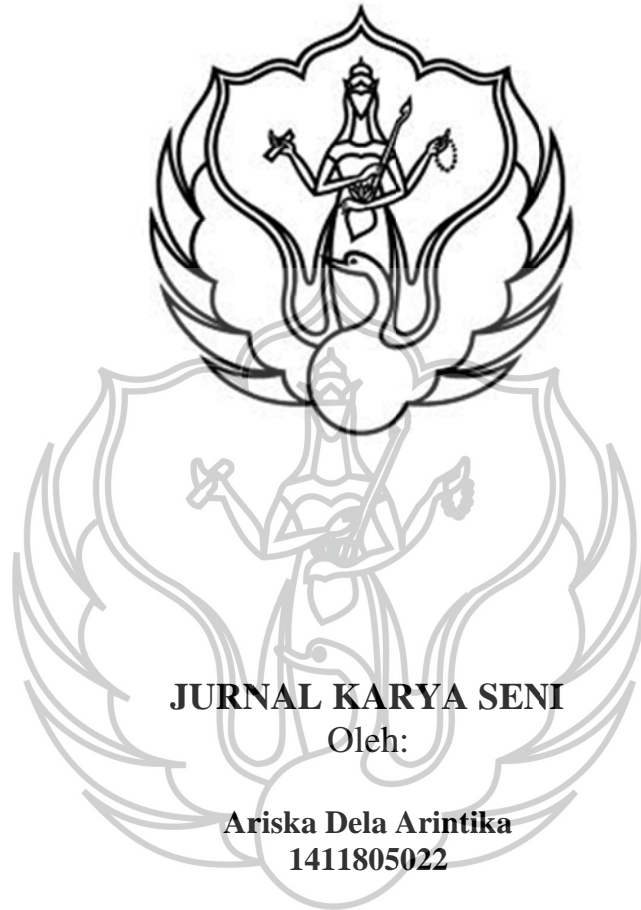


**REPRESENTASI TAFSIR *TEMBANG MACAPAT*
DALAM KARYA KERAMIK SENI**



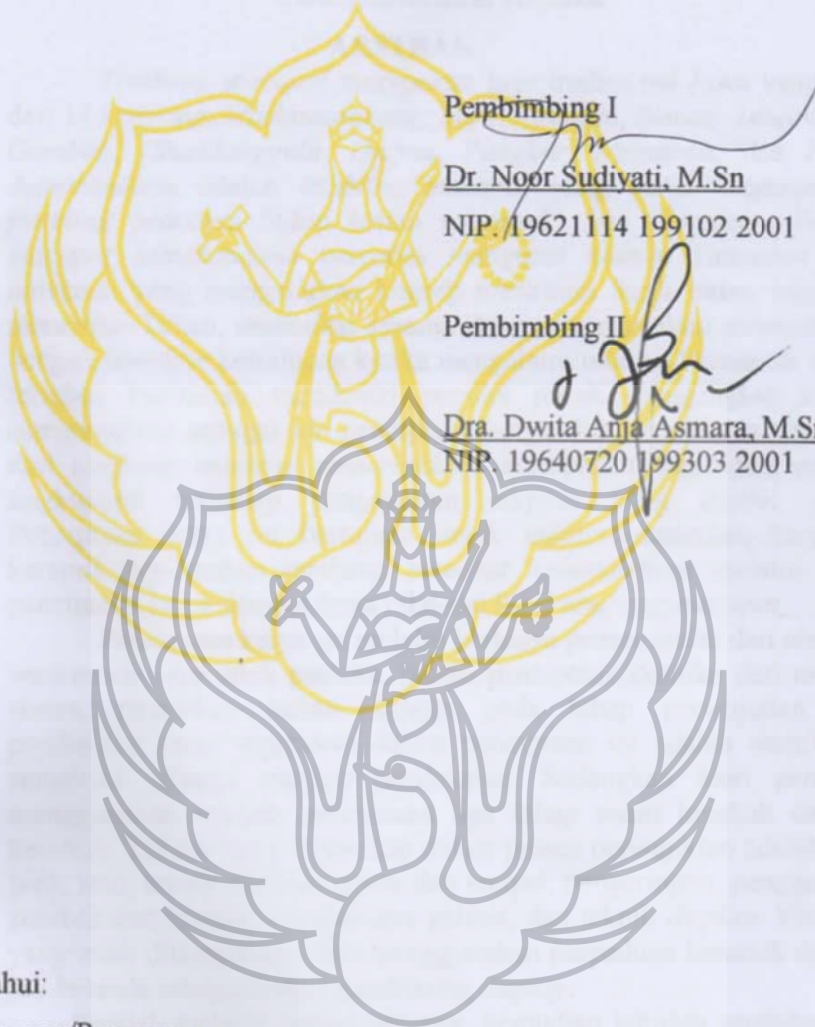
JURNAL KARYA SENI

Oleh:

**Ariska Dela Arintika
1411805022**

**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 13 Desember 2018



Pembimbing I

Dr. Noor Sudiyati, M.Sn

NIP. 19621114 199102 2001

Pembimbing II

Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn

NIP. 19640720 199303 2001

Mengetahui:

Ketua Jurusan/Program

Studi/Ketua/Anggota

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum

NIP. 19620729 199002 1001

REPRESENTASI TEFSIR *TEMBANG MACAPAT* DALAM KERAMIK SENI

Oleh: Ariska Dela Arintika

ABSTRAK

Tembang macapat merupakan lagu tradisional Jawa yang terdiri dari 11 *tembang*, *Maskumambang*, *Mijil*, *Kinanthi*, *Sinom*, *Asmarandana*, *Gambuh*, *Dhandanggula*, *Durma*, *Pangkur*, *Megatruh*, dan *Pocung*. *Asmarandana* adalah *tembang macapat* yang berisi wejangan atau *piweling* pedoman hidup ketika memasuki fase kasmaran. *Tembang macapat asmarandana* bercerita mengenai konsep kasmaran secara universal yang mengajarkan konsep mencintai tanpa batas, bagaimana mencintai Tuhan, mencintai sesama dan mencintai alam semesta sesuai dengan fase-fase kehidupan ketika mengalami momen kasmaran. Konsep tersebut kemudian mendasari penulis untuk mengangkat *tembang asmarandana* sebagai ide penciptaan karya. Ide penciptaan terinspirasi dari *tembang macapat asmarandana* merupakan hasil dari pengaruh lingkungan terhadap pengalaman empiris yang dilalui penulis. Penciptaan karya ini bertujuan untuk merepresentasikan karya seni keramik bertemakan *tembang macapat asmarandana* melalui konsep penciptaan karya dengan tema nilai-nilai lokal *tembang macapat*.

Penciptaan karya ini melalui berbagai proses mulai dari observasi, wawancara, dan studi pustaka. proses penciptaan dimulai dari membuat sketsa, pemilihan bahan, hingga pada tahap perwujudan. Teori pendukung yang digunakan dalam penciptaan ini adalah estetika, dan semiotika sebagai metode pendekatan. Sedangkan teori penciptaan menggunakan metode penciptaan tiga tahap enam langkah dan teori keramik. Teknik yang digunakan dalam proses perwujudan adalah teknik pich, slab, teknik dekorasi gores dan tempel, pengeringan, pengglasiran, pembakaran biscuit, pembakaran gelasir, dan teknik *display*. Visualisasi yang telah ditampilkan yaitu menggunakan perpaduan keramik dan kayu jati belanda sebagai bahan pendukung *display*.

Setelah melalui proses panjang, kemudian lahirlah sembilan karya seni yang bertemakan *tembang macapat asmarandana* dengan estetika yang menarik. Karya yang dihasilkan berjumlah tiga karya sebagai hiasan dinding dan enam karya sebagai dekorasi interior dengan ukuran bervariasi dan bentuk gaya yang berbeda. Sembilan karya tersebut berjudul *Wuyung*, *Kesemsem*, *Rupa*, *Kasmaran*, *Sejati*, *Gandrung*, *Selo Akrami*, *Loro Bronto*, dan *Urip* yang di sajikan dalam bentuk *display* menggunakan pustek berbahan dasar kayu Jati belanda dan bunga sebagai ornamen pendukung dalam ruang pameran.

Kata Kunci : *Tembang Macapat*, Representasi, Keramik Seni

ABSTRACT

Tembang Macapat is the traditional Javanese song consisting of 11 songs, *Makumambang*, *Mijil*, *Kinanthi*, *Sinom*, *Asmarandana*, *Gambuh*, *Dhandanggula*, *Durma*, *Pangkur*, *Megatruh*, and *Pocung*. *Asmarandana* is a song that contains the advice or guidance of living guide when entering the pashing phase. *Tembang macapat asmarandana* talks about the concept of universal love the universe in accordance with the phases of life when experiencing the moment of *kasmaran*. The concept then underlies the author to raise the *asmarandana* song as the idea of the creation. The idea of creation inspired by the story of *asmarandana* is the result of the environmental influence on the empirical experience experienced by the author. The creation of this work is aimed to represent the ceramics artwork titled *tembang macapat asmarandana* through the concept of the creation of work with the theme of the local value of *tembang macapat*.

The creation of this work passed through various processes from observation, interviews, and literature. The processes of the creation started from sketching, selecting materials, to the stage of realization. The supporting theories used in this creation were aesthetics, and semiotics as the method of approach. While the theory of creation used the method of creating three stages of six steps and the theory of ceramics. The techniques, drying, grinding, biscuit combustion, glass combustion, and display techniques. The visualization that had been displayed is using ceramic and dutch teak wood as supporting material for display.

After going through a long process, then nine were born which themed *asmarandana macapat* songs with interesting aesthetics. The works produced amount to three works as wall hangings and six works as interior decorations with varied size and different styles. The nine works, entitled *Wuyung*, *Kesemsem*, *Sejati*, *Gandrung*, *Selo Akrami*, *Loro Bronto*, and *Urip*, are presented in the form of displays using dutch teak wood and flowers as supporting ornaments in showrooms.

Keywords: *Macapat* Song, Representation, Art Ceramics.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Tembang macapat merupakan *tembang* atau lagu tradisional suku Jawa yang hingga kini masih dipelajari dan masih menjadi kebanggaan masyarakat suku Jawa. Seni *tembang* dalam budaya Jawa biasanya mengandung unsur estetis, etis dan historis, *tembang* merupakan sebuah puisi yang dinyanyikan dan mengandung makna filosofis seperti do'a dan wejangan. *Tembang macapat* terdiri dari 11 *tembang* yang dikenal oleh masyarakat suku Jawa. Masing-masing dari *tembang macapat* ini memiliki ciri khasnya, baik dari segi filosofi, *watak*, atau pun kaidah. ke-11 *tembang* tersebut yaitu *Maskumambang*, *Mijil*, *Kinanthi*, *Sinom*, *Asmarandana*, *Gambuh*, *Dhandanggula*, *Durma*, *Pangkur*, *Megatruh*, dan *Pocung*. Penciptaan karya keramik seni ini kemudian penulis fokuskan hanya pada *tembang asmarandana* sebagai sumber penciptaan.

Ketertarikan untuk mengangkat filosofi tafsir dari *tembang macapat asmarandana*, karena beberapa alasan yang pertama berkaitan dengan pengalaman empiris, selain itu penulis tertarik pada keunikan *tembang macapat* yang memiliki karakter-karakter atau *watak* tersendiri mulai dari *watak* duka atau sedih, nasihat, percintaan, kasih sayang hingga kebahagiaan. Filosofi yang terkandung dalam *tembang asmarandana* menjadi menarik untuk divisualisasikan kedalam sebuah karya khususnya keramik, mengingat bahwa dalam *tembang* tersebut memiliki makna yang begitu bagus sebagai sebuah wejangan dalam menjalani fase-fase kehidupan. Karakter-karakter atau *watak* tersebut nantinya akan divisualisasikan kedalam sebuah karya keramik seni dengan tema *tembang asmarandana*.

Penciptaan karya keramik ini tidak serta merta memindahkan sebuah *tembang* kedalam karya keramik seni saja, melainkan sudah dikembangkan lagi melalui imajinasi kreatif yang dikemas dalam sebuah narasi karya berdasarkan fase-fase kehidupan pada saat momen kasmaran

2. Rumusan Penciptaan dan Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

- 1) Bagaimana konsep penciptaan representasi tafsir *tembang macapat asmarandana* dalam penciptaan keramik seni?
- 2) Bagaimana proses penciptaan karya keramik seni bertemakan representasi tafsir *tembang macapat asmarandana*?
- 3) Karya keramik apa saja yang dihasilkan atas tafsir *tembang macapat asmarandana*?

b. Tujuan Penciptaan

- 1) Menjelaskan konsep penciptaan *tembang macapat asmarandana* sebagai ide penciptaan.
- 2) Menjelaskan proses penciptakan karya keramik bertema representasi tafsir *tembang macapat asmarandana*.
- 3) Menciptakan karya keramik bertema representasi tafsir *tembang macapat asmarandana*.

3. Teori dan Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan

1) Pendekatan Estetika

Metode pendekatan estetika yang digunakan mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa meliputi pengorganisasian unsur titik, bidang, warna, bentuk, sebagai elemen visual karya. Menurut (A. A. M. Djelantik, 2004:18) untuk menilai karya seni dapat didekati dengan melihat wujud, bobot, dan penyajian. Pendekatan estetis dibutuhkan dalam penciptaan karya ini sebagai acuan untuk menentukan komposisi bentuk, warna, tekstur, dan bahan agar menghasilkan rancangan karya yang memiliki keindahan (estetika) dari *tembang asmarandana*. Pendekatan estetis juga dibutuhkan dalam mempertimbangkan penyajian karya saat penataan *display*, sehingga nantinya karya yang disajikan dapat tersampaikan secara indah (estetis).

2) Pendekatan Semiotika

Intertekstualitas dalam semiotika sebagai metode untuk menjelaskan kesaling ketergantungan satu teks atau karya seni dengan teks-teks atau karya lain sebelumnya, dalam memahami suatu pelintasan dari satu sistem tanda (*sign system*) ke sistem tanda lainnya dengan metode *trasposisi*, yang pertamakali diperkenalkan oleh Julia Kristeva seorang pemikir poststrukturalis Prancis, dalam bukunya *Revolution is Poetic language* dan *Desire in Language : A semiotic Approach to Literature and Art*. (Yasraf Amir, 2003:121). Penciptaan karya ini diwujudkan melalui sebuah pelintasan yang mentransposisikan *tembang macapat* kedalam sebuah karya seni keramik.

Pendekatan semiotik intertekstualitas digunakan dalam penciptaan karya untuk mendukung visualisasi karya dan memudahkan penyampaian pesan/makna yang akan disampaikan melalui karya keramik dengan mentrans sebuah *tembang* kedalam bentuk visual. Selain itu pendekatan semiotik juga digunakan untuk membantu dalam proses penciptaan karya sehingga simbol atau makna dari *tembang asmarandana* dapat di tuangkan ke dalam media tanah liat.

b. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya kriya tentu melalui berbagai tahapan. Metode penciptaan karya ini mengacu pada metode penciptaan SP Gustami (2004) dalam bukunya yang berjudul *Proses Penciptaan Seni Kriya “Untaian Metodologis”*. SP Gustami mengungkapkan tiga metode atau tahap penciptaan karya seni, yaitu:

- 1) Eksplorasi yaitu, aktifitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisis data meliputi observasi, studi pustaka, dan pengumpulan referensi berupa gambar dan tulisan yang berhubungan dengan karya, kemudian menggali landasan teori, sumber, dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang nantinya akan dipakai sebagai tahap perancangan.
- 2) Perancangan yaitu, memvisualisasikan hasil analisis data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), kemudian ditentukan sketsa/rancangan terpilih sebagai acuan reka bentuk yang berguna bagi perwujudan karya. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk, dan alat yang digunakan.
- 3) Perwujudan yaitu, mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi karya sebenarnya hingga *finishing* dan langkah penilaian/evaluasi hasil perwujudan tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni ditinjau dari segi tekstual maupun kontekstual. dari semua tahapan dan langkah perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang diciptakan.

B. Hasil dan Pembahasan

1. *Tembang Macapat Asmarandana*

Macapat asmarandana merupakan salah satu *tembang* yang banyak menggambarkan gejolak asmara yang dialami manusia. Sesuai dengan arti kata, *asmara* dan *dahana* yang berarti api asmara (Jw). Sebagaimana kehidupan ia digerakkan oleh asmara, cinta, dan *welas asih*. Banyak yang percaya dengan kekuatan cinta apapun bisa dilakukan. Bukan hanya cinta kepada sesama manusia, namun juga kecintaan terhadap Tuhan dan cinta kepada alam semesta. kandungan nilai filosofi yang ada dalam sebuah *tembang macapat* memberi pemahaman tersendiri berkaitan dengan cara pandang terhadap aspek-aspek kehidupan yang patut untuk dijadikan sebagai pedoman hidup.

Macapat asamarandana juga sering disebut sebagai *Asmarandhana*, adalah lagu kasmaran yang sering digunakan untuk mengungkapkan perasaan cinta, baik untuk lagu sedih karena patah hati, kecewa cintanya ditolak, perasaan bahagia, maupun sebuah

pengharapan pada pasangan. Ciri dari *tembang macapat asmarandana* adalah, memiliki *guru gatra* 7 baris setiap bait, memiliki *guru wilangan* 8, 8, 8, 8, 7, 8, 8 (artinya baris pertama terdiri dari 8 suku kata, baris kedua terdiri dari 8 suku kata, dan seterusnya.), dan yang terakhir memiliki *guru lagu* a, i, e, a, a, u, a (artinya baris pertama berakhir dengan vokal a, baris kedua berakhir dengan vokal i, dan seterusnya).

Asmarandana mengajarkan bahwa sebagai manusia hendaknya kita senantiasa bersyukur terhadap anugrah Tuhan yang telah menciptakan alam semesta beserta isinya. *Asmarandana* juga mengajarkan gairan motivasi api asmara dalam menggapai sebuah cita-cita yang akan mendorong tindakan kearah yang lebih positif.

Makna ‘kasmaran’ yang terkandung dalam setiap sastra yang dibubuhkan pada *tembang asmarandana* bisa dikatakan tidak terpaku hanya pada kisah percintaan antara dua orang insan manusia yang tengah dimabuk asmara saja melainkan lebih bersifat universal, bisa antara manusia dengan manusia, manusia dengan alam atau hubungan antara manusia dengan sang pencipta.

2. Data Acuan

Data acuan yang digunakan dalam proses penciptaan karya tugas akhir keramik ini mengacu pada karya yang mengangkat konsep percintaan sebagai ide penciptaannya dan data berupa gambar objek untuk pemilihan tanda-tanda estetik dalam perwujudan karya.

Berikut merupakan data acuan yang digunakan dalam penciptaan karya.



Gambar. 1



Gambar. 2

- a. Gambar 1. karya Viky Kurniawan, “*Kasmaran*” acrylic pada kanvas 100cmx120 cm, 2017 yang bertemakan *tembang macapat asmarandana*.
- b. Gambar 2. figur laki-laki dan perempuan, data acuan pada fase jatuh cinta(*kesemsem*).



Gambar. 3



Gambar.4

- c. Gambar 3. Lukisan figur perempuan, data acuan pada fase jatuh cinta(*kasmaran*).
- d. Gambar 4. Dansa, data acuan pada fase jatuh cinta(*komitmen*).

3. Rancangan Karya Sketsa

Rancangan karya berupa bentuk yang mengacu pada data acuan yang telah di identifikasi.



Gambar.5 Sketsa terpilih 1. Gambar.6 Sketsa terpilih 2. Gambar.7 Sketsa terpilih 3



4. Perwujudan

a. Tahap Perwujudan

- 1) Persiapan Alat dan Bahan
Mempersiapkan alat dan bahan untuk proses perwujudan benda keramik.
- 2) Proses *kneading* pada tanah liat

Sebelum proses pembentukan pada benda, tanah liat *stoneware* Sukabumi harus di *Kneading* terlebih dahulu. *Kneading* merupakan sebuah proses pengolahan bahan baku yang dilakukan dengan cara menguli tanah liat menggunakan teknik kepala kerbau di atas meja gips untuk mengurangi kadar air berlebih pada tanah liat. Proses ini bertujuan untuk memudahkan pada saat pembentukan karya. Proses *kneading* juga berfungsi untuk menghilangkan gelembung udara pada tanah sehingga tanah yang akan digunakan lebih *homogeny*/plastis.

Langkah pertama yang dilakukan adalah menekan tanah ke bawah dan mendorongnya kedepan berulang-ulang. Kemudian potong dengan kawat pemotong untuk memastikan sudah *homogeny* dan tidak terdapat gelembung udara. Kemudian jika masih belum merasa

cukup satukan kembali potongan tanah liat yang terbelah dengan cara membantingkan salah satu potongan tanah liat kepotongan tanah liat lainnya. Lakukan berulang-ulang proses mengiris dan membanting tanah liat, lalu kembali tekan dan dorong ke depan tanah liat berulang-ulang. Bila merasa sudah cukup iris tanah liat. Jika proses ini berjalan dengan baik, maka bagian irisan menampakkan campuran yang merata dan bebas gelembung udara.

3) Tahap pembentukan benda keramik

Proses pembentukan body keramik menggunakan teknik *pinch*, *slab*, dan kombinasi dari teknik *slab* dan *pinch*. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam pembuatan karya adalah membuat alas benda dengan lempengan tanah kemudian bentuk dinding benda dengan mengambil tanah liat secukupnya, tempel pada pola alas yang telah dibuat kemudian bentuk *body* benda dari bawah hingga atas sesuai rancangan *desain*. Penulis menggunakan 2 teknik dekorasi yaitu teknik gores dan tempel yang dibantu dengan menggunakan alat butsir.

Pendekorasian dengan teknik tempel dilakukan langsung setelah proses pembentukan benda sebab membutuhkan keadaan benda yang masih setengah plastis atau basah. Sedangkan dekorasi gores dilakukan setelah menunggu badan benda dalam konsiaai setengah kering atau *magel*, hal ini bertujuan supaya pada saat menggores pada permukaan *body* lebih mudah dan hasil goresan lebih rapi. Alat butsir dibutuhkan untuk memperjelas detail pada saat dekorasi dan pembentukan karya.

4) Tahap pengeringan

Setelah proses pembentukan karya keramik selesai, langkah selanjutnya yaitu proses pengeringan karya. hal yang harus diperhatikan pada saat proses pengeringan adalah pastikan *body* karya benar-benar kering merata agar terhindar dari resiko keretakan atau pecah pada saat pembakaran. Usahakan proses pengeringan dilakukan secara perlahan untuk menghindari penyusutan yang terlalu cepat yang akan beresiko retak atau pecah pada saat proses pengeringan.

5) Pembakaran Biscuit dan Gelasir

Proses pembakaran biscuit biasanya dilakukan setelah karya benar-benar kering. Pembakaran biscuit yaitu pembakaran barang keramik mentah (*greenware*) hingga menjadi keras, padat, kuat, dan tidak hancur oleh air. Pembakaran ini merupakan tahap akhir dari proses pembentukan benda keramik. Pembakaran biscuit

dilakukan dengan suhu 900°C - 950°C yang bertujuan mengurangi kadar air pada *body* benda, sehingga tidak mudah pecah dan juga dapat menghasilkan warna. Pembakaran biscuit dilakukan selama 7 jam menggunakan tungku gas.

Setelah proses pembakaran biscuit langkah selanjutnya yaitu proses pengglasiran. Pengglasiran merupakan proses *finishing* karya. Proses ini dilakukan dengan cara memberikan lapisan gelas pada benda keramik, dapat berupa lapisan yang *mat* (tidak mengkilap) atau pun licin dan dapat pula berupa lapisan yang mengkilap yang berfungsi untuk memberikan lapisan perlindungan pada benda keramik supaya lebih mudah dibersihkan.

Setelah proses pengglasiran langkah selanjutnya adalah tahap pembakaran gelasir. Pembakaran gelasir dilakukan untuk mematangkan lapisan gelasir yang telah diterapkan sebelumnya. Suhu pembakaran gelasir mencapai 1250°C yang dilakukan selama 9 jam. sebagian karya dilakukan pembakaran hanya sampai pada suhu 1225°C karena beberapa pertimbangan berkaitan dengan keberhasilan dalam memunculkan warna gelasir pada permukaan benda. Saat suhu berada dipuncaknya, suhu kemudian ditahan selama 5 menit supaya gelasir matang dengan baik. Setelah penahanan suhu, tungku dimatikan dan dibiarkan suhunya turun perlahan-lahan selama setidaknya sama dengan waktu yang dibutuhkan saat proses pembakaran.

b. Hasil dan Pembahasan

Setelah melalui proses penciptaan yang panjang kemudian menghasilkan sembilan karya bertemakan *tembang macapat asmarandana* yang direpresentasikan secara naratif dengan bentuk dan ukuran bervariasi. Berikut merupakan hasil karya yang telah diciptakan.



Gambar. 9 (karya 1)



Gambar. 10 (karya 2)



Gambar. 11 (Karya 3)

Karya 1 berjudul “kasmaran” Karya ini bercerita mengenai gambaran sebuah perasaan ketika mengalami momen kasmaran. Kasmaran merupakan sebuah proses aktualisasi diri yang dapat membuat orang merasakan *euphoria*, yang disebabkan oleh peningkatan kadar *neurotransmitter dopamine* pada otak. Sebuah perasaan yang tengah dirasakan ketika memasuki fase kasmaran cenderung mengakibatkan tindakan berlebihan terhadap sesuatu.

Karya ini dibuat menggunakan bahan tanah liat *stoneware* Sukabumi yang dibentuk dengan teknik *pinch*, kemudian didekorasi gores dan tempel dan di-*finishing* menggunakan bahan gelasir *stain/pigmen* warna dengan proses pembakaran suhu tinggi 1250°C. Pen-*display*-an karya ini menggunakan meja pustek yang terbuat dari bahan kayu jati belanda dengan *finishing* yang dibuat *rustic* atau mempertahankan warna serat kayu untuk mendukung karya agar terkesan lebih natural dan klasik. Penambahan ornamen hias bunga mawar pada saat pen-*display*-an bertujuan untuk menambah kesan nuansa kasmaran pada ruang pameran. Pesan yang ingin disampaikan pada karya ini adalah momen kasmaran merupakan sebuah fase hidup yang didalamnya terdapat gairan api asmara yang membara haruslah dijadikan sebagai gairah motivasi hidup dalam menggapai cita-cita.

Penciptaan karya tugas akhir seni keramik bertemakan *tembang asmarandana* sebagai konsep ide penciptaan karya, didominasi dengan bentuk-bentuk figur perempuan dan nuansa dekoratif. Penciptaan karya ini kemudian menghasilkan benda keramik yang dapat digunakan sebagai dekorasi interior. Visualisasi karya menampilkan bentuk metafora atas tafsir *tembang asmarandana* yang sudah dikembangkan lagi menggunakan imajinasi kreatif dan pemilihan tanda-tanda estetik yang sesuai dengan konsep ide awal. Tanda-tanda estetik disesuaikan dengan konsep

ide awal kemudian menghasilkan penciptaan karya keramik dengan jati dirinya tersendiri namun tidak meninggalkan cirikhas dari *tembang asmarandana*.

Penerapan dekorasi pada bentuk figur banyak menggunakan unsur tumbuhan seperti bunga, daun, dan pohon yang di susun sedemikian rupa sebagai bentuk dekorasi, sehingga nuansa dekoratif pada benda sangat terlihat. Dominasi warna gelasir yang diterapkan adalah warna skunder, biru dan merah yang banyak diaplikasikan pada bagian bibir, pipi, dan dekorasi bunga. Warna putih pada bagian dekorasi di aplikasikan pada bagian baju figur dan bunga sebagai dekorasi bentuk. Warna-warna lain seperti coklat tua, hijau, dan coklat muda digunakan sebagai aksen tambahan pada dinding benda.

Penggunaan warna hitam dan coklat *matte* di terapkan pada bagian rambut figur. Sedangkan untuk *background* pada bagian tubuh figur menggunakan warna alami dari karakter tanah liat. Secara keseluruhan pengorganisaasian warna gelasir di sesuaikan dengan bentuk dekorasi yang diterapkan pada benda. Hal lain yang dapat langsung terlihat pada karya ini adalah nuansa klasik dengan pemilihan warna-warna yang memberi kesan natural.

Kesembilan karya tugas kahir dengan tema percintaan atas dasar tafsir *tembang asmarandana* memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya atau bersifat naratif. Figur yang di visualisasikan masing-masing bercerita mengenai fase-fase ketika mengalami momen kasmaran dalam sebuah perjalanan kehidupan yang sedang dilalui. Narasi diawali dari fase pencarian jati dengan bentuk visual figur perempuan berbaju balet, kemudian fase *kesemsem* dengan visualisasi bentuk dekorasi hiasan dinding yang diwujudkan melalui sepasang figur laki-laki dan perempuan. Selanjutnya yaitu fase penemuan jati diri baru di visualisasikan melalui sebuah topeng dengan dua wajah, dan fase *kasmaran* yang di visualisasikan melalui bentuk figur perempuan.

Selanjutnya yaitu fase *gandrung* di visualisasikan pada bentuk lirik *tembang asmarandana* pada daun jati dan fase penemuan sosok pendamping yang di visualisasikan melalui bentuk kepala figur laki-laki dan perempuan. Fase selanjutnya yaitu menikah atau komitmen yang di visualisasikan kedalam bentuk figur yang sedang berdansa. fase selanjutnya di visualisasikan kedalam hiasan dinding dengan dekorasi berbentuk siluwet wajah perempuan dengan *background* pemandangan alam sebagai analogi dari fase *kasmaran* setelah berkomitmen dan yang

terakhir adalah sebuah karya yang menggambarkan sebuah rangkaian fase-fase kasmaran dari awal hingga akhir.

c. Kesimpulan

Karya keramik tugas kahir ini mengangkat ide penciptaan *tembang macapat asmarandana* Jawa yang berasal dari pemahaman akan makna tembang macapat. Konsep penciptaan karya ini didukung berdasarkan pengalaman empiris dan pengaruh lingkungan yang berkaitan dengan fase-fase kehidupan yaitu fase kasmaran. Tema pada penciptaan karya ini mengangkat sebuah narasi fase kasmaran dimulai dari fase pencarian jati diri, fase *kesemsem*, fase penemuan jati diri baru, fase kasmaran, fase *gandrung*, fase penemuan sosok pendamping, fase memasuki kehidupan baru (menikah), kemudian fase kehidupan setelah menikah sebagai tema penciptaan karya keramik seni.

Proses penciptaan karya ini melalui observasi, wawancara dan studi pustaka, pertimbangan kajian dasar teori keramik dan seni rupa. Pendekatan teori semiotika, dan estetika membantu mengembangkan kreatifitas dan mempertajam ide untuk mengeksplor kreatifitas dalam menciptakan karya keramik seni. Penulis banyak mengeksplorasi bentuk figur perempuan sebagai subjek penciptaan dengan pertimbangan tanda-tanda estetik pada bentuk lekuk perempuan yang lebih mudah untuk dieksplor lebih dalam. Adapun bentuk figur yang dieksplor bukan lah bentuk tubuh secara utuh melainkan hanya mengambil bagian-bagian tertentu seperti wajah atau figur dalam bentuk potret. Dalam proses penciptaan karya ini menggunakan tiga teknik yaitu teknik *pinch*, *slab*, dan kombinasi dari kedua teknik tersebut.

Teknik dekorasi yang digunakan yaitu, teknik gores yang diterapkan pada pembuatan garis *outline* pada permukaan benda yang digambar, kemudian teknik tempel digunakan pada penempelan ornamen hewan dan tumbuhan seperti bunga, daun, kupu-kupu dan burung pada karya tersebut. Keunggulan yang terdapat pada karya ini adalah bentuk dekorasi ornamen yang dibuat secara detail dan *finishing* karya dengan suhu bakar tinggi sehingga menghasilkan sebuah karya yang memiliki citranya tersendiri. Penggunaan pusek dan bahan tambahan dari kayu jati belanda pada saat pen-*display*-an karya yang dibuat *rustic* menambah nuansa klasik dan natural pada karya. pen-*display*-an karya juga menggunakan bunga mawar dan sedap malam untuk menambah nuansa kasmaran dan Jawa pada ruang pamer.

Hasil dari proses penciptaan karya keramik ini yaitu sembilan karya dengan jumlah tiga karya sebagai hiasan dinding dan enam karya sebagai dekorasi interior dengan

ukuran bervariasi dan bentuk gaya yang berbeda. Ke sembilan karya tersebut berjudul *Wuyung, Kesemsem, Rupa, Kasmaran, Sejati, Gandrung, Selo Akrami, Loro Bronto, dan Urip*.

Warna pokok yang diterapkan pada karya tugas akhir ini yaitu warna-warna skunder seperti merah, biru, dan kuning. Untuk warna tambahan terdapat warna coklat *matte* yang digunakan pada warna rambut, coklat tua, putih, hijau dan hitam yang digunakan sebagai warna pada bentuk dekorasi benda. warna yang digunakan pada saat penciptaan merupakan warna gelasir *stain/pigmen* yang dibakar dengan suhu tinggi sehingga menghasilkan warna dengan kesan *doff*.



DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Ambar. 1997, *Pengetahuan keramik*, Gajah Mada University Pers, Yogyakarta.
- Darusuprpta. 2013, *Macapat dan Santiswara* : Jurnal Humaniora, No. 2302-9269.
- Djelantik, A. A. M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Pratista.
- Pililiang, Amir Yasraf. 2003, *Hipersemiotika : Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Kurniawan, Viky, 2017, *Filosofi Tembang Macapat Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*: Jurnal Pengetahu dan Penciptaan Seni, No.361.

WEBTOGRAFI

- https://e.print.uny.ac.id/id/e_print/46498.com, (diunduh pada tanggal 23 September 2018, pukul 20.22)
- <https://www.pinterest.com>, (diunduh pada tanggal 27 September 2018, pukul 09.30)
- <https://www.pinterest.com>, (diunduh pada tanggal 10 Maret 2017, pukul 18.10)
- <https://www.pinterest.com>, (diunduh pada tanggal 27 September 2018, pukul 10:15)
- <https://www.pinterest.com>, (diunduh pada tanggal 27 September 2018, pukul 08.42)
- <https://www.pinterest.com>, (diunduh pada tanggal 27 September 2018, pukul 11:05)
- <https://jurnal.ugm.ac.id>, (diunduh pada tanggal 10 Desember 2018, pukul 05:55)

LAMPIRAN

Lampiran 1

Foto Proses Perwujudan

