

**ANUBIS SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KERAMIK**



JURNAL KARYA SENI

Oleh:

Bayu hermawan

NIM 1311752022

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

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 15 Februari 2018

Pembimbing I



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP.19691108 199303 1 001

Pembimbing II



Nurhadi Siswanto, M.Phil

NIP.19770103 200604 1 001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Kriya

Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.

NIP. 19620729199002 1 001

ANUBIS SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN KARYA KRIYA KERAMIK

Oleh: Bayu Hermawan

INTISARI

Belajaran tentang seni rupa tertua di dunia Mesir merupakan bangsa yang mempunyai peninggalan kebudayaan tertua di dunia. Lahir dari kesenian tersebut bangsa Mesir mempunyai kepercayaan dengan kultus dewa. Sosok Dewa Anubis sangat menarik karena dewa ini memiliki figure yang elegan. Karena pada dasarnya seni dan kebudayaan Mesir lebih menitik beratkan pada fungsi dan arti simbolik maka yang terjadi adalah bentuk yang masih terlihat kaku dan belum luwes.

Proses penciptaan karya-karya ini dilakukan dengan perhitungan proporsional bentuk dan ukuran. Pencarian sumber ide, sketsa, pemilihan bahan, sampai pada tahap pengerjaan karya mentah yang menggunakan beberapa macam teknik yaitu: teknik pijit, teknik gores, dan teknik *slab*, pengeringan, pembakaran, pengglasiran, hingga yang terakhir pendeda karya. Pemilihan materi yang dijadikan sumber ide pada penciptaan karya ini menggunakan beberapa teori pendukung, seperti: teori estetika, historis, emotif, teori "metode penciptaan 3 Tahap 6 langkah", dan teori keramik.

Setelah melalui proses penciptaan yang panjang, terlahirlah beberapa karya seni dengan tema Anubis. Secara keseluruhan terlihat bahwa pada karya-karya ini terdapat pengayaan yang lebih luwes dari artefak yang aslinya sehingga mudah dipahami arti, makna, dan bentuk visualnya. Terciptanya karya-karya ini diharapkan dapat mengenalkan salah satu kebudayaan seni tertua di dunia kultus dewa Mesir yang dengan mudah dimengerti tanpa harus bersusah mengartikan artefak atau huruf hieroglif yang ada di Mesir.

Kata Kunci: Dewa Anubis, Mesir, Keramik

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Keterkaitan seni yang begitu mendasar dalam kehidupan sehari-hari memiliki peranan penting dalam mewujudkan dan menciptakan sesuatu. Sejarah seni rupa merupakan cerminan untuk mengkaji lebih dalam darimana seni itu berasal dan bagaimana seni itu dapat tercipta. Perkembangan seni rupa tidak lepas dari kebudayaan dan pola pikir masyarakat yang relevan.

Pembelajaran tentang sejarah seni rupa dapat dilihat dari perkembangan seni rupa murni manca negara di luar Asia berawal dari seni rupa Timur purba. Seni rupa Timur purba yang dapat dilihat melalui perkembangan seni rupa di Mesir. Mesir merupakan bangsa yang mempunyai peninggalan kebudayaan tertua di dunia (sejak 3400 SM). Bentuk karya-karya seni rupa bangsa Mesir berupa seni bangunan, seni patung, relief, seni lukis, dan seni kriya. Seni bangunan Mesir terdiri atas bangunan piramida, *mastaba*, dan candi.

Lahir dari kesenian tersebut bangsa Mesir mempunyai kepercayaan dengan berbagai kultus (pemujaan), yaitu kultus kematian, kultus raja, dan kultus dewa.

Mereka termasuk penganut Polytheisme (penganut banyak dewa) seperti Dewa Osiris, Dewa Hours, Dewa Isis, Dewi Hather dan yang lainnya.

Salah satu dewa yang menjadi acuan penulis yaitu dewa Anubis. Sosok Dewa Anubis sangat menarik karena dewa ini memiliki figure yang elegan dengan tubuh berwarna hitam dengan penggabungan anatomi manusia dengan kepala anjing dengan telinga waspada. Anubis sendiri adalah salah satu dewa yang paling dihormati oleh masyarakat Mesir karena kedudukannya sebagai dewa jagal, sebagai pengurus ruh dan jasad kematian seseorang mulai dari seseorang itu meninggal, melakukan pembalseman, menimbang amal baik dan buruk seseorang, sampai menuntunnya hingga ke alam baka. Pengurus pemumifikasian jenazah masyarakat Mesir juga mengenakan pakaian layaknya dewa Anubis untuk menghormati dewa kematian mereka. Bukti artefak dan lukisan relief telah ditemukan di beberapa tempat di daerah Mesir, namun pada lukisan, relief, maupun patung yang ditemukan, belum ada penemuan penggambaran relief bentuk pahatan ataupun lukisan Anubis dengan gaya yang luwes. Pada dasarnya seni dan kebudayaan Mesir lebih menitik beratkan pada fungsi dan arti simbolik pada bentuk yang dibuat. Mencermati hal tersebut untuk menambah segi estetik bentuk dan relief tersebut penulis tertarik untuk menjadikan relief Anubis agar menjadi lebih hidup dan menarik dengan memindahkan media relief dua dimensi kedalam bentuk tiga dimensi. Penambahan gaya/ pose dari Anubis dimaksudkan untuk mencapai figure yang diinginkan hingga dapat terlihat nyata dan memiliki bentuk yang luwes.

Visualisasi yang akan diciptakan penulis berupa karya keramik figuratif dengan mengacu pada unsur-unsur seni rupa yang berupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang. Perubahan bentuk dari wujud relief dan patung secara simbolik mengubah menjadi bentuk yang nyata membutuhkan kecermatan dan ketelitian dalam memperhitungkan konstruksi dan keahlian dalam proporsi bentuk. Pengayaan yang mengambil acuan dari pose dari potret modeling tertentu ditujukan agar memudahkan dalam memperoleh bentuk yang proposional dan kesesuaian gaya yang berkombinasikan dengan konsep serta sifat dari dewa Anubis itu sendiri. Bentuk pose atau pengayaan dipilih dengan melihat secara keseluruhan agar bagaimana penikmat seni dapat ikut merasakan ekspresi dan emosi yang ditimbulkan dari karya sehingga makna simbolik yang sebelumnya sulit dimengerti orang pada umumnya dapat dengan mudah menggaris bawahi maksud dari karya tersebut. Penulis ingin mempermudah pemahaman tentang Anubis dengan merealisasikan atau memberi bentuk nyata terhadap simbol-simbol yang terdapat pada kebudayaan Mesir serta menggambarkan secara detail bagaimana bentuk Anubis dalam bentuk keramik tiga dimensi.

2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

- 1) Bagaimana konsep Anubis sebagai sumber penciptaan karya keramik figuratif ?
- 2) Bagaimana proses penciptaan Anubis sebagai karya keramik figuratif ?
- 3) Bagaimana hasil Anubis sebagai sumber penciptaan karya keramik figuratif ?

b. Tujuan Penciptaan

- 1) Menjelaskan konsep Anubis dalam bentuk keramik figuratif
- 2) Menjelaskan proses penciptaan Anubis sebagai keramik figuratif
- 3) Mendiskripsikan hasil Anubis sebagai sumber penciptaan karya keramik figuratif

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Historis

Historis adalah pemikiran yang berkenaan pada asumsi bahwa segala suatu yang berhubungan dengan pemikiran dan kesadaran manusia tidak lepas dari kehidupan dimasa silam. Historis hadir untuk memahami masa silam dengan bertolak belakang dari masa silam itu sendiri artinya tidak menilai masa silam dengan tolak ukur/pandangan dimasa kini. Agar penelitian historis dapat memiliki makna, maka dibutuhkan bahan-bahan dan data-data sejarah sebagai alat pembanding/komparatif dalam melakukan penelitian. (Koentjaraningrat,1987:189)

Sejarah yang terdapat pada Anubis sudah banyak bukti serta arsip data yang jelas ditemukan di Mesir diantaranya patung, relief, pahatan dan lukisan yang terdapat pada setiap peti orang Mesir telah banyak menggambarkan tentang Anubis tersebut. Pendekatan historis dapat untuk memahami secara benar tentang sosok dewa Anubis. Pemahaman sosok dewa Anubis ini sangat penting agar dapat mewujudkan karya dengan baik mendekati kepada sosok yang sebenarnya. Pendekatan historis dilakukan dengan membaca dan menganalisa dari buku dan peninggalan-peninggalan yang berkaitan dengan dewa Anubis.

b. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika merupakan pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, seperti mengenai bentuk, garis, bidang, warna tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga komposisi. Sesuatu yang estetika selalu mencakup keseimbangan antara integritas, proporsi, dan keselarasan (Djelantik, 2001:5).

Menitik beratkan segi keindahan karya keramik Anubis ini memiliki elemen – elemen yang mencakup keseluruhannya, seperti bentuk yang lebih realis, detail yang memperindah tampilan, warna yang lebih bervariasi, dan memiliki bentuk yang bervariasi dengan tambahan aksesoris dan bentuk yang lainnya sebagai faktor pendukung.

c. Pendekatan Emotif

Pendekatan emotif adalah suatu pendekatan yang berusaha menemukan unsur-unsur yang mengajuk emosi atau perasaan pembaca (Aminuddin, 1987:42). Di dalam pendekatan

emotif, pembuat karya berupaya mengekspresikan ide-idenya ke dalam karyanya, sehingga menarik emosi atau perasaan penikmat seni. Cara yang digunakan pengarang dalam mengekspresikan ide-idenya melalui gaya/*style* pengarang.

Dengan emosi yang ditimbulkan pada karya Anubis ini penulis dan pembuat karya menggayakan sosok Anubis. Bentuk yang bermula bentuk asli masih terlihat relief dan patung yang kaku yang kemudian diekspresikan menjadi bentuk yang lebih luwes. Serta digayakan agar penikmat dapat ikut terlibat merasakan emosi-emosi yang timbul dari karya sehingga menjadi lebih mudah dalam menerima pesan yang disampaikan oleh karya tersebut.

b. Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya keramik Anubis sebagai keramik figurative ini mengacu pada teori Gustami, yang disebut sebagai “Tiga Tahap-Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya” (Gustami, 2007:329).

Adapun penjabaran teori tersebut, di antaranya:

- 1) Tahap Eksplorasi yaitu 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. Pada tahap ini penulis melakukan pemahaman dan mengeksplorasi segala sesuatu yang berkaitan dengan konsep Anubis yang diambil dari beberapa referensi yang telah didapatkan, seperti buku, internet, dan beberapa karya dari berbagai sumber.
- 2) Tahap perancangan, yaitu menuangkan hasil dari pengumpulan data dan referensi untuk divisualisasikan sebagai acuan gambar sketsa lalu merancang beberapa alternatif gambar dengan menentukan beberapa aspek mulai dari bentuk, warna, dan konstruksi yang kemudian mengkonsultasikan kepada dosen untuk menentukan gambar sketsa pilihan yang nantinya akan dibuat karya.
- 3) Tahap perwujudan, yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototip sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide. Model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna, diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi). Proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional. Penulis menggunakan metode ini untuk pembuatan karya seni keramik.

Ketiga tahap di atas, kemudian dapat dijabarkan lagi menjadi enam langkah, yaitu:

- 1) Langkah pengembaraan jiwa, penulis melakukan pengamatan secara langsung atau tidak langsung terhadap bentuk Anubis melalui patung maupun gambar yang diperoleh, baik itu mengenai bentuk tubuh, aksesoris yang dikenakan, proposional ukuran, maupun karakternya. Bertujuan

untuk memperoleh bentuk yang ideal, perspektif, dapat sesuai dengan tema dan konsep yang diinginkan.

- 2) Penggalan landasan teori, sumber, dan referensi, serta acuan visual. Pada tahapan ini penulis mencari beberapa sumber dan referensi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya keramik nantinya. Selain itu penulis juga melakukan pengkajian beberapa teori untuk mendukung karya seni keramik yang akan diciptakannya.
- 3) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke bentuk visual dalam rancangan/sketsa dua dimensional. Pada tahapan ini penulis membuat beberapa sketsa alternatif yang memiliki berbagai bentuk dan konsep yang berbeda satu sama lainnya, kemudian beberapa sketsa tersebut dikonsultasikan kepada pembimbing untuk dipilih beberapa sketsa terbaik, yang nantinya akan diwujudkan dalam karya keramik.
- 4) Realisasi rancangan atau sketsa terpilih menjadi karya jadi secara global. Hal ini dilakukan untuk memperoleh bentuk global yang bertujuan memperoleh bentuk figur sesuai keinginan penulis. Pada tahapan ini penulis juga dapat mencari ukuran yang tepat untuk setiap karya yang akan diciptakannya.
- 5) Perwujudan realisasi rancangan ke dalam karya nyata sampai finishing. Pada tahapan ini penulis mulai melakukan proses pengerjaan karya keramik sesuai dengan ukuran sesungguhnya dari awal sampai proses *finishing* selesai.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil perwujudan. Hal semacam ini biasanya dilakukan dalam wujud pameran atau respon masyarakat terhadap karya tersebut dengan cara melihat langsung kemudian memberikan masukan, pendapat, kritikan, maupun penilaian.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Hanoman

Anubis digambarkan sebagai wujud seorang pria berkepala anjing liar (*jackal*) dengan kulit hitam dan telinga waspada menghadap depan serta menghunus tongkat. Anubis merupakan dewa kematian yang mana ia berperan sebagai dewa yang mengurus ruh orang yang sudah meninggal. Kedudukan itu beralih semenjak Osiris diturunkan sebagai raja para dewa dan dipindahkan ke dunia bawah (*Underworld*) menggeser peran Dewa Anubis. Karena Osiris pernah meninggal yang dilambangkan dengan kulit bewarna hijau yang berarti alam baka pada saat dibunuh oleh Set saudaranya sendiri karena untuk merebut tahta dari Osiris. Osiris kemudian dapat dihidupkan kembali berkat bantuan Isis istrinya. Berkat kegigihan Isis dalam mengumpulkan potongan tubuh suaminya yang dimutilasi dan disebar dipenjuru negara oleh Set, maka Osiris dinobatkan sebagai raja dewa dunia bawah (*Underworld*) menggantikan Anubis yang dengan suka rela menyerahkan tahtanya kepada pada Osiris. Anubis kemudian turun tahta menjadi dewa mumifikasi yang mengurus orang meninggal mulai dari pembalseman yang menggunakan jimat imiut yang digunakan saat ritual pembalseman, menuntun jiwa ke alam baka dan menimbang amal baik

buruknya dengan menimbang jantung jasad seseorang dengan bulu maat atau bulu kebenaran dan Jika jiwa seseorang terbukti lebih berat dari bulu kebenaran, maka vonis bersalah diberikan dan hasilnya dicatat oleh Dewa Thoth yang bertindak sebagai juru tulis pada saat pengadilan untuk jiwa seseorang yang nantinya akan menentukan tempat dimana ia berada. Jiwa yang tidak bersalah kemudian dikawal oleh Anubis ke alam surgawi, sementara jiwa-jiwa yang bersalah dilemparkan ke dalam lautan api untuk diumpankan kepada dewa mengerikan yang bernama Ammit.



Gambar. 2. Mastabata dewa Aubis sedang melakukan menimbangan jiwa dengan didampingi dewa Ammit
Sumber :www/mastabataanubis.com

2. Data Acuan

Didalam Penciptaan karya ini, digunakan data-data acuan visual yang telah disesuaikan dengan landasan tekstual yang telah ditentukan sebelumnya. Acuan-acuan ini diperoleh dari beberapa sumber, di antaranya ada yang berasal dari buku, internet, dan juga hasil dokumentasi pribadi.



Keterangan Data Acuan:

- a. Gb. 2. Patung Original Anubis, sumber:
http://original_anubis.com/ diakses 7 Febuari 2017 pukul 19.27
- b. Gb. 3. Contoh Pose sumber:
http://gesture_poses.com/ diakses 9 Febuari 2017 pukul 13.30
- c. Gb. 4. Patung Anubis, sumber:
http://egyptian_gods_pakhet.com/ diakses 9 Febuari 2017 pukul 14.25

3. Perancangan/Sketsa

Data-data visual yang telah dipilih ini kemudian dikumpulkan dan dianalisis menggunakan metode pendekatan estetika dan semiotika secara visual dan structural sehingga menjadi sketsa rancangan.



Gb.6. Sketsa Terpilih 1
Judul: *Anubis penimbang Amal*

Gb.7. Sketsa Terpilih 2
Judul: *Anubis dan Anput*

Gb.8. Sketsa Terpilih 3
Judul: *Natural Anubis*

4. Perwujudan

a. Tahap perwujudan

1) Pengolahan Bahan Baku

Bahan baku dalam penciptaan karya keramik ini menggunakan jenis tanah liat *stoneware* yang merupakan 3 campuran tanah yang di antaranya: tanah liat *Stoneware Singkawang* 60% , tanah liat *Stoneware Sukabumi* 25%, dan tanah liat *Earthenware Bojonegoro* 15% agar memperoleh warna yang agak terang namun memiliki kekuatan bodi yang cukup kuat. Langkah ini dilakukan dengan mempertimbangkan kekokohan bentuk karya yang nantinya akan dibuat.

Adapun proses pengolahan bahan baku tersebut yaitu: Tanah dikeringkan terlebih dahulu dengan cara dijemur langsung di bawah sinar matahari selama kurang lebih 3 hari. Setelah tanah sudah cukup kering, lalu dimasukan ember untuk dilakukan perendaman. Tanah harus benar-benar kering agar tanah yang yang direndam mudah meleleh. Perendaman ini biasanya dilakukan semalaman. Setelah tanah yang direndam sudah cukup dan tidak terdapat bongkahan tanah lagi, tahap selanjutnya dilakukan penyaringan menggunakan saring ukuran 60/80 *mesh*. Setelah itu tanah ditiriskan di atas meja gips sampai benar-benar mencapai tingkat keplastisan yang sesuai. Tahap terakhir tanah diuli/*kneading* agar gelembung udara yang masih terkandung di dalam tanah hilang dan tanah cukup plastis, setelah itu siap disimpan/digunakan. Pada proses *kneading* ini penulis menggunakan teknik *kneading* spiral yang dilakukan diatas meja gips. Meja gips

memiliki daya serap air yang sangat tinggi sehingga baik digunakan untuk proses pengulian tanah.

Adapun langkah-langkah atau cara pengulian teknik spiral yaitu pertama dengan menekan dan memutar/membelitkan gumpalan tanah liat yang salah satu sisinya bertumpu pada meja gips. Gerakan tersebut dilakukan berkali-kali, kemudian dibalik, dan diuli lagi sampai tanah menjadi plastis dan gelembung udara yang terkandung di dalam tanah hilang.

2) Tahap Pembentukan dan Pendetailan

Proses pembentukan bodi keramik pertama-tama penulis membentuk bodi keramik dari bawah ke atas secara keseluruhan atau global terlebih dahulu. Membentuk global menggunakan perpaduan teknik *slab* dan *pinch* dan sedikit teknik putar hingga membentuk benda yang diinginkan, selanjutnya penulis mulai membentuk detail-detail Hanoman menggunakan teknik *pinch*. Setelah itu dirapikan dan juga di dekorasi menggunakan alat butsir dan spatula sampai menghasilkan karya sesuai yang diinginkan.

3) Tahap Pengeringan

Keramik yang akan dibakar harus melalui proses pengeringan terlebih dahulu, karena mengeringkan keramik berarti menghilangkan sebagian air yang terkandung dalam bodi keramik, sedangkan air yang masih terikat dalam *molekul* (cairan Kimia) pada waktu pengeringan akan hilang melalui proses pembakaran. Tujuan pengeringan pada keramik yaitu untuk memberikan kekuatan pada bodi keramik yang masih mentah (*greenware*), sehingga dapat disusun di dalam tungku dan menghilangkan air yang berlebihan yang dapat menimbulkan keretakan atau pecah pada saat proses pembakaran.

4) Pembakaran Biskuit dan Glasir

Proses pembakaran pada karya ini menggunakan tungku gas, dan dilakukan dua kali pembakaran yaitu pembakaran biskuit dan pembakaran glasir. Pembakaran biskuit yaitu pembakaran dengan suhu rendah, 850°C yang bertujuan untuk mengurangi kadar air di dalam bodi keramik sekaligus memperkuat bodi sebelum melalui proses pengglasiran. Pembakaran glasir yaitu proses pembakaran kedua dengan suhu tertentu yang bertujuan untuk melelehkan glasir yang ada pada bodi keramik. Sebelum melakukan proses pembakaran glasir penulis terlebih dahulu melakukan beberapa eksperimen glasir untuk mencari warna yang sesuai dengan apa yang di inginkan. Adapun bahan dan alatnya antara lain: *TSG, Felspad, Talk, Alumina, Zircon, Mangan, Cobalt, copper*, pigmen glasir, wadah kecil, air, kuas, saringan, penumbuk, dan timbangan. Setelah selesai membuat resep glasir tahap selanjutnya yaitu proses pengglasiran menggunakan alat bantu kuas dan *spraygun*. Bodi keramik yang telah dilapisi menggunakan glasir tahap selanjutnya dilakukan proses pembakaran dengan suhu 1160°C agar glasir dapat meleleh dengan rata.

b. Hasil

Dalam berkarya seni banyak dihadapkan berbagai macam pilihan untuk menuangkan ide-ide berdasarkan kemampuan seseorang. Keahlian setiap orang bermacam-macam mulai dari sedikit hal hingga banyak hal. Selain sebagai syarat kelulusan S1 dibidang seni, tugas akhir/ TA ini bisa mengasah kemampuan mahasiswa dalam berkarya. Pengambilan referensi sejarah seni rupa Mesir bertujuan untuk bisa lebih mengenalkan kepada penikmat seni yang lebih mudah dipahami karena bagi sebagian orang masih sulit mengerti makna seni di Mesir. Penyampaian pesan yang menggunakan lukisan dan artefak yang masih sangat baku belum dapat diterima bagi banyak orang dikarenakan bentuk dan simbol yang hanya mementingkan dari makna, bentuk, dan simbol itu sendiri.

Sumber ide mengambil dewa Anubis sebagai penggambaran karya yang nantinya bisa mempermudah dalam memaknai salah satu seni rupa di Mesir. Berbagai macam perubahan dilakukan seperti peluwesan bentuk. Meskipun begitu bukan berarti mengubah arti dari makna tersebut. Pelampiasan dalam bentuk karya keramik 3 dimensi merupakan opsi yang tepat karena sifat media yang lebih menyerupai dijadikan perbandingan dengan media yang aslinya mendekati daripada media-media lainnya. Selain itu dari sudut pandang estetika bentuk 3 dimensi lebih memiliki kesan futuristik sehingga penyampaian akan lebih mudah diterima.

Berbagai macam bentuk figur yang akan diperlihatkan mengenai salah satu sosok dewa Mesir yang dianggunkan oleh masyarakatnya karena berperan penting dalam hal mengurus arwah. Berbagai macam teknik digunakan untuk pencapaian bentuk yang diinginkan agar dapat sesuai dengan tujuannya. Pengkombinasian dengan referensi dunia modeling akan sangat membantu saat sketsa maupun pembentukan karya.

Karya yang dibuat ini akan jauh berbeda dengan wujud yang aslinya dikarenakan penulis juga mencampurkan antara *statue*, *gesture*, *proporsional* yang dipadukan dengan keramik. Figur Anubis ini digambarkan memiliki tubuh yang kekar ideal, badan yang sispek dengan kepala anjing, dengan perhiasan ala mesir. Ditambah warna tubuh yang cenderung gelap menandakan dewa dunia bawah. Membawa tongkat sebagai senjata atau bisa diartikan sebagai ikonik dari dewa Anubis itu sendiri. Tongkat Anubis sendiri memiliki 3 macam bentuk yakni yang pertama adalah tongkat mata Horus berbentuk seperti mata elang yang mengartikan kewaspadaan, kebangsawanan, dan kesejahteraan. Dipakai dewa Anubis untuk menuntun arwah kebaikan menuju surga mengantarkan pada dewa Horus yang berwujud elang yang bertugas dikayangan menjaga surga. Yang kedua tongkat Ankh adalah tongkat yang memiliki bentuk seperti kepala kunci bermakna sebagai kunci kehidupan atau nafas kehidupan kembali setelah kematian. Yang ketiga tongkat cambuk digunakan untuk menggiring arwah berkelakuan buruk menuju neraka yang dijaga oleh dewa Ammit.

Warna perhiasan yang selalu memunculkan warna kuning dan biru memiliki makna tersendiri. Warna kuning digambarkan warna emas yang mana emas adalah logam mulia yang sangat mahal harganya, dan pada saat itu hanya kaum raja dan dewa yang bisa memilikinya. Warna biru salah satu warna paling susah dicari dulu jika dapat ditemukan harganya mahal, oleh karena itu warna biru hanya dipakai oleh makam raja-raja mesir. Warna putih memiliki arti bersih suci selain dipakai untuk pakaian para dewa warna putih juga digunakan pada mayarakat mesir yang diyakini sebagai ajaran para dewa untuk berkepribadian sama. Selain untuk warna pakaian pembungkus jasad juga menggunakan kain putih untuk memumkasi jasadnya dengan tujuan yang sama.

c. Pembahasan Khusus



Gb.10. Karya 1

Judul: Anubis dewa amal



Gb.11. Karya 2

Judul: Anubis dan Anput



Gb. 12. Karya 3

Judul: Karakter Natural

Karya 1 yaitu Anubis sebagai dewa penimbang amal (*Anubis as a charity weigh*) adalah pemaknaan tugas dewa Anubis sebagai pembuat keputusan yang mana arwah orang meninggal akan ditimbang sesuai amal baik atau amal yang buruk. Dalam tugas ini dewa Anubis menggunakan bulu Maat sebagai alat ukur pembandingan kebaikan dan keburukan. Amal roh seseorang akan ditimbang berdasarkan tingkah laku selama hidupnya yang banyak berbuat kebaikan atau kejahatan. Jasad seseorang yang sudah meninggal akan diambil jantungnya sebagai pembandingan dengan berat bulu Maat. Bulu Maat sendiri memiliki arti kebenaran yang akurat. Penentuan akan dihitung ketika antara jantung dan bulu Maat saling bertolak. Jika bulu Maat lebih berat dari jantung maka amal jasad seseorang lebih besar daripada keburukannya. Sebaliknya, jika jantung jasad seseorang lebih berat dari bulu Maat maka, keburukanlah yang lebih banyak dilakukan jasad tersebut selama hidupnya.

Seperti yang digambarkan oleh karya, terdapat dewa Anubis yang sedang memanggul tongkat dengan dibebankan oleh jantung yang miring lebih rendah daripada bulu Maat. Memiliki makna keburukan lebih banyak dilakukan dari pada kebaikan. Karya yang ditampilkan selain mengedepankan unsur keindahan proporsional dan detail, karya ini juga memiliki makna cukup dalam namun juga bisa dengan mudah dimaknai oleh penikmat seni.

Penjelasan detail tentang karya ini mulai dari bentuk, estetika, konstruksi, dan warna. Untuk bentuk telah mengalami perubahan cukup drastis, yang semula bentuk baku dari relief asli menggambarkan dewa Anubis yang sedang melakukan penimbangan dengan alat timbangan dengan dikelilingi dewa yang lainnya berubah bentuk menjadi lebih simpel dengan hanya menampilkan Anubis bersama tongkat pemanggunya. Terlihat seperti dewa yang sedang berpose namun arti sebenarnya adalah dewa yang sedang melakukan tugasnya yaitu menimbang amal baik dan buruk.

Dari segi estetikanya terlihat lebih luwes dan bergaya dengan sentuhan kombinasi pose model untuk menyesuaikan kegiatan atau tugas dari Anubis itu sendiri yang lebih cocok. Untuk konstruksi dapat dilihat dari bawah bagian kaki mempunyai beban lebih berat dengan mengandalkan satu tumpuan namun tetap bisa berdiri karena kanan kiri masing-masing memiliki beban yang sama. Mengenai warna terlihat badan memiliki dua warna gelap dan terang memiliki artian penggambaran Anubis sendiri tentang penghitung amal kebaikan dan keburukan yang mana arti tersebut saling bertolak belakang atau berbeda.

Karya 2 Anubis dan Anput adalah sepasang dewa dan dewi yang memiliki hubungan suami istri. Anput adalah dewi dalam agama Mesir kuno. Namanya juga diberikan Masukan, Inpewt dan Yineput. Namanya ditulis dalam hieroglif seperti inpwt. Namanya adalah versi perempuan dari nama suaminya Anubis dikenal sebagai Anpu atau Inpu ke orang Mesir. Dia adalah dewi pemakaman dan mumifikasi, ibu dari Kebechet dan mungkin juga dari Ammit.

Dia digambarkan sebagai wanita berpakaian standar yang diunggulkan oleh anjing besar atau serigala. Mungkin contoh yang paling menonjol adalah dari triad Menkaure, Hathor dan Anput. Dia kadang-kadang digambarkan sebagai wanita dengan topeng kepala serigala. Pada bentuk ini Anubis sedang bersandingan dengan dewi Anput yang mana dilihat dapat menunjukkan hubungan yang harmonis akan tetapi dewa Anubis masih memegang tongkat Ankh-nya yang melambangkan arti sebuah kunci kehidupan dalam menjalin hubungan

Karya 3 berjudul Karakter Natural (*Natural Character*) menggambarkan tentang sosok dewa Anubis yang lahir dari hubungan gelap dewa Osiris dan dewi Nephthys. Menurut mitologi Mesir Nephthys telah membuat mabuk Osiris lalu mengajak Osiris melakukan perselingkuhan dengan Isis (istri Osiris) hingga memiliki anak yang diberi nama Anubis. Mengetahui hal tersebut Isis membunuh Osiris dengan bantuan saudaranya dan memutilasinya kemudian menyebar seluruh potongan tubuhnya keseluruhan Mesir. Pada saat Nephthys mencari potongan tubuh Osiris, bayi Anubis dirawat oleh anjing srigala Isis kemudian dari situlah dewa Anubis memiliki kepribadian seperti anjing srigala.

Untuk pewujudannya karya ini menggambarkan dewa Anubis yang memiliki karakter sama dengan anjing srigala dengan caranya jongkok, mencengkram, dan mengaung layaknya serigala.

C. Kesimpulan

Pembelajaran tentang sejarah seni rupa dapat dilihat dari perkembangan seni rupa murni manca negara di luar Asia berawal dari seni rupa Timur purba. Mesir merupakan bangsa yang mempunyai peninggalan kebudayaan tertua di dunia. Lahir dari kesenian tersebut bangsa Mesir mempunyai kepercayaan dengan berbagai kultus (pemujaan), yaitu kultus kematian, kultus raja, dan kultus dewa. Anubis. Sosok Dewa Anubis sangat menarik karena dewa ini memiliki figure yang elegan dengan tubuh berwarna hitam dengan penggabungan anatomi manusia dengan kepala anjing dengan telinga waspada. Anubis sendiri adalah salah satu dewa yang paling dihormati oleh masyarakat Mesir karena kedudukannya sebagai dewa jagal, sebagai pengurus ruh dan jasad kematian seseorang mulai dari seseorang itu meninggal, melakukan pembalseman, menimbang amal baik dan buruk seseorang, sampai menuntunnya hingga ke alam baka. Visualisasi yang akan diciptakan penulis berupa karya keramik figuratif dengan mengacu pada unsur-unsur seni rupa yang berupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang. Penggayaan yang mengambil acuan dari pose dari potret modeling tertentu ditujukan agar memudahkan dalam memperoleh bentuk yang proposional dan kesesuaian gaya yang berkombinasikan dengan konsep serta sifat dari dewa Anubis itu sendiri.

Munculnya sebuah ide mengenai bentuk-bentuk karya keramik yang akan diciptakan penulis siap dituangkan pada lembar-lembar sketsa yang akan menjadi sebuah desain awal karya keramik. Setelah terkumpul cukup sketsa-sketsa atau desain karya keramik, dilakukan proses pemilihan sketsa atau desain terpilih untuk selanjutnya dilakukan perancangan yang berkaitan dengan proses dan teknik pembuatan, pemilihan alat kerja dan bahan baku, konstruksi karya, dan proses *finishing*. Hal tersebut dilakukan dengan teliti dan terstruktur agar nantinya dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan apa yang diinginkan.

Melalui proses pengerjaan yang panjang, terencana, terstruktur, dan manajemen waktu kerja yang baik, terciptalah karya-karya keramik yang sesuai dengan sumber ide dengan tema deformasi bentuk dewa Anubis. Karya-karya keramik tersebut berjudul antara lain: Anubis sebagai dewa penimbang amal (*Anubis as a charity weigh*), Anubis sebagai dewa penjaga jasad (Anubis as guardian of the body), Anubis dan Anput, Anubis pembangkit roh (*Anubis as spirits*), Karakter Natural (*Natural Character*), Anubis, Anubis, Hours, Sobek, Osiris, Anubis, Thoth, Sobek.

Dapat menjadi sebuah kajian penting dan pembelajaran dalam seni rupa khususnya kriya keramik, memberikan wacana dan referensi baru kepada mahasiswa seni khususnya dan memperbanyak ragam kreativitas dalam menciptakan karya seni. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang proses penciptaan karya seni khususnya karya seni keramik. Serta dapat menambah referensi baru dalam penciptaan karya keramik dengan sumber ide dewa Anubis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, 1987, *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo
- Astuti, Ambar, 2001, *Pengetahuan Keramik*. Yogyakarta: Gajah Mada Universty Press
- Djelantik, A. A. M, 1999. *Estetika Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Koentjaraningrat, 1987 *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : CV Rajawali. Halaman 144. Depdikbud
- Sugiono dan Sukirman. 1979. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Keramik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Suharson, Arif.S.Sn , 2015, *Reproduksi Keramik*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Ros, Dolors and Murata, Yukiko. 2003. *CERAMIKS A practical guide to creating unique ceramic pieces*: Apple Press
- Richard H. Wilkinson. 2003 *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*:London: Thames & Hudson
- Pat Remler. 2010 *Egyptian Mythology, A to Z* :New York: Chelsea House

WEBTOGRAFI

www.pinterest.com, diakses pada tanggal 5 September 2017 pukul 13.23 WIB

www.google.com, diakses pada tanggal 18 September 2017 pukul 20.15 WIB

https://www.google.com/search?q=gambar+anubisf&biw=1002&bih=463&source=lnms&sa=X&ved=0ahUKEwj7uugi97JAhWMGo4KHbsMB7YQ_ANUBISigA&dpr=1.36#q=Tahap+teknik+pijat+keramik, diakses pada tanggal 7 September 2017 pukul 15.21 WIB

https://www.google.com/search?q=ebay+anubisf&biw=1002&bih=463&source=lnms&sa=X&ved=0ahUKEwj7uugi97JAhWMGo4KHbsMB7YQ_ANUBISigA&dpr=1.36#q=werewolf, diakses pada tanggal 21 Oktober 2017 pukul 20.05 WIB

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjf3sP7lt7JAhWBCY4KHdsoDoMQFggnMAE&url=http%3A%2F%2Fwww.anubis.co%2Frules%2>

