

GAMBAS DALAM PENCIPTAAN TEKNO KERAMIK



JURNAL PENCIPTAAN

Oleh:

AGUS MUNIF MUDHOFAR

NIM 1311738022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

GAMBAS DALAM PENCIPTAAN TEKNO KERAMIK



JURNAL KARYA SENI

Oleh:

AGUS MUNIF MUDHOFAR

NIM 1311738022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI JURUSAN KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**


Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 18 Januari 2018.

Pembimbing I/Anggota



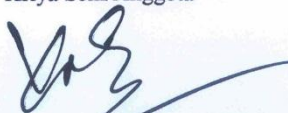
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001

Pembimbing II/Anggota



Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
NIP 19750622 200312 1 003

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



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

GAMBAS DALAM PENCIPTAAN TEKO KERAMIK

Oleh: Agus Munif Mudhofar

INTISARI

Gambas atau yang bernama latin *Luffa acutangula*, merupakan buah dari tanaman yang berjenis merambat yang biasa dijadikan sayuran untuk dikonsumsi. Gambas tersebut berdasarkan sepengetahuan penulis, merupakan buah yang sering ditanam pula oleh orang tua penulis di pekarangan rumah dari masa penulis masih kecil hingga masa sekarang. Gambas memiliki banyak manfaat, yakni dapat dijadikan sayuran dan obat. Secara visualnya karakter gambas bergaris-garis, berwarna hijau, dan bentuknya bulat memanjang, membuat penulis termotivasi untuk menjadikannya sebagai inspirasi penciptaan karya keramik yang berkorelasikan nilai humanis atau kemanusiaan .

Bentuk gambas yang bulat memanjang menjadi pertimbangan dasar yang relevan ketika diwujudkan menjadi teko. Metode pendekatan sebagai disiplin ilmu dalam menciptakan teko yang mengacu gambas yakni: estetika, semiotika, dan ergonomis. Adapun metode penciptaan dalam menciptakan teko keramik yang mengacu gambas tersebut, terlebih dahulu dilakukan eksplorasi untuk menelaah secara mendasar, kontemplasi untuk memantapkan konsep, berimajinasi dengan menuangkan gagasan dalam pembuatan sketsa alternatif, dan mewujudkannya dengan teknik-teknik tertentu.

Karya keramik yang terinspirasi oleh gambas merangsang pikiran penulis untuk merepresentasikannya ke dalam perwujudan teko. Namun perwujudan teko yang diciptakan tidak menitikberatkan pada perwujudan alamiah gambas secara nyata, tetapi telah mengalami perubahan secara deformasi atau distorsi berdasarkan konsep dan imajinasi. Walaupun demikian, teko yang diciptakan tetap dalam substansi nilai fungsi sebagai wadah air minum sebagaimana teko pada umumnya, dan dapat pula dijadikan benda kreasi pada *interior* untuk menambah daya estetis ruangan.

Kata Kunci: *Gambas, Teko, Keramik*

GAMBAS IN THE CREATION OF A CERAMIC TEAPOT

By: Agus Munif Mudhofar

ABSTRACT

*Gambas, in Latin *Luffa acutangula* or known as ridged gourd, is the fruit from certain types of climbing plants commonly consumed as vegetables. Based on the writer's experience, gambasis also a fruit that is often planted by the writer's parents in the house yard since the writer's childhood until now. Gambas has a lot of benefits, namely as vegetable and medicine. The visual characters of gambas—the lines, the green color, and the round and longwise shape—inspires the writer to make ceramic works that correlates to humanistic values or humanity.*

The shape of gambas that is round and longwise becomes basic considerations that are relevant when realized as teapots. The approaches applied in creating teapots that took gambas as visual reference are aesthetics, semiotics, and ergonomics. The creation method in creating ceramic teapots based on the visual characters of gambas began with exploration for analyzing the basic features, contemplation for strengthening the concepts by imagination and pouring ideas into alternate sketches, and realizing the works using certain techniques.

The ceramic works inspired by gambas stimulates the writer's thought to represent it in the form of teapots. However, the realization of teapots created does not emphasize on the naturalistic features of gambas. The visual characteristics of gambas has been changed through deformation or distortion based on concepts and imagination. The teapots created still has the substations of functional works as water container and teapots in general as well as interior objects that give aesthetic touch to a room.

Keywords: Gambas, Teapots, Ceramics

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni dapat mengacu pada segala sesuatu yang ada di alam ini. Salah satunya yaitu mengambil objek dari salah satu jenis flora yang ada di alam sekitar. Pengambilan objek tersebut tentu tidak serta-merta, tetapi memiliki alasan tersendiri yang mendasari untuk menciptakannya ke dalam karya seni.

Gambas merupakan buah yang biasa dijadikan sayuran dan tidak sulit dijumpai di alam Indonesia (khususnya Jawa). Apa lagi yang biasa pergi ke pasar membeli sayuran maupun pergi ke toko-toko sayuran. Gambas memiliki nama latin yakni *Luffa acutangula*. Gambas merupakan buah dari jenis tanaman merambat yang dapat ditanam di pekarangan rumah, ladang kosong, dan sawah. Sehingga dalam penumbuhannya dibutuhkan tiang-tiang yang terbuat dari kayu atau bambu untuk penyangga dan perambatannya, karena tumbuhan gambas dapat menjalar dan mengembang menjadi rimbun memenuhi tiang-tiang

yang telah ditata atau disiapkan. Gambas memiliki 10 garis, ketika dipotong-potong akan menyerupai roda yang bergigi. Semakin menua dan mengering, kulit gambas akan semakin mengeras berwarna hijau-kecokelatan dan biji yang terdapat di dalamnya akan menjadi berwarna hitam. Biji tersebut dapat menjadi benih tanaman gambas dan akan tumbuh apabila ditimbun menggunakan tanah. Selain itu, gambas juga kaya akan manfaat untuk kesehatan seperti, obat diabetes, radang usus, asma, radang tenggorokan, cacangan, radang kelenjar telinga, melancarkan peredaran darah dan melancarkan air susu ibu (ASI) (Styaningrum & Saporinto, 2014:156).

Pengambilan tema gambas tersebut merupakan hasil dari pengamatan yang dilakukan ketika mengamati dan meninjau langsung macam-macam flora yang ada di sekitar rumah untuk dijadikan bahan acuan menciptakan karya keramik. Selain dari karakternya yang khas, gambas yang penulis ketahui dari masa kecil hingga sampai saat ini, yakni masih sering ditanam pula oleh orangtua di pekarangan rumah sebagai sayuran konsumsi.

Pengamatan tersebut memberikan inspirasi tersendiri dan merangsang pikiran untuk menciptakannya sebagai karya seni keramik. Mengapa harus gambas? Mengapa bukan pari atau jenis buah lainnya yang notabene sama-sama dapat dijadikan sayuran? Pemilihan terhadap gambas tersebut merupakan hasil dari eksplorasi dan pertimbangan penulis dalam menentukan opsi atau sumber inspirasi secara subyektif dan obyektif. Di antara semua jenis buah dari tanaman yang ada, yang lebih memiliki nilai estetis dan kesan tersendiri ialah gambas. Oleh sebab itu, pemilihan gambas sebagai tema dalam penciptaan karya keramik bukanlah dari “asal ambil objek dan wujudkan”, melainkan dari hasil pengamatan secara mendasar.

Representasi secara konseptual dari sumber inspirasi gambas tersebut, yakni diwujudkan sebagai karya seni teko keramik yang mengandung simbolis dan memiliki makna. Muatan makna secara simbolis tersebut bertujuan untuk mengungkapkan apa yang menjadi ekspresi dan imajinasi penulis di dalam karya yang diciptakan; yakni dikorelasikan dengan hal-hal yang berkaitan dengan kemanusiaan atau manusiawi (humanis) seperti: kisah hidup, nilai sosial, kepribadian, keimanan, dan emosi. Sehingga antara karya dan maknanya memiliki hubungan atau keterkaitan secara konotasi.

Walaupun teko yang diciptakan merupakan dalam konteks penciptaan karya seni, namun nilai kegunaan sebagaimana mestinya masih menjadi substansi tersendiri dalam penciptaannya. Yaitu sebagai tempat untuk menampung atau menyimpan air minum. Teko merupakan salah satu benda dalam kebutuhan rumah yang biasa atau sudah akrab diwujudkan menggunakan media tanah liat. Selain itu, bentuk gambas lebih relevan untuk diwujudkan menjadi teko daripada menjadi piring, mug atau gelas. Meskipun sebetulnya dapat pula diwujudkan menjadi benda lainnya seperti tempat lampu, vas bunga atau benda fungsional

lainnya. Akan tetapi, penulis lebih termotivasi untuk dapat merepresentasikan acuan gambas tersebut dalam perspektif teko keramik.

2. Rumusan/Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

- 1) bagaimana konsep penciptaan bentuk teko keramik dengan sumber ide gambas?
- 2) bagaimana menciptakan bentuk teko dengan acuan gambas menggunakan media keramik?

b. Tujuan Penciptaan

- 1) Menciptakan konsep bentuk teko keramik dengan sumber ide gambas.
- 2) Menciptakan bentuk teko dengan acuan gambas menggunakan media keramik.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Metode Pendekatan

1) Estetika

Louis O. Kattsoff, menjelaskan bahwa, estetika merupakan cabang filsafat yang membicarakan definisi, susunan dan peranan keindahan khususnya di dalam seni, dinamakan estetika (Kattsoff, dalam terjemahan Soemargono, 1996:81)

Pendekatan estetika ini, dapat penulis gunakan sebagai disiplin ilmu yang mampu mendasari alasan penulis dalam menentukan sumber inspirasi. Karena alasan ketertarikan penulis terhadap sumber inspirasi (gambas) mencakup unsur seperti yang terdapat pada estetika yakni bentuk, tekstur, warna, dan garis.

2) Semiotika

Semiotika merupakan ilmu yang mengajarkan dan mempelajari tentang bagaimana menciptakan dan memahami suatu tanda. Charles Sander Peirce (1839-1914) merupakan salah satu pelopor semiotika modern dari dua tokoh pelopor yang ada. Menurut Peirce, Makna tanda yang sebenarnya adalah mengemukakan sesuatu (Bahari, 2008:107). Pendekatan semiotika ini merupakan salah satu cara untuk mengontrol dan mengetahui karya yang diciptakan, karena karya seni merupakan tanda yang diciptakan dan dapat dibaca oleh penonton.

3) Ergonomi

Pendekatan ergonomi merupakan salah satu paradigma yang biasa digunakan dalam membuat benda fungsional. Untuk itu, dalam penciptaan karya keramik yang mengacu gambas ini, ergonomis masih menjadi patokan tersendiri supaya bentuk teko yang diciptakan masih relevan dengan fungsinya.

Secara istilahnya, 'ergonomi' dalam bahasa Indonesia, merupakan terjemahan dari istilah *ergonomics* (Inggris).Istilah ini

diyakini dulunya berasal dari bahasa Yunani. Suku kata *ergon* dalam bahasa Yunani artinya: bekerja. Akan tetapi peran ergonomi dalam penciptaan karya ini, menentukan dan memutuskan, beberapa tinggi derajat kesesuaian dan kenyamanan yang berkaitan dengan hubungan antara benda dengan manusia sebagai penggunaanya (Palgunadi, 2008:73-75).

b. Metode penciptaan

1) Eksplorasi

Tahap pertama dalam menciptakan karya seni keramik ini yang pertama yakni eksplorasi. Eksplorasi merupakan proses yang meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah; penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi. Kemudian, dilanjutkan dengan pengolahan data dan analisis data untuk mendapatkan konsep pemecahan masalah secara teoretis (Gustami, 2007:329330).

2) Kontemplasi

Setelah memperoleh konsep berdasarkan eksplorasi, perlu peneguhan lebih mendalam lagi tentang konsep yang telah diperoleh untuk mencari esensi yang terkandung, yakni dengan melakukan kontemplasi. Kontemplasi merupakan proses perenungan dan berfikir secara mendalam terhadap karya yang ingin diciptakan termasuk dalam menentukan bobot atau gagasan yang terkandung dalam karya yang diciptakan. Sebab, dengan kontemplasi manusia bisa memperoleh “kurnia dari atas” (Djelantik, 2004:92).

3) Imajinasi

Salah satu pemahaman imajinasi menurut Sartre, bahwa imajinasi merupakan aktifitas produktif yang mengintensikan atau menjelaskan sesuatu objek dengan cara tertentu (Sartre, dalam Tedjoworo, 2001:36) Termasuk dengan cara membuat sketsa alternatif untuk memperoleh gambaran yang sesuai konsep dalam menciptakan karya.

4) Perwujudan

Tahap perwujudan ini, merupakan tahap mewujudkan keramik berdasarkan sketsa-sketsa alternatif yang telah ditentukan, yang diwujudkan menggunakan teknik-teknik tertentu dalam membuat keramik, seperti: *slab*, pijit, dan pilin hingga pada tahapan *finishing*. Proses perwujudan tidak hanya berhenti pada proses *finishing* pembentukan saja, tetapi sampai pada proses

finishing pembakaran biskuit dan gelasir. Sehingga keramik yang dibuat dapat terwujud dan bisa dinikmati hasilnya.

c. Landasan Teori

Meninjau lebih lanjut dan berdasar tentang gambas yang menjadi sumber penciptaan. Gambas merupakan buah yang biasa dijadikan sayuran, jenis tanamannya merambat dan merupakan tanaman asli wilayah tropika Asia. Plasma nutfah gambas berasal dari India, namun telah beradaptasi dengan baik di dataran tinggi maupun rendah Asia Tenggara (Rukmana & Yudirachmad, 2016:101). Gambas memiliki nama latin yakni *luffa acutangula*. Penyebutan nama “gambas” biasanya setiap daerah memiliki penyebutan masing-masing. Nama umum gambas disebut *sponge gourd* atau *ridge gourd* (Inggris), dan memiliki banyak nama, seperti *angled loofah*, *towel gourd*, *dish-cloth gourd*, *ridgerd gourd*. Bahkan orang Barat sering menyebutnya sebagai *chinese okra*, meskipun tidak ada hubungan sekerabat dengan okra sama sekali. Sementara itu, nama gambas di Cina disebut “*sinqua*”. Di Indonesia, nama lain dari gambas adalah *oyong*, *emes*, *kimput* (Sunda), dan *timput* (Palembang) (Rukmana & Yudirachmad, 2016:103). Gambas berbentuk bulat panjang dan bergaris atau berusuk-rusuk (lingir), jumlah rusuk yang jelas sebanyak 10 buah. Jika buah dipotong melintang, terlihat seperti roda-roda bergigi (Rukmana & Yudirachmad, 2016:103).

Tinjauan tentang keramik (*pottery*) menurut Astuti, keramik merupakan salah satu kerajinan tertua. Benda-benda tersebut dibuat ribuan tahun yang lalu oleh orang-orang Mesir di tepi sungai Nil. Kata keramik berasal dari Yunani “*Keramos*” yang artinya: periuk atau belanga yang dibuat dari tanah. Sedangkan yang dimaksud dengan barang atau bahan keramik ialah: semua barang atau bahan yang dibuat dari bahan-bahan tanah atau batuan silikat dan yang diproses dan pembuatannya melalui pembakaran pada suhu tinggi (Astuti, 2008:1).

Tinjauan tentang teko, menengok ke belakang peninggalan nenek moyang di Indonesia, maka akan banyak menjumpai berbagai peninggalan artefak-artefak wadah tempat air yang berupa teko, kerajaan Majapahit meninggalkan jejak arkeologi di berbagai wilayah di Jawa Timur. Kerajaan Majapahit banyak meninggalkan gerabah terakota. Hal ini dilihat pada beberapa hasil terakota yang ada di Museum Trowulan. Jenis teko yang berupa *kendhi* yang ditemukan membuktikan bahwa produknya menampilkan *craftmanship* atau kekriyaan yang tinggi terutama tingkat estesisnya. Terlihat pada karya yang berupa *kendhi* susu dengan pengerjaan yang cukup halus. Teko dengan corong yang panjang dan besar tampak juga adanya pengaruh teko buatan Cina ditemukan di daerah tersebut (Raharjo, 2001:11-12).



Gb.1. Kendhi susu masa Majapahit, abad 14-15 M, tanah liat *earthenware*, tinggi 16 cm (sumber: Museum Nasional: <http://museum-nasional.blogspot.co.id/2009/06/>, diakses pada tanggal 29 Desember 2017, pukul 20:15 WIB)

Pemahaman konvensional tentang teko, sebuah teko terletak di samping wadah gula berisi air panas yang masih mengepul. Teko merupakan benda fungsional yang bentuknya menyesuaikan fungsinya dengan proporsi tertentu. Seiring perkembangan zaman bentuk-bentuk teko dapat berubah fungsi dan nilai estetikanya. Sehingga sebuah teko yang diciptakan terkadang mempunyai bentuk yang bervariasi atau kontemporer dan dapat mengubah karakter teko secara konvensional (Raharjo, 2001:4). Adapun karakter bentuk teko tidaklah jauh berbeda dengan *kendhi*, *belanga*, *genthong* dan sebagainya yakni sama-sama menyesuaikan nilai kegunaannya. Tempat penampung air ini sama-sama memiliki bentuk bulat cembung dan mengecil ke atas dengan lubang mulut pada bagian atas (Raharjo, 2001:20).

Seni dan keindahan memiliki begitu banyak penjelasan dan penafsiran. Salah satunya seperti yang pernah dikatakan Plato dan orang-orang Yunani, seni dianggap sebagai tiruan alam atau "*mimesis*" (dari *mimic*, *mimos*, seasal dengan istilah *mimicry* dalam ilmu hayat) (Sodarso, 1987:26). Pengertian tiruan ini dalam kata lain yakni imitasi. Penggunaan teori *mimesis* atau imitasi merupakan kesamaan penulis dalam mengambil sumber inspirasi atau ide dengan mengacu pada sesuatu yang ada pada alam ini; untuk direpresentasikan sebagai karya seni melalui keterampilan dan keahlian yang dimiliki penulis. Hal ini serupa dengan apa yang dikatakan oleh Jacques Maritain dalam buku Melvin Rader, *A Modern Book of Esthetics* yang diterjemahkan oleh Abdul Kadir, bahwa imitasi hanya sebagai sarana, bukan sebagai tujuan akhir; ini berhubungan dengan keterampilan tangan, bagi aktivitas artistik, dan bukan menjadi bagiannya. Kemudian, sesuatu yang dihadirkan pada jiwa oleh rasa-rasa melalui simbol-simbol dari seni meliputi: irama, suara, garis, warna, bentuk, isi, kata-kata, bait, lagu, dan imajinasi. Selain itu, penjelasan lainnya tentang pengimitasian alam yakni,

tujuan seni imitasi bukan sekedar mengkopi penampakan alam atau menggambarkan yang ideal, tetapi membuat sesuatu yang indah dengan bantuan simbol yang konkret (Rader, dalam terjemahan Kadir, 1990:101). Akan tetapi apabila seni hanyalah sebuah tiruan, derajat sebuah seni akan terkesan sangat rendah. Oleh sebab itu, bahwa dalam menciptakan karya seni daripada meniru tiruan akan lebih baiklah kalau seni lebih menekankan untuk mendekati ide saja, dan dengan demikian alam dan seni menjadi sama derajatnya (Sodarso, 1987:29).

Teori keindahan dari penciptaan keramik dengan tema gambas ini perlu adanya penajaman lebih terperinci lagi, yakni merujuk pada estetika A. A. M. Djelantik, dalam bukunya *Estetika Sebuah Pengantar* yang merangkai estetika dalam berkesenian menjadi tiga aspek dasar yaitu:

1) **Wujud**

Pemahaman tentang wujud, Djelantik menjelaskan bahwa wujud mengacu pada kenyataan yang konkret (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara konkret, yang abstrak, yang hanya bisa dibayangkan, seperti suatu yang diceritakan atau dibaca dalam buku (Djelantik, 2004:17).

Djelantik merumuskan bahwa wujud memiliki bagian-bagian pokok yang terdiri atas bentuk dan struktur. Bentuk yang dimaksudkan dalam pengertian ini ialah bentuk gambas secara visual setelah diwujudkan menjadi benda seni (teko). Sedangkan struktur sebagai susunan yang meliputi titik, warna, garis, bidang, dan ruang yang tersusun dan terintegrasi pada perwujudan sebuah karya (Djelantik, 2004:18). Perwujudan teko gambas ini mengalami perubahan bentuk dalam perwujudannya yang disebut distorsi, distorsi biasa dimaksudkan pada luasnya, belitan, pembesaran, atau mengubah bentuk dan ukuran yang normal. Tetapi distorsi juga dapat mengarah pada melebih-lebihkan warna dan cahaya, meningkatkan kontras antara terang dengan gelap, atau melebih-lebihkan kualitas tekstural dan permukaan (Feldman, dalam terjemahan Gustami, 1991:108-109).

2) **Bobot**

Bobot dapat diartikan sebagai makna, yang disajikan dari suatu karya seni untuk pengamatnya melalui metode simbolisasi, Djelantik merumuskan bobot terdiri atas lima hal: aspek estetik, persepsi, sublimasi, peran komunikasi, serta bobot dan tujuan. Akan tetapi, dari beberapa aspek tersebut, karya ini hanya mengambil dari aspek estetisnya saja. Aspek estetis yang dirumuskan oleh Djelantik tersusun menjadi tiga jenis yakni suasana, gagasan atau ide, dan ibarat atau anjuran (Djelantik, 2004:46-47).

3) Penampilan

Penampilan merupakan salah satu bagian fundamental yang dimiliki semua benda seni atau peristiwa kesenian. Penampilan dimaksudkan sebagai cara penyajiannya, bagaimana kesenian itu disuguhkan kepada yang menyaksikannya, penonton, para pengamat, pendengar, pembaca, khalayak ramai pada umumnya (Djelantik, 2004:63). Adapun tujuan dari penampilan ini, merupakan salah satu tahapan dalam menyajikan karya seni keramik yang bertemakan gambas, agar hasilnya dapat dilihat dan dinikmati secara langsung oleh penikmat seni atau publik. Baik itu judulnya, materialnya dan teknik *displaynya*. Dengan demikian, karya yang diciptakan dan telah ditampilkan dapat menjadi suatu evaluasi tersendiri bagi penulis terhadap karya yang telah diciptakan.

Teori di atas masih perlu dilengkapi lagi dengan teori semiotik yang digunakan untuk penandaan atau pemaknaan (bobot) dalam karya yang diciptakan, dan dapat dijadikan komunikasi antara pengirim pesan (penulis) dengan penerima (publik). Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti "tanda". Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lainnya. Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas obyek-obyek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Sedangkan menurut Van Zoest mengartikan semiotika sebagai "ilmu tanda" dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimnya, dan penerimanya oleh mereka yang mempergunakannya (Sobur, 2002:95-96).

Berkaitan dengan tanda tersebut, Peirce menyatakan tanda selalu berkaitan dengan tiga hubungan yaitu, dengan *ground*, acuan dan *interpretant* (Bahari, 2008:107). Sehingga Peirce merumuskan beberapa teori dalam *firstness*, *secondness* dan *thirdness* (trikotomi), salah satunya ialah: ikon, indeks, dan simbol yang merupakan tanda yang memiliki hubungan dengan acuannya. Pada prinsipnya, hubungan antara tanda dan acuannya dapat berupa hubungan kemiripan; tanda tersebut disebut dengan ikon, hubungan itu dapat timbul karena kedekatan eksistensi; tanda itu disebut indeks, dan akhirnya tanda itu dapat berbentuk konvensional; tanda itu ialah simbol. Simbol memiliki sifat yakni arbitrer (Bahari, 2008:108).

B. Hasil dan Pembahasan

1. Data Acuan



Gb.2. Bentuk dan karakter gambas
(sumber: Agus Munif Mudhofar, 2017)



Gb.3. Karya Timbul Raharjo, Berpantat Besar, 1999,
T 21 L23, (scan: Agus Munif Mudhofar, 2017)



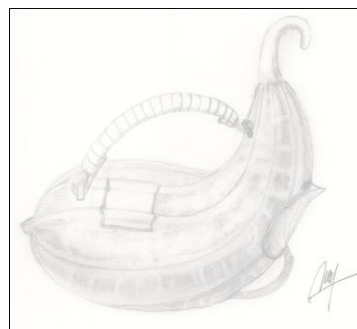
Gb.4. Longneck Pumpkin

(sumber: *Chinesse Yizing Zisha Teapots: Page 17, Leona Craig Catalogue Art Galery*,
http://www.leonacraig.com/catalogue_art_gallery/Teapots/zhang_ji_da_page_z.htm, diakses
tanggal 14 Juni 2017, Pukul 18.30 WIB)

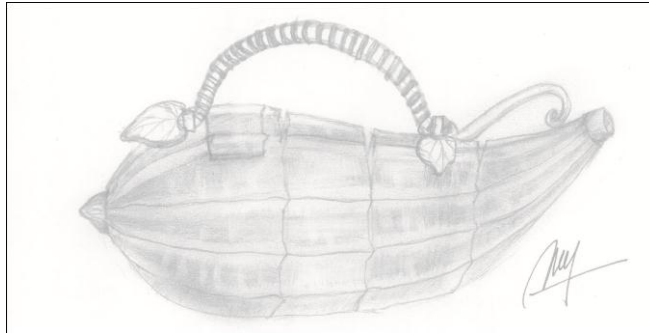
2. Rancangan Karya



Gb.5. Sketsa terpilih 1



Gb.6. Sketsa terpilih 2



Gb.7. Sketsa terpilih 3

3. Proses Perwujudan

a. Bahan

Bahan pokok yang digunakan adalah tanah liat sukabumi (stoneware) dan gelasir yang terdiri atas: TSG, *chrome*, *zircon*, antimony. Didukung pula oleh bahan lain yakni rotan sebagai handle atau pegangan dalam teko yang diciptakan.

b. Alat

Peralatan yang digunakan yakni rolling pin untuk membuat lempengan, seperangkat butsir untuk membuat kerapian dan detail, spons untuk menghaluskan, semprotan untuk menyemprotkan air pada bodi keramik agar tetap basah. Peralatan dalam pengglasiran yakni kuas untuk gelasir dengan teknik kuas/oles, *spray gun*/kompresor untuk menerapkan gelasir dengan teknik semprot, bak air sebagai alat untuk menuangkan gelasir. Peralatan dalam pembakaran yakni tungku gas dan *phyrometer* (pengukur suhu).

c. Teknik pengerjaan

Teknik yang digunakan yakni teknik *slab* menggunakan alat *rolling pin* untuk membuat lempengan. Kemudian teknik pijit untuk memadatkan tanahliat dalam pembentukan, dan teknik pilin untuk membuat bagian keramik yang berbentuk seperti tali.

d. Tahap perwujudan

Pertama melakukan pembentukan lempengan dengan teknik slab, tanah yang telah dislab dipotong menjadi beberapa bagian, dihaluskan menggunakan *spons* atau scrub. Setelah itu dirangkai sedemikian rupa hingga menjadi perwujudan dasar teko, kemudian didetailkan hingga menyerupai gembas sesuai rancangan. Tahap berikutnya melakukan pengeringan, melakukan pembakaran biskuit dengan suhu 850°C, penerapan warna gelasir, dan pembakaran gelasir dengan suhu 1165°C.

4. Hasil Karya



Gb.8. Karya tugas akhir 1

Judul :Murahan
Bahan :Tanah Liat *Stoneware*,
Gelasir Teknik : *Slab, Pinch, Coil*
Suhu Bakar : 1165°C
Ukuran : Tinggi 25 cm, lebar 12 cm
Tahun : 2017

Karya teko dengan judul “murahan” yang secara visual berwarna hijau dan kuning pada bunganya sebagai karakter warna gambas dan bunga. Dengan tekstur yang terkesan halus walaupun tidak rata dan karakter garis-garis pada fisiknya yang menyesuaikan dasar bentuknya dapat menjadi ornamen tersendiri bagi teko gembas tersebut.

Representasi visual dari bentuk karya tersebut merupakan bentuk pengibaratan terhadap manusia yang telah kehilangan rasa malunya, sehingga terkesan “murahan”. Bentuk tersebut diibaratkan “pantat lebih tinggi daripada kepala” atau “bawah lebih tinggi daripada atas”, yang artinya sesuatu yang berada dalam diri manusia yang bersifat harus dijaga wibawanya atau hargadirinya, tetapi malah diganti “kepala pantat” yang memiliki konotasi sebagai penyimpangan dari citra harga diri dan kewibawaan. Sedangkan “bunganya” sebagai konotasi “yang dimulyakan” Sehingga memiliki makna simbolis yakni “memulyakan sesuatu yang tidak sepatasnya dimulyakan”. Makanya perwujudan dari teko tersebut diwujudkan bawah lebih tinggi daripada atas dan berbunga.



Gb.9. Karya tugas akhir 2

Judul : Merendah
Bahan : Tanah Liat *Stoneware*,
Gelasir Teknik : *Slab, Pinch, Coil*
Suhu Bakar : 1165°C
Ukuran : Tinggi 18 cm, lebar 12 cm
Tahun : 2017

Teko dengan judul “merendah” ini memiliki visual yang datar atau horizontal dan terdapat goresan-goresan yang membuat tampilannya seolah terbelah-belah. Warna hijau merupakan warna dari gambas, kemudian dengan diberikannya rotan sebagai *handle* memberikan kesan *vintage* pada teko tersebut. Karakter garis tekstur gambas dan beberapa daun gambas serta sulur menjadi ornamen tersendiri pada perwujudan teko tersebut.

Tujuan karya teko tersebut diciptakan dengan perwujudan mendatar yakni untuk mengibaratkan rasa “merendah” yang dimiliki manusia. Merendah bukan berarti rendah sehingga terdapat daun yang diibaratkan sebagai sayap; yakni sesuatu yang dapat menjadikan terbang tinggi (tinggi hati). Sedangkan pada fisiknya yang terpotong-potong tersebut menggambarkan rasa sakit, terluka, atau hancur. Sehingga karya tersebut memiliki makna simbolis“ bersifat rendah hati walaupun tersakiti ”.



Gb.10. Karya tugas akhir 3

Judul : Berdo'a
 Bahan : Tanah Liat *Stoneware*,
 Gelasir Teknik : *Slab, Pinch, Coil*
 Suhu Bakar : 1165°C
 Ukuran : Tinggi 26 cm, Lebar 12 cm
 Tahun : 2017

Karya teko yang berjudul “berdo’a” ini memiliki bentuk perwujudan vertikal-horizontal dan warna keseluruhan menggunakan warna hijau. Jika dilihat dari depan nampak sehelai daun yang sekaligus menjadi *cucuk* atau lubang keluarnya air, dari samping terlihat melengkung dengan tekstur khas dari gembas dan *handle* rotan memberikan kesan *vintage*. Tujuan dari diciptakannya teko dengan perwujudan vertikal-horizontal yang mengacu gembas tersebut yakni merupakan konotasi dari seseorang yang tengah berdo’a kepada Tuhan. Pada bentuk bagian vertikal merupakan konotasi dari “hubungan manusia dengan Tuhan”, bagian yang horizotal merupakan penggambaran dari “hubungan antar sesama makhluk ciptan Tuhan”. Sedangkan bagian ujung atas yang melengkung ke bawah sebagai gambaran “dirisendiri”. Sehingga makna dari karya teko tersebut yakni “do’a yang memiliki keterkaitan antara Tuhan, sesama makhluk ciptaan, dan dirisendiri”.

C. Kesimpulan

Inspirasi dalam menciptakan karya seni dapat meliputi segala yang ada di alam ini, tidak terkecuali dengan gembas yang tergolong sebagai jenis flora. Pemilihan gembas sebagai tema penciptaan karya seni merupakan hasil dari pengamatan lingkungan yang terdapat di pekarangan rumah penulis, yakni gembas merupakan tanaman yang berdasarkan sepengetahuan penulis menjadi tanaman yang paling sering ditanam oleh orang tua. Selain itu, gembas memiliki karakter yang khas yakni berbentuk

bulat memanjang, bertekstur garis-garis dan kasar, serta memiliki daun yang karakternya menjari dan berakar tunggang.

Perwujudan gembas yang berbentuk bulat memanjang merangsang pikiran untuk menciptakannya ke dalam perspektif teko. Berbeda dengan *kettle*, teko adalah alat untuk menampung air minum. Menciptakan gembas dengan perwujudan teko tidak serta-merta meniru sebagaimana penampilan aslinya di alam, melainkan telah dilakukan pendistorsian dan pendeformasian secara bentuk dan ukuran dengan tujuan mampu menciptakan karya yang bersifat simbolis.

Karya yang bersifat simbolis, estetis dan ergonomis, merupakan bagian dari disiplin ilmu yang dilakukan untuk memperoleh kesatuan konsep yang menarik dan mampu dinikmati oleh penikmat seni. Adapun konsep yang ditujukan dari acuan gembas tersebut yaitu mampu menjadi pengibaratan terhadap hal-hal yang bersifat humanis atau kemanusiaan (manusiawi).

Karya yang diciptakan mengacu pada perwujudan gembas dan teko-teko yang telah eksis dan memiliki kemiripan terhadap teko yang diciptakan dengan tujuan sebagai data untuk menilai persamaan dan perbedaan ketika setelah diwujudkan. Sehingga dalam analisisnya perlu mempertimbangkan kaitannya antara acuan dengan imajinasi supaya tercipta bentuk baru yang tidak mirip dengan karya-karya yang sudah pernah diciptakan. Kemudian dapat dibuat dengan teknik yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Ambar, (2008), *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*, Arindo Nusa Media, Yogyakarta.
- Bahari, Nooryan, (2008), *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djelantik, A.A.M., (2004), *Estetika Sebuah Pengantar*”, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Feldman, Edmund Burke, *Seni Sebagai Ujud dan Gagasan; Bagian Dua dan Tiga*, Penerjemah SP. Gustami. (1991), Fakultas Seni Rupa dan Disain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kattsoff, Louis O., *Pengantar Filsafat*, Penerjemah Soejono Soemargono. (1996), Tiara Wacana Yogya, Yogyakarta.
- Palgunadi, Bram, (2008), *Disain Produk; Aspek-aspek Disain*, ITB, Bandung.

- Rader, Melvin, *A Modern Book of Esthetics atau Buku Estetika Modern*, Penerjemah Abdul Kadir. (1990).
- Raharjo, Timbul, (2001a), *Teko Dalam Perspektif Seni Keramik*, Tonil Press, Yogyakarta.
- Rukmana, Rahmat & Herdi Yudirachman, (2016), *Budidaya Sayuran Lokal*, Penerbit Nuansa Andika, Bandung.
- Soedarso SP., (1987), *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Suku Dayar Sana Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sobur, Alex, (2002), *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Styaningrum, Hesti Dwi & Cahyo Saparinto, (2014), *Panen Sayur Secara Rutin di Lahan Sempit*, Penebar Swadaya, Jakarta.
- Tedjoworo, H., (2001), *Imaji dan Imajinasi; Suatu Telaah Filsafat Postmodern*, Kanisius, Yogyakarta.

WEBTOGRAFI

- http://www.leonacraig.com/catalogue_art_gallery/Teapots/zhang_ji_da_page_z.htm, (diakses penulis pada tanggal 14 Juni 2017, jam 18.30 WIB)
- <http://museum-nasional.blogspot.co.id/2009/06/>, (diakses penulis pada tanggal 29 Desember 2017, pukul 20:15)