



## **Kisah Raden Gatotkaca sebagai Ide Ornamentasi Cipta Kriya Keramik Guci Lampu Hias**

### **The Story of Raden Gatotkaca as Creation's Ornamentation Ideas Ceramic Urns Decorative Lights**

**Moh. Makmun, Ponimin\*, Swastika Dhesti Anggriani**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*penulis korespondensi, surel: ponimin.fs@um.ac.id

Paper received: 21-06-2022; revised: 30-10-2023; accepted: 30-11-2023

#### **Abstrak**

Wayang bertema Gatotkaca memiliki nilai edukasi dan aspek estetik yang sangat menarik ketika di angkat sebagai ide penciptaan suatu karya seni, hal tersebut karena mengandung nilai-nilai edukatif tentang kepahlawanan serta dan nilai-nilai pendidikan moral. Tujuan dari penciptaan ini adalah dapat merumuskan konsep kreatif penciptaan karya kriya keramik guci lampu hias bertema kisah Raden Gatotkaca, dapat melakukan proses kreatif penciptaan karya kriya keramik guci lampu hias bertema kisah Raden Gatotkaca, dan dapat menghasilkan serta menganalisis hasil visualisasi penciptaan karya kriya keramik guci lampu hias kisah Raden Gatotkaca. Adapun metode penciptaan yang digunakan pada penelitian ini meliputi beberapa proses yaitu eksplorasi gagasan, menggali sumber ide, merumuskan konsep penciptaan, eksplorasi bentuk dan eksplorasi teknik, mewujudkan karya, menganalisis hasil karya guci lampu yang bertema kisah Raden Gatotkaca. Adapun hasil kreasi desain produk keramik ini meliputi 6 karya berjudul; Anugerah, Pengorbanan, Keberuntungan, Taktik, Balas Budi, dan Wasiat. Hasil proses kreasi ini telah memenuhi aspek interior seperti aspek fungsi, ergonomi, dan estetika.

**Kata Kunci:** wayang; Raden Gatotkaca; kriya keramik; guci lampu.

#### **Abstract**

The Gatotkaca-themed puppet has educational values and very interesting aesthetic aspects when it is adopted as the idea of creating a work of art, this is because it contains educational values about heroism and moral education values. The purpose of this creation is to be able to formulate a creative concept of creating ceramic craft works of decorative lamps with the theme of the story of Raden Gatotkaca, to be able to carry out the creative process of creating ceramic works of decorative lamps with the theme of the story of Raden Gatotkacha, and to be able to produce and analyze the results of visualization of the creation of ceramic works of lamp jars. Decorate the story of Raden Gatotkaca. The creation method used in this study includes several processes, namely exploration of ideas, exploring sources of ideas, formulating the concept of creation, exploration of forms and exploration of techniques, realizing works, analyzing the work of lamp jars with the theme of the story of Raden Gatotkaca. The creations of this ceramic product design include 6 works entitled; Grace, Sacrifice, Luck, Tactics, Rewards, and Wills. The results of this creation process have fulfilled the interior aspects such as aspects of function, ergonomics, and aesthetics.

**Keywords:** puppet; Raden Gatotkaca; ceramic crafts; lamp jar

## **1. Pendahuluan**

Wayang merupakan salah satu wujud dari seni budaya tradisional yang berasal dari Indonesia. Budaya tersebut telah berkembang ribuan tahun yang lalu. Selanjutnya perkembangan wayang begitu pesat dengan seiring bergantinya zaman, bukti arkeologis bahwa ditemukan suatu prasasti peninggalan Raja Balitung (899 – 911 M) yang berisikan tentang kisah Bima Kumara (Purwanto, 2018). Wayang adalah sebuah *wiracarita* yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh dan penggambaran berbagai watak manusia dalam

kehidupan dan mengandung nilai-nilai tauladan. Sejalan dengan pernyataan tersebut Herlyana (2013) menyatakan bahwa wayang tidak hanya sekedar menjadi hiburan, akan tetapi wayang juga kaya dengan nilai kehidupan didalamnya yang memberikan suatu pelajaran yang berharga, tokoh wayang memiliki makna dari setiap gambaran watak dan sifat dari manusia, oleh karena itu perwujudan penggambarannya utamanya pada masyarakat nusantara. Dikemukakan oleh Anthony dan Peterson bahwa terdapat 6 kategori fungsi yang berkaitan antara masyarakat sebagai unit organisasi sosial dengan para pelaku keseniannya antara lain: (a) sebagai cerminan tatanan sosial, (b) sebagai wahana ekspresi ritus yang bersifat sekuler dan juga religius, (c) sebagai hiburan kegiatan rekreasional, (d) sebagai aliran maupun pelepasan kejiwaan, (e) sebagai cerminan dan kegiatan estetik dari diri individu, (f) sebagai cerminan pola kegiatan ekonomi sebagai topangan hidup diri individu. Dengan demikian wayang dianggap melekat dalam tradisi dan kehidupan masyarakat (Sari, 2016). Sejarah wayang telah sedemikian panjang, dilihat dari kandungan makna, cerita wayang penuh ajaran moral yang tinggi. Tetapi hingga kini eksistensi dari wayang dan pertunjukan wayang telah dipertanyakan tentang daya dan penyebabnya.

Pelestarian wayang juga memerlukan dorongan dengan memunculkan ide karya baru dengan tidak merusak nilai-nilai didalamnya. Inovasi wayang agar tetap mengikuti perkembangan zaman dan dapat diterima oleh generasi penerus. Namun pada kenyataannya, mayoritas generasi muda sekarang kurang tertarik dengan kesenian wayang. Mereka beralasan karena penyajian pertunjukan wayang yang masih bersifat konvensional. Sebagai contoh durasi pertunjukan wayang yang masih panjang. Alfaqi, Shofa, & Habibi (2019) menyatakan bahwa, mayoritas generasi muda pada zaman sekarang lebih menyukai suatu hal yang lebih instan dan dianggap lebih modern dan praktis. Dengan begitu perlu adanya bentuk ekonomi kreatif yang inovatif untuk menarik generasi penerus supaya mau mengembangkan, melestarikan (Muhsin, Setiyadi, & Irawati 2021), dan minimal tertarik pada wayang supaya wayang tidak punah. Sari (2016) menyatakan bahwa pandangan masyarakat terhadap wayang harus diubah. Wayang harus dipandang sebagai suatu kebudayaan yang dapat mengikuti perkembangan zaman, dengan pandangan masyarakat terhadap wayang yang memiliki nilai kesenian yang klasik akan tetapi tetap mengikuti perilaku modern. Wayang juga merupakan salah satu hasil suatu kebudayaan masyarakat bangsa Indonesia yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pendidikan karakter manusia (Sabunga, Budimansyah, & Sauri, 2016). Oleh karena itu wayang harus semakin pesat dengan inovasi yang diciptakan oleh generasi penerus supaya terhindar dari kepunahan budaya.

Pewayangan Raden Gatotkaca merupakan salah satu lakon wayang terkenal yang diangkat melalui kisah Mahabharata (Nurgiyantoro, 2011). Raden Gatotkaca merupakan keturunan dari Raden Werkudara yang kedua dari perwakinan Dewi Arimbi dengan Bimasena. Sosok Raden Gatotkaca adalah ksatria yang gagah, kuat, bersahaja, dan memiliki kesaktian luar biasa. Raden Gatotkaca memiliki berbagai kesaktian dan dikenal dengan sosok berurat kawat, bertulang besi, dan berdarah gala-gala yang dapat terbang ke angkasa, kecepatan Raden Gatotkaca pada saat terbang diawan seperti halnya sambaran kilat, dan liar bagaikan halilintar (Saptodewo, 2016). Tali pusar Gatotkaca pada masih bayi tidak dapat dipotong sampai berumur satu tahun, dan diyakinkan bahwa tali pusar Gatotkaca hanya dapat dipotong oleh senjata yang bernama Kuntawijayadanu. Ciri khas Raden Gatotkaca yaitu mata yang membelalak, hidung yang dampak, memiliki kumis dan jenggot, bergaruda membelakang, dan juga menggunakan pakaian yang berupa barang pusaka (Fidelia & Pratama, 2018).

Pengenalan budaya wayang dengan tokoh Raden Gatotkaca yang dicapai melalui perwujudan karya produk kriya keramik guci lampu hias berornamen tema Raden Gatotkaca. Ornamen merupakan salah satu unsur pendukung hiasan yang dapat divisualisasikan pada berbagai macam media seni (Anggriani, Sidiyawati, & Prasetyo, 2021). Untuk mencapai hasil tersebut diperlukan proses pembuatan karya yang meliputi berbagai tahapan kreatif yakni mulai dari persiapan bahan dan peralatan, pembuatan sketsa alternatif, proses pembuatan keramik, proses pembakaran, dan proses perakitan produk. Untuk mencapai hasil karya keramik tersebut dalam penelitian kreatif ini mengutamakan proses pembuatan dengan teknik pembentukan tangan langsung (utamanya dengan teknik pembentukan *pinching* atau pijitan tangan). Sejalan dengan pendapat menurut Astarina, Haldani, & Jelantik (2016) menyatakan bahwa kerajinan keramik yang dibuat dengan tangan atau alat bantu dapat memiliki nilai fungsi praktis dan keindahan dengan menggunakan kaidah-kaidah estetika seni rupa.

Adapun dalam mewujudkan ornamen dengan tema Raden Gatotkaca pada karya tersebut dilakukan dengan teknik ornamen tempel dengan kombinasi ukir dan gores (Ponimin, 2010). Pencapaian tersebut selain untuk memenuhi kaedah-kaedah estetik visual juga untuk menyampaikan pesan isi atau makna kaya yang terakit dengan kisah Raden Gatotkaca. Kriya keramik yang dibuat berwujud benda fungsional khususnya adalah guci sebagai bagian dasar dari lampu hias interior yang akan digunakan oleh pengguna usia dewasa. Dari aspek desain, sebuah desain harus memenuhi kriteria yang diantaranya keamanan, kenyamanan, dan estetika. Melihat aspek keamanan harus memiliki sasaran pengguna yang mana barang ini tidak digunakan oleh usia anak-anak dikarenakan dapat membahayakan anak-anak, aspek kenyamanan yang dapat memberikan kesan kesenangan terhadap barang dan aspek estetika merupakan aspek pemanis untuk benda interior yang memberikan kesan pendukung dari aspek kenyamanan (Ponimin, 2018). Dari beberapa aspek tersebut harus memperhatikan beberapa inovasi yang mendukung untuk benda interior tersebut supaya terdapat pembaruan dalam benda yang diciptakan dan tidak melupakan sifat fungsionalnya (Sumadi, 2017).

Dalam penciptaan seni ini pentingnya melakukan kajian karya terdahulu, melalui kajian terhadap karya terdahulu tersebut dapat memicu ide-ide kreatif yang dihasilkan dari pengamatan terhadap karya-karya tersebut. Karena peneliti akan terpicu imajinasinya ketika melakukan langkah-langkah kreatif lebih lanjut. Sebagaimana yang dilakukan (Ponimin, 2018) dalam proses penciptaan karya keramik, bahwa telaah karya seni terdahulu yang terkait dengan penelitian penciptaan bertujuan untuk memperoleh masukan atau referensi yang memungkinkan untuk dapat mendorong aspek keunikan dalam proses berkreasi. Sehingga dapat ditemukan hal baru dari proses kreatif tersebut dengan mempertimbangkan hasil cipta karya seniman sebelumnya (Ponimin & Guntur, 2020).

Adapun karya-karya terdahulu sebagai pertimbangan dalam proses kreatif ini meliputi; Penciptaan yang dilakukan Mudra, Raharja, & Sukarya, (2019) mengenai 'Motif Tradisi Wayang Bali Pada Penciptaan Seni Keramik' menghasilkan produk kriya keramik guci lampu hias dengan menggunakan bahan tanah liat pembakaran pertama dan pembakaran glasir dengan teknik lukis, ukir, dan toreh dan tema yang diangkat adalah wayang. Adapun penciptaan yang dilakukan Hariyanto (2017) mengenai 'Transformasi Tokoh Semar Dalam Pewayangan Pada Penciptaan Karya Keramik' menghasilkan keramik hias yang berwujudkan tokoh semar dengan bentuk dekoratif dengan menggunakan bahan tanah liat *stoneware*. Adapun penciptaan yang dilakukan Giyono (2017) mengenai 'Deformasi Bentuk Hanoman Dalam Karya Keramik' menghasilkan sembilan wujud karya keramik dengan tema Hanoman dengan perubahan

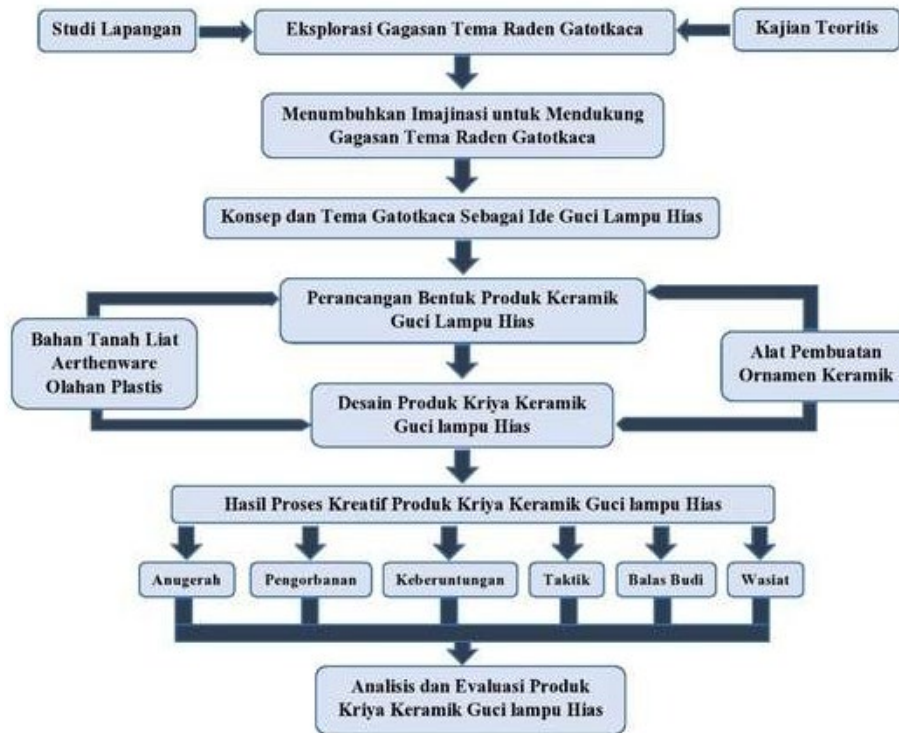
bentuk (deformasi) pada bentuk tubuh Hanoman bergaya kartun dan animasi yang lucu sehingga berbeda dari wujud Hanoman sesungguhnya. Seperti yang pernah dilakukan Ponimin, bahwa dalam berkreasi dari sumber budaya lokal tidak selalu mengikuti bentuk aslinya tetapi juga dapat menginterpretasi bentuk, teknik ataupun merepresenytasi nilainya (Ponimin & Guntur, 2020).

Adapun persamaan karya penciptaan tersebut terhadap penciptaan yang akan dilakukan yaitu menggunakan tema wayang sebagai ide penciptaan. Tema tersebut diaplikasikan pada seni kriya keramik dengan mengangkat kisah Raden Gatotkaca sebagai elemen dekorasi guci lampu hias. Hal ini bertujuan untuk memperkaya wacana seni visual tentang eksistensi dari wayang dan nilai-nilai moralnya. Pewacanaan tersebut dalam bentuk karya inovasi berbasis seni ekonomi kreatif. Adapun letak perbedaan pada penciptaan karya ini yaitu, menggunakan tokoh wayang yang berbeda, juga perbedaan bahan keramik yang digunakan yaitu tanah liat bahan *earthenware* (gerabah) dan teknik dekorasi yang berbeda yaitu teknik dekorasi ketok. Dengan beberapa perbedaan dari penciptaan terdahulu tersebut, penciptaan ini bersifat orisinal dan mengandung kebaruan pada kriya keramik yang berupa produk guci lampu hias dengan tema budaya Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan karya seni keramik fungsional estetik melalui proses kreatif yang telah ditetapkan, serta menganalisisnya secara deskriptif. Tujuan tersebut meliputi: (a) dapat merumuskan konsep kreatif penciptaan karya kriya keramik guci lampu hias bertema kisah Raden Gatotkaca, (b) dapat melakukan proses kreatif penciptaan karya kriya keramik guci lampu hias bertema kisah Raden Gatotkaca, dan (c) dapat menghasilkan dan menganalisis hasil visualisasi penciptaan karya kriya keramik guci lampu hias kisah Raden Gatotkaca. Dalam proses kreatif ini juga pentingnya penetapan metode penelitian kreatif sebagai sarana untuk memecahkan permasalahan penelitian, adapun metode kreatif ini berupa metode penciptaan.

## 2. Metode

Dalam proses kreatif pentingnya menetapkan suatu metode kreatif, metode kreatif tersebut dipakai untuk membantu dalam memecahkan suatu proses penciptaan yang meliputi beberapa tahapan. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif untuk mengumpulkan data konsep karya, sejalan dengan pendapat Sutopo dan Arief (2010) menyatakan bahwa deskriptif kualitatif dengan mendeskripsi dan menganalisis suatu kisah, aktivitas sosial, keyakinan, peristiwa ataupun suatu pemikiran tiap perorangan atau suatu kelompok. Dan Metode penciptaan SP Gustami sebagai perwujudan karya dengan tahap seni kriya melalui 3 tahap 6 langkah. Adapun Sumber data dalam penelitian yang terbagi menjadi dua yang diantaranya primer dan sekunder (Sugiyono, 2019). Dalam penciptaan ini menggunakan sumber data primer tentang gagasan Raden Gatotkaca yang diperoleh dari studi pustaka dan kajian sumber relevan seperti buku dan jurnal ilmiah. Adapun pengumpulan data lapangan sebagai landasan pendukung yang dapat memperkuat gagasan penciptaan ini melalui wawancara mendalam dan dokumentasi. Hasil dari wawancara bertujuan untuk memperkuat sumber ide dalam penciptaan dan dapat tergal lebih dalam mengenai karakter watak, aksesoris, filosofi, dan pemahaman kisah dari Raden Gatotkaca. Narasumber yaitu Bapak Supriyanto selaku dalang wayang.



**Gambar 1. Bagan Proses Penciptaan Keramik Guci Lampu Hias, yang dimodifikasi dari Model SP. Gustami**

Penelitian ini menggunakan metode kreatif atau penciptaan seni. Metode tersebut digunakan sebagai landasan dalam penciptaan guna menghasilkan karya seni sesuai dengan yang direncanakan, adapun metode tersebut mengacu kepada metode S.P Gustami yaitu tahap seni kriya melalui 3 tahap 6 langkah. Adapun tahap-tahap yang dilakukan yaitu tahap eksplorasi dengan penggalian ide dasar, konsep penciptaan, dan tema besar, kemudian tahap perancangan yaitu tahap memilih teknik dasar yang akan diterapkan, pemilihan bahan, alat, dan perancangan dalam bentuk-bentuk alternative desain, terakhir yaitu tahap perwujudan yaitu mewujudkan karya berdasarkan ide dasar dan rancangan yang telah dipersiapkan sebelumnya (Gustami, 2004). Tahap pertama yaitu tahap eksplorasi karya dengan melakukan pengamatan terhadap objek sasaran sebagai sumber ide penciptaan guna mempelajari isi visual objek, material, serta makna yang terdapat pada objek tersebut sehingga terbentuk langkah-langkah identifikasi dan rumusan masalah. Hasil pengamatan objek konsep atau ide gagasan tersebut adalah visualisasi karya kriya keramik guci lampu hias dengan sumber ide wayang Raden Gatotkaca. Tahap kedua yaitu tahap perancangan, dilakukan dengan menuangkan gagasan ide hasil temuan sebelumnya (tahap eksplorasi) dalam ide gagasan visual (bentuk-bentuk visual) karya yang diwujudkan. Pencipta mulai membuat rancangan karya dalam bentuk sketsa alternatif bertema kisah Raden Gatotkaca pada karya kriya keramik guci lampu hias dengan menjabarkan teknik, media, bahan, ukuran, dan bentuk karya. Pada tahap ini merupakan proses aktualisasi konsep dan rancangan karya dalam bentuk karya final yang memuat visualisasi model secara detail berdasarkan ukuran, nilai, fungsi, dan maknanya. Tahap ketiga adalah tahap perwujudan ini mengadopsi desain sketsa terpilih atau sketsa final yang direalisasikan dalam wujud sebenarnya sebagai perwujudan karya akhir yang mengandung aspek nilai, aspek edukatif, dan aspek fungsional berdasarkan ekspresi pencipta yaitu karya kriya keramik guci lampu hias bertema kisah Raden gatotkaca. Pada prosesnya

pencipta menggunakan kolaborasi teknik keramik yaitu teknik pilin, teknik pijit, dan teknik ketuk (Gustami, 2004). Dalam melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu dengan eksplorasi yaitu pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan, kemudian perancangan yang mana merancang desain karya dan sketsa alternatif, dan yang terakhir tahap perwujudan melalui pembuatan karya-karya (Gustami, 2007: 329). Tahapan kreatif ini seperti halnya yang dilakukan oleh Ponimin ketika mengembangkan keramik dinoyo maupun pada gerabah sentra Pagelaran Malang. Bahwa pengembangan suatu produk keramik dilakukan dengan proses menggali sumber ide, merumuskan sumber ide, mengeksplorasi ide menjadi karya seni, dan menganalisis hasil kreatif (Ponimin, Widodo, & Asmi, 2019).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Proses Eksplorasi dan Konsep Kreatif Karya Penciptaan

Pada penciptaan karya ini, diawali dengan ide atau gagasan yang merupakan hasil eksplorasi berupa tema penciptaan dengan mengangkat tema wayang. Kisah wayang merupakan budaya yang mengandung makna serta ajaran moral yang tinggi. Wayang tidak hanya mengandung nilai-nilai moral yang penting bagi kehidupan bangsa, akan tetapi wayang juga merupakan salah satu sarana dalam mengembangkan pendidikan karakter yang baik (Purwanto, 2018). Muhsin, Setiyadi, & Irawati (2021) menyatakan bahwa, kesenian wayang perlu dilestarikan dikarenakan pembelajaran tentang wayang merupakan suatu pembelajaran moral dan agamis. Menurut Purwanto (2018) Di dunia internasional budaya wayang saat ini telah tercatat sebagai karya seni budaya adi luhung, dan oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Karya-karya Agung Lisan dan Tak Benda Warisan Manusia) yang telah terjadi pada tanggal 07 November 2000. Dengan adanya pengakuan dari UNESCO terhadap kesenian wayang membuat kesenian ini diakui secara global dan tidak ada yang dapat mengklaim wayang sebagai budayanya. Namun, disaat wayang telah mendapatkan pengakuan yang tinggi dimata dunia, justru tingkat kepedulian pelestarian kesenian wayang oleh bangsa Indonesia sendiri menjadi kian pudar. Inovasi dan kreasi yang dilakukan untuk mengembangkan kembali eksistensi wayang kepada publik juga masih cukup rendah. Inovasi dan kreasi wayang sangat dibutuhkan supaya tidak redup dengan mendapatkan dorongan masuk kedalam ekonomi kreatif. Karena wayang dapat menjadi suatu sumber inspirasi, nilai-nilai ide dan juga pengembangan gagasan dengan tidak merusak nilai-nilai di dalamnya (Purwanto, 2018). Perlu adanya bentuk ekonomi kreatif yang inovatif untuk menarik generasi penerus supaya tetap melestarikan wayang dan tertarik pada wayang agar tidak punah.

Saat ini industri keramik di Indonesia selalu mengalami kemunduran yang terjadi akibat gangguan impor. Hal ini disebabkan adanya pengaruh masuknya barang-barang keramik dari mancanegara. Dengan memiliki bentuk maupun material yang berbeda dengan keramik lokal Indonesia. Sebagai contoh produk-produk keramik bergaya Eropa dan China yang menjadi daya tarik meningkat di Indonesia. Steven & Martono (2014) menyatakan bahwa, perkembangan keramik peranakan China meningkat di Indonesia. Keramik bergaya China merupakan komoditi impor dari abad ke-19. Keramik ini memiliki ciri khas warna yang cerah dengan ragam hias flora berupa bunga krisan serta ragam hias fauna berupa naga dan burung phoenix. Saat ini pemerintah telah berusaha untuk mengembalikan sektor industri keramik pada kejayaannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, pencipta tertarik untuk mengangkat tema karya kriya keramik guci lampu hias dari sumber ide kisah wayang. Sehingga hasil karya ini turut memperkaya ragam produk keramik interior yang dikembangkan dari gagasan kelokalan. Bertujuan untuk menyokong ekonomi kreatif dengan menarik publik mencintai budaya wayang dalam bentuk yang lebih modern. Penciptaan ini dilakukan guna merespon peningkatan industri keramik di Indonesia. Sehingga pencipta terdorong untuk membuat desain produk kriya keramik bergaya lokal dengan mengangkat kebudayaan bangsa berupa kesenian wayang. Melalui penciptaan ini diharapkan dapat menginspirasi generasi muda untuk lebih peka pada nasib budaya bangsanya agar tidak punah dan memberikan nafas baru pada industri keramik Indonesia. Pencipta ingin mengangkat kisah wayang berasaskan kebaruan yang unik melalui karya kriya keramik guci lampu hias. Karya penciptaan ini selain bernilai seni, juga bernilai edukatif karena mengandung pesan moral yang ingin disampaikan melalui penggambaran kisah wayang, serta bernilai fungsi, karena dapat menjadi aksesoris interior untuk menambah elemen estetik ruang. Mewujudkan karakter bangsa dapat melalui fungsi dari seni yang direalisasikan dengan perwujudan karya seni. Sesuai dengan fungsi seni yang dapat memberikan peningkatan karakter berupa pola hidup, perilaku ataupun sikap seseorang yang sudah baku bertujuan agar dapat berkomunikasi dengan baik. Karakter yang baik merupakan karakter yang dilandasi dengan norma, sikap, maupun perilaku yang begitu kuat (Harmawati, Abdulkarim, & Rahmat, 2016).

Setelah menentukan tema dari penciptaan ini, pencipta melakukan studi lapang melalui wawancara tokoh dalang atau seniman wayang. Dari wawancara tersebut pencipta mendapatkan sumber lebih luas tentang tema tokoh wayang Raden Gatotkaca. Kisah Raden Gatotkaca sangat mudah difahami dan dicontoh sebagai tauladan untuk meningkatkan karakter generasi penerus dengan melalui penciptaan produk kriya keramik. Dilansir dalam wawancara yang dilakukan bersama dalang dan seniman wayang Supriyanto (16 April 2022), menyatakan bahwa penikmat wayang kulit pada saat ini mayoritas kaum orang dewasa, yang mana kaum generasi muda sangat minim menyukai wayang kulit, wayang kulit memiliki nilai positif bagi generasi muda seperti halnya pembelajaran moral dan agamis yang ada didalamnya. Salah satu tokoh yang begitu menonjol dalam wayang kulit yaitu Raden Gatotkaca, Raden Gatotkaca mempunyai kepribadian yang dapat dicontoh oleh generasi muda seperti karakternya yang dapat memimpin masyarakatnya menuju kebaikan, jujur, tidak pilih kasih. Karakter tersebut dapat dicontoh oleh generasi muda pada saat ini dan seterusnya. Pengaplikasian kisah Raden Gatotkaca melalui karya seni merupakan media untuk membenahan karakter generasi penerus.

Selain itu, untuk memperkuat dasar teori mengenai objek wayang Raden Gatotkaca pencipta melakukan studi pustaka. Pencipta melakukan penggalian sumber ide mendalam, ditemukan bahwa pewayangan Raden Gatotkaca merupakan salah satu lakon wayang terkenal yang diangkat melalui kisah Mahabharata. Menurut Sugiarti & Ratyaningrum (2015) menyatakan bahwa Raden Gatotkaca merupakan suatu tokoh pewayangan yang memiliki karakter kepahlawanan dan jiwa keadilan dalam suatu kebenaran pada kisah wayang yang terkenal di Indonesia, kesaktian Raden Gatotkaca yang sakti mandraguna, memiliki jiwa abdi yang kuat, dan berbudi luhur. Kisah Raden Gatotkaca pantas dieksplorasi menjadi suatu tauladan untuk generasi penerus sebagai salah satu kebudayaan yang tinggi di Indonesia. Kisah Mahabharata dan Ramayana dari cerita dewa di tanah India menjadi suatu kisah yang dijadikan pakem dari berbagai lakon wayang di tanah Jawa (Nurgiyantoro, 2011). Sosok Raden Gatotkaca adalah ksatria yang gagah, kuat, rendah hati, bersahaja, dan memiliki kesaktian luar biasa. Gatotkaca berwujud raksasa yang memiliki berbagai kesaktian dan dikenal dengan sosok

berurat kawat, bertulang besi, dan berdarah gala-gala yang dapat diterbangkan ke angkasa (Nanda, 2013: 150). Tali pusar Gatotkaca pada masih bayi tidak dapat dipotong sampai berumur satu tahun, dan diyakinkan bahwa tali pusar Raden Gatotkaca hanya dapat dipotong oleh senjata yang bernama Kuntawijayadanu. Ciri-ciri khas Raden Gatotkaca yaitu mata yang membelalak, hidung yang dampak, memiliki kumis dan jenggot, berjamang tiga susun, bersunting waderan, bergaruda membelakang, berkalung ulur-ulur, memiliki gelang, berpontoh dan berkeroncong dan juga menggunakan pakaian berkain kerjaan yang lengkap (Sucipta, 2009).

Berdasarkan temuan permasalahan bahwa dalam penciptaan seni ini peneliti menetapkan tiga temuan yang mengacu pada rumusan masalah. Temuan tersebut terkait dengan aspek gagasan penciptaan, proses penciptaan dan hasil penciptaan. Gagasan penciptaan dalam penelitian penciptaan ini digali dari kisah Raden Gatotkaca, pemilihan gagasan tersebut didasarkan atas kandungan filosofis yang terdapat pada sumber ide serta keunikan visual sumber tersebut yang dikreasikan menjadi produk kriya keramik. Temuan kedua yaitu proses penciptaan untuk mewujudkan gagasan melalui media keramik *earthenware* yang dikemas kedalam bentuk produk karya guci lampu hias. Temuan ketiga yaitu dapat menghasilkan enam karya yang dianalisis dengan pendekatan estetika atau pendekatan artistik. Analisis karya dimaksudkan untuk memberikan pemaknaan terhadap hasil kreasi dengan berbagai pertimbangan, baik terkait pertimbangan artistik dan pertimbangan fungsional.

### **3.2. Proses Visualisasi Gagasan penciptaan kedalam Karya Keramik Guci lampu Hias**

Tahapan ini dimulai dari memvisualisasikan ide yang diangkat yaitu kisah Raden Gatotkaca dengan melanjutkan hasil eksplorasi konsep dan ide melalui kajian sumber ide dan beberapa dokumen wawancara sehingga menguatkan ide dan konsep. Selanjutnya tahap perancangan desain karya dengan pembuatan sketsa alternatif, proses pembuatan sketsa alternatif hingga menemukan sketsa terpilih dan gambar desain produk dengan menyertakan ukuran. Gambar desain juga mempertimbangkan aspek nilai, aspek edukatif, dan aspek fungsional dari karya, serta memperhatikan aspek estetika dan aspek artistik dari wujud karya yang ingin diciptakan (Mustika, Sugawa, & Pratiwi, 2017). Tahap terakhir yaitu tahap perwujudan karya, yang merupakan proses dari aktualisasi konsep dan rancangan karya dalam bentuk karya final yang memuat visualisasi model secara detail. Proses ini mengadopsi dari hasil desain sketsa terpilih dan gambar desain yang direalisasikan dalam wujud sebenarnya sebagai perwujudan karya akhir.

Penciptaan yang akan dilakukan yaitu menggunakan proses pembuatan karya dengan media keramik *earthenware*. Keramik merupakan suatu kerajinan yang terbuat dari tanah liat yang dapat berupa barang-barang fungsional, berupa barang-barang seni dan juga barang-barang keramik untuk arsitektur sebagai hiasan pada bangunan-bangunan (Aprilia, Ponimin, & Sidiyawati, 2022). Sejalan dengan pendapat tersebut Jamaludin (2017) menyatakan bahwa keramik merupakan suatu kerajinan yang menggunakan tanah liat sebagai medianya, dan keramik dapat diuraikan memiliki tiga arah pengembangan yaitu sebagai seni murni, seni kriya (kerajinan) & seni pakai. Penciptaan ini dilakukan dengan menggunakan media keramik dan tidak menghilangkan nilai filosofi yang tinggi dari keramik. Pada umumnya proses pembuatan keramik *earthenware* memiliki 6 tahapan (Mundra, Raharja, & Sukarja, 2021). Tahapan tersebut diantaranya; a) tahap persiapan, b) tahap pengolahan bahan, c) tahap pembentukan badan keramik, d) tahap pengeringan, e) tahap pembakaran, f) tahap *finishing*. Proses






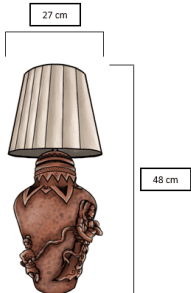
perwujudan pembuatan keramik *earthenware* masih sangat sederhana, mulai dari tahap pengolahan tanah hingga proses pembakaran keramik (Aprilia, Ponimin, dan Sidyawati, 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas, proses visualisasi gagasan menjadi karya dapat dilihat pada tabel berikut:

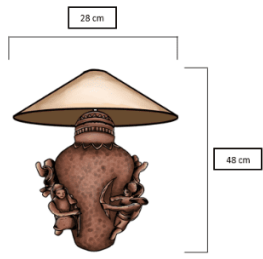
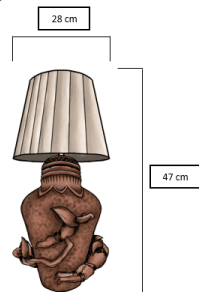
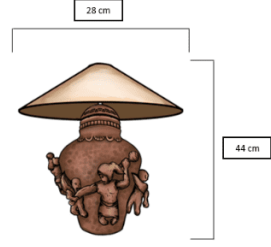
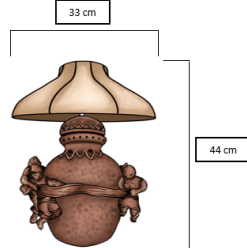
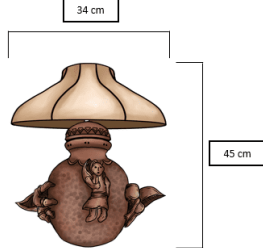
**Tabel 1. Tabel proses visualisasi perwujudan karya penciptaan**

No	Proses	Keterangan	Dokumentasi
1.	Gambar Sketsa alternatif	Gambar sketsa alternatif merupakan gambar sketsa yang dijadikan pijakan sketsa visual karya cipta. Sketsa tersebut dihasilkan dari eksplorasi yang sesuai dengan tema yang diangkat. Tujuan dari gambar sketsa alternatif untuk mencari perkembangan dari desain karya yang diciptakan kedalam wujud karya, dengan cara mengulas kemampuan dalam berimajiansi dan berekspresi sesuai dengan sketsa yang diinginkan. Hasil perkembangan sketsa tersebut diharapkan dapat menghasilkan karya yang baik dan bagus dari segi fungsi, segi keunikan, nilai moral dalam karya, karakter bentuk maupun mutu. Dalam penciptaan ini gambar sketsa alternatif yang dibuat bertema kisah Raden Gatotkaca sebagai ornamen kriya keramik guci lampu hias. Dalam pembuatan gambar sketsa alternatif tersebut diharapkan dapat menjadi pedoman dalam menentukan desain sketsa terpilih, kemudian akan dijadikan desain karya kerja untuk mewujudkan suatu karya dalam proses penciptaan.	<p>1) Sketsa Alternatif Karya 1</p> <p>(a) (b) (c)</p> <p>2) Sketsa Alternatif Karya 2</p> <p>(a) (b) (c)</p> <p>3) Sketsa Alternatif Karya 3</p> <p>(a) (b) (c)</p> <p>4) Sketsa Alternatif Karya 4</p> <p>(a) (b) (c)</p> <p>5) Sketsa Alternatif Karya 5</p> <p>(a) (b) (c)</p> <p>6) Sketsa Alternatif Karya 6</p> <p>(a) (b) (c)</p>
2.	Gambar sketsa terpilih	Desain gambar sketsa terpilih merupakan hasil dari pengembangan gambar sketsa alternatif. Sketsa terpilih merupakan sketsa yang dipilih untuk divisualisasikan menjadi desain karya, dengan sebagai lembar kerja dalam proses penciptaan visualisasi karya desain produk yang berupa produk kriya keramik guci lampu hias dengan tema kisah Raden Gatotkaca.	<p>1) Gambar Sketsa Terpilih Karya 1</p>






**Tabel 1. Tabel proses visualisasi perwujudan karya penciptaan (Lanjutan)**

No	Proses	Keterangan	Dokumentasi
		Desain gambar sketsa terpilih akan dijadikan pola dalam proses desain berdasarkan desain gambar sketsa alternatif. Tahap pembuatan harus menggunakan pertimbangan dari beberapa faktor yang berdasarkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain dalam membuat desain. Gambar sketsa terpilih memiliki gambar guci dengan keenam karya yang menggunakan bentuk silinder. Dan juga dengan memberi ornament dari kisah Raden Gatotkaca yang melingkari guci. Adapun gambar sketsa terpilih berdasarkan kriteria sebagai berikut; (a) aspek keamanan dari karya yaitu dari ukuran bentuk fisik karya yang tidak terlalu besar, (b) aspek kenyamanan karya yaitu dapat dinikmati dengan peletakan yang dapat menyesuaikan tempat dikarenakan ukuran yang tidak terlalu besar, (c) aspek estetika yaitu karya memiliki ornamen yang memberikan pesan melalui bentuk dari kisah Raden Gatotkaca. Ada tiga macam kap lampu yang digunakan diantaranya berjenis capping pendek, capping tinggi dan terompet datar.	<p>2) Gambar Sketsa Terpilih Karya 2</p>  <p>3) Gambar Sketsa Terpilih Karya 3</p>  <p>4) Gambar Sketsa Terpilih Karya 4</p>  <p>5) Gambar Sketsa Terpilih Karya 5</p>  <p>6) Gambar Sketsa Terpilih Karya 6</p> 
3.	Gambar Desain	Gambar desain merupakan hasil dari gambar terpilih yang memungkinkan untuk dibuat menjadi karya keramik. Gambar terpilih tersebut dibuat menjadi gambar desain dengan keseluruhan tampak gambarnya. Setiap desain karya diciptakan merupakan gambaran dari perwujudan karya dengan menggunakan media keramik <i>earthenware</i> .	<p>1) Gambar Desain Karya 1 (Berjudul Anugerah)</p> 







**Tabel 1. Tabel proses visualisasi perwujudan karya penciptaan (Lanjutan)**

No	Proses	Keterangan	Dokumentasi
		Gambar desain dari setiap karya memiliki perbedaan ukuran dari karya pertama yang berjudul “Anugerah” berukuran tinggi 48 cm dengan diameter 27 cm, karya kedua yang berjudul “Pengorbanan” berukuran tinggi 48 cm dengan diameter 28 cm, karya ketiga yang berjudul “Keberuntungan” berukuran tinggi 47 cm dengan diameter 28 cm, karya keempat yang berjudul “Taktik” berukuran tinggi 44 cm dengan diameter 28 cm, karya kelima yang berjudul “Balas budi” berukuran tinggi 44 cm dengan diameter 33 cm, dan karya terakhir yang berjudul “Wasiat” berukuran tinggi 45 cm dengan diameter 34 cm. terkait teknik dasar, teknik dekorasi yang digunakan dalam pembuatan karya keramik ini menggunakan teknik pijit, teknik tempel, dan teknik pilin sebagai teknik dasar adapun teknik dekorasi yang digunakan yaitu teknik ketuk, teknik gores, dan sebagainya. Ornamen yang diwujudkan dalam gambar desain guci lampu hias tersebut merupakan tema dari kisah wayang Raden Gatotkaca dari lahir hingga meninggal, dan dalam pembuatan desain tersebut tidak meninggalkan pesan moral dan nilai pendidikan dari kisah yang divisualisasikan pada desain karya tersebut.	<p>2) Gambar Desain Karya 2 (Berjudul Pengorbanan)</p>  <p>3) Gambar Desain Karya 3 (Berjudul Keberuntungan)</p>  <p>4) Gambar Desain Karya 4 (Berjudul Taktik)</p>  <p>5) Gambar Desain Karya 5 (Berjudul Balas Budi)</p>  <p>6) Gambar Desain Karya 6 (Berjudul Wasiat)</p> 



**Tabel 1. Tabel proses visualisasi perwujudan karya penciptaan (Lanjutan)**

No	Proses	Keterangan	Dokumentasi
4.	Pembentukan dengan teknik <i>pinching</i>	Tahap pembuatan karya dengan pembentukan badan keramik, diawali dengan melakukan pemijatan adonan tanah liat hingga adonan terasa lembut dan terulen dengan baik.	
5.	Pembentukan dengan teknik <i>coiling</i>	Tahap yang dilakukan terhadap adonan tanah liat yang berbentuk kepalan. Selanjutnya dibentuk bulat memanjang menyerupai “sosis” atau berupa pilinan-pilinan memanjang.	
6.	Pembentukan dengan teknik <i>ring building</i>	Teknik ini dilakukan dengan cara meletakkan gulungan adonan atau hasil pilin yang dibentuk secara melingkar, dengan menyerupai cincin dari bawah ke atas. Proses pembentukan ini dilakukan dengan cara memijit adonan dan menggabungkan antara adonan pilin satu ke pilin yang lainnya, sehingga membentuk badan keramik.	
7.	Pembentukan dengan teknik <i>throwing</i>	Tahapan selanjutnya yaitu adonan diletakkan di tengah alas papan media putar, kemudian papan media putar digerakan secara manual menggunakan tangan. Teknik ini dilakukan bersamaan dengan pembentukan badan keramik teknik dipijit. Selanjutnya hasil pijitan tanah liat ditarik keatas atau kearah bawah hingga menjadi bentuk sesuai rencana.	
8.	Penghalusan dengan teknik <i>burnish</i>	Penghalusan permukaan keramik dilakukan untuk merapatkan pori-pori pada permukaan keramik, sehingga tampak lebih bagus. Ada dua proses diantaranya: a) mengusap permukaan badan keramik menggunakan sedikit air secara perlahan, b) menggosok permukaan keramik menggunakan burnish (benda yang berfungsi untuk menghaluskan keramik) hingga permukaan menjadi rapat dan kilap.	

**Tabel 1. Tabel proses visualisasi perwujudan karya penciptaan (Lanjutan)**

No	Proses	Keterangan	Dokumentasi
9.	Dekorasi dengan teknik tempel	Prinsip teknik tempel ( <i>applied, applique</i> ) adalah memberikan hiasan dengan cara menambahkan suatu bentuk dan disatukan pada permukaan keramik. Bahan yang ditambahkan bisa terbuat dari material sejenis atau tidak sejenis yang bertujuan sebagai hiasan.	
10.	Dekorasi dengan teknik relief	Teknik relief adalah proses pemberian hiasan timbul yang dilakukan secara langsung pada permukaan badan keramik. Teknik ini dengan menggunakan alat butsir kayu dengan ujung tumpul, alat tersebut mempunyai sisi yang tajam dan tipis. Penggunaan alat tersebut dapat dilakukan dengan cara mengurangi atau menambahkan bahan pada permukaan keramik.	 
11.	Dekorasi dengan teknik ukir	Teknik ukir dilakukan secara langsung dengan menggores permukaan keramik yang masih lunak dengan benda tajam ataupun tumpul. Prinsip gerakannya adalah tekan-tarik (menggoret) sementara alat yang digunakan tidak diangkat sampai motif hiasan selesai dibuat.	
12.	Dekorasi dengan teknik ketuk	Teknik ketuk adalah suatu teknik dekorasi yang dilakukan dengan cara mengetuk permukaan keramik secara berulang-ulang, menggunakan benda dengan sisi tepi yang tumpul untuk memberikan kesan tekstur pada permukaannya.	
13.	Penjemuran keramik	Proses pengeringan dilakukan setelah karya kriya keramik telah selesai dan mencapai bentuk akhir sesuai yang dikehendaki pada rancangan desain final. Proses ini dilakukan untuk mengurangi kadar air dalam adonan tanah sehingga karya siap untuk dibakar.	

**Tabel 1. Tabel proses visualisasi perwujudan karya penciptaan (Lanjutan)**

No	Proses	Keterangan	Dokumentasi
14.	Pembakaran keramik	Pada proses pembakaran; alat yang diperlukan yaitu tungku atau oven pembakaran. Jenis tungku tersebut yaitu tungku persegi dengan bahan bakar gas.	
15.	Perakitan keramik menjadi guci lampu hias	Setelah melalui proses pembakaran dan menjadi karya kriya keramik berupa guci, selanjutnya dilakukan proses <i>finishing</i> . Proses <i>finishing</i> tersebut berupa pemasangan material lampu, seperti: kabel saklar, piting lampu, lampu, dan kap lampu. Hasil dari perakitan ini sehingga menjadi guci lampu hias sesuai dengan konsep yang dirancang.	

### 3.3. Hasil Visualisasi dan Analisis Karya Penciptaan

Hasil dari proses kreatif karya penciptaan ini berwujud enam karya kriya keramik guci lampu hias dengan mengangkat kisah Raden Gatotkaca, dengan mempertahankan eksistensi dari wayang dan nilai-nilai moralnya yang tinggi dalam bentuk inovasi baru dan mengembangkan wayang sebagai sumber ide ekonomi kreatif yang dapat memberikan nafas baru pada karya wayang sebagai warisan adiluhung sehingga lebih meningkatkan produk lokal dan menarik perhatian publik terhadapnya. Mundra, Raharja, dan Sukarya (2021) menyatakan bahwa dalam menciptakan suatu produk harus terdapat banyak perubahan dengan suatu keunikan melalui suatu riset dengan inovasi dan teknologi supaya menghasilkan suatu produk yang berbeda dari produk-produk yang telah diciptakan. Dalam produk guci lampu hias tersebut terdapat berbeda-beda ukuran, dan bentuk identik dengan bentuk silinder. Penciptaan guci lampu hias ini menyesuaikan dengan fungsi dari produk guci lampu yang dibuat sedemikian rupa sehingga terbentuk ornamen dari kisah Raden Gatotkaca, serta beberapa ornamen pendukung untuk memperindah guci lampu.

#### 1) Hasil Karya 1 “Anugerah”

Judul : Anugerah  
 Ukuran : 48 cm x 27 cm  
 Deskripsi :

Karya pertama merupakan karya kriya keramik desain produk guci lampu hias dengan konsep Raden Gatotkaca yang sedang digendong oleh ibunya yaitu Dewi Arimbi dan terlihat ayahnya yaitu Bima yang sedang berusaha untuk memutuskan ari-ari bayi Tentuka (Raden Gatotkaca), menggambarkan kesaktian bayi Tentuka dikarenakan kepatuhan Dewi Arimbi dan Bima pada kedua orang tuanya yang diramal akan mempunyai anak yang sakti mandraguna (Nanda, 2013). Tujuan dari karya pertama ini adalah memvisualisasikan pesan moral dari kepatuhan anaknya terhadap orang tua yang akan membawa keberuntungan bagi kehidupannya. Dalam melestarikan budaya dapat dilakukan secara eksploratif dalam produk industri

kreatif yang mengandung aspek fungsi, aspek edukatif, dan aspek seni seperti karya keramik guci lampu hias berikut yang merupakan karya pertama berjudul “Anugerah”.



**Gambar 1. Karya Kriya Keramik Guci Lampu Hias 1**

2) Hasil Karya 2 “Pengorbanan”

Judul : Pengorbanan  
Ukuran : 48 cm x 28 cm  
Deskripsi :

Karya kedua merupakan karya kriya keramik desain produk guci lampu hias dengan konsep Arjuna yang sedang bertarung dengan Karna untuk memperebutkan senjata Kuntawijayadanu dan terdapat bayi Tentuka (Raden Gatotkaca) dengan tali pusar yang melilit pada badannya, menggambarkan Arjuna yang bersedia mengorbankan nyawanya bertarung dengan Karna untuk memperebutkan senjata kuntawijayadanu untuk menyelamatkan keponakannya supaya ari-ari raden gatotkaca terputus (Nanda, 2013). Tujuan dari karya kedua ini adalah memvisualisasikan pesan moral dari, ketika ingin meraih impian dalam hidup harus disertai pengorbanan dan perjuangan. Dalam melestarikan budaya dapat dilakukan secara eksploratif dalam produk industri kreatif yang mengandung aspek fungsi, aspek edukatif, dan aspek seni seperti karya keramik guci lampu hias berikut yang merupakan karya kedua berjudul “Pengorbanan”.



**Gambar 2. Karya Kriya Keramik Guci Lampu Hias 2**

### 3) Hasil Karya 3 “Keberuntungan”

Judul : Keberuntungan

Ukuran : 47 cm x 28 cm

Deskripsi :

Karya ketiga merupakan karya kriya keramik desain produk guci lampu hias dengan konsep bayi Tentuka (Raden Gatotkaca) yang sedang terbang dengan tali pusar yang terbalut oleh sarung pedang kuntawijayadanu yang menyeret Arjuna karena kekuatannya, menggambarkan Arjuna yang telah tidak berhasil mendapatkan senjata Kuntawijayadanu dalam pertarungannya melawan Karna akan tetapi Arjuna mendapatkan suatu keberuntungan yaitu sarung senjata Kuntawijayadanu yang juga dapat memutus ari-ari bayi Tentuka (Nanda, 2013). Tujuan dari karya ketiga ini adalah memvisualisasikan pesan moral dari, ketika berjuang dengan sungguh-sungguh dan tekad yang kuat maka akan mendapatkan hal yang lebih beruntung dari apa yang impikan. Dalam melestarikan budaya dapat dilakukan secara eksploratif dalam produk industri kreatif yang mengandung aspek fungsi, aspek edukatif, dan aspek seni seperti karya keramik guci lampu hias berikut yang merupakan karya ketiga berjudul “Keberuntungan”.



**Gambar 3. Karya Kriya Keramik Guci Lampu Hias 3**

### 4) Hasil Karya 4 “Taktik”

Judul : Taktik

Ukuran : 44 cm x 28 cm

Deskripsi :

Karya keempat merupakan karya kriya keramik desain produk guci lampu hias dengan konsep bayi Tentuka (Raden Gatotkaca) yang sedang menggigit Sekipu dengan taringnya dan Kresna yang sedang memotong taring bayi Tentuka (Raden Gatotkaca), menggambarkan pertarungan antara bayi Tentuka dengan Sekipu dengan cara bertarung bayi Tentuka yang tidak baik dimata Kresna sehingga Kresna mematahkan taring bayi Tentuka, Kresna memberi nasihat pada bayi Tentuka bahwa bertarung harus dengan tiki taka (Nanda, 2013). Tujuan dari karya keempat ini adalah memvisualisasikan pesan moral dari, Dalam menyelesaikan suatu permasalahan tidak harus diselesaikan dengan kekerasan dan tidak harus menggunakan keistimewaan yang kita punya secara tidak baik. Dalam melestarikan budaya dapat dilakukan secara eksploratif dalam produk industri kreatif yang mengandung aspek fungsi, aspek edukatif, dan aspek seni seperti karya keramik guci lampu hias berikut yang merupakan karya keempat berjudul “Taktik”.



**Gambar 4. Karya Kriya Keramik Guci Lampu Hias 4**

5) Hasil Karya 5 “Balas Budi”

Judul : Balas Budi  
Ukuran : 44 cm x 33 cm  
Deskripsi :

Karya kelima merupakan karya kriya keramik desain produk guci lampu hias dengan konsep Raden Gatotkaca yang berada dibelakang arjuna untuk membantu dalam peperangan dengan Raden Gatotkaca memegang senjata yang diarahkan pada musuh seakan-akan Arjuna yang membunuh dan terdapat prajurit musuh yang tertusuk oleh senjata yang diarahkan oleh Raden Gatotkaca, menggambarkan pertarungan Arjuna dengan musuh dalam peperangan dengan bantuan Raden Gatotkaca sebagai balas budi atas semua yang telah Arjuna bantu pada Raden Gatotkaca (Nanda, 2013). Tujuan dari karya kelima ini adalah memvisualisasikan pesan moral dari, Setiap suatu kebaikan apa yang telah orang berikan seharusnya harus membalasnya dengan kebaikan pula. Dalam melestarikan budaya dapat dilakukan secara eksploratif dalam produk industri kreatif yang mengandung aspek fungsi, aspek edukatif, dan aspek seni seperti karya keramik guci lampu hias berikut yang merupakan karya kelima berjudul “Balas Budi”.



**Gambar 5. Karya Kriya Keramik Guci Lampu Hias 5**

6) Hasil Karya 6 “Wasiat”

Judul : Wasiat  
Ukuran : 45 cm x 34 cm

Deskripsi :

Karya keenam yang berjudul “Wasiat” berukuran 45 cm x 34 cm yang merupakan karya kriya keramik desain produk guci lampu hias dengan konsep Raden Gatotkaca tertusuk pedang Kuntawijayadanu pada bagian perutnya di kahyangan dan Karna yang mati tertimpa mayat gatotkaca, menggambarkan pertarungan Raden Gatotkaca dan Karna dengan kematian Raden Gatotkaca yang memberi wasiat pada pamannya meminta untuk jasadnya dapat membunuh musuhnya (Nanda, 2013). Tujuan dari karya keenam ini adalah memvisualisasikan pesan moral dari, Dalam hidup kita dapat memilih ingin dikenang seperti apa. Dalam melestarikan budaya dapat dilakukan secara eksploratif dalam produk industri kreatif yang mengandung aspek fungsi, aspek edukatif, dan aspek seni seperti karya keramik guci lampu hias berikut yang merupakan karya keenam berjudul “Wasiat”.



**Gambar 6. Karya Kriya Keramik Guci Lampu Hias 6**

Adapun beberapa unsur-unsur aspek dari keenam karya keramik guci lampu hias tersebut mencakup keseluruhan karya dikarenakan kesamaan dari aspek-aspeknya yang diantaranya; (a) aspek fungsi, bahwa karya-karya guci lampu hias diatas digunakan sebagai dekorasi elemen estetik interior melalui ornamen-ornamen yang divisualisasikan, (b) aspek ergonomi, bahwa karya-karya guci lampu hias diatas memiliki keamanan, kenyamanan dan juga ukuran yang pada umumnya tidak terlalu besar dan mudah dipindah dengan tidak menggunakan tenaga yang besar, (c) aspek estetika, bahwa dalam karya-karya guci lampu hias diatas terdapat aspek estetik yang terwujud dari beberapa unsur yang diantaranya; garis zig-zag pada ornamen yang memberikan kesan tajam, tegas dan dinamis sehingga karya terlihat lebih menarik (Abduljaleel, 2020). Kemudian warna coklat kemerahan pada guci lampu hias yang menghasilkan corak warna yang kurang kontras dan kurang tajam sehingga memberikan kesan hangat, kemudian tekstur yang diciptakan dengan unsur titik yang diperoleh dari teknik dekorasi ketok pada permukaan badan guci keramik sehingga terkesan kasar, dan kemudian bentuk ornamen dari objek-objek tokoh kisah Raden Gatotkaca sebagai objek utama penciptaan ini yang terbentuk melalui teknik pembentukan dasar pijit/*pinching* dan teknik tempel yang memberikan kesan realistis kehidupan. Sejalan dengan pendapat menurut Sumadi (2017) Aspek-aspek pada benda yang bernilai seni yaitu merupakan aspek filosofis dengan benda tersebut tercipta melalui ekspresi individu dari seorang seniman, sehingga wujud dari karya seni pasti memiliki makna tersendiri dari seniman. Karya seni bernilai edukasi yang merupakan benda-benda yang diciptakan memiliki unsur-unsur yang mengandung pendidikan yang dapat mengedukasi masyarakat. Adapun nilai fungsional pada suatu karya seni dimana merupakan benda yang bernilai fungsi atau dapat melengkapi kebutuhan manusia (Sumadi, 2017).

Telaah estetika visual produk lampu hias yang merupakan hasil kreasi yang bertema kisah Raden Gatotkaca telah menghasilkan enam ragam produk lampu hias sebagai elemen estetika interior dengan tema tersebut. Kehadiran produk lampu ini ketika diterapkan pada ruang interior dapat menghasilkan efek estetika pada ruang interior tersebut yang disebabkan oleh kehadiran visual dari tampilan guci ketika lampu tersebut dinyalakan maupun tidak. Produk ke enam lampu ini secara garis besar memiliki keruangan dengan struktur dasar bentuk silinder baik pada kap lampu maupun pada guci lampu. Perpaduan elemen kap dan guci merupakan satu kesatuan yang harmonis karena keduanya memiliki struktur yang sama. Untuk menghindari atau mengurangi efek kemonotonan bentuk antara kap dan guci maka peneliti menerapkan ornamen timbul dengan tema kisah Raden Gatotkaca yang dilakukan dengan teknik ornamen tempel kombinasi gores. Untuk memberikan efek permukaan pada bidang guci tidak monoton juga diterapkan tekstur kasar yakni cekung yang dicapai melalui teknik ketuk pada saat guci dalam kondisi basah. Hal ini seperti halnya dalam teori desain, bahwa perancangan suatu produk elemen estetika interior hendaknya mempertimbangkan aspek-aspek kekontrasan maupun keharmonisan agar produk tersebut tampil serasi pada lingkungan interior (Sumadi, 2017). Pencapaian estetika yang lain yakni perpaduan elemen warna kontras antara kap lampu pada bagian di atas dan guci yang di bawah yakni dengan kap lampu dominan putih dan bagian guci dengan dominan coklat, karya tersebut merupakan karya pertama yang berjudul “Anugerah” dan juga karya ketiga yang berjudul “Keberuntungan”. Adapun warna lain pada kap lampu dengan dominan coklat soft dan bagian guci dengan dominan coklat, karya tersebut merupakan karya kedua, keempat, kelima dan keenam yang berjudul, “Pengorbanan”, “Taktik”, “Balas Budi”, dan “Wasiat”.

Adapun pada karya guci berjudul “Pengorbanan”, “Taktik”, “Balas Budi”, dan “Wasiat”, komposisi antara kap dan guci lampu dengan warna lebih harmonis karena warna antara guci dan kap lampu menggunakan warna yang lebih serasi yakni kap lampu lebih dominan warna coklat muda dan guci dengan dominan coklat, pada karya ini mempresentasikan keharmonisan warna antara kap dan guci lampu. Dan ketika lampu dinyalakan cahaya akan menimpa pada permukaan guci lampu bagian atas sehingga akan lebih nampak harmonis, antara elemen yang ada di atas dan elemen yang ada di bawah. Hal ini seperti yang tampak pada karya Ponimin dengan tema pertarungan pasukan corona yakni untuk mencapai keharmonisan bentuk pada karya tersebut, beliau menampilkan warna tokoh utama dengan warna coklat tanah liat yang disemur dengan warna cream. Sehingga antara permukaan bentuk dan permukaan ornamen pada karya tersebut terdapat keserasian (Ponimin & Guntur, 2021).

#### **4. Simpulan**

Proses yang dilakukan pada penciptaan yaitu eksplorasi ide dan konsep kemudian melalui tahap perancangan dari hasil konsep dan ide berupa sketsa alternatif dan dilanjutkan dengan tahap perwujudan dengan merealisasikan dari sketsa terpilih kedalam wujud sebenarnya sebagai perwujudan karya akhir yang mengandung aspek nilai, aspek edukatif, dan aspek fungsional berdasarkan ekspresi pencipta yaitu karya kriya keramik guci lampu hias dengan ornamen yang bertema kisah Raden Gatotkaca. Pada prosesnya pencipta menggunakan kolaborasi teknik keramik yaitu teknik pilin, teknik pijit, dan teknik ketuk. Dalam perwujudan penciptaan ini menghasilkan enam karya yang terdiri dari: 1) Anugerah, yang memberikan pesan moral kepatuhan anaknya terhadap orang tua yang akan membawa keberuntungan bagi kehidupannya. 2) Pengorbanan, yang memberikan pesan moral ketika ingin meraih impian dalam hidup harus disertai pengorbanan dan perjuangan. 3) Keberuntungan, yang memberikan pesan moral ketika berjuang dengan sungguh-sungguh dan tekad yang kuat maka akan

mendapatkan hal yang lebih beruntung dari apa yang impikan. 4) Taktik, yang memberikan pesan moral dalam menyelesaikan suatu permasalahan tidak harus diselesaikan dengan kekerasan dan tidak harus menggunakan keistimewaan yang kita punya secara tidak baik. 5) Balas Budi, yang memberikan pesan moral setiap suatu kebaikan apa yang telah orang berikan seharusnya harus membalasnya dengan kebaikan pula. 6) Wasiat, yang memberikan pesan moral dalam hidup kita dapat memilih ingin dikenang seperti apa. Keenam karya tersebut telah memenuhi aspek interior seperti aspek fungsi, aspek ergonomi, dan aspek estetika. Perwujudan karya guci lampu hias tersebut pencipta berharap dengan terwujudnya karya ini dapat memberi motivasi terhadap generasi penerus untuk melestarikan wayang tanpa adanya anggapan bahwa “wayang hanyalah hal yang kuno yang tidak perlu dilestarikan” dan pencipta berharap kriya keramik terus mendapatkan inovasi baru dari generasi penerus. Keenam karya yang bersumber ide dari kisah Raden Gatotkaca ini masih dapat dijadikan ide penciptaan lain oleh peneliti lainnya, baik berupa produk interior maupun produk lainnya.

## Daftar Rujukan

- Adebowale Abduljaleel, A. (2020). Ceramic Clay-Arc-Decor: a New Technology for Interior and Exterior Column Designs. *International Journal of Research Publications*, 60(1), 68–79. <https://doi.org/10.47119/ijrp100601920201406>
- Alfaqi, M. Z., Shofa, A. M. A., & Habibi, M. M. (2019). *Peran Pemuda Dalam Pelestarian Wayang Suket Sebagai Aktualisasi Nilai Moral Pancasila Role of Youth in the Preservation of Wayang Suket Actualization Pancasila Moral Values*. 4, 368–374. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>
- Anggriani, S. D., Sidyawati, L., & Prasetyo, A. R. (2021). *Kerajinan Kayu Ornamen Cukli dengan Teknik Mozaik untuk Menambah Nilai Estetik*. 6, 65–78.
- Aprilia, H., Ponimin, & Sidyawati, L. (2022). *Seni Keramik Gerabah Sentra Bumijaya Serang : Studi Proses Produksi dan Desain Ragam Hias Gerabah Berciri Khas Banten*. 2(4), 561–581. <https://doi.org/10.17977/um064v2i42022p561-581>
- Astarina, D., Haldani, A., & Jelantik, B. (2016). Nilai Kreativitas Pada Kreasi Mata Kuliah Keramik Mahasiswa 2010 Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Sositologi*, 15(3), 390–411. <https://doi.org/10.5614/sostek.2016.15.3.7>
- Fidelia, R., & Pratama, D. (2018). Busana Kerajaan Tokoh Gatotkaca Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(01), 78–81. <https://doi.org/10.30998/vh.v1i01.18>
- Giyono. (2017). *Deformasi Bentuk Hanoman Dalam Karya Keramik* [Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. file:///D:/FOLDER KULIAH/Bimbingan Skripsi/2. Skripsi Abang Fix/Dapus Artikel Jolla/Giyono 2017.pdf
- Gustami. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. ISI Yogyakarta.
- Gustami. (2007). *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*. Prasista.
- Hariyanto. (2017). *Transformasi Tokoh Semar Dalam Pewayangan Pada Penciptaan Karya Keramik* [Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. file:///D:/FOLDER KULIAH/Bimbingan Skripsi/2. Skripsi Abang Fix/Dapus Artikel Jolla/Hariyanto 2017.pdf
- Harmawati, Y., Abdulkarim, A., & Rahmat. (2016). Nilai Budaya Tradisi Dieng Culture Festival sebagai Kearifan Lokal untuk Membangun Karakter Bangsa. *Journal of Urban Society's Arts*, 3(2), 82–95. <https://doi.org/10.24821/jousa.v3i2.1477>
- Herlyana, E. (2013). Sebagai Media Penanaman Nilai Religius Islam Pada Masyarakat Jawa. *Thaqafiyat*, 14(N0 1), 127–144.
- Jamaludin, Y. N. (2017). Visualisasi Seni Keramik Karya F. Widayanto. *Pantun*, 2(2), 150–158. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/764>
- Mudra, I. W., Raharja, I. G. M., & Sukarya, I. W. (2019). Motif Tradisi Wayang Khas Bali Pada Penciptaan Seni Keramik. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 320. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i2.14813>

- Muhsin, M., Setiyadi, D., & Irawati, L. (2021). Nilai Moral Dan Nilai Filosofi Dalam Cerita Wayang Dengan Lakon “Parikesit Dadi Ratu.” ... *Seminar Nasional Literasi*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/literasi/article/view/1732%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/literasi/article/viewFile/1732/1476>
- Mundra, I. W., Raharja, I. G. M., & Sukarya, I. W. (2021). Estetika Visual Kriya Keramik Berornamen Wayang Khas Bali V. *Jurnal Seni Dan Budaya*, 5(1), 40–52.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nanda. (2013). *Wayang dan Tokoh*. Bintang Cemerlang.
- Nurgiyantoro, B. (2011). *Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa*. 18–34.
- Ponimin. (2010). *Desain dan Teknik Berkarya Kriya Keramik (1st ed., Vol. 1)*. Penerbit : Lubuk Agung.
- Ponimin. (2018). Diversifikasi Desain Produk Sentra Keramik Dinoyo Bersumber Ide Budaya Lokal Malang. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pengajarannya*, 46(1), 111–123. <https://doi.org/10.17977/um015v46i12018p111>
- Ponimin, & Guntur. (2020). Expressing the robustness of love in ceramic art: A creative approach study. *Anastasis*, 7(2), 285–306. <https://doi.org/10.35218/armca.2020.2.10>
- Ponimin, & Guntur. (2021). The COVID-19 War in Ceramic Arts: Navigating Aesthetic and Symbolic Expressions. *Aisthesis (Italy)*, 14(1), 81–99. <https://doi.org/10.36253/AISTHESIS-12056>
- Ponimin, Widodo, T., & Asmi, O. (2019). Pengembangan Desain Gerabah Tradisional Sentra Pagelaran Malang dengan Teknik Aplikasi Serat Alam Melalui Program Kemitraan Masyarakat. *Jurnal Imajinasi*, XII(2), 57–64.
- Purwanto, S. (2018). Pendidikan Nilai dalam Pagelaran Wayang Kulit. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1–30. <https://doi.org/10.21274/taalum.2018.6.1.1-30>
- Sabunga, B., Budimansyah, D., & Sauri, S. (2016). Nilai-Nilai Karakter Dalam Pertunjukan. *Jurnal Sosioreligi*, 14(1), 1–13.
- Saptodewo, F. (2016). Pengembangan Karakter Wayang Tetuka untuk Pengembangan Cerita Saat Berada di Kawah Candradimuka. *Jurnal Desain*, 3(03), 229–236. [https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal\\_Desain/article/view/714](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/714)
- Sari, K. W. (2016). *Fungsi Wayang Orang Krido Wandowo dalam Kehidupan Masyarakat Desa Jiwan, Karangnongko, Klaten*. 15(2), 180–187.
- Steven, A., & Martono, J. (2014). Aplikasi Ragam Hias Keramik Peranakan China Menggunakan Teknik Lukis Sutra Pada Kain Sutra. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa Dan Desain*, 3(1), 1–6.
- Sucipta. (2009). *Ensiklopedia Tokoh-Tokoh Wayang dan Silsilahnya*. PT.Buku Kita.
- Sugiarti, D., & Ratyaningrum, F. (2015). *Pembuatan Buku Cerita Bergambar dengan Tokoh Gatotkaca Sebagai Media Pembelajaran Cerita Kelas B TK Khalifah Surabaya*. 3, 64–69.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sumadi, R. (2017). Peranan Desain Interior Perpustakaan Bagi Pemustaka Di Perpustakaan P3Dspbkp. *Jurnal Pari*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.15578/jp.v2i1.3246>
- Sutopo, & Arief. (2010). *Terampil mengolah data kualitatif dengan NVIVO*. Prenada Media Group.