

**MEMVISUALISASIKAN KESENANGAN DIRI SAAT
BERMAIN GITAR DALAM KARYA KERAMIK**

JURNAL PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

oleh:

Jyadi

NIM: 1410032422

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

2019

**MEMVISUALISASIKAN KESENANGAN DIRI SAAT
BERMAIN GITAR DALAM KARYA KERAMIK**

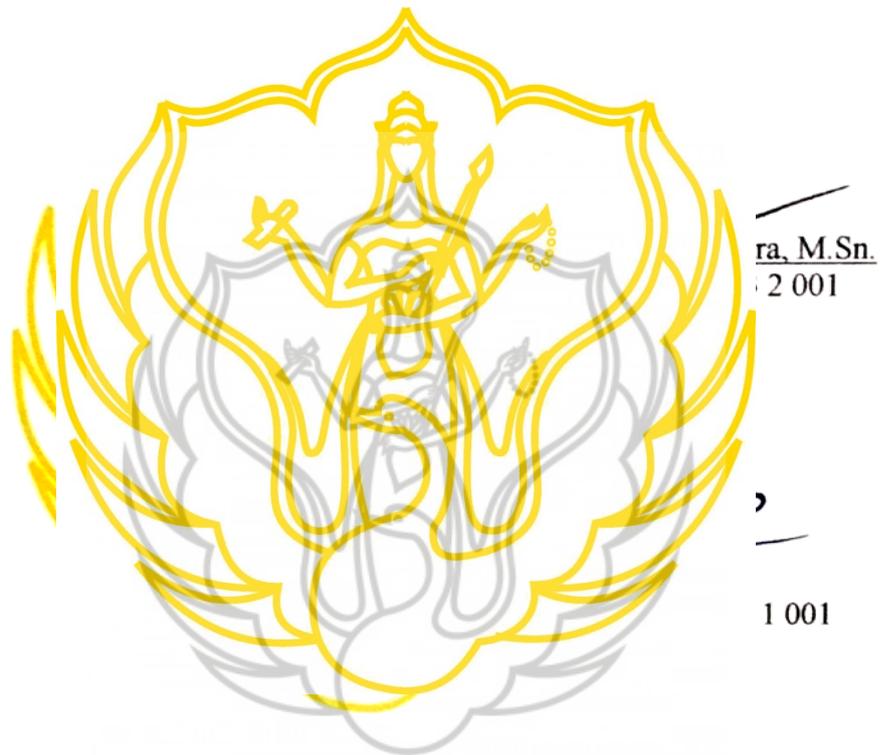
JURNAL PENCIPTAAN



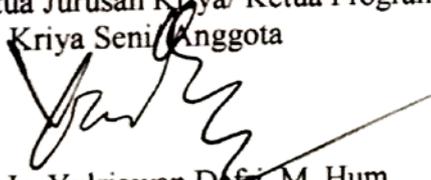
**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Kriya Seni
2019**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**MEMVISUALISASIKAN KESENANGAN DIRI SAAT BERMAIN
GITAR DALAM KARYA KERAMIK** diajukan oleh Jayadi, NIM 1410032422,
Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Falkultas Seni Rupa, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18
Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



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


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

MEMVISUALISASIKAN KESENANGAN DIRI SAAT BERMAIN GITAR DALAM KARYA KERAMIK

Oleh: Jayadi

INTISARI

Rasa senang umumnya dirasakan seseorang saat mereka melakukan sesuatu yang menarik bagi diri mereka. Begitu juga dengan penulis yang sangat mencintai musik dan memiliki kegemaran memainkan gitar. Sesuatu yang dianggap sederhana bagi segelintir orang namun mampu menghadirkan rasa senang, gembira, maupun kepuasan tersendiri bagi penulis. Penulis juga ingin memvisualisasikan kesenangan dan lebih dari itu penulis juga ingin mengungkapkan bahwa kesederhanaan juga mampu memberikan kesenangan atau kegembiraan tersebut dalam bentuk rupa menggunakan media keramik.

Kesenangan diri saat bermain gitar merupakan sebuah konsep dalam wujud abstrak yang divisualisasikan dalam karya keramik yang merupakan wujud tiga dimensional. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk menciptakan karya keramik yang tidak hanya indah tapi juga mampu mengekspresikan maksud yang ingin diutarakan oleh penulis. Pada proses penciptaannya penulis menggunakan pendekatan estetika, semiotika dan psikologi. Dengan merancang beberapa desain dan telah disetujui oleh pembimbing, penulis mulai menciptakan karya dengan media tanah liat dan menggunakan beberapa teknik seperti teknik pijit, cetak dan slab. Kedelapan karya yang telah diciptakan kemudian disajikan dengan penuh pertimbangan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Delapan karya keramik dengan mengangkat tema kesenangan saat bermain gitar dapat disajikan dengan berbagai pertimbangan dan kehati-hatian. Karya ini memiliki bentuk figuratif sederhana yang dikombinasikan dengan bentuk sederhana lainnya. Setiap karya juga di beri penerapan warna yang berbeda satu sama-lain. Secara keseluruhan karya yang diciptakan merupakan gambaran kesenangan pribadi penulis saat memainkan gitar atau bermain musik. Dengan adanya karya keramik dengan tema kesenangan saat bermain gitar, diharapkan dapat menyampaikan pesan, baik untuk penulis pribadi maupun masyarakat yang menikmatinya, bahwa kesederhana mampu memberikan kesenangan tanpa harus mengorbankan banyak hal untuk mengejanya.

Kata Kunci : *visualisasi, kesenangan diri, gitar, keramik.*

ABSTRACT

Feelings are generally felt by someone when they do something interesting for themselves. Likewise with writers who love music and have a penchant for playing guitar. Something that is considered simple for a handful of people but is able to present a sense of pleasure, joy, and satisfaction for the writer. The author also wants to visualize pleasure, and moreover, the writer also wants to express that simplicity is also able to provide pleasure or excitement in the form of using ceramic media.

Self-joyfulness when playing the guitar is an abstract concept that is visualized in ceramic works which are three-dimensional forms. This has become a challenge for the author to create ceramic works, which are not only beautiful but also able to express the intentions expressed by the author. In the process of creating it, the author uses aesthetic, semiotic and psychological approaches. By making several designs and being approved by the supervisor, the author began creating works with clay media and used several techniques, such as pinching, casting and slab techniques. The eight ceramic works that have been created, then presented with full consideration so that the message can be conveyed well.

Eight works of ceramics with the theme of pleasure while playing guitar can be presented with a variety of considerations and caution. This work has a simple figurative form combined with other simple forms. Each work is also given a different color application to each other. Overall the work created is an illustration of the author's personal pleasure when playing guitar or playing music. With the existence of ceramic works using the theme of pleasure when playing guitar, it is expected to convey the message, both to writers and the people who enjoy it. That simplicity is able to provide pleasure without having to sacrifice many things to pursue it.

Keywords: *Visualization, self- joyfulness, guitar, Ceramic*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Seni merupakan suatu hal yang berhubungan dengan keindahan yang sedikit banyaknya dapat mempengaruhi mood siapa saja yang menikmatinya. Salah satu diantaranya merupakan seni musik yang tentunya dapat memberikan pengaruh psikologis bagi para mendengarkannya. Musik merupakan suatu cabang seni yang berhubungan dengan suara yang harmonis, melodis, dan berirama. Terciptanya sebuah komposisi musik tentu membutuhkan satu atau lebih alat musik agar tercipta komposisi musik yang menarik. Akan tetapi penulis tidak membahas musik lebih mendalam melainkan alat musik gitar yang menjadi salah satu alat dalam memainkan musik.

Setiap orang pasti tidak asing dengan musik walaupun sekedar mendengarkan atau bahkan menjadi orang yang menciptakan atau memainkan musik. Pengalaman bermusik yang pernah penulis alami menjadi alasan bahwa dengan menikmati musik baik mendengarkan atau bermain alat musik dapat memberikan efek positif atau bahkan negatif tergantung dari kondisi mood dan jenis musik saat itu. Disamping itu, penulis juga memiliki pengalaman dalam pertunjukan seni musik dan mampu memainkan salah satu alat musik petik yang menjadi salah satu alat musik yang banyak digemari orang di seluruh dunia, yaitu gitar.

Gitar merupakan salah satu alat musik yang populer di dunia. Pengalaman bermain gitar yang dialami oleh penulis sampai saat ini menumbuhkan kecintaan terhadap musik dan gitar. Kecintaan tersebut yang mendorong penulis untuk giat berlatih secara autodidak dan dibantu dengan pengetahuan yang didapat dari komunitas, pentas pertunjukan, video, buku dan artikel yang berhubungan dengan musik dan gitar. Dengan pengalaman bermusik dengan gitar yang penulis miliki membuat penulis sangat mencintai musik dan gitar bahkan menganggap hal tersebut menjadi sumber kesenangan bagi penulis. Setiap orang pun memiliki sumber kesenangannya masing-masing. Sumber

kesenangan biasanya didapatkan dari apa saja yang dianggap menarik oleh seseorang. Hal yang sederhana dapat memberikan banyak kesenangan, seperti yang dikatakan Einstein dalam sebuah catatan kecilnya bahwa, "kehidupan yang tenang dan sederhana membawa lebih banyak kegembiraan daripada mengejar kesuksesan yang diikat dengan kegelisahan yang terus menerus." (Einstein, 1922). Kebahagiaan dari sesuatu yang sederhana, bagi penulis juga cukup dengan menikmati musik atau memainkan gitar. Bukan sebagai musisi yang tenar, namun lebih kepada kecintaan dengan musik dan alat musik gitar yang mampu memberikan kegembiraan tersendiri saat menikmati dan memainkannya. Penulis ingin mengungkapkan bahwa kebahagiaan bisa didapatkan dari hal-hal sederhana, seperti halnya bermusik dengan gitar bagi penulis dan nantinya akan diwujudkan kedalam karya keramik 3 dimensi.

Keramik akan menjadi media untuk mengungkapkan kesenangan penulis menjadi karya 3 dimensi. Menurut Ambar Astuti, kata keramik berasal dari bahasa Yunani "keramos" yang berarti periuk yang terbuat dari tanah yang melalui pembakaran suhu tinggi" (Astuti, 1997:1). Orang

Yunani percaya bahwa keramos adalah dewa pelindung yang mata pencariannya mengerjakan tanah liat. Seni keramik sudah ada sejak zaman prasejarah dengan ditemukannya perkakas rumah tangga dari tanah liat yang dibakar (Guatama, 2011:1). Seiring dengan perkembangan zaman, keramik bukan hanya dibuat dengan tujuan sebagai benda pakai namun keramik digunakan sebagai media untuk berkreasi, mengungkapkan ekspresi dan memenuhi kebutuhan estetis, hal ini dapat dibuktikan di Indonesia dengan munculnya kesadaran untuk mengolah tanah liat sebagai media untuk berolah seni rupa mulai terjadi pada sekitar akhir tahun lima puluhan, menurut Hildawati (1990/1991:155). Tentunya penulis juga ingin ber-ekspresi dengan media keramik untuk mengungkapkan emosi penulis. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, Ekspresi adalah : “Pengungkapan atau proses menyatakan (memperlihatkan atau menyatakan) maksud, gagasan, perasaan, dsb” (Moeliono, 1998: 223). Dengan begitu, media keramik akan menjadi media oleh seniman untuk mengekspresikan apa yang ingin disampaikannya kepada pengamat maupun masyarakat. Tidak hanya sekedar menyampaikan tetapi seniman juga mencurahkan kreatifitasnya ke dalam media, dalam hal ini adalah keramik. Pengalaman dan pengetahuan akan bahan juga mempengaruhi hasil dalam mengolah tanah liat untuk nantinya akan dijadikan karya keramik. Setiap seniman pun memiliki cara dan gayanya untuk menciptakan karya keramik yang mencerminkan dirinya. Timbul Raharjo mengungkapkan bahwa sebuah karya seni merupakan cerminan jiwa penciptanya. Bentuk-bentuk karya keramik tersebut merupakan ungkapan yang timbul dan tumbuh dalam batin sang seniman (Raharjo, 2001: 4).

2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

- 1) Bagaimana konsep karya keramik yang berkaitan dengan memvisualisasikan kesenangan diri saat bermain gitar?
- 2) Bagaimana proses menciptakan karya keramik yang berkaitan dengan kesenangan diri saat bermain gitar?
- 3) Apa saja hasil karya yang diciptakan dengan tema visualisasi kesenangan diri saat bermain gitar?

b. Tujuan Penciptaan

- 1) Menjelaskan konsep penciptaan karya keramik dengan tema visualisasi kesenangan diri dalam bermain gitar.
- 2) Menjelaskan proses penciptaan karya keramik dengan tema visualisasi kesenangan diri dalam bermain gitar.
- 3) Menghadirkan karya keramik dengan tema visualisasi kesenangan diri dalam bermain gitar.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori Penciptaan

1) Estetika

Tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan suatu karya seni, yakni: Wujud (rupa), Bobot (isi), dan Penampilan (penyajian). Sebuah karya seni mengandung ketiga

ciri-ciri tersebut yang membentuk karya seni menjadi indah. Tiga aspek mendasar tersebut meliputi :

a) Wujud (rupa)

Wujud merupakan kenyataan yang nampak secara konkrit (dapat di persepsi oleh mata dan telinga) (Djelantik, 2004:17-57). Ciri keindahan pertama terletak pada bentuk yang mendasar yang meliputi titik, garis, bidang, dan ruang. Adapun susunan/struktur yang meliputi perasaan dan aspek dari masing-masing karya hingga keseluruhan dari karya tersebut seperti halnya mempertimbangkan ritme, keselarasan, penonjolan, dan keseimbangan. Aspek wujud sangat mempengaruhi bentuk visual karya nantinya. Maka dari itu diperlukan pematangan desain agar visualisasi kesenangan diri saat bermain gitar yang ingin diciptakan tidak hanya terlihat indah namun juga mampu menyampaikan konsep yang terdapat di dalamnya.

b) Bobot (isi)

Bobot merupakan isi atau makna apa apa yang disajikan pada sang pengamat. (Djelantik, 2004:59-71). Ciri keindahan karya ini yang kedua adalah bobot (isi) yang meliputi tiga aspek, yaitu suasana/*mood* yang diciptakan untuk memperkuat kesan dan menonjolkan bobot dari karya itu sendiri, gagasan/*ide* yang berupa konsep dan hasil dari proses berfikir yang ingin disampaikan ke pengamat, dan pesan/*message* yang disisipkan gagasan-gagasan yang ingin disampaikan melalui bentuk yang indah.

Karya yang akan diciptakan tentunya berisi makna yang nantinya akan mempengaruhi desain dari karya yang dibuat nantinya. Tentunya dengan menciptakan konsep yang matang diperlukan agar mampu memvisualisasikan kesenangan diri penulis terhadap gitar yang menjadi sumbu kesenangannya.

c) Penampilan (penyajian)

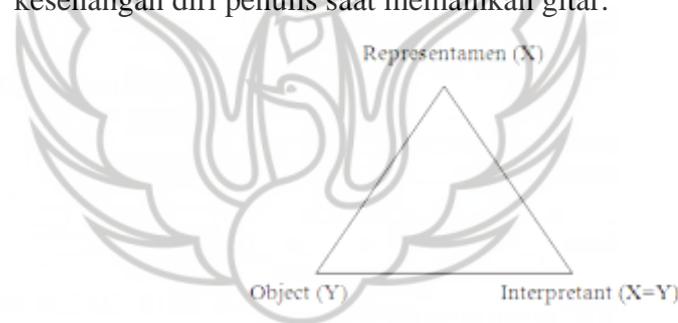
Penampilan merupakan penyajian suatu karya seni kepada pengamat atau khalayak ramai, masyarakat pengguna (Djelantik, 2004:73-78). Penampilan (penyajian) didukung dengan tiga aspek yang tidak dapat dipisahkan, yaitu: bakat/*talent*, ketrampilan/*skill*, dan sarana/*media*.

Karya yang mengandung ketiga ciri keindahan tersebut dikatakan memenuhi syarat sebagai karya yang indah, layak dipamerkan, dinikmati khalayak, dan tentunya mampu menyampaikan konsep di dalamnya. Namun dari ketiga poin tersebut penulis menitikberatkan pada poin wujud dalam penciptaan desain sketsa hingga bentuk karya tiga dimensi dan poin penampilan pada proses penyajian (*display*) karya.

Sedangkan poin bobot atau isi, penulis menggunakan pendekatan semiotika.

2) Semiotika

Seni rupa memang tidak lepas dengan bentuk dan keindahan visualnya dan tidak hanya itu, karya yang diciptakan juga memiliki makna. Selain itu, semiotika juga menjadi sarana berkomunikasi karena adanya hubungan antara tanda, pengirim dan penerima. Seperti yang dikatakan oleh Kris Budiman dalam buku *Semiotika Visual* bahwa “fenomena kesastraan dan estetika didekati sebagai sistem tanda-tanda” (2011: 9). Menurut Charles S. Peirce, tanda atau disebut juga dengan *representamen* adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain (interpretan) dalam beberapa hal dan kapasitas (Budiman, 2011: 17). Dari hal tersebut memiliki relasi triadik antara representamen yang mengacu pada objek (*object*) yang akhirnya menghasilkan tanda (interpretan). Hal tersebut dikenal dengan struktur *triadic* dan digambarkan dengan segitiga makna. Struktur ini akan sangat membantu penulis untuk menyimbolkan berbagai persepsi-presepsi kesenangan diri yang muncul saat penulis bermain gitar. Merancang desain karya sebagai representamen yang mampu menggambarkan kesenangan tentunya memerlukan bentuk gitar dan figur manusia sebagai objek yang menjadi simbolisasi dari kesenangan diri penulis saat memainkan gitar.



Gambar 1

Selain itu terdapat juga klasifikasi dari tanda-tanda yaitu berupa ikon, indeks, dan simbol yang tentunya didasarkan atas relasi antara representamen dan objeknya.

a. Ikon (*icon*)

Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” (*resemblance*) sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya (Budiman, 2011: 20).

b. Indeks (*index*)

Indeks adalah tanda yang memiliki keterikatan fenomenal atau eksistensial diantara representamen dan objeknya (Budiman, 2011: 20).

c. Simbol (*symbol*)

Simbol merupakan jenis tanda aritrer dan bersifat konvensional. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol.

Dari ketiga klasifikasi di atas terdapat poin ikon dan simbol yang menjadi landasan penulis dalam merancang desain karya. Menurut Djelantik (2004: 58) wahana atau media adalah alat atau benda yang digunakan untuk berkomunikasi dalam dunia seni. Dalam teorinya, Djelantik mengatakan bahwa terdapat dua wahana yaitu wahana *intrinsik* dan *ekstrinsik*. Dalam hal berkesenian disebut dengan wahana *intrinsik* yang berupa simbol, petanda dan aba-aba. Simbol dapat memiliki makna yang lebih luas dari apa yang ditampilkan, yang dilihat atau yang di dengar. Berkaitan dengan teori Djelantik, Susanne Langer (1950: 127) memiliki pendapat bahwa, *Art is Expressive Symbolism*. Simbol merupakan suatu penanda, mewakili pesan, sebuah pernyataan yang ditampilkan dalam bentuk tulisan maupun bentuk dimensional.

Melalui beberapa teori tersebut akan membantu penulis untuk memvisualisasikan kesenangan diri penulis yang masih berupa imajinasi/abstrak kedalam bentuk 3 dimensi yang mewakili perasaan penulis dan tentunya untuk menyampaikan pesan melalui karya yang diciptakan layaknya berkomunikasi dengan bentuk visual karya keramik.

3) Psikologi

Emosi sangat berhubungan dengan psikologi seseorang. Dalam buku *Psikologi Dasar Bagi Guru* mengatakan bahwa emosi disifatkan sebagai suatu keadaan (*state*) dari diri seseorang pada suatu waktu (Latipah, 2017: 175). Kesenangan yang dirasakan seseorang timbul karena suatu sebab eksternal. Seperti halnya penulis yang merasakan kesenangan karna bermain gitar (sebab eksternal).

Kesenangan tidak lepas dari kebahagiaan seperti yang dikatakan oleh John Stuart Mill (Eddy, 2007:2) yang menyatakan bahwa kebahagiaan adalah datangnya kesenangan dan berakhirnya penderitaan. Sejalan dengan itu, menurut Dinner dan Lucas (Eddy, 2007:13) ada dua hal yang harus dipenuhi untuk mendapatkan kebahagiaan yaitu afeksi dan kepuasan hidup. Afeksi merupakan perasaan (*feeling*) dan emosi (*emotion*). Sedangkan kepuasan hidup merupakan kesesuaian dari seluruh peristiwa yang dialami dengan apa yang menjadi harapan dan keinginan. Setiap manusia tentunya memerlukan sesuatu hal yang menyenangkan untuk mencapai kebahagiaan

Kesenangan berhubungan dengan kepribadian seseorang. Seperti halnya tingkah laku sadar maupun tidak sadar yang secara

alami menentukan rasa. Menurut Seligman ada beberapa cara untuk mendapatkan kebahagiaan yang dibagi menjadi 3, yaitu :

- a) *Have a Pleasant Life (life of enjoyment)*, memiliki kehidupan yang menyenangkan.
- b) *Have a Good Life (life of engagement)*, menikmati hidup dengan menikmati sepenuhnya apa yang dilakukan.
- c) *Have A Meaningful Life (life of Contribution)*, memiliki hidup yang bermakna dan berpengaruh terhadap lingkungan.

Kesenangan menjadi salah satu kesenangan menjadi bagian kecil dari kebahagiaan yang bersifat sementara. Kesenangan juga menjadi salah satu cara untuk mendapatkan kebahagiaan dalam hidup. Secara garis besar kesenangan timbul karna adanya faktor eksternal dan juga ketertarikan dari diri yang bersangkutan. Gitar dan permainan musiknya (baik proses dan hasilnya) mampu memberi kesenangan dan kepuasan pada penulis menjadi pertimbangan penulis untuk menentukan seperti apa hal yang dapat divisualisasikan ke dalam karya keramik yang diciptakan.

b. Metode Penciptaan

Untuk menciptakan sebuah karya tentunya melewati sebuah proses agar dapat mencapai sebuah tujuan yang dalam hal ini berupa karya seni rupa dua atau tiga dimensi. Agar tahap penciptaan karya berjalan dengan baik dan benar diperlukan suatu metode yang sesuai dengan bidang yang ditempuh. Metode yang dikemukakan oleh SP. Gustami (Gustami, 2004:31). Iamerinci metode penciptaan dengan susunan 3 tahap 6 langkah. Secara Metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Sumber Penciptaan

a. Kesenangan Diri

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, kata kesenangan adalah perihal senang, kepuasan, kebahagiaan, kegembiraan, kesukaan, hobi, dsb. Banyak hal yang dapat memunculkan kesenangan dalam diri, salah satunya melakukan hal yang berkaitan dengan hobi, *passion*, ataupun hal-hal yang menarik. Penulis juga memiliki salah satu hal yang mampu memunculkan Kesenangan yaitu dengan permainan gitar yang berkaitan dengan musik. Suatu hal yang dianggap sederhana bagi segelintir orang namun mampu memberikan efek kesenangan bagi penulis. Kesenangan sangat erat kaitannya dengan emosi seseorang. Terkadang kesenangan juga dianggap sebagai kebahagiaan. kedua hal tersebut bereda namun saling berkaitan. Bahagia dapat diperoleh dari dalam diri seperti halnya stimulan dalam diri yang mencoba untuk memotivasi diri untuk memunculkan rasa bahagia. Sedangkan kesenangan didapat dari stimulan eksternal untuk

memperolehnya. Lebih dari itu kesenangan juga mampu memberikan efek positif terhadap psikologi seperti halnya mood seseorang.

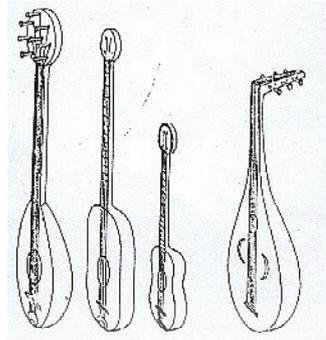
Pengalaman dalam dunia musik membuat penulis sangat mencintai musik dan gitar. Berawal dari menikmati musik dan pertunjukan grup musik yang salah satu anggotanya memainkan gitar membuat penulis sangat tertarik untuk mempelajarinya dari dasar sampai akhirnya mampu memainkannya dengan baik. Tentunya penulis juga menemui hal-hal menarik yang pada awalnya sekedar menikmati hingga mulai mencoba memainkannya, menemui kesulitan dalam mempelajarinya, dan akhirnya mampu menampilkannya di depan orang banyak. Semua proses tersebut memberikan kesenangan tersendiri bagi penulis yang sangat mencintai musik dan gitar itu sendiri. Pengenalan, proses, dan pencapaian yang didapatkan memberikan efek kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi penulis.

b. Gitar

Nama Gitar atau *Guitar* dalam Bahasa Inggris, diadopsi dari nama alat musik *Citar* atau *Setar* yang berasal dari Persia (1500 SM). Lalu sitar kemudian berkembang menjadi *Tanbur* (300 SM). Sedangkan pada zaman renaissance terdapat beragam alat petik, salah satunya adalah *lyra*. Pada tahun 476 SM perkembangan alat musik ini menjadi *Guitarra* (*Morisca* dan *Latinna*) oleh bangsa Romawi yang ke Spanyol. Tiga abad kemudian bangsa Arab membawa gitar semacam *Gambus* yang dikenal dengan nama Al'ud yang dapat menyaingi popularitas *Vihuela* yang merupakan alat musik dari Spanyol. Lalu kemudian perkembangan gitar di abad ke-20 hingga saat ini terdapat berbagai macam gitar. Gitar berupa alat musik barat yang sangat banyak diminati oleh para musisi dan penikmat musik dari semua kalangan masyarakat. Melalui karya keramik yang diciptakan, penulis ingin menggambarkan ungkapan atau ekspresi kecintaan terhadap alat musik gitar. Bentuk gitar tentunya tidak lepas dari unsur seni rupa yang berupa garis (*line*), bentuk (*shape*), warna (*color*), dan tekstur (*texture*). Keberagaman jenis dan bentuknya terutama bodi gitar dapat dipengaruhi oleh hasil suara, jenis gitar, maupun bentuk yang menyesuaikan genre musiknya.

Ranah seni rupa tentu akan bersinggungan dengan visual bentuk, begitu halnya dengan gitar yang juga memiliki rupa yang beragam. Banyak produk dengan bentuk visual yang berbeda dan disesuaikan dengan genre musiknya tentunya membuat minat konsumen meningkat cukup pesat. Bentuk bodi gitar yang dulunya bagaikan tubuh wanita seksi sekarang mulai divariasikan dengan bentuk yg agak kaku, lancip, menyerupai benda mati/fiksi/mahluk hidup, atau bahkan tanpa *body* sekalipun. Ada juga bodi gitar yang dipenuhi dengan hiasan ukiran. Sedangkan untuk bentuk *fretboard* gitarmengalami perubahan dari banyaknya jumlah *fretboard* (lebih dari 1) dan senar yang digunakannya (lebih dari 6 atau hanya menggunakan sensor saja). Hasil *finishing* yang mempengaruhi minat konsumen juga tidak ketinggalan dalam perkembangannya, tidak

hanya berupa tekstur kayu dari gitar yang ditonjolkan tetapi juga telah melalui proses pengecatan yang biasanya satu warna/lebih, bergradasi, bahkan lukis. Sedangkan dari segi bahan, ada beberapa gitar yang tidak menggunakan bahan dasar gitar. Contohnya gitar dengan bahan dasar logam dan keramik.



Gambar 2
Alat Musik Petik Pendahulu Gitar (kiri ke kanan: Guitarra Morisca, Guitarra Latina, Vihuela, Al'ud)
(Sumber: brebru.com, diunduh pada 14 Nvember 2018)



Gambar 3
Berbagai Jenis Gitar
(Sumber: drmelkuhn.wixsite.com, diunduh pada 14 Nvember 2018)

2. Data Acuan



Gambar 4
(Sumber : Google)



Gambar 5
(Sumber : Google)



Gambar 6
(sumber : Pinterest)



Gambar 7
(sumber : Pinterest)



Gambar 8
(sumber : Pinterest)

3. Analisis Data

Data acuan yang dikumpulkan untuk selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode pendekatan estetika, semiotika dan psikologi. Ketiga metode pendekatan yang digunakan akan membantu dalam proses analisis data acuan dari segi visual, simbol, dan perasaan yang timbul saat melihat data acuan tersebut.

Analisis Gambar 4, berbagai bentuk gitar listrik pada gambar tersebut memiliki banyak variasi bentuk yang menarik dengan kombinasi garis lengkung dan lurus tegas, maupun sudut yang lembut dan lancip. Bentuk gitar listrik yang ramping dan solid pada bodinya saat analisis dengan pendekatan estetika. Dengan begitu karya yang dibuat nantinya dikombinasikan dengan beberapa variasi bentuk gitar bersama figur yang akan ditampilkan dalam karya kali ini.

Analisis Gambar 5, *Mateus Asato* adalah seorang musisi keturunan Jepang-Brazil yang cukup terkenal di dunia. Dengan gaya bermain dan kemampuannya dalam memainkan gitar mampu membuat pendengarnya merasa hanyut dalam melodi yang dimainkan. Dengan melihat video permainan musiknya, dapat membuat penulis terpukau dan merasa senang karena selalu memberi inspirasi pada permainan gitar penulis.

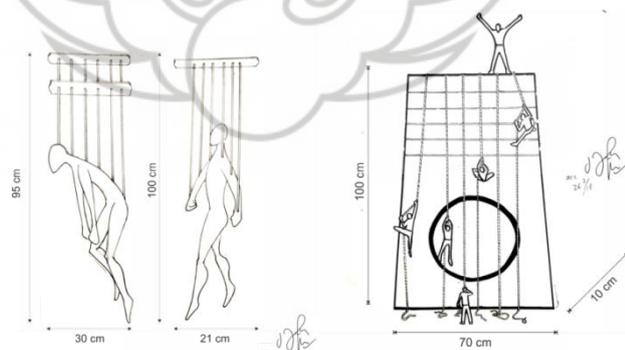
Analisis Gambar 6, *Jonas Koetz* merupakan seniman yang juga memiliki karya dengan bentuk figuratif yang cenderung lebih sederhana

dan lucu. Dapat dilihat pada bentuk yang begitu sederhana namun mampu memukau siapa saja yang melihatnya. Bentuk figur tersebut membuat penulis tertarik untuk membuat figur yang sederhana namun menghasilkan kesan keindahan (estetika).

Analisis Gambar 7, patung minimalis *Editt Davidovici* secara visual menggambarkan figur manusia yang tidak menonjolkan detail cukup menarik untuk dijadikan acuan karena bentuknya yang dinamis, tidak kaku, dan terkesan monumental. *Eddit Davidovici* merupakan salah satu seniman yang berasal dari Perancis. Banyak karyanya memiliki bentuk figur manusia yang unik dan mengagumkan jika ditinjau dari segi estetika, seperti salah satu karyanya yang menjadi acuan penulis. Sang seniman mampu menggambarkan figur manusia dengan bentuk yang tidak biasa dan bahkan hanya menggunakan bentuk sederhana namun tetap memperlihatkan bentuk yang indah dengan lekukan yang lembut dan tegas. Jika ditinjau dengan pendekatan semiotika dapat dilihat bahwa karya tersebut menggambarkan manusia yang sedang berpose sedemikian rupa dengan hanya melihat badan, lekukan layaknya pinggul dan bagian atas yang menyerupai leher dan kepala. hal tersebut yang menjadi acuan penulis untuk membuat bentuk figur yang sederhana.

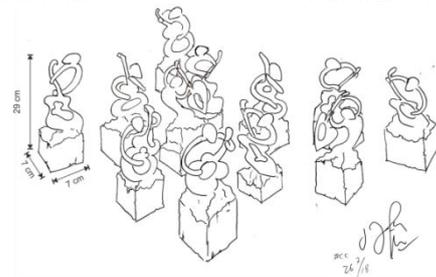
Analisis Gambar 8, *ENT'ACTE* merupakan karya *Yuri Firsanov* yang memperlihatkan bentuk visual patung realis orang tua yang sedang memainkan alat musik Cello dan sebuah kursi, karya tersebut terlihat menarik karena patung tersebut menampilkan bagian tubuh yang tidak utuh namun tetap dapat menyampaikan bahwa orang tua tersebut sedang duduk di kursi dan memainkan Cello. Dengan bentuk yang tidak utuh tersebut, Yuri Firsanov mampu menciptakan karya yang indah.

4. Sketsa Terpilih



Gambar 9

Gambar 10



Gambar 11

5. Proses Perwujudan

a) BahandanAlat

Dalam proses perwujudan penulis menggunakan bahan tanah liat stonware Sukabumi, gelasir, dan gipsum. Alat yang digunakan berupa butsir, meja putar, spons, sejumlah wadah, senar pemotong, kuas, saringan mesh 180, pipa, dua lembar kain dan dua papan pembatas, timbangan, mortar, kompresor, *spray gun*, tungku gas

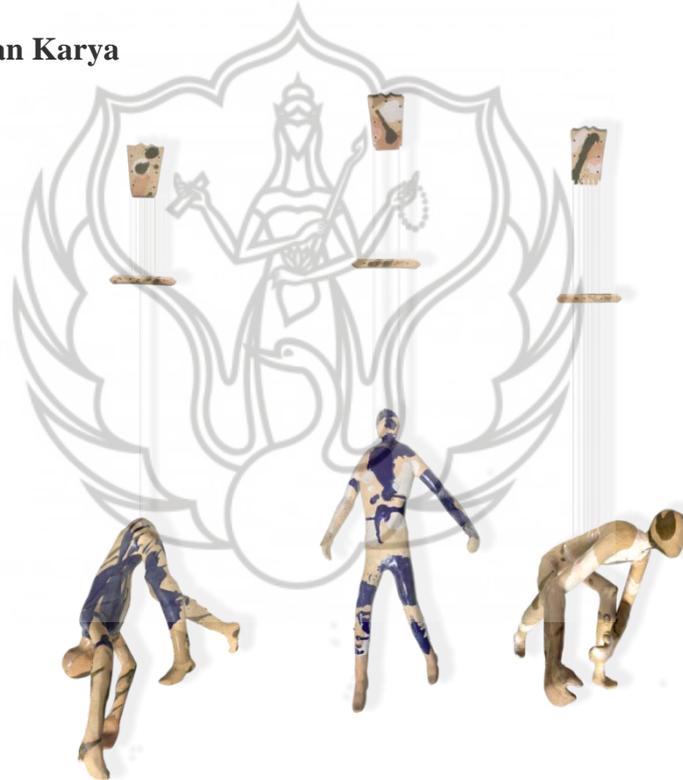
b. Teknik Pengerjaan

Untuk mempermudah proses pembentukan penulis menggunakan beberapa teknik untuk mencapai bentuk yang diinginkan, diantaranya adalah teknik pijit (*pinch*), cetak padat (*casting*), lempeng (*slab*)

c. Proses Pengerjaan

Berikut beberapa urutan dalam proses penciptaan karya. Tahap pertama dengan membuat Cetakan Gipsum, lalu Persiapan Tanah liat, Pembentukan, Pengeringan, Pembakaran biskuit, Pengglasiran dan terakhir berupa pembakaran gelasir.

6. Tinjauan Karya



Gambar 12

Judul : *Flying Without Wings*
 Bahan : Stoneware Sukabumi dan gelasir
 Ukuran : 80 x60 x 100 cm
 Teknik : *Slab* dan Pijit
 Tahun : 2018

Deskripsi Karya :

Sesuai judulnya, karya ini menggambarkan figur manusia yang melayang namun bukan menggunakan sayap melainkan terkait dengan senar gitar. Terdapat 3 figur dengan pose berbeda menggambarkan efek dari musik yang dirasakan dan senar yang terkait di bagian tubuhnya menggambarkan gitar (sumber kesenangan) yang memberikan efek pada figur tersebut. Warna tanah dipertahankan untuk menggambarkan kulit manusia dan dibalut dengan cipratan beberapa warna yang acak dan ekspresif untuk menggambarkan gejolak emosi yang berubah saat memainkan gitar. Karya ini memberikan kesan dengan menggambarkan efek kesenangan yang didapat dari alunan dawai gitar yang mampu mempengaruhi mood penulis saat sedang memainkannya.

Fokus dan menikmati prosesnya. Memainkan atau menikmati musik yang sangat cocok dengan mood dapat membuat penulis merasa rilek dan merasakan sensasi hanyut dalam melodi musik tersebut. Alunan nada tertentu dapat memberikan efek semangat yang menggebu-gebu atau bahkan rileks seperti melayang dengan fikiran tanpa beban.



Gambar 13

Judul : *Think About the Number*
 Bahan : Stoneware Sukabumi dan gelasir
 Ukuran : 70 x 70 x150 cm
 Teknik : Cetak, *Slab* dan Pijit
 Tahun : 2018

Deskripsi Karya :

Karya ini menampilkan figur yang memainkan gitar yang disajikan sedemikian rupa dan juga ditambah satu bentuk figur yang berbeda seperti sedang merenung/berkontemplasi. Figur bermain gitar digambarkan dengan dasaran kotak layaknya proses pengerjaan patung yang masih dalam proses pembuatan melambangkan proses pencarian dan pematangan ide. Penyajian dengan *pustek* yang memiliki ukuran kecil dengan tinggi yang berbeda-beda bertujuan untuk menguatkan kesan bahwa memilirkan sebuah musik atau nada membutuhkan pertimbangan. Warna yang berbeda-beda menggambarkan banyaknya variasi nada yang muncul dalam filiran penulis.

Visual karya yang telah disajikan sedemikian rupa menggambarkan proses penulis saat mencari ide untuk memainkan gitar. Tidak hanya pada saat menampilkan, bahkan dengan berproses, mengolah rasa, mengarang nada juga menjadi pengalaman yang menyenangkan pada saat memainkan gitar. Hal tersebut tidak terjadi begitu saja, biasanya penulis mulai mengalaminya sesaat setelah mendengarkan musik atau saat teringat pada pengalaman menyaksikan pertunjukan musik yang mengagumkan.



Gambar 14

Judul : *Show Them that You Can*
 Bahan : Stoneware Sukabumi dan gelasir
 Ukuran : 80 x 10 x 120 cm
 Teknik : *Slab* dan Pijit
 Tahun : 2018

Deskripsi Karya :

Penggambaran karya bagaikan kumpulan figur yang berlomba untuk mencapai puncak dengan memanjat tali. Gitar digambarkan sesederhana mungkin menggunakan media kayu berbentuk trapesium yang juga melambangkan medan/tantangan. Tali/senar yang menggambarkan cara/jalan untuk mencapai tujuan, dan figur yang berlomba-lomba melambangkan diri yang sedang berusaha untuk menguasai tujuan tersebut sebagai obsesi.

Seperti pengalaman penulis saat berusaha untuk menjadi yang terbaik dalam memainkan gitar, banyak melalui rintangan dari yang awalnya tidak mampu hingga bisa memainkan gitar dan menampilkannya di depan orang banyak. Sebuah obsesi yang muncul dengan begitu banyak usaha yang telah dilakukan hingga akhirnya membuahkan hasil yang menjadi kebanggaan tersendiri saat penulis mampu memainkannya dengan penuh rasa percaya diri dan akhirnya mendapat apresiasi baik dari diri sendiri maupun orang di sekitar.

C. Kesimpulan

Mengekspresikan kesenangan akan sesuatu hal merupakan kegiatan yang menarik dan tentunya memberikan efek yang bagus pada diri. Kesenangan terhadap musik dan gitar merupakan tantangan sekaligus ide awal penulis untuk mengekspresikan sesuatu yang tidak berwujud menjadi karya keramik 3 dimensi. Tidak hanya itu, menyampaikan pesan melalui media keramik juga menjadi tantangan bagi penulis. Setiap proses tentu membutuhkan kematangan konsep, niat, kesabaran, ketelitian dan kedisiplinan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam proses menciptakan karya, penulis telah memiliki beberapa desain yang telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk selanjutnya direalisasikan dengan media keramik persiapan bahan pun dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Berlanjut pada proses pembentukan dengan menentukan teknik dan menggunakan alat untuk mempermudah proses pembentukan hingga mencapai bentuk yang diinginkan. Berlanjut ke proses pembakaran biskuit hingga suhu yang telah ditentukan dan selanjutnya menerapkan gelasir pada keramik biskuit untuk dilanjutkan ke proses pembakaran gelasir sebagai proses akhir dalam pembuatan keramik. Namun tidak hanya sampai disitu, mematangkan tahap penyajian juga difikirkan secara teliti agar karya keramik yang telah dibuat dengan atau tanpa bantuan media lain agar mampu menyampaikan pesan penulis kepada pengamat karya.

Karya Tugas Akhir dengan media keramik ini merupakan karya figuratif yang telah diciptakan dengan menampilkan kombinasi dari bentuk yang begitu sederhana dengan tambahan berbagai media lain untuk memperkuat pesan yang ingin penulis sampaikan, yaitu kesenangan diri (penulis) saat bermain gitar (bermusik). Maka karya yang ditampilkan berupa figur sederhana, bentuk bidang sederhana, penyajian yang sedikit berbeda untuk memberi kesan yang penuh emosi. Begitu juga dengan gelasir yang ditampilkan tidak hanya berupa warna yang polos dan bersih

melainkan warna yang sedikit berbeda dan ekspresif. Dengan begitu penulis bisa menyampaikan maksud penulis kepada pengamat karya.



D. Daftar Pustaka

- Astuti, Ambar. 1997. *Pengetahuan Keramik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visua:Konsep, Isu dan Problem Ikonitas*.Yogyakarta: Jalasutra.
- Djelantik, A.A.M. 2004.*Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat seni Pertunjukan Indonesia Bekerja sama Dengan Arti.
- Eddy, Teuku. 2007. *Psikologi Kebahagiaan*. Yogyakarta. Progresif Books.
- Guatama, Nia. 2011. *Keramik untuk Hobi dan Karir*. Jakarta: PT Gramedia.
- Gustami, SP. 2004.Proses Penciptaan Seni Kriya, “Untaian Metodologis”. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana.ISI Yogyakarta.
- Hildawati,Shidarta. 1990/1991. “*Seni Keramik Modern*” dalam Muchtar Kusuma Atmaja, *et al. Perjalanan Seni Rupa Indonesia:Dari Zaman Prasejarah Hingga Masa Kini*. Bandung: Panitia Pameran KIAS 1990-1991.
- Latipah, Eva. 2017. *Psikologi Dasar Bagi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moeliono, Anton M. 1998. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sobur, Alex. 2003.*Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

E. Daftar Laman

http://www.google.co.id/amp/m.republika.co.id/amp_version/p0p2gk313.(Diakses pada tanggal 10 Februari 2018, jam 10:30 WIB)

<http://www.goesmul.blogspot.co.id/2012/02/istilah-dan-pengertian-keramik.html?m=1>. (Diakses pada tanggal 2 Februari 2018, jam 10:30 WIB)

<https://marketplays.id/talk/thread/apa-itu-keramik-pengetahuan-umum-proses-pembu/353>. (diakses pada tanggal 4 juli 2018, jam 21.00 WIB)

<https://kbbi.web.id/senang>. (diakses pada 5 November 2018, jam 12.00 WIB)

<https://www.britannica.com/art/guitar> (diakses pada 20 januari 2017, jam 10.00 WIB)