

**DEFORMASI BENTUK HANOMAN DALAM  
KARYA KERAMIK**



**JURNAL KARYA SENI**

Oleh:

**Giyono**

**NIM 1311747022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2017**

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 10 Juli 2017

Pembimbing I

Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.  
NIP.19640720 199303 2001

Pembimbing II

Retno Purwandari, S.S., MA.  
NIP.19810307 200501 2001

Mengetahui:  
Ketua Jurusan Kriya  
Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.  
NIP. 19620729199002 1 001

# DEFORMASI BENTUK HANOMAN DALAM KARYA KERAMIK

Oleh: Giyono

## INTISARI

Berawal dari pengalaman pada masa kecil yang sering mendengarkan cerita pewayangan Jawa terutama pewayangan Ramayana dan Mahabarata, penulis tertarik untuk menjadikan tokoh Hanoman sebagai sumber ide dalam penciptaan karya keramik. Hal tersebut dikarenakan Hanoman memiliki bentuk yang cukup unik. Selain itu, penulis ingin mengingatkan kembali kepada masyarakat terutama kalangan muda untuk terus melestarikan kebudayaan Jawa seperti halnya seni pewayangan. Selain beberapa alasan di atas penulis juga mempunyai keinginan untuk menciptakan kembali tokoh Hanoman ke dalam media keramik sesuai dengan versi penulis.

Proses penciptaan karya-karya ini dilakukan dengan hati-hati dan berurutan. Dari pencarian sumber ide, sketsa, pemilihan bahan, sampai pada tahap pengerjaan karya mentah yang menggunakan beberapa macam teknik yaitu: teknik pijit, teknik pilin, teknik gores, dan teknik *slab*, pengeringan, pembakaran, pengglasiran, hingga yang terakhir pemajangan karya. Pemilihan materi yang dijadikan sumber ide pada penciptaan karya ini menggunakan beberapa teori pendukung, seperti: teori estetika, semiotika, teori “metode penciptaan 3 Tahap 6 langkah”, teori keramik, dan teori deformasi.

Setelah melalui proses penciptaan yang panjang, terlahirlah sembilan karya seni dengan tema Hanoman. Secara keseluruhan terlihat bahwa pada karya-karya ini terdapat perubahan bentuk(deformasi) pada bentuk tubuh Hanoman yang menjadikannya terlihat imut dan lucu, berbeda dari Hanoman pada umumnya. Selain itu terdapat juga menambahkan sayap pada bagian punggungnya. Sayap ini diberikan sebagai simbol kebebasan yang dimiliki sang Hanoman. Terciptanya karya-karya ini diharapkan dapat melestarikan budaya Jawa sekaligus juga diharapkan dapat dijadikan referensi dalam dunia keramik, khususnya kepada seniman keramik.

**Kata Kunci:** Deformasi, Hanoman, Keramik

## ABSTRACT

*The idea of creating of these Hanuman ceramic artworks began from the creator's childhood who at that time often see wayang (shadow puppet) shows that tell stories of Ramayana and Mahabharata. These artworks that was inspired by the unique shape of Hanuman, were made to attract people, especially the youths, to learn more about the Javanese cultural heritage called wayang. On the other side, these artworks were also made by the creator's desire to create his own version of Hanuman.*

*The creation process was done by doing things like searching visual ideas, sketches the ideas, selecting materials, then creating the artwork using shaping techniques like pinching, coiling, scratching, and slabbing, before doing the firing process. All was done step by step. The creation of this artwork used theories like: aesthetics, semiotics, “3 phase 6 step method of creation”, ceramic art theories, and visual deformation theory.*

*As the result, nine Hanuman-themed artworks was created. In the works of writers seen the existence of element deformation of the form. With cute little*

*bodies, these “Hanumans” looked very different from the usual looks of Hanuman, not only that it was deformed, but the creator also added a pair of little wings on their backs. These differences were made as an attraction, and also as a symbol of freedom. Overall, all of these artworks were made to attract people learn about Javanese cultures, including to attract other artists so they would make artworks using a similar theme as these artworks.*

**Keywords:** *Deformation, Hanoman, Ceramics*

## **A. Pendahuluan**

### **1. Latar Belakang Penciptaan**

Berawal dari pengalaman penulis di waktu kecil yang sering mendengarkan cerita pewayangan Jawa, penulis tertarik untuk mengangkat salah satu tokoh pewayangan tersebut sebagai sumber ide dalam penciptaan karya keramik. Tokoh tersebut bernama Hanoman. Penulis memilih tokoh Hanoman sebagai sumber ide dalam penciptaan karya keramik dengan judul “Deformasi Bentuk Hanoman dalam Karya Keramik” karena penulis merasa tertarik kepada tokoh tersebut. Ketertarikan tersebut muncul ketika mengetahui bahwa Hanoman memiliki sifat yang berbeda dibandingkan dengan tokoh pewayangan lainnya. Walaupun Hanoman memiliki fisik yang tidak sempurna seperti makhluk lainnya namun ia memiliki sifat yang sangat mulia dibandingkan dengan tokoh lainnya. Sifat mulia tersebut terlihat ketika dalam cerita pewayangan terutama dalam cerita Ramayana dan Mahabarata, Hanoman rela mempertaruhkan nyawanya untuk melakukan hal-hal kebaikan demi tercapainya perdamaian di dunia.

Selain itu, Hanoman juga memiliki bentuk yang unik dan berbeda dibandingkan dengan makhluk lainnya. Perbedaan tersebut terlihat pada figur Hanoman yang berwujud seekor kera putih yang memiliki ilmu kanuragan yang hebat, walaupun sebenarnya Hanoman terlahir dari rahim seorang perempuan yang bernama Dewi Anjani. Kehebatannya tersebut diperoleh dari didikan para dewa Kahyangan yang bernama Batara Guru dan para sahabatnya, sehingga dalam cerita pewayangan Hanoman selalu mengenakan aksesoris seperti dewa Kahyangan. Aksesoris tersebut seperti memakai mahkota di kepala yang menyimbolkan kewibawaan, gelang tangan, gelang kaki yang menyimbolkan adanya kekuatan, pakaian berupa celana yang ditutupi sarung kotak-kotak yang menyimbolkan sifat kemasyarakatan, juga antara sifat kebaikan dan keburukan manusia, dan gada sebagai senjatanya yang melambangkan keperkasaan. Mengetahui bentuk Hanoman dalam cerita pewayangan tersebut, menurut penulis Hanoman memiliki nilai estetika tersendiri yang mampu dijadikan sebagai sumber ide dan dapat divisualisasikan dalam karya keramik.

Selain itu, dengan melihat keadaan saat ini dengan teknologi yang semakin berkembang pesat, banyak masyarakat terutama kalangan muda yang sudah mulai melupakan kebudayaan warisan nenek moyang. Salah satu kebudayaan warisan nenek moyang yang sudah mulai dilupakan saat ini yaitu tentang cerita pewayangan. Sekarang banyak sekali masyarakat terutama kalangan muda yang tidak tertarik lagi untuk mengetahui ataupun mempelajari cerita pewayangan, terutama pewayangan Ramayana dan Mahabarata. Mereka

lebih tertarik untuk menggunakan teknologi yang ada pada saat ini, seperti bermain *gadget*, *game*, membaca komik/novel, menonton film, menjelajah internet, dan media sosial. Dengan adanya kasus tersebut, penulis ingin mencoba mengingatkan kembali kepada masyarakat terutama kalangan muda untuk mengetahui betapa tidak kalah menariknya cerita pewayangan pada zaman dahulu dibandingkan dengan media yang ada pada saat ini melalui media penciptaan karya keramik, sehingga ke depannya diharapkan cerita pewayangan mampu eksis kembali dan terus berkembang secara turun-temurun selamanya.

Selain untuk mengingatkan kembali kepada masyarakat untuk melestarikan cerita rakyat pada masa lalu, penulis juga ingin memunculkan kembali tokoh Hanoman sesuai dengan versi penulis agar mampu mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern. Pengembangan bentuk Hanoman menjadi inti dari versi Hanoman yang akan diciptakan penulis. Penulis mengubah bentuk atau mendefinisikan tubuh Hanoman ke dalam bentuk yang bulat tidak seperti tubuh Hanoman pada umumnya agar Hanoman yang diciptakan penulis ini mampu memberi kesan lucu, imut, namun tetap memiliki kesan indah dan unik. Perubahan bentuk tubuh Hanoman tersebut dapat disebut sebagai deformasi bentuk sesuai dengan versi penulis. Dengan adanya ide tersebut, diharapkan akan menjadi karya keramik yang mampu mengingatkan kepada masyarakat untuk selalu mengingat dan melestarikan cerita pewayangan serta dapat menjadi inspirasi banyak masyarakat untuk selalu melakukan perbuatan yang mulia selama hidupnya. Selain untuk mengingatkan kepada masyarakat, karya ini diharapkan menjadi karya yang dapat menjadi inspirasi banyak seniman untuk selalu berkarya dan terus untuk mengembangkan karya keramik.

## **2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan**

### **a. Rumusan Penciptaan**

- 1) Bagaimana konsep deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik tersebut?
- 2) Bagaimana proses penciptaan deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik tersebut?
- 3) Bagaimana hasil deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik tersebut?

### **b. Tujuan Penciptaan**

- 1) Menjelaskan konsep deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik
- 2) Menjelaskan proses penciptaan deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik.
- 3) Mendeskripsikan hasil deformasi bentuk Hanoman dalam karya keramik.

## **3. Teori dan Metode Penciptaan**

### **a. Metode Pendekatan**

#### **1) Pendekatan Estetika**

Pendekatan estetika merupakan pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, seperti mengenai bentuk,



garis, bidang, warna tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga komposisi. Sesuatu yang estetika selalu mencakup keseimbangan antara integritas, proporsi, dan keselarasan (Djelantik, 2001:5).

Dalam pembuatan karya keramik ini penulis sebelumnya melakukan pendekatan estetika terlebih dahulu dengan cara mempertimbangkan elemen-elemen seni rupa untuk mempelajari mengenai apa saja yang menarik dan mampu dijadikan sebagai sumber ide dalam pembuatan karya keramik tersebut baik dari segi bentuk Hanoman, warna tubuh Hanoman, tekstur, dan beberapa aksesoris pendukung tubuh Hanoman, baik itu berupa gelang, mahkota, maupun senjatanya yang berupa gada.

## 2) Pendekatan Semiotika

Pendekatan semiotika yaitu metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Sesuai penjelasan tersebut bahwa sebuah tanda-tanda dibuat bertujuan agar manusia bisa berpikir terhadap maksud dan tujuan dari sebuah tanda, baik berhubungan dengan orang lain, berhubungan dengan alam semesta, maupun berhubungan dengan Tuhannya (Budiman, 2011:78).

Pembuatan karya keramik dengan tema Hanoman ini, penulis menggunakan pendekatan semiotika, khususnya menggunakan teori Trikotomi Charles Sanders Peirces. Teori ini menurut penulis dapat dijadikan alat untuk mengupas/mengkaji secara mendalam terhadap objek yang akan menjadi data acuan dalam penciptaan karya tersebut, sehingga nanti dapat menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun penjabaran teori tersebut di antaranya:

### a) Ikon

Ikon yaitu tanda yang didasarkan pada kemiripan atau keserupaan (*resemblance*) di antara tanda (*representamen*) dan objeknya. Pada tahap ini dilakukan pengamatan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kemiripan objek/Hanoman tersebut.

### b) Indeks

Indeks yaitu hubungan tanda (*representamen*) yang memiliki kaitan fisik, eksistensi, atau kausal dan objeknya. Pada tahap ini, penulis melakukan pengkajian sumber ide dengan mempertimbangkan hal-hal yang berhubungan dengan sebab akibat.

### c) Simbol

Simbol yaitu tanda yang *representamen* merujuk pada objek tanpa motivasi, arbitrer dengan adanya dasar konvensi (kesepakatan). Pada tahap ini, penulis melakukan pengkajian terhadap makna-makna yang terkandung pada objek yang dijadikan sumber ide penciptaan karya keramik.

## b. Metode Penciptaan

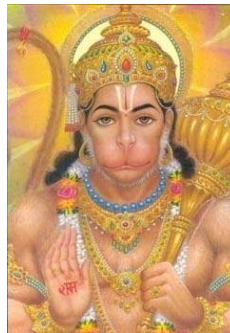
Metode penciptaan karya keramik deformasi bentuk Hanoman ini mengacu pada teori Gustami, yang sering disebut sebagai “Tiga Tahap-Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya” (Gustami, 2007:329).

Adapun penjabaran teori tersebut, di antaranya:

- 1) Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisis data. Data-data tersebut di dapatkan secara langsung maupun tidak langsung. Data tidak langsung dapat diperoleh dari buku, internet, jurnal, dan katalog, sedangkan data yang diperoleh secara langsung merupakan data yang diperoleh melalui pengamatan karya maupun pertunjukan yang berhubungan dengan sumber ide. Setelah memperoleh data visual, penulis juga mencari teori pendukung yang dapat digunakan untuk mengkaji sumber ide secara mendalam.
- 2) Tahap perancangan, yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Pada tahap ini penulis membuat beberapa sketsa alternatif yang berkaitan dengan tema tersebut dan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk memilih sketsa terbaik dari beberapa sketsa yang telah dibuat, yang nantinya akan diwujudkan dalam karya keramik.
- 3) Tahap perwujudan, yaitu dengan cara mewujudkan salah satu rancangan/sketsa terpilih menjadi karya sesungguhnya. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan sampel apakah karya yang dibuat sudah sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Apabila karya yang diciptakan sudah sesuai, maka tahap selanjutnya yaitu meneruskan membuat semua karya yang akan diciptakan sesuai dengan sketsa terpilih.

## B. Hasil dan Pembahasan

### 1. Hanoman



Gb. 1. Figur Hanoman

(Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Hanoman>)

Hanoman (Sanskerta: *Hanuman*) atau *Hanumat* (Sanskerta: *Hanumat*), juga disebut sebagai Anoman adalah salah satu dewa dalam kepercayaan agama Hindu, sekaligus tokoh protagonis dalam wiracarita

Ramayana yang paling terkenal. Ia adalah seekor kera putih dan merupakan putera Batara Bayu dan Anjani, saudara dari Subali dan Sugriwa. Menurut kitab Serat Pedhalangan, tokoh Hanoman sebenarnya memang asli dari wiracarita Ramayana, namun dalam pengembangannya tokoh ini juga kadangkala muncul dalam serial Mahabharata, sehingga menjadi tokoh antarzaman. Di India, Hanoman dipuja sebagai dewa pelindung dan beberapa kuil didedikasikan untuk memuja dirinya.

Hanoman lahir pada masa Tretayuga sebagai putera Anjani, seekor wanara wanita. Dahulu Anjani sebetulnya merupakan bidadari, bernama Punjikastala. Namun karena suatu kutukan, ia terlahir ke dunia sebagai wanara wanita. Kutukan tersebut bisa berakhir apabila ia melahirkan seorang putera yang merupakan penitisan Siwa. Anjani menikah dengan Kesari, seekor wanara perkasa. Bersama dengan Kesari, Anjani melakukan tapa ke hadapan Siwa agar Siwa bersedia menjelma sebagai putera mereka. Karena Siwa terkesan dengan pemujaan yang dilakukan oleh Anjani dan Kesari, ia mengabulkan permohonan mereka dengan turun ke dunia sebagai Hanoman

## 2. Data Acuan

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



Gb. 2. Wayang kulit Hanoman



Gb. 3. Kepala Hanoman



Gb. 4. Hanoman Kartun



Gb. 5. Patung Hanoman Bersayap  
Karya L. Frank Baum

Keterangan Data Acuan:

a. Gb. 2. Wayang Kulit Hanoman, sumber:

<http://www.musikaal.com/Gallery/var/albums/RAMAYANA,-Wayang-Kulit-Jawa,-puppets-and-stories/PANCHAVATI/Hanoman1000.jpg?m=1345098301>



- b. Gb. 3. Kepala Hanoman, sumber:  
[https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj\\_q7em3L3LAhUWj44KHUMlB](https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj_q7em3L3LAhUWj44KHUMlB)
- c. Gb. 4. Hanoman Kartun, sumber:  
[https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj\\_q7em3L3LAhUWj44KHUMlB-UQ\\_AUIBygB#imgrc=UOWrjz xu6Z8vmM%3A](https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj_q7em3L3LAhUWj44KHUMlB-UQ_AUIBygB#imgrc=UOWrjz xu6Z8vmM%3A)
- d. Gb. 5. Patung Hanoman Bersayap karya L. Frank Baum, Sumber:  
[https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj\\_q7em3L3LAhUWj44KHUMlB-UQ\\_AUIBygB#imgrc=TFmNL8evf545M%3A](https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj_q7em3L3LAhUWj44KHUMlB-UQ_AUIBygB#imgrc=TFmNL8evf545M%3A)

### 3. Perancangan/Sketsa

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



Gb.6. Sketsa Terpilih 1  
 Judul: *Nantang Dasamuka*



Gb.7. Sketsa Terpilih 2  
 Judul: *Cilikane Hanoman*



Gb.8. Sketsa Terpilih 3  
 Judul: *Giving Advise*

### 4. Perwujudan

#### a. Tahap perwujudan

##### 1) Pengolahan Bahan Baku

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

Adapun proses pengolahan bahan baku tersebut yaitu: Tanah dikeringkan terlebih dahulu dengan cara dijemur langsung di bawah sinar matahari selama kurang lebih 3 hari. Setelah tanah sudah cukup kering, lalu dimasukan ember untuk dilakukan perendaman. Tanah harus benar-benar kering agar tanah yang yang direndam mudah meleleh.

Perendaman ini biasanya dilakukan semalaman. Setelah tanah yang direndam sudah cukup dan tidak terdapat bongkahan tanah lagi, tahap selanjutnya dilakukan penyaringan menggunakan saring ukuran 60/80 *mesh*. Setelah itu tanah ditiriskan di atas meja gips sampai benar-benar mencapai tingkat keplastisan yang sesuai. Tahap terakhir tanah diuli/*kneading* agar gelembung udara yang masih terkandung di dalam tanah hilang dan tanah cukup plastis, setelah itu siap disimpan/digunakan. Pada proses *kneading* ini penulis menggunakan teknik *kneading* spiral yang dilakukan di atas meja gips. Meja gips memiliki daya serap air yang sangat tinggi sehingga baik digunakan untuk proses pengulian tanah.

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

## 2) Tahap Pembentukan dan Pendetailan

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

## 3) Tahap Pengeringan

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

## 4) Pembakaran Biskuit dan Glasir

Proses pembakaran pada karya ini menggunakan tungku gas, dan dilakukan dua kali pembakaran yaitu pembakaran biskuit dan pembakaran glasir. Pembakaran biskuit yaitu pembakaran dengan suhu rendah, 850°C yang bertujuan untuk mengurangi kadar air di dalam bodi keramik sekaligus memperkuat bodi sebelum melalui proses pengglasiran. Pembakaran glasir yaitu proses pembakaran kedua dengan suhu tertentu yang bertujuan untuk melelehkan glasir yang ada pada bodi keramik. Sebelum melakukan proses pembakaran glasir penulis terlebih

dahulu melakukan beberapa eksperimen glasir untuk mencari warna yang sesuai dengan apa yang di inginkan. Adapun bahan dan alatnya antara lain: *TSG, Felspad, Talk, Alumina, Zircon, Mangan, Cobalt, copper*, pigmen glasir, wadah kecil, air, kuas, saringan, penumbuk, dan timbangan. Setelah selesai membuat resep glasir tahap selanjutnya yaitu proses pengglasiran menggunakan alat bantu kuas dan *spraygun*. Bodi keramik yang telah dilapisi menggunakan glasir tahap selanjutnya dilakukan proses pembakaran dengan suhu 1160°C agar glasir dapat meleleh dengan rata.

#### b. Hasil



Gb.9. Hasil Karya

Proses berkarya seni merupakan proses mengekspresikan diri terhadap lingkungan sekitar dan dituangkan ke dalam gagasan penulis melalui proses kreatifitas. Dalam menciptakan karya seni tentunya ada kelebihan dan kekurangannya, sehingga dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam berproses menciptakan karya seni keramik. Tugas akhir ini menampilkan berbagai karya keramik dengan sumber ide deformasi bentuk Hanoman sebagai ungkapan ekspresi penulis dalam berkarya seni khususnya seni kriya keramik. Segala kejadian di lingkungan sekitar maupun kejadian di masa lalu, penulis mencoba menuangkan ke dalam bentuk karya seni keramik dengan berbagai ekspresi dan imajinasi yang terkandung di tiap-tiap karya.

Pada penciptaan karya keramik ini penulis membuat beberapa karya keramik berbentuk deformasi Hanoman. Mengapa bentuk Hanoman yang diciptakan penulis harus mengalami pendeformasian? Karena penulis ingin menciptakan kembali karya Hanoman dengan bentuk yang berbeda dari karya-karya sebelumnya, namun tetap mempertimbangkan kaidah dari bentuk Hanoman pada umumnya. Perubahan bentuk tersebut terletak pada bentuk tubuh Hanoman yang terlihat “imut” dan lucu, tidak seperti halnya bentuk tubuh Hanoman pada umumnya yang terlihat kekar dan berotot. Penambahan bentuk wajah Hanoman dengan ekspresi tersenyum namun dengan mata tertutup yang terletak di bagian perut karya Hanoman. Selain itu penulis juga menambahkan sayap yang membentang pada bagian punggungnya dan warna tubuh Hanoman bermacam-macam warnanya, tidak seperti

warna Hanoman pada umumnya yang biasanya hanya berwarna putih saja. Karya Hanoman yang diciptakan penulis memiliki berbagai varian warna. Pendeformasian tersebut tidak semata-mata hanya ingin mengubah bentuk begitu saja, namun di belakang itu terdapat konsep yang melekat pada bentuk karya tersebut. Bentuk tubuh *imut*, lucu dan memiliki varian warna yang berbeda-beda dimaksudkan agar tokoh Hanoman yang diciptakan penulis mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin modern. Saat ini kebanyakan orang lebih menyukai sesuatu yang lucu dan *imut*. Walaupun karya yang diciptakan penulis memiliki kesan lucu dan imut berbeda dengan karya Hanoman pada umumnya namun tetap memiliki nilai artistik tersendiri. Penambahan bentuk wajah Hanoman di bagian perut melambangkan keterpurukan Hanoman (cerita pewayangan) saat ini yang sudah mulai dilupakan oleh semua orang, namun ia (Hanoman) berusaha tetap tersenyum dalam menghadapinya. Sayap selalu dikaitkan dengan kebebasan, seperti halnya konsep sayap yang melekat pada punggung Hanoman. Sayap pada punggung Hanoman dimaksudkan agar ia mampu untuk mengibarkan sayapnya untuk memperoleh kebebasan di zaman yang semakin modern ini, sehingga dapat bangkit kembali dari keterpurukan dan tetap eksis di sepanjang masa.

### c. Pembahasan Khusus



Gb.10. Karya 1

Judul: *Nantang Dasamuka*



Gb.11. Karya 2

Judul: *Cilikane Hanoman*



Gb. 12. Karya 3

Judul: *Giving Advise*

Karya 1 berjudul *Nantang Dasamuka*. Karya ini terdapat dua karya keramik dengan bentuk Hanoman yang sedang duduk. Karya yang pertama berwujud Hanoman sedang duduk di atas gada dengan kedua tangan memeluk/memegang tangkai gada, sedangkan karya yang kedua berwujud Hanoman yang sedang duduk di atas kayu dengan memegang gada. Kedua karya tersebut merupakan imajinasi penulis dalam menciptakan karya keramik berbentuk deformasi Hanoman yang seolah-olah sedang meledek atau menantang *Dasamuka/Rahwana*. Hal tersebut terlihat bahwa salah satu karya Hanoman dalam karya keramik tersebut ia sedang duduk di atas gada dengan posisi tubuh agak genit dengan wajah sedikit meledek, dan ditambah pada karya yang kedua Hanoman memegang gada yang seolah-olah bersiaga untuk melawan *Dasamuka*. Mengapa judul karya



ini *Nantang Dasamuka*? Meledak di sini dimaksudkan bahwa Hanoman sedang menantang/*nantang Dasamuka* pada saat akan menyelamatkan kekasih sahabatnya. *Dasamuka* merupakan sebutan lain dari Rahwana yang berarti berwajah/kepala berjumlah 10 muka. Jadi, dapat disimpulkan Nantang *Dasamuka* memiliki maksud lain Menantang Rahwana.

Karya 2 berjudul *Cilikane Hanoman* yang artinya masa kecil Hanoman. Pada karya keramik ini penulis menciptakan karya keramik dengan sumber ide deformasi bentuk Hanoman dengan tujuan memperlihatkan masa kecil Hanoman. Karya ini terlihat Hanoman bertubuh gendut yang sedang duduk selayaknya anak kecil dan sedang mengempeng, dengan ekspresi muka imut serta kedua tangannya memegang perut. Dalam penciptaan karya keramik ini sebenarnya penulis mendapatkan inspirasi ketika ia membaca/mendengarkan kisah masa kecil Hanoman yang diasuh oleh para Dewa Kahyangan. Walaupun sebenarnya Hanoman merupakan titisan dari Dewa Siwa dan tinggal di Kahyangan, namun Hanoman tetap saja lahir dari seorang rahim perempuan yang bernama Anjani, sehingga Hanoman tetap berperilaku seperti selayaknya seorang anak manusia pada umumnya.

Karya 3 berjudul *Giving Advise* yang memiliki arti dalam bahasa Indonesia memberi nasihat. Mengapa judulnya demikian? Dalam penciptaan karya keramik yang ke lima ini penulis mendapatkan inspirasi dari cerita pewayangan yang menceritakan bahwa semasa hidupnya Hanoman selalu dihormati dan disegani oleh orang-orang yang berada di sekitarnya. Hal tersebut dikarenakan semasa hidupnya Hanoman selalu bersifat baik kepada sesama, suka menolong, dan selalu mengabdikan hidupnya untuk orang lain. Selain itu Hanoman juga memiliki ilmu kanuragan yang cukup tinggi, sehingga banyak orang yang takut/segan kepadanya, sehingga dalam cerita pewayangan tersebut Hanoman sering diceritakan sebagai *sesepuh*/orang yang sering dimintai nasihat/*petuah*. Oleh karena itu pada karya ini berjudul *Giving Advise*/Memberi nasihat.

### C. Kesimpulan

Karya keramik dengan judul tugas akhir penciptaan “Deformasi Bentuk Hanoman dalam Karya Keramik” tercipta melalui proses yang panjang dan konsep yang matang. Berawal dari pengalaman di waktu kecil yang sering mendengarkan cerita pewayangan Jawa, terutama cerita pewayangan Ramayana dan Mahabarata. Penulis tertarik untuk mengangkat salah satu tokoh yang bernama Hanoman kedalam karya keramik, selain itu penulis juga merasa prihatin dengan situasi saat ini yang kebanyakan dari kalangan masyarakat terutama remaja sudah banyak melupakan cerita pewayangan, maka dari itu penulis mendapatkan sumber ide untuk menciptakan karya keramik dengan bentuk Hanoman sebagai sarana untuk mengingatkan dan menyadarkan kembali kepada masyarakat betapa pentingnya dalam melestarikan budaya pewayangan Jawa.

Eksplorasi dilakukan penulis untuk mengembangkan ide dan gagasan tersebut menjadi sesuatu yang artistik dan menarik untuk dilihat, melahirkan banyak sekali abstraksi mengenai karya-karya yang ingin sekali diciptakan, tentunya dalam karya seni keramik yang bersumber ide deformasi bentuk Hanoman. Melalui pertimbangan melalui kajian teori dasar keramik dan seni rupa,



dan juga pendekatan teori estetika dan semiotika, membuat ide semakin berkembang dan eksplorasi semakin tajam.

Ketika konsep dalam bentuk kontekstual yang telah matang, perlu dilakukan penuangan ide dan gagasan secara tekstual agar segala sesuatu mengenai ide yang hendak diciptakan menjadi lebih jelas dan kongkrit. Data acuan pun dikumpulkan guna memberikan acuan agar karya tidak abstrak. Kemudian analisis dilakukan terhadap data acuan menggunakan metode pendekatan semiotika dan estetis. Kedua pendekatan inilah yang digunakan untuk mencari kualitas semiotika dan estetis yang terdapat pada data acuan yang telah dikumpulkan, diselaraskan dengan ide, dan gagasan yang telah dipikirkan.

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

Melalui proses pengerjaan yang panjang, terencana, terstruktur, dan manajemen waktu kerja yang baik, terciptalah karya-karya keramik yang sesuai dengan sumber ide dengan tema deformasi bentuk Hanoman. Karya-karya keramik tersebut berjudul antara lain: *Ready to War*, *Sendiko Dhawuh*, *Bungah*, *Nantang Dasamuka*, *King of Patron*, *Giving Advise*, *Hanoman Obong*, *Semedining Jagad*, dan *Cilikane Hanoman*. Dapat menjadi sebuah kajian penting dan pembelajaran dalam seni rupa khususnya kriya keramik, memberikan wacana dan referensi baru kepada mahasiswa seni khususnya dan memperbanyak ragam kreativitas dalam menciptakan karya seni. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang proses penciptaan karya seni khususnya karya seni keramik. Menambah referensi baru dalam penciptaan karya keramik dengan sumber ide bentuk deformasi Hanoman.

Namun, pada proses penciptaan karya tugas akhir ini penulis menemukan sedikit masalah pada proses pengolahan bahan baku, di mana pada proses pengolahan bahan baku penulis menggunakan tanah liat yang sudah siap pakai kemudian disaring kembali menggunakan saringan mesh 80, sehingga kandungan grog yang terkandung di dalam tanah yang berfungsi sebagai penguat bodi keramik hilang. Hasilnya tanah setelah dibakar tinggi tidak kuat dan menimbulkan retak halus pada karya. Dengan adanya masalah ini penulis dapat belajar bahwa dalam pemilihan dan pengolahan bahan baku menjadi faktor terpenting dalam penciptaan karya keramik yang mana dengan kejadian ini dapat memberi pelajaran kepada penulis agar kedepannya dapat menciptakan karya keramik dengan hasil lebih bagus lagi.

Karya keramik yang diciptakan banyak mengandung nilai-nilai semiotika berupa pesan dan makna yang dihadirkan melalui bentuk-bentuk yang ada pada karya, juga ekspresi-ekspresi penulis yang coba diletakkan pada karya seni. Beberapa karya akan dengan mudah dipahami oleh masyarakat, namun tidak sedikit pula yang akan sulit dicerna, karena pada dasarnya penulis mencoba melakukan interaksi dengan masyarakat penikmat melalui karya seni yang dihadirkan. Walaupun masyarakat punya kebebasan dalam mengartikannya dan

menanggapinya sesuai dengan perasaan, dan pengalaman mereka terkait dengan tema dan ide yang digagas oleh penulis. Semua itu adalah bagian dari proses komunikasi antara masyarakat dengan kreator.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amrih, Pitoyo. (2014), *Hanoman akhir bisu sebuah perang besar*, DIVA Press, Yogyakarta.
- Astuti, Ambar. (2008), *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*, Jurusan Kriya FSR ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Budiman, Kris. (2011), *Semiotika Visual*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Djelantik.A.A.M. (2001), *Estetika Sebuah Pengantar*, MSPI(Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia), Bandung.
- Gustami, Sp. (2007), *Butir-Butir Estetika Timur*, Prasista, Yogyakarta.

### WEBTOGRAFI

- <https://id.wikipedia.org/wiki/Hanoman>, Diakses pada Tanggal 22 Maret 2017, Pukul 6:05 WIB).
- <http://www.musikaal.com/Gallery/var/albums/RAMAYANA,-Wayang-Kulit-Jawa,-puppets-and-stories/PANCHAVATI/Hanoman1000.jpg?m=1345098301>, Diakses 13 Maret 2017 Pukul 09:05 WIB).
- [https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj\\_q7em3L3LAhUWj44KHUMIB](https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj_q7em3L3LAhUWj44KHUMIB), Diakses 13 Maret 2017 Pukul 09: 26 WIB).
- [https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj\\_q7em3L3LAhUWj44KHUMIB-UQ\\_AUIBygB#imgrc=UOWrjz xu6Z8vmM%3A](https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj_q7em3L3LAhUWj44KHUMIB-UQ_AUIBygB#imgrc=UOWrjz xu6Z8vmM%3A), Diakses 6 April 2017 Pukul 10:04 WIB).
- [https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj\\_q7em3L3LAhUWj44KHUMIB-UQ\\_AUIBygB#imgrc=TFmNL8evf545M%3A](https://www.google.com/search?q=Hanoman&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj_q7em3L3LAhUWj44KHUMIB-UQ_AUIBygB#imgrc=TFmNL8evf545M%3A), Diakses 13 Maret 2017 Pukul 10: 25 WIB).