

**VISUALISASI KERINDUAN PADA RUMAH
MELALUI KARYA KERAMIK**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



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

2019

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

VISUALISASI KERINDUAN PADA RUMAH MELALUI KARYA KERAMIK diajukan oleh Nafa Arinda, NIM 1410031422, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 16 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Pembimbing I

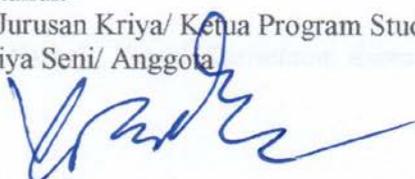

Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.
NIP. 19621114 199102 2 001

Pembimbing II


Nurhadi Siswanto, M.Phil.
NIP. 19770103 200604 1 001

Mengetahui:

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


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

VISUALISASI KERINDUAN PADA RUMAH MELALUI KARYA KERAMIK

Oleh : Nafa Arinda
1410031422

INTISARI

Rindu bisa menyerang siapa saja terlebih bagi mereka yang berada jauh dari seseorang ataupun tempat yang dirindukan. Perasaan campur aduk yang tak bisa dijelaskan kerap kali muncul dikala sedang rindu. Keinginan kuat untuk segera pulang ke rumah dan berkumpul dengan keluarga dan seringkali terlihat sentimental adalah salah satu rasa yang tertahankan saat merindukan rumah. Kegelisahan yang tumbuh saat penulis merindukan rumah membuat penulis ingin mengungkapkannya kedalam karya keramik. Bukan hanya perasaan rindu pada rumah yang dirasakan oleh penulis, tetapi juga perasaan rindu yang dirasakan oleh beberapa orang lainnya. Kerinduan pada rumah adalah sebuah konsep dalam wujud narasi yang divisualisasikan melalui karya keramik dua dimensional dan tiga dimensional. Memvisualisasikan perasaan rindu pada rumah menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk menciptakan karya keramik yang tidak hanya memiliki nilai estetika tetapi juga mampu mengekspresikan perasaan rindu pada rumah yang dialami oleh penulis dan beberapa orang lainnya, khususnya para perantau. Metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini adalah metode pendekatan estetika dari Djelantik, semiotika dari Pierce dan psikologi khususnya fenomena *culture Shock* dari Oberg. *Culture Shock* menggambarkan respon yang mendalam dan negatif dari depresi, frustrasi, dan disorientasi yang dialami oleh orang-orang yang hidup dalam suatu lingkungan budaya yang baru. Istilah ini menyatakan ketiadaan arah, merasa tidak mengetahui harus berbuat apa atau bagaimana mengerjakan segala sesuatu di lingkungan yang baru, dan tidak mengetahui apa yang tidak sesuai atau sesuai. Pembuatan karya mengacu pada desain yang telah disetujui menggunakan media tanah liat dan menggunakan beberapa teknik seperti *slab*, putar dan *handbuilding*. Delapan karya yang dihasilkan mampu menggambarkan perasaan rindu pada rumah kemudian disajikan dengan penuh pertimbangan agar narasi yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dengan baik. Adanya keramik dengan visualisasi kerinduan pada rumah diharapkan dapat menyampaikan pesan, baik untuk penulis maupun masyarakat yang menikmatinya.

Kata Kunci : *Visual, Kerinduan, Rumah, Culture, Keramik.*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Rumah adalah salah satu bangunan yang dijadikan tempat tinggal selama jangka waktu tertentu. Rumah bisa menjadi tempat tinggal manusia maupun hewan, namun untuk istilah tempat tinggal yang khusus bagi hewan adalah sangkar, sarang, atau kandang. Rumah dalam artian khusus, mengacu pada konsep-konsep sosial-kemasyarakatan yang terjalin di dalam bangunan tempat tinggal, seperti keluarga, hidup, makan, tidur, beraktivitas, dan lain-lain. Seseorang biasanya berada di luar rumah untuk bekerja, bersekolah atau melakukan aktivitas lain. Aktifitas yang paling sering dilakukan di dalam rumah adalah beristirahat dan tidur. Selebihnya, rumah berfungsi sebagai tempat beraktivitas antara anggota keluarga atau teman, baik di dalam maupun di luar rumah pekarangan. Rumah dapat berfungsi sebagai tempat untuk menikmati kehidupan yang nyaman, tempat untuk beristirahat, tempat berkumpulnya keluarga, dan tempat untuk menunjukkan tingkat sosial dalam masyarakat.

Seperti manusia pada umumnya penulis memiliki kenangan tumbuh kembang layaknya manusia lainnya. Salah satu kenangan hidup terbaik penulis adalah rumah. Rumah selalu memiliki kesan - kesan spesial bagi setiap orang, bagi penulis rumah adalah tempat ternyaman dan teraman. Pengalaman pribadi penulis yang menjalani studi diluar kota dan jauh dari rumah serta keluarga membuat penulis terkadang rindu dengan kehangatan rumah. Pada masa awal studi penulis terpesona dengan segala sesuatu yang baru saat pertama kali datang ke kota Yogyakarta. Hal ini dapat dikatakan penulis seperti merasa menjadi turis. Penulis merasakan semangat dan antusias terhadap kultur baru dan orang - orangnya. Pada masa awal, perbedaan - perbedaan budaya masih dianggap sebagai sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Setelah lebih lama berada di Yogyakarta suasana hati penulis mulai mengalami persoalan - persoalan yang muncul karena adanya perbedaan budaya dan kerinduan akan kampung halaman. Suasana hati yang buruk sering melanda penulis apabila sedang merindukan rumah terlebih saat tidak dapat pulang sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Saat suasana hati penulis sedang tidak baik maka solusi yang dapat penulis temukan adalah dengan menghubungi keluarga di kampung halaman. Sejak mendapatkan solusi tersebut penulis menyadari bahwa definisi rumah bukan hanya sebuah bangunan untuk tempat tinggal namun bagi penulis rumah adalah dimana saat penulis dapat merasakan kasih sayang dari orang - orang yang terkasih khususnya keluarga. Rasa nyaman yang ditimbulkan saat bersama orang - orang terkasih adalah hal yang dianggap penulis sebagai rumah.

Rindu bisa menyerang siapa saja terlebih bagi mereka yang berada jauh dari seseorang ataupun tempat yang dirindukan. Perasaan campur aduk yang tak bisa dijelaskan kerap kali muncul dikala sedang rindu. Keinginan

kuat untuk segera pulang ke rumah dan berkumpul dengan keluarga dan seringkali terlihat sentimental adalah salah satu rasa yang tertahankan saat penulis merindukan rumah. Penciptaan karya keramik ini penulis ingin memvisualisasikan rasa rindu pada rumah. Penulis akan memvisualisasikan kerinduan pada rumah yang dirasakan oleh penulis dan beberapa pengalaman kerinduan pada rumah yang penulis kumpulkan dari beberapa subjek. Penciptaan karya keramik yang memiliki misi untuk menggambarkan sebuah rasa rindu terhadap rumah diharapkan menjadi sebuah karya yang berbeda dan memiliki kesan khusus atau spesial bagi penikmatnya.

2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

- 1) Bagaimana konsep penulis dalam menggambarkan kerinduan pada rumah melalui karya keramik ?
- 2) Bagaimana proses kreatif menggambarkan kerinduan pada rumah melalui karya keramik ?
- 3) Bagaimana hasil gambaran kerinduan pada rumah melalui karya keramik ?

b. Tujuan Penciptaan

- 1) Menciptakan konsep dengan nuansa baru bahwa kerinduan terhadap rumah dapat digambarkan melalui karya keramik.
- 2) Meningkatkan kemampuan kreatifitas pembuat dalam berproses menciptakan karya keramik.
- 3) Terciptanya karya yang dapat menggambarkan kerinduan pada rumah.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori Penciptaan

- 1) Estetika

Proses pembuatan karya seni memerlukan pertimbangan yang matang agar karya yang dihasilkan tidak hanya merupakan bentuk plagiasi dari bentuk referensi. Hal ini yang akan membedakan sebuah karya seni menjadi objek yang memiliki nilai, dibandingkan dengan benda - benda hasil reproduksi. Pengolahan bentuk yang variatif, aplikasi bahan dan kombinasi warna dapat menjadi nilai tambah bagi sebuah karya. Keindahan bentuk tiga dimensi dapat ditentukan dengan pertimbangan ukuran besar, kecil, pendek, panjang, tinggi dan rendah. Keindahan suatu karya dapat juga disebut dengan estetika, banyak

yang mengartikan estetika adalah keindahan dan estetika adalah ilmu tentang keindahan.

Ilmu estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan dan mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan. Misalnya : Apa arti indah ? apakah yang menumbuhkan rasa indah itu ? apa yang menyebabkan barang yang satu dirasa indah dan yang lain tidak ? apa yang menyebabkan rasa indah yang dirasakan satu orang berlainan dengan yang dirasakan orang lain. Apakah indah itu terletak pada barang atau benda yang indah itu sendiri atautkah hanya pada persepsi kita saja ? (Djelantik 2004: 7). Menurut A.M. Djelantik, unsur-unsur dari estetika ada tiga yaitu :

- a) Wujud/rupa (*appearance*) : Menyangkut bentuk (unsur yang mendasar) dan susunan atau struktur.
- b) Bobot/isi (*content/substance*) : Menyangkut apa yang dilihat dan dirasakan sebagai makna dari wujud, seperti suasana (*mood*), gagasan (*idea*) dan ibarat/pesan.
- c) Penampilan/penyajian (*presentation*) : Menyangkut cara penyajian karya kepada pemerhati atau penikmat. Penampilan sangat dipengaruhi oleh bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), dan sarana/media (*medium*).

2) Semiotika

Secara singkat, analisis semiotik merupakan cara atau metode untuk menganalisis dan memberikan makna-makna terhadap lambang-lambang pesan atau teks. Teks yang dimaksud dalam hubungan ini adalah segala bentuk serta sistem lambang (*sign*) baik yang terdapat pada media massa maupun yang terdapat di luar media massa. Urusan analisis semiotik adalah melacak makna-makna yang diangkut dengan teks berupa lambang-lambang (*sign*). Dengan kata lain, pemaknaan terhadap lambang-lambang dalam tekslah yang menjadi pusat perhatian analisis semiotik.

Tokoh-tokoh dalam ilmu semiotika itu salah satunya adalah Charles Sanders Peirce, seorang ahli filsafat dari Amerika. Peirce terkenal karena teori tandanya. Peirce mengatakan bahwa tanda itu sendiri merupakan contoh dari kepertamaan, objeknya adalah kekeduaan, dan penafsirannya adalah contoh dari keketigaan (Sobur, 2006:41). Berdasarkan objeknya Peirce membagi tanda atas ikon (*icon*), indeks (*index*) dan simbol (*symbol*). Ikon adalah tanda yang hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan, misalnya potret dan peta. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda yang langsung mengacu pada

kenyataan. Contoh yang paling jelas ialah asap sebagai tanda adanya api. Tanda dapat pula mengacu ke denotatum melalui konvensi. Tanda seperti itu adalah tanda konvensional yang biasa disebut simbol. Jadi simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan pentandanya. Simbol tidak harus mempunyai kesamaan, kemiripan, atau hubungan dengan objeknya (Sobur, 2006:42).

3) Psikologi

Kata psikologi merupakan dua akar kata dari bahasa Yunani yaitu *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* yang berarti ilmu maka secara harfiah psikologi adalah ilmu jiwa atau biasa disebut sebagai ilmu yang mempelajari tentang kejiwaan dan gejala – gejala jiwa manusia. Banyak orang beranggapan bahwa psikologi erat kaitannya dengan gangguan mental atau gangguan emosional, dan berbagai persoalan pribadi. Hal tersebut memang tidak salah, namun lebih dari itu psikologi memiliki cakupan yang lebih luas yakni perilaku manusia yang menyeluruh seperti berani, penakut, pintar, kasar dan sebagainya. Menurut Gerungan (Latipah, 2017: 5) Ilmu jiwa belum tentu psikologi, tetapi psikologi itu senantiasa ilmu jiwa. Pada abad ke-19, para ahli sepakat bahwa psikologi didefinisikan sebagai ilmu yang berusaha memahami tentang perilaku manusia, alasan dan cara mereka melakukan sesuatu, dan juga memahami bagaimana makhluk tersebut berpikir dan berperasaan (Latipah, 2017: 7). Muhibbin Syah (2001) menyimpulkan bahwa psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku terbuka dan tertutup pada manusia baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan. tingkah laku terbuka adalah tingkah laku yang bersifat psikomotorik yang meliputi perbuatan berbicara, duduk, berjalanan lain sebagainya. Sedangkan tingkah laku tertutup meliputi berfikir, berkeyakinan, berperasaan dan lain sebagainya.

Karya dengan tajuk visualisasi kerunduan pada rumah ingin mengekspresikan bagaimana perasaan rindu pada rumah yang didasari oleh beberapa permasalahan termasuk, *culture shock*. *Culture Shock* pertama kali diperkenalkan oleh Oberg (Dayakisni, 2004) untuk menggambarkan respon yang mendalam dan negatif dari depresi, frustrasi, dan disorientasi yang dialami oleh orang-orang yang hidup dalam suatu lingkungan budaya yang baru. Istilah ini menyatakan ketiadaan arah, merasa tidak mengetahui harus berbuat apa atau bagaimana mengerjakan segala sesuatu di lingkungan yang baru, dan tidak mengetahui apa yang tidak sesuai atau sesuai. Menurut Littlejohn, *Culture Shock* adalah perasaan ketidaknyamanan psikis dan fisik karena adanya kontak dengan budaya lain. Banyak pengalaman

dari orang-orang yang menginjakkan kaki pertama kali di lingkungan baru, walaupun sudah siap, tetap merasa terkejut atau kaget begitu mengetahui bahwa lingkungan di sekitarnya telah berubah. Orang terbiasa dengan hal-hal yang ada di sekelilingnya, dan orang cenderung suka dengan familiaritas tersebut. Familiaritas membantu seseorang mengurangi tekanan karena dalam familiaritas, orang tahu apa yang diharapkan dari lingkungan dan orang-orang di sekitarnya. Maka ketika seseorang meninggalkan lingkungannya yang nyaman dan masuk dalam suatu lingkungan baru, banyak masalah akan dapat terjadi (Mulyana, 2006). *Culture shock* adalah depresi dan kecemasan yang dialami oleh banyak orang ketika mereka melakukan perjalanan atau pindah ke lingkungan sosial dan budaya yang baru. Manusia sebagai *zone politicon* tidak akan mampu bertahan hidup tanpa bantuan dari orang disekitarnya bahkan manusia sangat membutuhkan pengakuan dari orang disekitar atas eksistensinya. Pada pola hubungan masyarakat tentulah ada sistem nilai kebudayaan yang dianut dimana kebudayaan tersebut dijadikan dasar bagi masyarakat untuk menjalin keakraban dan mencapai kerukunan bersama. *Culture shock* sebagai salah satu fenomena sosial dapat dialami oleh siapapun yang tidak mampu memposisikan dirinya dengan kebudayaan baru disekitarnya.

Pada saat seseorang memasuki kultur yang baru, ada beberapa tahap yang biasanya dialami oleh individu sehubungan dengan *culture shock* yang dikenal dengan istilah *U-Shape* (Irwin, 2007). Terdapat 5 tahapan/fase pada *U-Shape* yaitu ; tahap bulan madu/euforia, tahap krisis, tahap *adjustment*, tahap *integration* dan tahap *re-entry shock*. Rasa rindu pada rumah dapat dikategorikan dalam tahapan krisis yaitu tahapan dimana individu merasakan bahwa perbedaan dapat memicu persoalan- persoalan yang belum pernah dihadapi sebelumnya. Pada masa ini muncul keinginan untuk pulang kerumah, rindu dengan kondisi - kondisi yang ada di daerah asalnya, serta perasaan ingin mendapatkan perlindungan dari orang - orang yang memiliki kultur yang sama.

Pada psikologi terdapat pula teori yang disebut dengan teori persepsi yang menjadi salah satu teori pendukung agar mendapatkan interpretasi yang tepat dari perasaan merindukan rumah. Persepsi merupakan salah satu aspek psikologis yang penting bagi manusia dalam merespon kehadiran berbagai aspek dan gejala di sekitarnya. Persepsi mengandung pengertian yang sangat luas, menyangkut intern dan ekstern. Berbagai ahli telah memberikan definisi yang beragam tentang persepsi, walaupun pada prinsipnya mengandung makna yang sama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi adalah tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu. Proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Setiap orang

mempunyai kecenderungan dalam melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah pengetahuan, pengalaman dan sudut pandangnya. Persepsi juga bertautan dengan cara pandang seseorang terhadap suatu objek tertentu dengan cara yang berbeda-beda dengan menggunakan alat indera yang dimiliki, kemudian berusaha untuk menafsirkannya.

b. Metode Penciptaan

Metode Penciptaan guna memberikan referensi pada tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya tersebut sesuai. Metode penciptaan ini mengacu pada penelitian berbasis praktik (*Practice-based Research*) yang dinyatakan Linda Candy (2006). Penelitian berbasis praktik adalah suatu investigasi orijinal yang dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru dimana pengetahuan tersebut sebagian diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil dari praktik itu. Klaim orijinalitas dan kontribusi terhadap pengetahuan dapat ditunjukkan melalui hasil kreatif yang dapat berupa artefak seperti citra, musik, desain, model, media digital atau yang lainnya seperti pertunjukan dan pameran. Sementara signifikansi dan konteks dari klaim tersebut diuraikan dalam kata-kata, sebuah pemahaman utuh yang hanya dapat dicapai dengan referensi langsung terhadap hasil. Jika dasar kontribusi dari suatu artefak kreatif untuk pengetahuan, maka penelitian itu berbasis praktik (Candy, 2006). Linda Candy bukan satu-satunya yang mengemukakan mengenai penelitian berbasis praktik, Adapula Carole Gray dan Julian Malins dalam Guntur (2016) menyatakan bahwa penelitian berbasis praktik merupakan suatu gagasan kolektif yang dapat mencakup bentuk penelitian yang berorientasi praktik (*Practice-oriented Research*), penelitian dalam seni. Penelitian semacam ini oleh Gray dan Malins digambarkan layaknya seekor gajah – sebuah benda yang besar, kompleks, dengan berbagai bagian, tekstur, struktur dan gerakan yang berbeda dan menggugah rasa ingin tahu.

Menurut Gray dan Malins penelitian di bidang seni memiliki karakteristik menggunakan banyak pendekatan dan beragam metode yang disesuaikan dengan penelitian karya seni yang dibuat oleh setiap individu. Metodologi adalah studi tentang system metode dan prinsip-prinsip yang digunakan dalam disiplin ilmu tertentu. Metode adalah teknik dan alat khusus untuk mengeksplorasi, mengumpulkan, dan menganalisis informasi, seperti observasi, gambar atau foto, peta konsep dan diari visual (dokumentasi proses pengerjaan karya). Pada penciptaan Tugas Akhir ini penulis juga menggunakan pendapat SP Gustami mengenai “Tiga Tahap Enam Langkah” penciptaan karya kriya sebagai pendekatan pendukung untuk melengkapi pendekatan penelitian berbasis praktik (*Practice-based Research*).

B. Hasil dan Pembahasan
1. Data Acuan



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6

2. Analisis Data

Sebelum memulai untuk merancang karya, penulis melakukan analisis dari data acuan yang diperoleh. Pada tahapan ini, data acuan akan di analisis menggunakan metode pendekatan estetika, semiotika dan psikologi. Pendekatan estetika memiliki peranan untuk menganalisis mengenai wujud karya acuan dari segi bentuk, warna, dan tekstur dari karya acuan. Penggunaan metode pendekatan semiotika digunakan untuk menganalisis simbol dan pesan yang disematkan dalam karya data acuan. Metode pendekatan terakhir yang digunakan adalah pendekatan psikologi yang akan membantu menganalisis perasaan yang timbul saat melihat data acuan dan bagaimana menuangkannya ke dalam karya keramik.

Pada gambar 1, karya menggunakan menampilkan objek rumah dengan media keramik dengan permukaan yang bertekstur halus yang dihasilkan dari gelasir dan memiliki sedikit dekorasi gores. Warna yang diterapkan pada karya terkesan kalem dan harmoni dengan paduan hijau dan biru. Jika dilihat dari segi semiotika objek tangga yang dihadirkan menyampaikan pesan jarak, dibutuhkan waktu dan usaha melewati tangga untuk menuju ke rumah yang tinggi. Pesan yang dihadirkan berkesinambungan dengan apa yang diangkat penulis dalam tajuk kerinduan pada rumah. adapun bentuk visual tangga pada karya tersebut akan menjadi acuan dalam pembuatan karya.

Data acuan gambar 2 berupa sebuah karya keramik berbentuk rumah panggung ekspresi. Warna yang mencolok namun lembut menjadikan karya terlihat menarik. Data acuan ini dipilih karena mengingatkan penulis akan kampung halaman yang banyak terdapat rumah panggung. Tiang penopang pada rumah panggung layaknya keluarga yang harmonis, jika salah satunya rusak maka akan membuat rumah tidak stabil bahkan roboh.

Karya rumah balok pada gambar 3 memiliki warna kuning sedikit kusam. Bentuknya sederhana dengan dekorasi yang minim, namun kesederhanaan bentuknya menarik perhatian penulis. Bentuk karya pada gambar 3 mengingatkan penulis akan gambar masa kecil tentang rumah. menggambar rumah dengan pintu dan dua jendela disampingnya adalah ciri khas penulis saat menggambar pada masa kecil. Sederhana belum tentu tidak

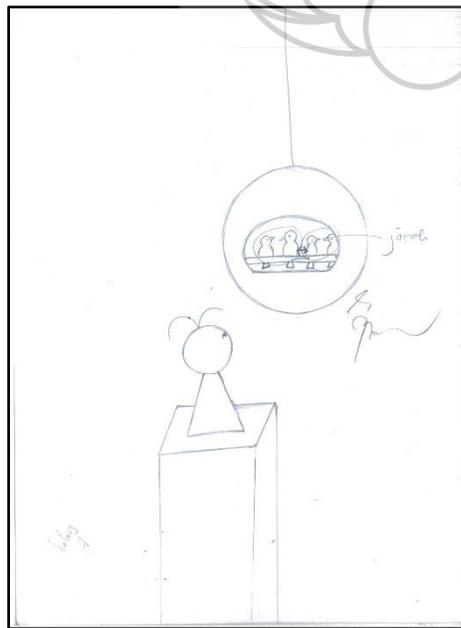
menarik, kadang dari kesederhanaan bentuk kita dapat menggali makna yang lebih dalam lagi.

Sangkar burung dari media keramik adalah tampilan dari gambar 4. Bentuknya yang bulat dengan warna cerah sangat menarik perhatian. Bentuknya yang bulat memberikan kesan baru pada bentuk sangkar yang ada. Sangkar yang bagus tidak menjamin burung yang tinggal akan bahagia, begitu pula dengan rumah. rumah yang mewah belum tentu membuat orang yang tinggal di dalamnya bahagia, rumah yang sederhana atau bahkan tidak layak belum tentu membuat orang yang tinggal tidak bahagia. Rumah dengan segala macam bentuknya akan terasa nyaman jika dipenuhi dengan kasih sayang dan kenangan indah.

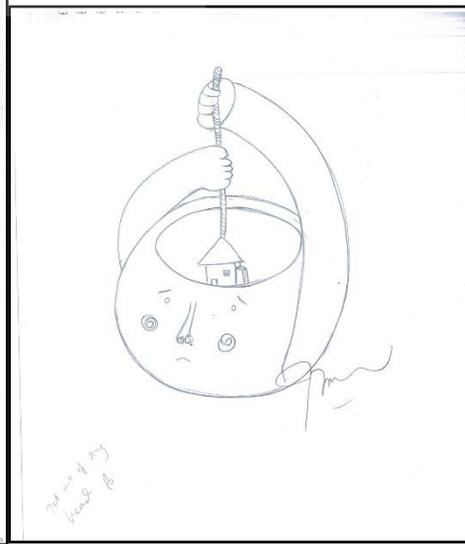
Media kayu adalah media yang digunakan pada gambar 5. Kesan monokrom pada warna yang diterapkan menambah kesan sendu pada karya. Bentuk yang sederhana dengan menampilkan 4 figur manusia menjadikan karya tersebut penuh makna. Rumah adalah tempat berkumpul keluarga yang paling nyaman, tapi tidaklah tepat jika rumah digunakan sebagai sarana mengekang/membatasi kehidupan seseorang. Rumah dengan segala kenangan indah tidaklah baik dicoreng dengan satu kenangan buruk.

Gambar 12 adalah gambar beberapa anak jalanan yang berada di kawasan 0 KM Yogyakarta. Setelah mendengar beberapa cerita dari beberapa anak-anak, penulis merasakan bahwa beberapa orang membutuhkan perjuangan untuk mendapatkan suasana rumah yang didambakan. Terkadang beberapa diantaranya harus merelakan keinginan mendapatkan suasana harmonis keluarga karena harus memikirkan kelangsungan hidup.

3. Sketsa Terpilih



Gambar 7



Gambar 8

4. Proses Perwujudan

a. Bahan dan Alat

Dalam proses perwujudan penulis menggunakan bahan tanah liat stoneware 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 Gypsum, lalu Persiapan Tanah liat, Pembentukan, Pengeringan, Pembakaran biskuit, Pengglasiran dan terakhir berupa pembakaran gelasir.

d. Tinjauan Karya

1) Karya 1



Gambar 9

Judul : Cemburu

Bahan : *Stoneware* Sukabumi

Ukuran : Dimensi Variabel

Teknik : Putar dan Pijit

Karya dengan pertama ini yang menggambarkan perasaan penulis ketika melihat beberapa sarang burung di pohon mangga yang tumbuh di sekitar rumah kontrakan penulis. Sarang burung sederhana yang ditempati oleh beberapa anak burung dan induknya terasa begitu hangat, saat mengamati aktivitas keluarga burung tersebut penulis merasakan kesepian, kecemburuan dan hilangnya kehangatan.

Nelangsa ketika rindu akan kehangatan rumah namun tidak tidak ada kesempatan pulang. Ingin sekali penulis kembali ke rumah di kampung halaman dan bercengkrama seperti keluarga burung yang diamati oleh penulis. Divisualisasikan dengan karya berbentuk figure yang sedang memandangi sangkar bulat yang dihuni oleh beberapa burung. Besar atau atau kecil, sederhana atau mewah menjadi tidak berarti saat merasakan hangatnya keluarga, berbagi dan saling menyayangi. Warna yang dipilih pada karya ini adalah warna biru untuk menambah kesan sendu karena warna biru termasuk dalam golongan warna dingin. Kebersatuan pada karya ditampilkan melalui warna yang diterapkan pada *body* karya yaitu menerapkan warna warna dingin yaitu warna hijau, hijau biru dan biru. Adapun warna terakota sebagai penyeimbang agar visual karya tidak timpang dan lebih menarik untuk dinikmati. Visual sangkar burung pada karya Cemburu memiliki peran sebagai *Center of Interest* dari karya ini. Penonjolan bentuk sangkar burung merepresentasikan bentuk rumah yang tidak harus selalu digambarkan dengan bentuk bangunan rumah secara harfiah atau seperti pada umumnya.

2) Karya 2



Gambar 10

Judul :*Get Out*

Bahan : *Stoneware* Sukabumi
Ukuran : 33cm x 25cm x 35cm
Teknik : Putar dan Pijit

Rasa frustrasi akan hadir di saat kita telah berusaha namun tidak mendapatkan apa yang sedang diinginkan. Hal ini yang membuat penulis menciptakan karya *Get Out*. Kerinduan pada rumah dan keluarga terkadang muncul di saat yang tidak tepat, perasaan ini dapat membuat penulis frustrasi dan menjadi tidak fokus. Ada masa ketika penulis merasa sangat frustrasi karena kerinduan pada rumah justru mengganggu penulis. Hal – hal yang semula menghangatkan jika diingat justru kadang kala membuat pikiran penulis menjadi gelisah dan tidak konsentrasi. Pada saat seperti ini penulis berkeinginan untuk melupakan rumah sejenak agar dapat fokus kembali dengan hal yang sedang dikerjakan. Hal tersebut diwujudkan dengan visual figure yang menarik keluar isi kepalanya, yaitu rumah.

Karya digambarkan dengan bentuk figur dengan emoji sedih yang sedang menarik objek rumah keluar dari kepalanya. *Body* pada keramik sebagian besar berwarna terakota hampir kelabu dikarenakan efek yang dihasilkan pada pembakaran reduksi. Warna kelabu dihadirkan untuk menambah suasana dingin sebagai visualisasi dari kesedihan. Pada bagian bawah *body* penulis menerapkan gelasir dengan warna keemasan dan hijau layaknya api. Bentuk objek rumah dibuat dengan sederhana agar tercipta harmoni dan keseimbangan antara figur dan objek rumah serta membuat figur menjadi dominan.

C. Kesimpulan

Sebagai seniman akademis tantangan terbesar adalah selalu menciptakan pembaharuan-pembaharuan, baik secara visual maupun konseptual. Penulis mencoba menjawab tantangan tersebut dalam penciptaan karya tugas akhir kali ini, dengan mengeksplorasi bukan hanya dari segi bentuk tetapi juga ide atau gagasan. Pengalaman pribadi dan pengamatan terhadap apa yang terjadi disekeliling kita selalu menarik perhatian untuk dijadikan inspirasi dalam berkarya seni. Pada penciptaan tugas akhir kali ini penulis mencoba membangun narasi tentang kerinduan pada rumah, bukan hanya mengeksplorasi bentuk objeknya yaitu rumah namun juga menggambarkan rasa/emosi rindu yang hadir ketika mengingat rumah. Ide penciptaan karya tugas akhir ini berawal dari kegelisahan penulis ketika sedang merindukan rumah dan keluarga. Penulis tertarik untuk memvisualisasikan bentuk kerinduan pada rumah yang dialami penulis dan beberapa orang lainnya. Hal yang tampak sepele ternyata memiliki pengaruh besar dalam proses perjalanan hidup seseorang. Merindukan rumah bukan

sekedar menuai kesedihan tetapi juga mendapatkan pengalaman, kenangan dan hikmah dibalikinya.

Penulis memulai proses penciptaan dengan mengumpulkan sumber ide yang tepat dan sesuai lalu dipersepsikan menggunakan teori psikologi *Culture Shock* menurut K. Oberg. Setelah mendapatkan persepsi/ hipotesis kemudian penulis melanjutkan prosesnya dengan mengubah wujud hipotesis menjadi wujud simbol menggunakan semiotika yang pada akhirnya akan di visualkan secara seimbang, dengan memberi penonjolan serta memperhatikan kebersatuan seperti teori wujud estetika yang disampaikan Djelantik. Proses penciptaan karya menggunakan beberapa desain yang telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk direalisasikan menjadi karya keramik. Persiapan bahan dan alat yang tepat dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Berlanjut pada proses pembentukan dengan menentukan teknik yang akan digunakan hingga mencapai bentuk yang diinginkan. Berlanjut hingga pembakaran biskuit dan selanjutnya menerapkan gelasir pada *body* biskuit untuk selanjutnya melalui pembakaran gelasir. Tidak hanya sampai pembakaran gelasir, namun mematangkan tahap penyajian juga harus digagas dengan secara teliti agar karya keramik yang telah dibuat dengan atau tanpa bantuan media lain agar mampu menyampaikan pesan dan makna yang terkandung dalam karya. Proses perwujudan dilakukan dalam waktu kurang lebih 6 bulan kalender Masehi hingga mendapatkan wujud karya yang siap dipamerkan.

Pada penciptaan karya tugas akhir ini penulis berhasil memvisualisasikan kerinduan pada rumah. Tidak hanya sekedar menciptakan karya, namun penulis juga mampu menyediakan media bagi beberapa orang untuk mengungkapkan perasaan yang belum pernah diungkapkan sebelumnya. Karya keramik yang dihasilkan dalam penciptaan tugas akhir ini bukan hanya berupa karya ekspresi pribadi namun juga beberapa karya fungsi namun tetap selaras dengan tema besar dan berbeda dengan karya fungsi yang sudah ada sebelumnya. Hal yang dapat dipelajari dari kerinduan pada rumah adalah menghargai momen kebersamaan, menghargai waktu dan toleransi.

D. Daftar Pustaka

- Candy, Linda. 2006. *Practice Base Research : A Guide*. Creativity & Cognition Studios.
- Dayakisni, Tri. 2004. *Psikologi Lintas Budaya*. Malang: BP UMM.
- Djelantik, A.A.M. 2014. *Estetika sebuah pengantar*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Gray, Carole and Malins, Julian. 2004. *Visualizing Research : A Guide to the Research Process in Art and Design*. Burlington: Ashgate Publishing Company.

Irwin, R. 2007. *Culture Shock : Negotiating Feeling in the Field*. Anthropology Matters Journal.

Latipah, Eva. 2017. *Psikologi Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2006. *Komunikasi Antar Budaya : Panduan Berkomunikasi Dengan Orang Berbeda Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sobur, Alex. 2006. *Semiotika komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia

Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

