dukungan baik dalam moral maupun materi.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya penulisan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini.

Laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini masih jauh dari sempurna. Hal ini disebabkan oleh kemampuan formal pencipta yang masih dalam tahap belajar. Namun dengan dorongan mempersembahkan laporan tugas akhir penciptaan karya seni sebagai pustaka seni ilmiah di akhir masa studi, pencipta dapat menyelesaikan penulisannya. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini bermanfaat.

Yogyakarta, 17 November 2017

Hanifah Az Zahra





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
KALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI (ABSTRAK) .....	xvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>8</b>
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	15
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>23</b>
A. Data Acuan.....	23
B. Analisis Data .....	35
C. Rancangan Karya .....	46
D. Proses Perwujudan .....	50
1. Bahan dan Alat.....	50
2. Teknik Pengerjaan.....	59
3. Tahap Perwujudan.....	61
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	68
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>73</b>
A. Tinjauan Umum .....	73



B. Tinjauan Khusus .....	76
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>93</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Glasir Biru Tua.....	52
<b>Tabel 2.</b> Glasir Hitam .....	52
<b>Tabel 3.</b> Glasir Cokelat Tua .....	52
<b>Tabel 4.</b> Glasir Merah Muda .....	53
<b>Tabel 5.</b> Glasir Putih Tulang .....	53
<b>Tabel 6.</b> Glasir Merah.....	53
<b>Tabel 7.</b> Glasir Cokelat Muda .....	54
<b>Tabel 8.</b> Glasir Hijau Tua .....	54
<b>Tabel 9.</b> Kalkulasi Biaya Karya I.....	68
<b>Tabel 10.</b> Kalkulasi Biaya Karya II.....	68
<b>Tabel 11.</b> Kalkulasi Biaya Karya III.....	69
<b>Tabel 12.</b> Kalkulasi Biaya Karya IV .....	69
<b>Tabel 13.</b> Kalkulasi Biaya Karya V.....	70
<b>Tabel 14.</b> Kalkulasi Biaya Karya VI.....	70
<b>Tabel 15.</b> Kalkulasi Biaya Karya VII.....	71
<b>Tabel 16.</b> Kalkulasi Biaya Karya VIII.....	71
<b>Tabel 17.</b> Kalkulasi Biaya Karya Keseluruhan .....	72
<b>Tabel 18.</b> Kalkulasi Biaya Pembakaran.....	72
<b>Tabel 19.</b> Rekapitulasi Biaya Keseluruhan .....	72

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik 1.</b> Kenaikan Suhu Pembakaran Biskuit .....	64
<b>Grafik 2.</b> Kenaikan Suhu Pembakaran Glasir .....	67

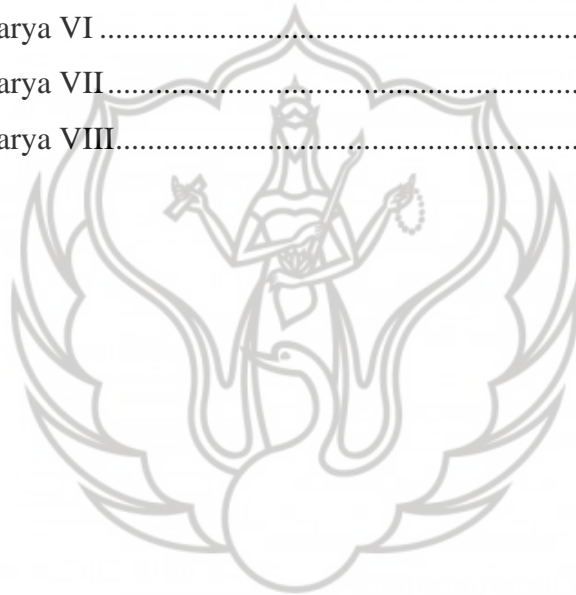


## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Bayangan Uchida.....	3
<b>Gambar 2.</b> Kersahan Uchida.....	3
<b>Gambar 3.</b> <i>Horse in Motion</i> .....	8
<b>Gambar 4.</b> Tatsuo Matsumura sebagai Hyakken Uchida .....	9
<b>Gambar 5.</b> Uchida dan Istrinya.....	10
<b>Gambar 6.</b> Uchida dan Para Murid daalam Pesta “ <i>Maadha Kai</i> ” .....	11
<b>Gambar 7.</b> Uchida dan Nora .....	12
<b>Gambar 8.</b> Akhir Film <i>Madadayo</i> .....	14
<b>Gambar 9.</b> Perpisahan Uchida di Universitas .....	23
<b>Gambar 10.</b> Penghormatan pada Uchida .....	23
<b>Gambar 11.</b> Pesta “ <i>Maadha Kai</i> ” Pertama.....	24
<b>Gambar 12.</b> Para Murid Bersorak pada Uchida.....	24
<b>Gambar 13.</b> Uchida Ikut Bersorak.....	24
<b>Gambar 14.</b> Uchida Meperkenalkan Nora.....	25
<b>Gambar 15.</b> Uchida dan Nora .....	25
<b>Gambar 16.</b> Poster Prancis Film <i>Madadayo</i> .....	26
<b>Gambar 17.</b> Percakapan Uchida dengan Salah Seorang Murid.....	27
<b>Gambar 18.</b> Uchida Memberikan Informasi tentang Nora .....	27
<b>Gambar 19.</b> Para Murid Mencari Nora .....	27
<b>Gambar 20.</b> Kunjungan Polisi Keamanan .....	28
<b>Gambar 21.</b> Tampak Samping Petugas .....	28
<b>Gambar 22.</b> Reaksi Uchida Setelah Kedatangan Petugas.....	28
<b>Gambar 23.</b> Kucing Lain Masuk ke Rumah .....	29
<b>Gambar 24.</b> Para Murid Ikut Melihat Kucing yang Tersesat .....	29
<b>Gambar 25.</b> Istri Uchida Memberikan Ikan pada Kucing Baru.....	29
<b>Gambar 26.</b> Uchida Menyanyikan Lagu.....	30
<b>Gambar 27.</b> Uchida Bersulang Atas Kebaikan Para Muridnya .....	30
<b>Gambar 28.</b> Uchida Menyanyikan Lagu ( <i>Close-up</i> ) .....	30
<b>Gambar 29.</b> Para Murid Menyanyikan Lagu Perpisahan .....	31
<b>Gambar 30.</b> Perpisahan Uchida .....	31
<b>Gambar 31.</b> Pintu Lift Tertutup .....	31
<b>Gambar 32.</b> Mimpi Uchida.....	32

<b>Gambar 33.</b> Uchida Kecil Masuk ke Dalam Tumpukan Jerami.....	32
<b>Gambar 34.</b> Uchida Keluar dari Tempat Persembunyiannya.....	32
<b>Gambar 35.</b> <i>Nativity Porcelain</i> .....	33
<b>Gambar 36.</b> <i>Pedestal Table</i> .....	34
<b>Gambar 37.</b> Sketsa Terpilih I.....	46
<b>Gambar 38.</b> Sketsa Terpilih II .....	46
<b>Gambar 39.</b> Sketsa Terpilih III.....	47
<b>Gambar 40.</b> Sketsa Terpilih IV.....	47
<b>Gambar 41.</b> Sketsa Terpilih V .....	48
<b>Gambar 42.</b> Sketsa Terpilih VI.....	48
<b>Gambar 43.</b> Sketsa Terpilih VII .....	49
<b>Gambar 44.</b> Sketsa Terpilih VIII.....	49
<b>Gambar 45.</b> Tanah Liat Singkawang.....	50
<b>Gambar 46.</b> Tanah Liat Sukabumi.....	50
<b>Gambar 47.</b> Proses Peramuan Glasir.....	51
<b>Gambar 48.</b> Model.....	54
<b>Gambar 49.</b> Gypsum.....	55
<b>Gambar 50.</b> Sabun Cair .....	55
<b>Gambar 51.</b> Papan .....	56
<b>Gambar 52.</b> Ember.....	56
<b>Gambar 53.</b> Set Butsir .....	57
<b>Gambar 54.</b> Pisau.....	57
<b>Gambar 55.</b> <i>Roll Kayu</i> .....	58
<b>Gambar 56.</b> <i>Sponge</i> .....	58
<b>Gambar 57.</b> Tungku Pembakaran .....	59
<b>Gambar 58.</b> Teknik Cetak Tuang .....	60
<b>Gambar 59.</b> Teknik <i>Pinch</i> .....	60
<b>Gambar 60.</b> Teknik <i>Slab</i> .....	60
<b>Gambar 61.</b> Proses Pembuatan Cetakan .....	62
<b>Gambar 62.</b> Karya yang Sudah Dikeluarkan dari Cetakan.....	62
<b>Gambar 63.</b> Proses Dekorasi .....	63
<b>Gambar 64.</b> Proses Merapikan Karya.....	63

<b>Gambar 65.</b> Tahap Pengeringan Karya.....	63
<b>Gambar 66.</b> Karya yang Telah Melalui Tahap Pembakaran Biskuit.....	65
<b>Gambar 67.</b> Proses Pengglasiran Karya .....	65
<b>Gambar 68.</b> Karya yang Sudah Dilapisi Glasir .....	66
<b>Gambar 69.</b> Proses Pembakaran Glasir .....	66
<b>Gambar 70.</b> Karya Setelah Pembakaran Glasir .....	67
<b>Gambar 71.</b> Karya I .....	76
<b>Gambar 72.</b> Karya II.....	78
<b>Gambar 73.</b> Karya III.....	80
<b>Gambar 74.</b> Karya IV .....	82
<b>Gambar 75.</b> Karya V.....	84
<b>Gambar 76.</b> Karya VI .....	86
<b>Gambar 77.</b> Karya VII.....	88
<b>Gambar 78.</b> Karya VIII.....	91



## DAFTAR LAMPIRAN

Foto Poster Pameran .....	100
Foto Situasi Pameran .....	101
Data Pribadi.....	104



## **INTISARI**



Film ini dikenal sebagai perangkat kultural yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap kondisi kemanusiaan lewat gambar dan suara. Salah satu aspek yang dibawakan oleh beberapa film adalah humanisme, atau nilai-nilai kemanusiaan. Dalam penciptaan ini penulis mencoba menelusuri nilai-nilai tersebut dalam film *Madadayo*. Dirilis pada tahun 1993, *Madadayo* merupakan film drama-komedi yang menceritakan kehidupan seorang penulis bernama Hyakken Uchida. *Madadayo* menggambarkan hubungan antara murid dan guru yang berbeda dari tradisi pada umumnya, dengan menerapkan rasa hormat terhadap satu sama lain. Selain itu, *Madadayo* memiliki nilai-nilai humanis lainnya seperti dalam hal kesetaraan, kesejahteraan fauna, juga pandangan tentang kehidupan dan kematian.

Dalam mewujudkan penciptaan tersebut, digunakan pendekatan humanisme dalam kritik film dan estetika postmodern untuk menelaah elemen-elemen estetis dalam film terkait. Selain itu, digunakan pula salah satu bahasa estetika postmodern yaitu *pastiche*, dalam pengangkatan karya lampau dengan tujuan perayaan atau selebrasi. Penataan, karakter dan gestur karya yang dibuat mengacu pada beberapa adegan dalam film terkait. Karya kemudian dikembangkan dengan menggunakan penggayatan dan asosiasi warna untuk menambah kesan dramatis. *Stoneware* Singkawang dan Sukabumi digunakan sebagai bahan utama dengan *finishing* glasir. Pemilihan media keramik ditujukan untuk mengabadikan gambar bergerak (film) dalam benda statis. Secara akademis, penciptaan ini dapat menjadi acuan bagi para masyarakat kalangan akademis dalam menggali dan mengembangkan ide-ide penciptaan untuk membuat karya keramik yang lebih kreatif dan bervariasi.

**Kata kunci:** *Humanisme, Film, Madadayo, Keramik.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seorang seniman selalu mencari sesuatu untuk mengekspresikan apapun yang dirasakannya. Pencarian ini berlangsung pada rasa, sensitivitas, hingga medium untuk menuangkan emosi seniman tersebut. Karena alasan itulah seni selalu berkembang dan memunculkan sesuatu yang baru: dari goresan, lukisan hingga gambar bergerak yang kini dikenal dengan *sinema*.

Sinema, selain medium seni visual yang dinamis, juga dikenal sebagai perangkat kultural yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap kondisi kemanusiaan lewat gambar dan suara. Seperti yang diungkapkan oleh Alarcon dalam essay "*The Cinema as an Instrument for a Better Understanding of Human Nature*"(revistamedicinacine.usal.es):

*"The cinema is now an important route for the transmission of universal culture. Our society is formed and informed through the cinema and television, fiction films, and reports or documentaries, all of which afford another approach to understanding the world of human beings. Film strive to document and provide testimony about given reality, and in some cases portray and inform about a story with a view to offering an underlying message. To do so, it takes advantage of spaces and time, images and words, realities and fictions, knowledge and feelings, all with a view to stimulating vision, hearing and the other senses in order to generate the empathy of the observers towards the characters portrayed."*

Dehumanisasi atau pengurangan arti nilai kemanusiaan terjadi di berbagai bidang: diskriminasi etnis, ras, gender, pengabaian hak kemanusiaan dan masih banyak lagi. Untuk mengatasi dehumanisasi, masyarakat perlu mendapatkan pendidikan yang cukup mengenai kebudayaan dan filsafat. Menurut Y. B. Mangunwijaya (2015:xi-xii), dalam memerangi dehumanisasi,

pendidikan harus ditempatkan dalam kerangka evolusi, sebagai upaya untuk mengantar umat manusia ke arah pendewasaan diri: teremansipasi, merdeka (bebas) dan sanggup bertanggung jawab sendiri.

Manusia dan kebebasan selalu menjadi tema sentral dalam aspek humanisme, seperti yang diungkapkan Erich Fromm (1949:21), “*..if man were nothing but the reflex of culture patterns no social order could be criticized or judged from the standpoint of man’s welfare since there would be no concept of ‘man’*”. Humanisme merupakan sebuah sudut pandang, baik dalam filsafat maupun secara etika, yang menempatkan manusia sebagai titik pokok atau ukuran dalam berbagai pemikiran (Susanto, 2011:183). Humanisme mendahulukan nilai dan tujuan (*agency*) manusia, secara individu dan kolektif, juga meningkatkan kemampuan dalam menjalani kehidupan melalui penggunaan akal (*reason*) sebagai lawan atas penyerahan semata terhadap tradisi dan otoritas atau tenggelam dalam kejahatan dan brutalitas. Dalam pengaplikasiannya humanisme mencakup berbagai bidang, termasuk seni.

Sinema dalam sudut pandang humanisme adalah sebagai media pemahaman manusia dan kemanusiaan, membawa pertanyaan tradisional tentang kedirian dan tujuan hidup manusia (Bywater & Sobchack. 1989:26-27). Beberapa sinema mengandung sisi kemanusiaan sebagai penggambaran kesetaraan hak (*equal rights*) dan pencarian identitas diri.

*Madadayo* adalah sebuah film drama-komedi yang diproduksi pada tahun 1993 oleh Akira Kurosawa. Cerita film berfokus pada hubungan antara Hyakken Uchida (1889-1971) dengan para muridnya, yang peduli dan

merawatnya pada masa tua. Sebagai penghormatan dan selebrasi kehidupan Uchida, murid-muridnya menyelenggarakan pesta tiap tahunnya. Acara ini diberi nama “*Mada kai?*” (*Ready yet?*) yang dijawab dengan “*Mada dayo*” (*No, not yet*). “*Madadayo*” yang merupakan kiasan dari legenda Jepang—merepresentasikan ketidaksiapan seorang lelaki tua dalam menghadapi kematian. Film ini juga menceritakan kehidupan Uchida selama rentang waktu tiap pesta, seperti saat pindah rumah dan ketika Uchida kehilangan kucing kesayangannya.



**Gb. 1** Bayangan Uchida tentang Kucingnya yang Berjalan di Reruntuhan Gedung.  
(Sumber: *Madadayo* [1993]; 01:27:28)



**Gb. 2** Keresahan Uchida karena Kehilangan Kucing Kesayangannya dalam Film *Madadayo*.  
(Sumber: *Madadayo* [1993];01:28:37)

Beberapa adegan dalam film *Madadayo* yang merepresentasikan keluhuran, kerja sama dan selebrasi atas kehidupan, dirasa memiliki unsur-unsur humanis di dalamnya. Beberapa hal tersebut membuat pencipta tertarik untuk mencoba menangkap unsur humanisme pada film *Madadayo* yang kemudian direpresentasikan ke dalam benda keramik. Dalam penciptaan ini

pencipta menggunakan pandangan humanistik dalam menelaah nilai-nilai kemanusiaan film *Madadayo* (1993). Secara visual, pencipta menggunakan salah satu bahasa estetika postmodern, yaitu *pastiche* yang berarti: suatu keadaan yang memakai pinjaman dari beberapa hal di masa lalu. Selain untuk memperkenalkan kembali akan pentingnya budaya visual dalam masyarakat, penciptaan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa humanis di kalangan akademik. Karena beberapa alasan tersebutlah pencipta mengambil unsur humanisme dalam film *Madadayo* sebagai sumber ide penciptaan karya keramik.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana konsep dari karya keramik dengan mengambil tema unsur humanisme film *Madadayo* sebagai sumber ide penciptaan?
2. Bagaimana proses penciptaan karya keramik dengan mengambil unsur humanisme film *Madadayo* sebagai sumber ide penciptaan sehingga tercipta sebuah karya yang menarik?

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

### **1. Tujuan Penciptaan**

- a. Mengetahui konsep dari karya keramik dengan mengambil tema unsur humanisme film *Madadayo* sebagai sumber ide penciptaan.
- b. Mengetahui proses penciptaan pembuatan karya keramik dengan mengambil unsur humanisme film *Madadayo* sebagai sumber ide penciptaan sehingga tercipta sebuah karya yang menarik.

## 2. Manfaat Penciptaan

- a. Secara akademis penciptaan ini dapat menjadi acuan bagi para masyarakat kalangan akademis dalam menggali dan mengembangkan ide-ide penciptaan untuk membuat karya keramik yang lebih kreatif dan bervariasi. Selain itu penciptaan ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang tema yang terkait pada karya pencipta.
- b. Secara praktis penciptaan ini merupakan peluang bagi pencipta untuk mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat ketika semasa perkuliahan. Selain itu karya penciptaan ini mampu memberi inovasi baru pada pengembangan produk kriya keramik.

### D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.

#### 1. Metode Pendekatan

- a. Humanisme merupakan aliran filsafat dimana manusia sebagai titik pokok atau ukuran dalam berbagai pemikiran (Susanto, 2011:183). Humanisme menekankan nilai dan tujuan (*agency*) manusia, secara individu dan kolektif, juga meningkatkan kemampuan dalam menjalani kehidupan melalui penggunaan akal sebagai lawan atas penyerahan semata terhadap tradisi dan otoritas atau tenggelam dalam kejahatan dan brutalitas. Dalam kritik film, pendekatan humanistik memiliki dua aspek utama: melihat film tidak sebagai produk dari sebuah industri melainkan—seperti bentuk kesenian lainnya—sebagai aktivitas menuangkan ekspresi yang dilakukan oleh seorang seniman



juga sebagai representasi dari nilai kemanusiaan yang universal untuk membawa *audiens* ke dalam kehidupan yang lebih baik.

- b. Estetika postmodern adalah sebuah metode untuk melihat elemen-elemen estetis dengan menggunakan bahasa-bahasa postmodern. Mengutip Jean Baudillard: “*Postmodernity is the simultaneity of the destruction of earlier values and their reconstruction. It is renovation within ruination.*”(theartstory.org)

Dalam penciptaan ini pencipta menggunakan pendekatan humanistik dalam membaca film Madadayo. Beberapa pandangan humanis dalam hal etika, persoalan tentang kesejahteraan hewani, kehidupan dan kematian digunakan untuk menelusuri nilai-nilai kemanusiaan yang ada pada film terkait. Pencipta juga melihat beberapa pandangan Akira Kurosawa dalam pembuatan film Madadayo sebagai ekspresinya dalam berkarya. Pencipta menggunakan salah satu bahasa estetika postmodern, yaitu *pastiche*. *Pastiche* dapat berarti suatu keadaan yang memakai pinjaman dari beberapa hal di waktu lalu. Disebut juga dengan *blank parody*, *pastiche* menjadikan karya masa lalu sebagai rujukan dengan arti penghargaan, apresiasi, pengangkatan.

## 2. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni, tentu melalui berbagai tahapan. S.P. Gustami (2007: 329-332) telah membuat proses penciptaan seni kriya itu melalui tiga pilar penciptaan karya kriya seperti eksplorasi, perencanaan dan perwujudan.



- a. Tahap eksplorasi merupakan tahapan dalam menelusuri dan mengamati unsur yang berada pada sebuah objek untuk dijadikan sumber ide dalam penciptaan sebuah karya. Tahap eksplorasi meliputi langkah pengembaraan jiwa yang dilanjutkan dengan penggalian sumber ide, pengumpulan, pengolahan juga analisa data sehingga diperoleh konsep pemecahan yang signifikan.
- b. Tahap perencanaan meliputi langkah memvisualisasikan hasil dari deskripsi verbal data ke dalam berbagai alternatif desain dua dimansional (sketsa).
- c. Tahap perwujudan meliputi proses mewujudkan rancangan karya menjadi bentuk tiga dimensi yang dilanjutkan dengan evaluasi menyeluruh untuk mencari korelasi antara konsep dan karya yang telah dibuat.

Pada penciptaan ini pencipta melakukan eksplorasi dengan menelaah nilai-nilai humanisme juga beberapa elemen desain pada film *Madadayo* seperti bentuk, wana, gestur karakter, juga pengenalan teknik & bahan yang sesuai agar menunjang karya yang akan dibuat. Hasil eksplorasi tersebut diseleksi secara teliti dan dilanjutkan pada perancangan karya dengan membuat sketsa. Proses perwujudan dilakukan menggunakan tanah *stoneware* Singkawang dan teknik cetak padat dengan mengacu pada sketsa rancangan yang telah dibuat sebelumnya.