

Spirit Pribahasa Mambangkik Batang Tarandam In The Ceramic Artwork

	<p>Dwita Anja Asmara Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakartaartaria, dwita.anja@gmail.com  https://orcid.org/no_id_orcid https://orcid.org/0000-0002-5169-5231</p>
<p><i>Keywords:</i> Expressive, Ceramics and Spirit Mambangkik Batang Tarandam</p>	<p style="text-align: center;">ABSTRACT</p> <p><i>Mambangkik batang tarandam</i> is a Minangkabau proverb meaning an attempt to revitalize something ancient to be beneficial and sustainable. There is a cultural transformation and value change in traditional art and lifestyle of the Minangkabau People. This creation aims at (1) understanding and internalizing the spirit of <i>mambangkik batang tarandam</i> contained in the forgotten, neglected, marginalized, and faded symbols through creative and innovative ceramic; (2) resurging the people, especially the people of Minangkabau, to revitalize Minangkabau’s traditional arts that have nearly been ignored and neglected.</p> <p>The art works were created in four phases: (1) Exploration; (2) Experiment; (3) Design; and (4) Realization. The ceramics were made of stoneware clay from Singkawang and Sukabumi. Pinching, slabbing, and casting techniques were employed. At the end, the ceramics were combined with bamboo, wood, cloth, and fiberglass as the supplementary materials.</p> <p>In conclusion, the created art works are expressed to do not only express beauty and self expression but become social criticism and awareness to maintain the presently neglected local wisdoms.</p>
<p><i>Kata Kunci:</i> Keramik, Ekspresi dan spirit pribahasa, <i>Mambangkik Batang Tarandam</i></p>	<p style="text-align: center;">ABSTRAK</p> <p><i>Mambangkik batang tarandam</i> adalah sebuah peribahasa Minangkabau, diartikan sebagai upaya mengangkat kembali, sesuatu yang sudah lama tenggelam agar menjadi bermanfaat dan berkelanjutan. Tsaat ini telah terjadi transformasi budaya dan pergeseran nilai dalam seni tradisi dan pola kehidupan bermasyarakat orang Minangkabau. Penciptaan karya ini bertujuan untuk (1) memahami dan menghayati spirit pribahasa <i>mambangkik batang tarandam</i>, yang terkandung dalam simbol terlupakan, tertenggelamkan, terabaikan, tersisihkan dan tersingkirkan, melalui karya keramik yang bersifat kreatif dan inovatif. (2) menggugah masyarakat umum dan masyarakat Minang khususnya, agar ikut merevitalisasi seni tradisi Minangkabau yang sudah hampir ditinggalkan dan dilupakan.</p> <p>Proses penciptaan karya ini melalui empat tahap (1) Eksplorasi, (2) Eksperimen, (3) Perancangan, dan (4) Perwujudan. Keramik yang diciptakan menggunakan tanah liat <i>stoneware</i> dari Singkawang dan Sukabumi, dibentuk dengan teknik-teknik <i>pinching</i>, <i>slabbing</i>, dan <i>casting</i>. Pada tahap akhir keramik digabung dengan bahan-bahan bambu, kayu, kain, dan <i>fiberglass</i></p>

	sebagai pendukung perwujudannya. Karya cipta ini mengetengahkan tentang keindahan dan ekspresi pribadi yang diharapkan dapat digunakan sebagai kritik sosial dan penyadaran bagi masyarakat agar selalu menjaga kearifan lokal, yang semakin dilupakan.
--	---

INTRODUCTION/ PENDAHULUAN

Mambangkik batang tarandam adalah sebuah ungkapan dari peribahasa Minang, diartikan secara harfiah yaitu, kayu yang berkualitas baik, terendam lama dalam air dan lumpur, diangkat keluar untuk dimanfaatkan bagi kepentingan bersama (Nafis, 1995: 57). Peribahasa ini diwarisi dari generasi ke generasi melalui tutur kata lisan yang sangat memasyarakat. Adalah biasa bagi orang Minangkabau menyisipkan satu kata atau lebih peribahasa dalam percakapan sehari-hari. Peribahasa *mambangkik batang tarandam* memiliki arti kiasan kepada seseorang atau masyarakat yang berupaya untuk mengangkat kembali nama atau gelar pusaka yang telah lama tenggelam (Arifin, 1995: xi). Berkaitan dengan tema yang diangkat, *mambangkik batang tarandam* diartikan sebuah spirit dalam upaya mengangkat kembali sesuatu (seni tradisi, hasil-hasil budaya, dan pola kehidupan bermasyarakat orang Minangkabau) yang tersingkir dan terlupakan ke atas permukaan, agar menjadi berguna, bermanfaat dan berkelanjutan.

Mengingat pengaruh budaya global telah menjadi ancaman bagi eksistensi dan keberlanjutan seni tradisi saat ini maka upaya membendung hal tersebut ditumbuhkanlah sebuah gerakan kembali *ka nagari* yaitu kembali ke budaya lokal (Piliang, 2004: xi). Hal ini dapat diartikan sebagai upaya membangkitkan kesadaran masyarakat Minang untuk kembali memikirkan seni-seni tradisi dan hasilnya, yang mulai terlupakan dan tersingkirkan oleh pengaruh globalisasi yang telah melanda Minangkabau.

Fenomena yang patut menjadi perhatian untuk masyarakat Minang dapat di lihat dari perubahan pola kehidupan masyarakat Minang, *nagari* telah berubah menjadi desa, hilangnya peranan penghulu, bergesernya peran *Mamak* dalam suku. Perubahan ini juga terjadi pada bidang seni pertunjukan, mulai terbengkalainya seni tradisi seperti *randai, saluang, rabab, pencak silat, talempong*. Bidang hasil seni kriya tekstil, seperti budaya menggunakan *tingkuluak* dan *baju kurung* hal ini tidak lagi menjadi pakaian keseharian perempuan Minang. *Bidang penggunaan* peralatan rumah tangga atau pelengkap sajian adat, seperti *carano* untuk tempat *sirih, cerek* tempat air minum, *katidiang* tempat beras, *cupak* dan *gantang* untuk menakar beras, kini tergusur dengan kehadiran barang-barang plastik buatan pabrik. Selain dari yang dijelaskan di atas dapat di lihat juga pada keberadaan *Rumah gadang* sebagai tempat tinggal orang minang, telah beralih fungsi, bukan lagi sebagai tempat kediaman keluarga tetapi untuk gedung perkantoran, *Rangkiang* yang dahulunya tempat penyimpanan hasil panen saat ini kehilangan fungsi dan kadang lapuk di halaman. Demikian pula yang terjadi di bidang sastra. Tradisi sastra yang dulu sedemikian kuatnya dan penuh dengan nilai-nilai filsafat, agama, adat-istiadat yang dimiliki oleh orang Minang, kini hanya tinggal cerita lama di simpan di museum atau perpustakaan.

Fenomena yang terjadi di Ranah Minang itu telah membuka pemikiran penulis. Melalui tema ini akan menciptakan karya-karya yang dapat menggugah kesadaran kita semua bahwa telah terjadi pergeseran nilai dan perubahan pola kehidupan masyarakat Minang saat ini Bentuk perwujudan karya ini akan mengambil ikon-ikon dari tradisi yang ada di Minangkabau. Mengambil ide dari budaya sendiri akan lebih menarik dengan ikut mewacanakannya kepada masyarakat, karena objek yang divisualisasikan lekat dan dekat dengan kehidupan penulis.

Munculnya ide pembuatan karya keramik ini tidak lepas dari alam dan lingkungan di mana penulis dilahirkan. Pengaruh lingkungan budaya masa kecil ikut juga andil di dalam proses munculnya karya ini, seperti dikatakan Raharjo, (2001: 4) bahwa, bila dikaji lebih jauh ada hubungan yang erat antara seorang seniman dengan sejarah yang melatar belakangi kehidupannya. Penulis sangat terobsesi oleh gejala dan perubahan yang telah melanda Minangkabau. Sesuatu yang dilihat dan dirasa, seakan dapat merefleksikan kekuatan, keinginan jiwa untuk berkarya seni.



Munculnya tema *mambangkik batang tarandam* ini diawali dari kegelisahan beberapa budayawan Minang dalam sebuah katalog pameran seni rupa Minangkabau dan perbincangan sesama teman seniman, yang berasal dari Minangkabau di sekeliling penulis. Mereka melihat dan merasakan kurangnya penghargaan yang diberikan pada hasil seni dan budaya oleh masyarakat, seperti yang diungkapkan Utama (2004:9) paradigma berfikir orang Minang dalam rentang waktu tiga puluh tahun terakhir menunjukkan adanya kecenderungan umum yang kurang memberikan tempat yang layak bagi dunia seni dan budaya, meskipun wacana pemikiran yang mereka kembangkan tentang keminangkabauan selalu bertolak dari wacana kebudayaan itu sendiri. Namun sangat jarang wacana tersebut menyentuh secara sungguh-sungguh hingga menumbuhkan kreatifitas.

Membaca tulisan Utama tersebut semakin kuat niat penulis untuk mengusung tema *spirit mambangkik batang tarandam* ini sebagai sumber ide dalam karya keramik. Hal ini dapat dirasakan sebagai sebuah sindiran/sentilan halus kepada masyarakat Minang di perantauan dan di kampung halaman. Bahwa dengan mengapresiasi sebuah hasil karya seni, dapat membangkitkan kesadaran orang tentang betapa berharganya mempunyai daerah yang kaya dengan berbagai macam hasil budaya yang tinggi nilainya. Tema *mambangkik batang tarandam* diharapkan memunculkan kesadaran kita semua sebagai pelaku seni dan budaya, bahwa eksistensi dan keberlanjutan seni tradisi mulai terpengaruh oleh budaya global digitalisasi yang mulai dirasakan sebagai sebuah ancaman, sehingga diperlukan upaya untuk menumbuhkan kesadaran, bahwa warisan seni tradisi harus diberi tempat, bukan ditinggalkan, dilerantarkan atau disingkirkan.

Pembahasan ini akan dibatasi pada persoalan mencoba mendalami makna yang terkandung dalam *spirit peribahasa mambangkik batang tarandam* agar dapat diujud pada karya keramik seni. Upaya ini akan bermuara pada sebuah pertanyaan bagaimana cara memvisualisasikannya pada karya keramik? Seperti apa hasil karya mengusung tema *spirit peribahasa mambangkik batang tarandam* ke dalam karya keramik seni yang ekspresif, kreatif, inovatif, unik, serta dapat menjadi sebuah pesan kepada masyarakat Minangkabau khususnya dan kepada masyarakat pada umumnya, dalam upaya pelestarian budaya yang sudah mulai tersingkirkan. Tujuan lainnya sebagai sebuah wacana baru melalui karya keramik, agar masyarakat dapat memahami dan merasakan bahwa tema tentang keterabaikan, keterlupaan, dan ketersingkirannya seni tradisi dan budaya yang bersumber dari *spirit peribahasa mambangkik batang tarandam* melalui karya keramik ekspresi ini, akan dapat menjadi pesan seni yang dititipkan pada masyarakat. Pesan tersebut berisikan Ingin menggugah semangat masyarakat umum dan masyarakat Minang khususnya, agar ikut bangkit merevitalisasi hasil-hasil karya seni tradisi Minangkabau, yang hampir atau sudah ditinggalkan dan dilupakan. *Spirit* dari pesan tersebut akan direalisasikan sesuai dengan kemampuan berekspresi, dalam wujud karya keramik kontemporer yang kreatif dan unik. Karya ini nantinya diharapkan dapat memperkaya ide dan bentuk seni kriya keramik yang mengambil inspirasi dari seni budaya Minangkabau. Membuat masyarakat tergugah untuk selalu merevitalisasi hasil-hasil budaya masa lampau, seiring dengan perubahan zaman.

Penciptaan karya ini dipengaruhi oleh faktor intrinsik, yaitu dorongan yang kuat dari dalam diri untuk merefleksikan fenomena yang terjadi di tanah kelahiran penulis. Selain dorongan dari dalam, faktor ekstrinsik juga mempengaruhi penulis, yaitu dengan melihat telah munculnya gejala ingin meninggalkan nilai-nilai tradisi oleh masyarakat pendukungnya.

Berawal dari sebuah kegelisahan ketika mengamati gejala yang terjadi, terutama pada pola dan tujuan hidup orang Minang saat ini, penulis melihat dan merasakan telah mulai tersingkirnya seni-seni tradisi dalam masyarakat Minang. Hal tersebut yang mengawali perjalanan penulis, dalam menelusuri kembali bagian-bagian yang telah terlupakan, terabaikan, tersingkirnya seni-seni tradisi, serta pola hidup bermasyarakat orang Minangkabau. Sebagai seorang yang berkecimpung di bidang seni rupa, salah satu yang dapat disumbangkan adalah karya seni, yang diharapkan dapat menggugah kesadaran masyarakat Minang terutama generasi mudanya, tentang bahwasanya ada yang telah berubah pada seni budaya dan hasil budaya mereka.

Penciptaan karya ini juga sebagai salah satu upaya untuk mempelajari dan mengetahui makna simbolik dari *spirit peribahasa mambangkik batang tarandam* melihat pada fenomena yang terjadi saat ini. Dalam istilah Minang dikatakan *adat lamo pusako usang*. Pepatah ini dapat diartikan sebagai upaya

menumbuhkan gerakan baru *mambangkik batang tarandam*, artinya mencoba mengangkat lagi sesuatu yang sudah terbenam lama sehingga terlupakan. Upaya *mambangkik* (bangkit) penulis anggap sebagai sebuah usaha revitalisasi terhadap seni tradisi dan hasil-hasil budaya masyarakat Minangkabau. Pengamatan dari Fenomena yang terjadi saat ini yaitu;
Pengaruh Global

Perubahan yang terjadi di Minangkabau saat ini diawali dari melihat pembangunan yang berkembang pesat seperti yang di katakan tokoh Minangkabau bahwa tidak hanya kemajuan pada sarana dan prasarana fisik saja tetapi juga kemajuan pada penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi informatika, komunikasi dan transportasi. Hal ini telah membuat masyarakat Minangkabau menjadi masyarakat global (Amir, 1997: 7). Tidak dipungkiri bahwa telah banyak nilai positif yang diterima masyarakat saat ini. Kehadiran teknologi informasi membawa dampak, nilai-nilai sosial dan budaya asing bagaikan tidak terbendung masuk melanda kehidupan masyarakat. Mulai dirasakan adanya perubah/bertentangan dengan sistem nilai yang telah melembaga dan mengental dalam kehidupan masyarakat Minang secara turun-temurun.

Menghadapi suasana seperti di atas diharapkan kepada seluruh lapisan masyarakat baik yang di kampung maupun yang dirantau punya iktikad baik untuk membangkitkan kembali kejayaan tradisi Minangkabau sesuai dengan bidang dan kemampuan masing-masing. Penulis sebagai orang Minang yang berkecimpung di bidang seni, upaya yang dapat penulis sumbangkan sesuai dengan bidang penulis. Dengan menangkap gejala dan fakta di lapangan menjadikan sebagai sebuah sumber ide. Fenomena tersebut penulis interpretasikan menjadi sebuah pesan seni atau suatu kesepakatan dalam pikiran penulis, untuk menciptakan karya-karya dengan tema yang mengindikasikan hal-hal mengenai tema besar yang melingkupi pada persoalan keterabaikan, tersisihkan, dan tersingkirkan dari tradisi budaya Minang dengan spirit peribahasa Minangkabau *mambangkik batang tarandam*.

Selain melihat fenomena yang terjadi di Minangkabau penulis juga mencoba mencari acuan pendukung agar penciptaan ini lebih dapat memperjelas ide, maka perlu ditampilkan beberapa sumber acuan, selain dari studi dan pemaknaan ikon-ikon yang penulis ambil dari kejadian dan fenomena yang terjadi di Minangkabau saat ini, penulis juga memperkaya imajinasi penulis dengan melihat dan memahami beberapa karya seniman dalam dan luar negeri. Karya-karya yang penulis jadikan acuan ini telah menggugah perasaan penulis.

METHODE/ METODE

A. Eksplorasi

Dipahami sebagai penjelajahan, mengadakan pengamatan untuk memperoleh sesuatu, mengamati fenomena yang terjadi untuk melakukan analisis terhadap bentuk yang akan dihasilkan. Mencoba menelusuri, mengolah, membayangkan dan mengkaitkan tentang upaya penyadaran terhadap telah terbenkhalainya, terlupakannya adat dan tradisi budaya Minangkabau melalui wacana yang berkembang di masyarakat saat ini. Ada bermacam eksplorasi, studi terhadap karya kriya masa lalu, dan studi pustaka dari beberapa literature, melakukan pengumpulan bahan bacaan yang berkaitan dengan tema dan mendokumentasikan (tulisan dan gambar) hasil-hasil seni tradisi yang sudah terabaikan saat ini. Mewawancarai melalui telepon penghulu adat suku Caniago berkaitan dengan makna dan arti dari peribahasa *mambangkik batang tarandam*. Dilanjutkan dengan melakukan pengembaraan ide melalui sketsa, mencoba berbagai alternatif sketsa yang akan mendukung konsep. Membuat *prototype* dari tanah liat patung, ini dimaksudkan agar karya yang dirancang tepat dalam ukuran dan bentuk, pada akhirnya akan berujung pada perancangan yang terencana dan terukur.

B. Eksperimentasi

Melakukan percobaan–percobaan pada beberapa jenis tanah liat dan bahan-bahan glasir, membuat berbagai percobaan dengan mencampurkan beberapa media seperti bubuk besi, bubuk marmar dan serpihan gergaji, ke dalam tanah liat untuk mengetahui efek yang ditimbulkan pada *body*. Hasil percobaan dipilih yang terbaik untuk diterapkan pada karya ciptaan.



Eksperimen bahan glasir mencoba mencari efek perunggu dan efek besi pada hasil glasir. Semua hasil percobaan ini telah dilakukan sejak mempelajari keramik di studio I, eksperimen ini berlanjut terus didorong rasa ingin tahu dengan efek-efek yang ditimbulkan setelah dibakar. Pelaksanaan eksperimen ada dua: pertama, eksperimen bahan tanah liat dan kedua, eksperimen glasir

1. Percobaan Tanah Liat

Percobaan terhadap bahan baku (tanah liat), percobaan *test pieces* yang dilakukan adalah terhadap dua jenis tanah liat yaitu tanah liat Sukabumi dan tanah liat Singkawang yang termasuk jenis tanah liat *stoneware*, bahan ini cukup plastis, pengeringannya baik dan tahan asam, kuat dalam suhu 1250 °C, *body* tanah tidak menyerap warna, dicampur dengan bahan lain seperti *chamotte / groh*, bubuk besi, bubuk marmar agar bodi yang dihasilkan lebih kuat, penyusutan sedikit, tidak retak saat dibakar. Dalam beberapa karya penulis, juga menambahkan pewarna Mn (magnesium 20 %) ke dalam bodi tanah liat, dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Persentase Campuran Tanah Liat

No. Bahan Baku dan Bahan Campuran	Persentase	Kode
1. Tanah liat Sukabumi	60 %	Percobaan I
Bubuk Besi	40 %	
2. Tanah Singkawang	75 %	Percobaan II
Bubuk Mamar	25 %	
3. Tanah Sukabumi	50 %	Percobaan III
<i>Chamotte / groh</i>	50 %	
4. Tanah Singkawang	75 %	Percobaan IV
Grog Bata Semen Api	25 %	
5. Tanah Singkawang	80 %	Percobaan V
ditambah Mn	20 %	

Cara mengolah, tanah ditimbang menurut persentase lalu direndam selama 2 hari sambil dihancurkan sampai menjadi slip bubuk tanah liat, disaring. Slip bubuk tanah liat yang kental tersebut di campur dengan bahan campuran sesuai dengan persentasenya, selanjutnya tanah di letakkan di atas meja gips agar air yang terdapat di dalam tanah menjadi berkurang, setelah tanah agak keras dilakukan penguletan agar tanah menjadi homogen, selanjutnya dibentuk lempengan menurut jenis percobaan dengan ukuran lebar 4cm panjang 12cm dan ketebalan 1cm dan ditengah lempengan digoreskan garis sepanjang 10cm, guna menghitung hasil panjang basah dan panjang bakar.



Gb. 24. Percobaan terhadap tanah liat berbentuk lempengan
(Foto: Dwita,)

2. Percobaan Bahan Glasir

Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah, membuat percobaan terhadap bahan glasir. Maksud dilakukannya percobaan ini, agar glasir yang diterapkan kepada karya, sesuai dengan apa yang diinginkan. Penerapan glasir untuk karya ini memakai glasir dasar/*base glaze*. Warna glasir cenderung gelap dan terkesan seperti perunggu. Untuk percobaan membuat beberapa resep glasir. Tabel dibawah ini adalah hasil percobaan yang penulis anggap terbaik, karena warna dan efek yang ditimbulkan glasir ini sangat cocok dengan konsep penulis. Warna kusam, usang dan kesan tua dan lapuknya cukup terdukung dengan formula ini.

Tabel 2. Komposisi Glasir Dasar (*Base Glaze*)

No	Bahan yang digunakan	Persentase
1	Feldspar	65 %
2	Kaolin	17 %
3	<i>Whiting</i>	11%
4	<i>Zinc Oxide</i>	5%
5	Kwarsa	2%

Tabel 3. Komposisi III, Glasir Warna Coklat Tembaga

No	Bahan yang digunakan	Persentase
1	<i>Base glaze</i>	90 %
2	<i>Titanium</i>	8 %
3	<i>Mn Diox</i>	1%
4	<i>Copper Carbonat</i>	1%

Tabel 4. Komposisi III Glasir Warna Hijau berbintik

No	Bahan yang digunakan	Persentase
1	<i>Base glaze</i>	90 %
2	<i>Titanium</i>	6 %
3	<i>Copper Carbonat</i>	4%





Gb. 25. Percobaan glasir sebelum dibakar (Foto: Dwita)



Gb. 26. Percobaan glasir pada mangkok (Foto: Dwita)

**Skema Metode/Proses Penciptaan Keramik Ekspresi
Bertema *Mambangik Batang Tarandam***

TEMA PENCIPTAAN

Berasal dari spirit peribahasa *mambangik batang tarandam*, menginterpretasikan tentang keterbengkalaiannya, keterlupaan dan keterabaian seni-seni tradisi di Minangkabau, melalui penyampaian dengan bahasa simbol ke dalam wujud karya keramik ekspresi.

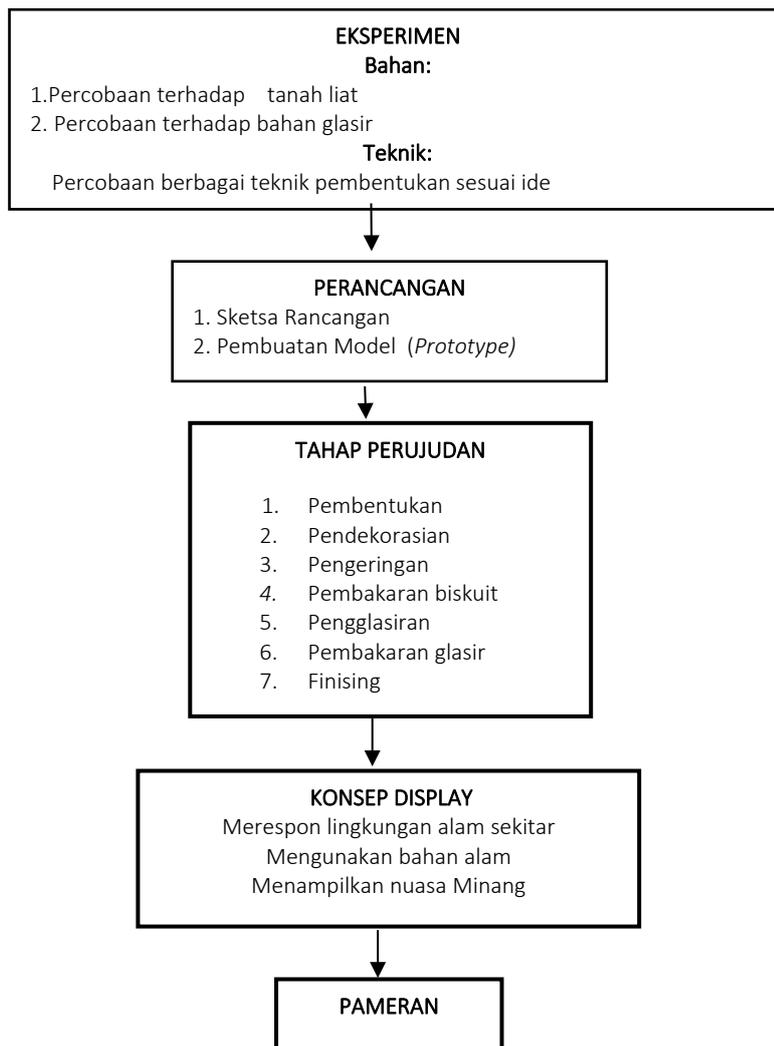
EKSPLORASI

Ide:

- Mencoba menelusuri, mengolah, membayangkan dan mengkaitkan tentang upaya penyadaran terhadap telah terbengkalainya, terlupakannya seni-seni tradisi Minangkabau
- Studi terhadap karya-karya masa lalu, Studi pustaka dari beberapa literatur. Pengumpulan bahan bacaan yang berkaitan dengan tema. Mendokumentasikan (tulisan dan gambar)

VISUAL/Bentuk:

- Melakukan pengembaraan ide melalui sketsa dengan mencoba berbagai alternatif sketsa
- Melakukan penjelajahan terhadap teknik-teknik yang baru dalam dunia keramik



RESULT AND DISCUSSION / HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Penciptaan

1. Pembuatan Sketsa

Langkah ini adalah proses berimajinasi mencari bentuk-bentuk disain dengan cara eksplorasi "Langkah eksplorasi dilakukan dengan jalan menggambar dalam sket-skets untuk mencari bentuk yang sesuai dengan imajinasi. Gambar-gambar sket itu dibuat dengan berbagai alternatif sket (Raharjo, 2001: 35) Dari alternatif sket, dipilih sketsa rancangan yang dianggap terbaik. Sketsa pilihan tersebut yang diwujudkan dalam karya dengan mempertimbangkan unsur estetik, komposisi bentuk, gerak, irama, tekstur dan konsep. Rancangan sketsa juga dibuat dengan *prototype* tanah liat patung. Agar ujud karya dapat dilihat secara utuh setelah digabung dengan bahan kayu, besi dan fiber glass. Penulis mengolah sketsa ke dalam bentuk 3D di komputer.

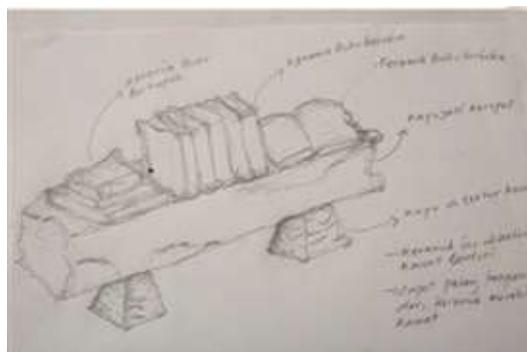




Gb. 27. Mencari bentuk draperi kain (Foto: Dwita)



Gb. 28. Prototype (Foto: Dwita)



Gb. 29. Skesta Rancangan I (Foto: Dwita)



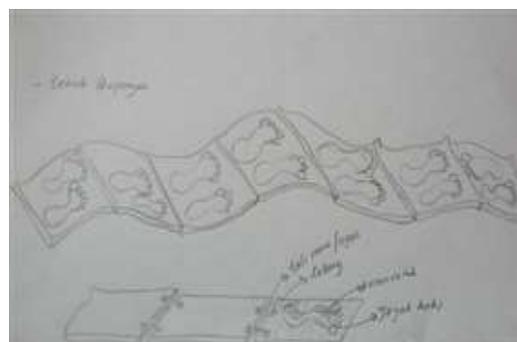
Gb. 30. Hasil 3D I (Olah Grafis: Ganjar)



Gb. 31. Skesta Rancangan II (Foto: Dwita, 2006)



Gb. 32. Hasil 3D II (Olah Grafis: Ganjar)



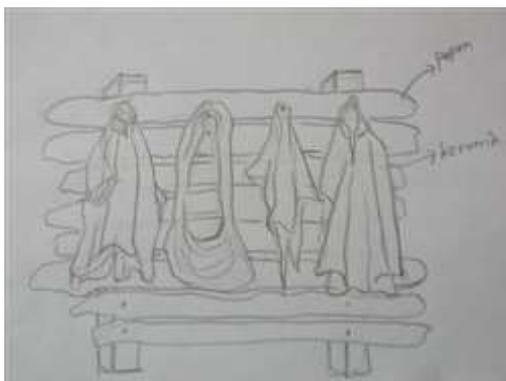
Gb. 33. Skesta Rancangan III (Foto: Dwita, 2006)



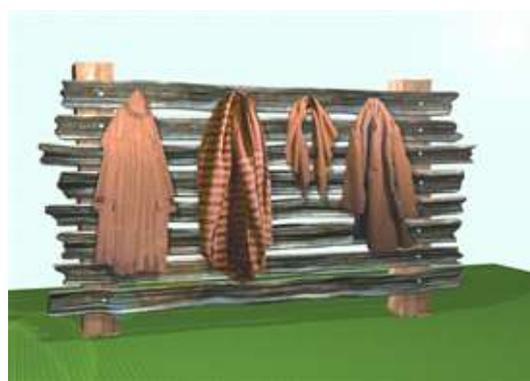
Gb. 34. Hasil 3D III (Olah Grafis: Ganjar)



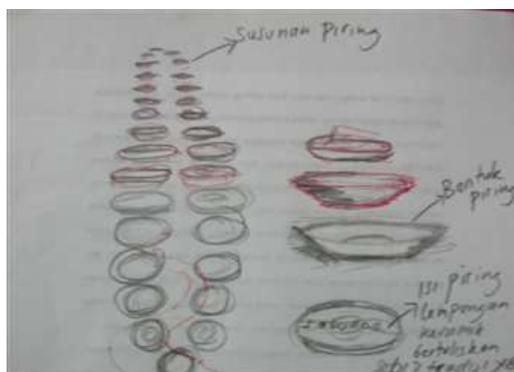
Gb. 35. Detail (Olah Grafis: Ganjar,)



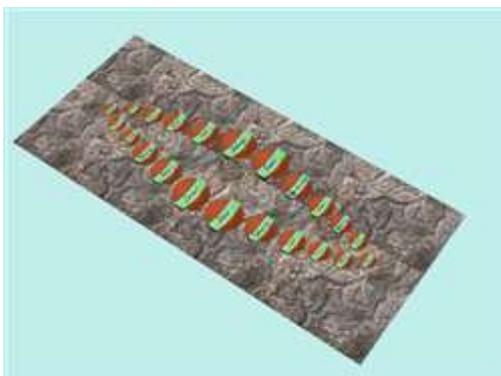
Gb. 36. Skesta Rancangan IV (Foto: Dwita)



Gb. 37. Hasil 3D IV (Olah Grafis: Ganjar)



Gb. 38. Skesta rancangan V (Foto: Dwita, 2006)



Gb. 39. Hasil 3D V (Olah Grafis: Ganjar)



Gb. 40. Detail (Olah Grafis: Ganjar)



2. Penyiapan Bahan

a. Bahan Tanah Liat

Bahan baku yang digunakan dalam pembuatan karya penciptaan ini adalah tanah liat dari jenis *stoneware*. "*Stoneware* adalah bahan yang digunakan untuk badan keramik yang cocok pada pembakaran dengan suhu yang tinggi sekitar 1200⁰ C – 1300⁰ C (Alexander, 2001: 81) Jenis tanah liat *stoneware* yang digunakan adalah tanah liat yang berasal dari Singkawang dan Sukabumi.

1) Tanah Liat Singkawang

Memiliki warna bakar putih, oleh karena itu bila dicampur dengan bahan lain maka efek yang dihasilkan terlihat jelas pada badan keramik. Warna tersebut menguntungkan. Susut kering dan bakar tanah liat singkawang termasuk tinggi, sekitar 12 sampai 20 %, untuk karya ini penulis tambahkan *grog* dan pasir kwarsa sebagai pengisi pada badan keramik "*Grog* merupakan tanah liat yang sudah dibakar dan sudah hancur. Ditambah dalam tanah liat untuk membuat benda menjadi lebih kuat, terutama pada waktu membuat bentuk benda tinggi, tipis atau lebar, mengurangi penyusutan dari basah ke kering, Astuti (1997:91). Selain penambahan *grog* dan kwarsa pada badan keramik, juga tambahkan bahan pewarna Mn (mangan) dan Fe untuk memberi efek warna coklat dan merah pada *body* keramik.

2) Tanah Liat Sukabumi

Mudah untuk dibentuk, liat dan bertekstur halus. Memiliki warna bakar coklat muda. *Grog* atau pasir kwarsa tetap penulis tambah 12-15 % sebagai campuran badan keramik untuk menambah kekuatan. *Grog* yang dipakai adalah *grog* dari tanah liat Singkawang sehingga warna bakar badan keramik menjadi lebih terang.



Gb. 41. Tanah liat singkawang (Foto: Dwita,)



Gb. 42. Tanah liat singkawang yang telah dicampur Fe agar menimbulkan efek warna pada bodi (Foto: Dwita)



Gb. 43. Tanah liat sukabumi (Foto: Diah,)

b. Bahan Glasir

Glasir adalah suatu macam gelas khusus yang diformulasikan secara kimia, agar melekat pada permukaan tanah liat atau melebur ke dalam badan pada waktu dibakar. (Astuti;1997:91). Sebagian komposisi glasir telah melalui percobaan terlebih dahulu, bahan yang terkandung di dalam glasir sudah dijelaskan dalam tahap eksperimen.



Gb. 44. Bahan glasir siap digunakan (Foto: Dwita,)

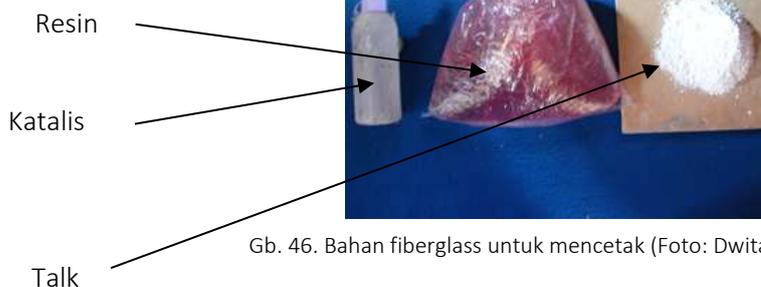
c. Bahan Gips

Untuk mencetak keramik penulis menggunakan gips, karena gips mempunyai daya serap tinggi saat mencetak hasil keramik. Bahan untuk mencetak dengan bahan gips yaitu: gips, air, air sabun yang sudah dicampur dengan minyak goreng



Gb. 45. Gips yang digunakan untuk membuat cetakan/model (Foto: Dwita, 2005)

a. Bahan Resin



Gb. 46. Bahan fiberglass untuk mencetak (Foto: Dwita, 2006)

Selain dari foto di atas, minyak tanah, met (serat kaca) dan pengkilap lantai merek MAA.



e. Bahan Mixed Media

Untuk mendukung konsep *mambangik batang tarandam* penulis menggunakan berbagai bahan bantu yaitu kayu jati, bambu, *fiber glass*, besi kawat dan kain.



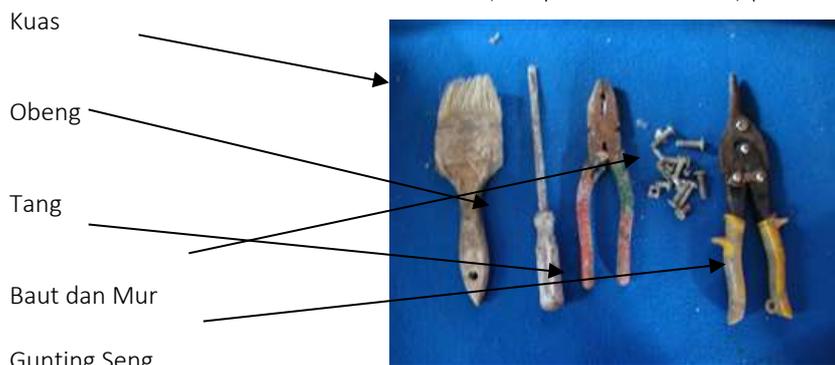
Gb. 47. Kayu jati untuk menempatkan keramik (Foto: Dwita, 2006)

3. Peralatan

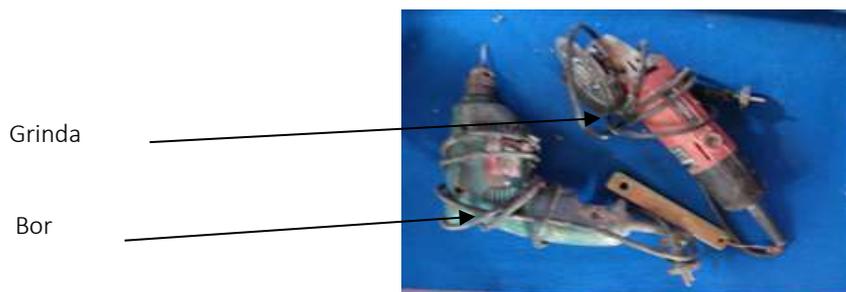
Peralatan untuk mencetak gips: baskom kecil/mangkok, palet, pisau dan kuas. Peralatan untuk membetuk keramik, putaran listrik, satu set butsir, senar, spon plastik, pahat, *cutter*. Peralatan untuk mengglasir *spray gun*, kuas, baskom, spon. Peralatan mencetak gips, baskom kecil /mangkok, palet, pisau kuas, seng, gunting seng,



Gb. 48. Butsir, alat pembentuk keramik, (Foto: Dwita)



Gb. 49. Peralatan mencetak menggunakan bahan resin (Foto: Dwita, 2006)



Gb. 50. Peralatan memotong dan membuat lobang cetakan *fiberglass* (Foto: Dwita, 2006)



Gb. 51. *Spray Gun*, Untuk menglasir dengan teknik semprot (Foto: Dwita, 2005)

3. Proses *Penguletan* Tanah



Gb. 52. Proses *kneading* atau *penguletan* (Foto: Diah, 2005)

Sebelum melakukan pembuatan keramik, yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah proses *kneading*, atau *penguletan* tanah liat agar gelembung udara yang terkandung di dalam tanah liat hilang. Hal tersebut untuk mencegah resiko benda meledak dalam proses pembakaran. Tanah liat akan menjadi homogen sehingga dapat mudah dibentuk sesuai keinginan. *Kneading* dilakukan di atas meja gips agar kadar air dalam tanah dapat berkurang karena sifat gips adalah menyerap air, sehingga tanah liat mudah untuk dibuat plastis. Tanah liat yang sudah plastis dan homogen ditimbang dan dibentuk menjadi balok-balok dengan berat 1kg. Maksud penimbangan tersebut agar dapat menghitung dengan mudah jumlah tanah liat yang dibutuhkan untuk membuat per karya dan bahan pengisi atau *filler* dicampurkan dalam jumlah yang tepat. Bahan pengisi atau *filler* berupa grog dan pasir kwarsa, ke tanah liat yang sudah ditimbang menurut persentase yang ditetapkan. Untuk beberapa karya penulis mencampurkan Fe dan Magan ke tanah liat yang sudah ditimbang, untuk memberi efek warna pada tanah. Penjelasan tentang percampuran tanah dengan bahan lain sudah penulis jelaskan di bab eksperimen bahan tanah liat. Balok-balok tanah liat yang sudah ditimbang dimasukkan ke dalam kantong plastik agar tanah liat tidak kering, siap digunakan apa bila diinginkan.

4. Pembentukan

a. Teknik *Pinching* atau Pijit

Tanah liat ditekan–tekan atau dipijit diantara ibu jari dan jari sambil dibentuk menjadi benda yang dikehendaki. Teknik pembentukan ini diterapkan pada karya bentuk buku.

b. Teknik Pilin (*coiling*)



Tanah liat dipilin dengan jari-jari dan telapak tangan sehingga membentuk pipa / tali-tali silindris dengan besar diameter dan panjang pilinan sesuai dengan yang dikehendaki. Pilinan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk benda yang diinginkan,

c. Teknik Lempengan (*slabbing*)

Cara lempengan yaitu membuat lempengan (lembaran tanah liat dengan cara meng-*roll* tanah liat menurut ketebalan yang sama.

d. Teknik Putar

Dalam proses pembuatan keramik teknik putar ini menggunakan pelarik listrik dan diterapkan pada karya yang berbentuk piring. Dalam karya ini menggunakan tanah liat Sukabumi karena tanah ini cukup plastis untuk teknik putar. Segumpal tanah liat dibentuk seperti bola, diletakkan di bagian pusat (center) meja putaran. Sambil diputar bola tanah liat ditekan sedemikian rupa sampai meja putaran center (yaitu dalam posisi terletak persis di pusat). Kemudian mulai membuat dan melebarkan lubang dindingnya. Selanjutnya menarik dinding tanah tersebut ke atas sehingga membentuk piring seperti yang diinginkan.

e. Teknik Dekorasi

Teknik gores tempel dan *sliptrailing*. Proses dekorasi ini dilakukan setelah *body* keramik selesai dibentuk dan dalam keadaan setengah kering. Teknik dekorasi gores menghasilkan tekstur berbentuk alur pada *body* sedangkan teknik tempel digunakan untuk menempelkan komponen dekoratif berupa pilinan dan bulatan.

f. Teknik Cetak

Teknik cetak ini diterapkan karena bentuk yang dibuat rumit. Bentuk draperi kain sangat sulit menggunakan teknik pinching atau *slabbing*. Teknik cetak ini menggunakan dua jenis bahan yaitu *gips* dan *fiberglass*, cara kerja sebagai berikut:

1) Mencetak model dengan bahan gips

Mencetak satu bagian dengan bahan gips, dengan hasil positif menggunakan teknik cetak tekan. Langkah pertama proses membuat model, model patung dibuat dari tanah liat. Cara kerja: (1) Letakkan model di atas triplek atau papan datar, lalu disemprotkan atau di cipratkan campuran air sabun dengan minyak goreng ke seluruh permukaan model, lalu diangin-anginkan sampai gelembung-gelembung /busa hilang. (2) Model diletakkan dalam satu wadah supaya saat mencor/menuang cairan gips tidak tumpah keluar, atau dengan cara membuat *dam* dengan lempengan tanah liat dengan posisi mengelilingi model dan memberi jarak agar tidak menyentuh model. (3) Berikutnya membuat adonan gips, siapkan air dalam baskom, gips ditaburkan sedikit demi sedikit ke dalam baskom lalu diaduk dengan tangan. Perbandingan adonan pertama encer 1:1 (satu air dan satu *gips*), adonan ke dua agak kental 1:2 (satu air dan dua *gips*), dan adonan ketiga kental 1:3 (satu air dan tiga *gips*). Setelah adonan tercampur semua tuangkan ke model yang sudah disiapkan, sampai semua permukaan model tertutup lebih kurang 1,5cm jarak dari model. Setelah gips mengkristal *dam* yang dibuat dari lempengan tanah liat dibuka perlahan. Setelah Gips betul-betul keras cetakan di balik, model sedikit demi sedikit dikeluarkan dengan peralatan butsir kayu. Cetakan dibersihkan dengan cara mengusap dengan spon setengah basah, agar sisa tanah yang tertinggal dipermukaan cetakan terangkat.

Langkah kedua mengisi keramik dengan tanah liat sebagai hasil karya. Yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut: tanah dibulatkan sebesar ibu jari lalu ditekankan ke cetakan, satu persatu sampai rata dengan ketebalan lebih kurang 1,5 cm sampai 2 cm. Melepas hasil cetakan, dengan cara dibalik sambil dipukul-pukul. Setelah hasil positif terlepas; bersihkan, ratakan karya kemudian anginkan, Setelah kering bagian yang tajam dan kurang rapi dapat dirapikan.



Gb. 53. Proses mencetak model degan gips (Foto: Dwita, 2006)



Gb. 54. Hasil Cetakan siap diisi dengan tanah liat dengan teknik cetak tekan (Foto: Dwita, 2006)

2) Mencetak model dengan bahan *fiberglass*

Teknik cetak dengan *fiberglass* ini merupakan penemuan penulis dalam menyelesaikan karya tugas akhir. Tetapi untuk hasil lebih baik perlu dilakukan penelitian lanjut karena teknik ini belum sempurna. Caranya sebagai berikut: model yang akan dicetak dibuat dengan tanah liat patung. Bahan resin dan talk dicampur dan diaduk rata dalam baskom, model di beri pemisah MAA pengkilap lantai, agar saat membuka cetakan lebih mudah. Cara pertama, resin yang sudah dicampur talk diambil dari adukan pertama sebanyak satu *ciduk*, selanjutnya di teteskan katalis, untuk ukuran satu *ciduk* cukup tiga tetes katalis, lalu aduk cepat dan kuaskan pada model sampai ketebalan cukup. Setelah selesai langsung model dibuka, dengan cara dikurangi atau diambil sedikit demi sedikit. Setelah semua tanah model terbuka cetakan dibersihkan dengan cara dicuci bersih dan dijemur sampai kering.

3) Cara mencetak keramik dengan cetakan *fiberglass*

Setelah cetakan kering, siapkan tanah liat keramik yang akan di cetak, selanjutnya cetakan di kuas dengan minyak tanah, fungsi minyak tanah adalah untuk pemisah agar tanah tidak lengket pada dinding *fiberglass*, tanah liat diambil satu kepal lalu ditekan pada cetakan. Demikian seterusnya sampai semua permukaan cetakan terisi. Cetakan dibuka setelah tanah liat dalam keadaan setengah basah, tidak ditunggu kering, karena minyak tanah akan terserap tanah dan cetakan akan lengket dengan tanah, berakibat sulit untuk dibuka.

5. Pengeringan

Sebelum dibakar, karya keramik dikeringkan terlebih dahulu dengan tujuan untuk menghilangkan kandungan air yang ada pada *body* keramik sehingga proses pembakaran dapat berjalan dengan sempurna. Proses pengeringan karya hanya diangin-anginkan dalam ruangan, untuk menghindari sinar matahari langsung karena dapat mengakibatkan keretakan pada *body* keramik.

6. Pembakaran Biskuit

Proses pembakaran biskuit dilaksanakan setelah karya telah benar-benar kering, meskipun dalam bodi keramik masih terdapat air kimia namun air tersebut akan hilang dalam proses pembakaran. Selain untuk menghilangkan air kimia, pembakaran *biskuit* ini untuk memberikan kekuatan atau kekokohan pada bodi sehingga memudahkan proses pengglasiran. Pembakaran biskuit karya penciptaan ini dilaksanakan dengan suhu 900°C dan dilakukan secara bertahap.

7. Pengglasiran

Pelaksanaan glasir dengan teknik semprot menggunakan kompresor, diusap dengan kain dan kuwas. Namun sebelum tahap pengglasiran dilaksanakan, karya keramik harus dibersihkan terlebih



dahulu dengan cara dicuci memakai air atau dibersihkan dengan semburan angin dari kompresor, agar kotoran atau debu yang menempel pada *body* keramik hilang sehingga glasir dapat menempel dengan sempurna.

8. Pembakaran Glasir

Pembakaran glasir karya di lakukan pada suhu 1200°C, sesuai dengan suhu glasirnya. Tungku yang digunakan adalah tungku listrik dengan lama pembakaran selama 16 jam. Selain menggunakan *pyrometer*, pengukuran suhu dalam tungku juga menggunakan *pyrometric cone* (pancang suhu) sehingga dapat dilihat tingkat kematangan karya dari lubang pengintai. *Cone* yang digunakan untuk pembakaran glasir karya adalah *cone 5*. Pembakaran dilaksanakan sampai *cone 5* tersebut melengkung. Pada temperatur suhu 1200°C tungku pembakaran dinetralkan agar glasirnya jernih dan leburan atau lelehannya merata. Pembakaran dilakukan 2 tahap karena karya tidak dapat masuk ke dalam tungku sekaligus.

9. Finising dan Merakit

Setelah semua karya selesai dibakar glasir, tahap finising dilakukan yaitu membersihkan, menggabungkan dengan bahan lain seperti yang sudah direncanakan yaitu menggabung dengan bambu, memasukkan mur, kawat dan kayu.

10. Penyajian

Karya akan dipamerkan di ruangan terbuka, di samping timur Auditorium Pascasarjana. Pemilihan tempat ini agar karya-karya keramik dapat merespons alam, karena konsep *mambangik batang tarandam* dapat diartikan sebagai upaya untuk mengembalikan alam lingkungan yang sudah mulai terabaikan. Sisi timur gedung ini penulis berharap dapat menyatukan alam lingkungan dengan karya keramik penulis. Agar batas arena pameran jelas, tempat pameran akan dibatasi dengan lilitan kain/*bagor* sepanjang 25m disekitar taman dan parkir. Karya dengan bentuk piring akan penulis susun di atas selembar kain ukuran 3m, kain telah dilumuri slip tanah liat, efek yang penulis inginkan adalah munculnya kesan retak pada kain. Di atas kain diletakkan piring, sendok, dan gelas. Karya keramik sandal disusun di atas dua buah bambu sepanjang 3m menyerupai jembatan bambu. Keramik buku-buku yang sudah rusak, sobek dan usang ditempatkan di atas balok kayu jati, permukaan kayu sudah rusak dan dimakan rayap. Karya baju dan sarung digantung pada beberapa lembar papan yang ditempelkan pada dinding. Karya-karya lain penulis tempatkan di atas pustek. Agar nuasa Minang lebih terasa dalam pameran ini maka diiringi musik pentatonik, *gandang tabuik* dan *talempong*.

Tema ini hadir sebagai gambaran kepada masyarakat bahwa seni-seni tradisi mulai ditinggalkan, dilupakan dan akhirnya terbenakalai. Tema ini muncul tidak lepas dari melihat dan bercermin dari kejadian yang dialami seni-seni tradisi Minangkabau saat ini. Semangat menyampaikan ide dengan spirit peribahasa Minang *mambangik batang tarandam* telah disimbolkan melalui tertenggelmakan, terlupakan, terabaikan, tersisihkan dan tersingkirkan. Secara visual telah diungkapkan melalui hasil karya-karya keramik ekspresi.

Proses mewujudkan karya melalui beberapa tahap, setiap tahap mempunyai spesifikasi masing-masing. Tahapan harus dilalui dengan berurutan dari persiapan tanah sampai pembakaran glasir. Penciptaan karya ini juga melakukan eksperimen terhadap bahan-bahan yang akan terapkan pada karya ciptaan.

Secara umum karya yang diwujudkan belum sepenuhnya berhasil, terutama dari penerapan glasir dengan teknik usapan menggunakan kain. Ini disebabkan pemilihan warna untuk diterapkan kurang tepat, seperti yang direncanakan. Warna yang diinginkan coklat kehitaman, tetapi yang muncul warna hitam kehijauan. Setelah dilakukan analisis ini disebabkan perbandingan *copper* (oxide pewarna perunggu) dengan (Mn) mangan tidak tepat. Selain itu perbedaan pemakaian prosentase tanah liat juga mempengaruhi warna glasir. Pengalaman ini dapat digunakan untuk proses glasir selanjutnya.

Ulasan Khusus

Pembahasan dalam ulasan khusus ini sebagai penjelasan bagi penikmat seni khususnya dan masyarakat umum. Uraian karya dititikberatkan pada simbol dan yang ingin disampaikan melalui bentuk-bentuk pada setiap karya. Berikut ini akan dijelaskan masing-masing karya ciptaan:



Gb. 54. Karya 1 *Makan Bajamba,.... Lihat dan Renungkan*, 2006, stoneware berglasir, kain, 300cm x 150cm, putar, *pinching*. (Foto: M Kamal)



Gb. 55. Karya 1
(Detil) *Makan Bajamba,.... Lihat dan Renungkan*, 2006, stoneware berglasir, kain, 300cm x 150cm, putar, *pinching*. (Foto: Aran)

Deskripsi Karya:

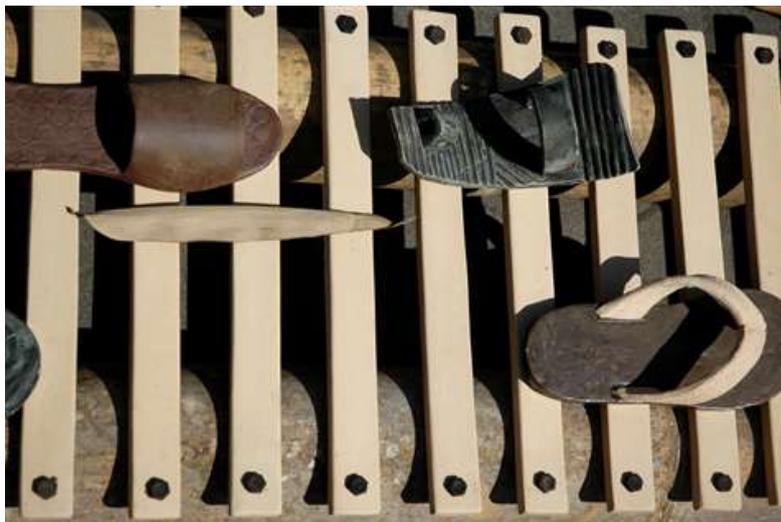
Bentuk visual karya susunan piring sendok dan cangkir dalam peristiwa makan *bajamba*, piring *di tatiang* (dihamparkan) dalam acara prosesi *batagak* penghulu (peristiwa penobatan penghulu) di atas



kain yang telah dilumuri slip tanah liat *stoneware*. Dalam piring-piring terdapat ukiran tulisan-tulisan dari seni-seni tradisi yang sudah mulai terlupakan, ditinggalkan, dan tenggelam. Makan adalah peristiwa yang selalu dilakukan berulang-ulang, melalui simbol piring penulis berupaya mengingatkan bahwa; sesering apa kita melihat piring ketika makan, maka sedemikian jugalah hendaknya kita peduli pada bagian-bagian mana dari seni tradisi Minang yang telah tenggelam saat ini.



Gb. 56. Karya 2 *Kini Terbangkalai, Mengapa Semua ke Seberang ???*, 2006, *stoneware* berglasir, bambu, 350cm x 50cm, *slabbing, pinching*. (Foto: Aran)



Gb. 57. Karya 2 (Detil) *Kini Terbangkalai, Mengapa Semua ke Seberang ???*, 2006, *stoneware* berglasir, bambu, 350cm x 50cm, *slabbing, pinching*. (Foto: Aran)

Deskripsi Karya:

Visualisasi karya dalam bentuk kumpulan sandal pada posisi melangkah di atas jembatan bambu menuju seberang, seolah berlari dahulu mendahului. Di ujung belakang jembatan bambu tergolek dan

beserakan pecahan dari sisa-sisa karya rumah *gadang*, *rangkiang*, *tingkuluak*, dan buku-buku rusak. Di ujung jembatan depan terdapat tulisan-tulisan pada lembaran genteng.

Hal tersebut merupakan cerminan yang terjadi saat ini, ketika semua orang ingin berlari, berpacu kejar menjauhi semua yang berbau tradisi. Berlari menikmati hal-hal yang berbau modern. Ada anggapan kuno atau “*ndeso*” kata orang Jawa kalau “hari gini” masih saja membicarakan, melihat, terlibat dengan hal-hal yang berlilit/bersifat tradisi. Simbol sandal besar dan kecil mewakili orang dewasa sampai anak-anak. Pecahan karya berbentuk *gonjong rumah gadang* rusak berserakan, menunjukkan bahwa inilah yang sudah terbengkalai dan dilupakan. Dan akhirnya memunculkan pertanyaan mengapa semua berlari ke seberang, sementara budaya lokal kita terbengkalai dan hampir hilang tak berujud.



Gb.58. TA. Karya 3 *RiwayatMu Kini*, 2006, stoneware berglasir, kayu jati, 150cm x 50cm, *pinching*, cetak tekan. (Foto: Aran)



Gb. 59. Karya 3 (Bagian) *RiwayatMu Kini*, 2006, stoneware berglasir, kayu jati, 150cm x 50cm, *pinching*, cetak tekan. (Foto : Aran)





Gb. 60. Karya 3 (Tampak atas) *RiwayatMu Kini*, 2006, stoneware berglasir, kayu jati, 150cm x 50cm, *pinching*, cetak tekan. (Foto: Aran)

Deskripsi Karya:

Susunan beberapa buah buku di atas kayu lapuk, buku yang rusak, sobek, dimakan rayap dililit oleh kawat berduri, terletak di atas kaca, sebagai simbol telah terjeratnya tradisi sastra, dan hilangnya kepedulian membaca tambo-tambo Minang saat ini. Sastra lisan seperti *kato adaik* (kata adat), *umpamo* (perumpamaan), pantun, *kaba*, *pituah*, *mamang* dan petatah petitih, kini hanya menjadi wasiat lama yang semakin terabaikan.



Gb. 61. Karya 4 *Hanya Tinggal Jejak-jejak*, 2006, stoneware berglasir, kayu jati, 200cm x 30cm, *slabbing*, *pinching*. (Foto: M.Kamal)



Gb.62. Karya 4 (Detil) *Hanya Tinggal Jejak-jejak*, 2006, stoneware berglasir, kayu jati, 200cm x 30cm, *slabbing*, *pinching*. (Foto: Aran)

Deskripsi Karya:

Lempengan tanah liat keramik dengan teknik *slab*, berbentuk relief telapak kaki orang dewasa, permukaan atas bertekstur kasar dengan bentuk retak seribu. Lempengan tersebut disusun berbentuk huruf "S", di susun dari keramik telapak kaki yang berglasir sampai pada keramik telapak kaki dari tanah liat basah. Karya ini simbolisasi langkah-langkah upaya membangkitkan semangat perubahan, bahwa diperlukan sebuah keberanian untuk berjalan menuju revitalisasi.



Gb. 63. Karya 5 *Minang Hilang!!!... Tingga Kabau !!!!*, 2006, stoneware berglasir, kayu jati, tanduk kerbau, 100cm x 50cm, *pinching*, *slabbing* (Foto: Aran)





Gb. 64. Karya 5 (Detil) *Minang Hilang!!!... Tingga Kabau !!!!*, 2006, stoneware berglasir, kayu jati, tanduk kerbau, 100cm x 50cm, *pinching, slabbing* (Foto : Aran)

Deskripsi Karya:

Tanduk kerbau di gabung dengan lempengan keramik berbentuk setengah lingkaran ditopang oleh sepasang kaki dari bahan kayu jati dalam posisi bentuk melangkah. Simbol terhadap sikap keraguan masyarakat Minang saat ini terhadap jati dirinya. Terutama bagi mereka yang lahir di rantau, salah satu orang tua mereka bukan dari Minang. Untuk kasus yang seperti itu muncul pameo dalam masyarakat Minang bahwa; *Minangnyo hilang kini nantingga kabau sajo lai*, artinya saat ini jati dirinya sebagai orang Minang telah hilang yang tinggal hanya kerbaunya. Hal inilah kadang yang membuat keraguan bagi orang-orang yang lahir bukan dari ibu Minang. Cerminan ini sering dirasakan bagi generasi muda yang lahir dan hidup dirantau.



Gb. 65. Karya 6 *Lapuk Tagantung*, 2006 stoneware berglasir, papan, 80 cm x 50 cm, *pinching, cetak tekan*. (Foto: M Kamal)

Deskripsi Karya:

Baju kurung dan kain sarung yang lusuh dan lapuk dimakan rayap, tergantung di dinding papan. Simbol yang ingin disampaikan adalah ketika melihat peranan *Bundo Kandung* dalam istilah minang "*limpapeh rumah nan gadang umbun puruk pegangan kunci*" (kaum wanita/*Bundo Kandung* adalah tiang kokoh di atas rumah tangga dan negeri, kunci tentang kebaikan dan keburukan) telah kehilangan tugas wajibnya dalam masyarakat dan kaum kerabat. Penghulu yang mempunyai tanggungjawab berat dalam suku kini kehilangan peranan oleh kiprah *urang sumando* (menantu laki-laki) dalam rumah tangga. Melalui karya keramik baju lusuh lapuk tergantung, sobek dimakan rayap, mengandung pesan agar dikembalikan peranan Penghulu dan *Bundo Kandung*.



Gb. 66. Karya 7 *Wajah-wajah Terbengkalai, Terlupakan dan Tersingkirkan*, 2006
stoneware berglasir, bambu, tali ijuk, tali rami, 150cm x 60cm, *pinching*, cetak tekan. (Foto: Aran)



Gb. 67. Karya 7 (Detil) *Wajah-wajah Terbengkalai, Terlupakan dan Tersingkirkan*, 2006,
stoneware berglasir, bambu, tali ijuk, tali rami, 150cm x 60cm, *pinching*, cetak tekan. (Foto: M Kamal)

Deskripsi Karya:

Topeng dengan wajah-wajah yang tidak jelas lagi bentuknya, digantung pada dua ruas bambu merupakan simbol dan cerminan kehidupan orang Minang terhadap pengaruh luar yang datang ke Minangkabau. Pengaruh tersebut membuat kebimbangan, kegelisahan dan keraguan dalam bertindak serta menyikapi arus deras globalisasi. Wajah penuh tulisan simbol ketidakmampuan menyampaikan maksud dengan kiasan, seperti pepatah Minang mengatakan *alun takileh lah takalam*, dulu untuk menyampaikan sesuatu menggunakan bahasa kiasan, sudah dapat dipahami apa yang hendak disampaikan, tetapi kini semua perlu dituliskan.





Gb. 68. Karya 8 *Jangan Biarkan Tenggelam*, 2006, stoneware berglasir, kaca, air, kayu, 110cm x 50cm x 80cm, cetak tekan, *pinching*, *slabbing*. (Foto : Aran)



Gb. 69. Karya 8 (Detil) *Jangan Biarkan Tenggelam*, 2006, stoneware berglasir, kaca, air, kayu, 110cm x 50cm x 80cm, cetak tekan, *pinching*, *slabbing*. (Foto: M Kamal)



Gb. 70. Karya 8 (Bagian) *Jangan Biarkan Tenggelam*, 2006, stoneware berglasir, kaca, air, kayu, 110cm x 50cm x 80cm, cetak tekan, *pinching*, *slabbing*. (Foto: Dwita)

Deskripsi Karya:

Visualisasi betuk karya ini adalah kotak kaca berisi air didalamnya terbenam *tingkuluak*, *gonjong rumah gadang*, di sudut kotak kaca terdapat dua pasang tangan dari *fiberglass* dalam posisi mengangkat.

Penulis melihat dan merasakan telah mulai tertenggelamkannya seni-seni tradisi seperti terlihat pada fungsi rumah *gadang*, kini bukan lagi tempat kediaman tetapi sebagai tempat kegiatan bisnis dan usaha serta perkantoran pemerintah. *Tingkuluak* bersulam benang emas yang terdapat di atas kepala perempuan Minang kini tersimpan dalam lemari, kadang berteman dengan rayap, terlupakan dan tidak dijamah lagi.

Melalui karya ini diharapkan dapat mengugah kesadaran masyarakat Minang terutama generasi mudanya. Kesadaran tentang bahwa ada yang telah berubah pada seni budaya dan hasil budaya mereka.



Gb. 71. Karya 9 *Lihat dan Baca*, 2006 stoneware berglasir, 60cm x 30cm, putar, cetak tekan, *pinching*. (Foto: Aran)
Gb. 72. Karya 10 *Menunggu Perubahan*, 2006 stoneware, 40cm x 40cm, cetak tekan. (Foto: Dwita)

Deskripsi Karya:

Dua buah tabung dengan permukaan penuh tulisan dibagian bawah tabung terdapat pecahan kaca cermin. Lihat dan bacalah pada bagian mana yang masih tersisa sekarang.

Simbol dari upaya menelusuri kembali bagian-bagian yang telah terlupakan, terabaikan, tertenggelamkannya seni-seni tradisi.

Deskripsi Karya:

Carano yang dibuat dengan bentuk yang usang tergolek, sedang isinya berserakan (sirih, pinang, gambir, dll) dengan permukaan keramik yang keropos dan kasar. Simbol dari hilangnya budaya makan sirih dan *maisok* rokok, dulu makan sirih adalah simbol acara silaturahmi yang selalu lekat pada setiap acara yang berkaitan dengan tradisi. Kini berkunjung kerumah seseorang dengan membawa sekapur sirih sudah tidak pernah terjadi lagi. Carano yang berisi sirih dan pinang juga sebagai alat komunikasi dalam acara mengundang orang untuk menghadiri perhelatan. Sekarang undangan terbuat dari kertas atau melalui telepon dianggap sah. Dulu di Minangkabau mengantarkan sirih dan pinang ke rumah seseorang, berarti mengharapkan kehadiran orang tersebut dalam acara yang dilaksanakan bagi yang mengundang. Tersisihnya budaya *manyiah* ini akan berdampak pada penanaman pohon pinang dan sirih telah semakin tidak dipedulikan lagi.



Gb. 73. Karya 11 *Tak dapat diungkapkan dengan kata*, 2006 stoneware berglasir, 150cm x 50cm, cetak tekan, *pinching*. (Foto: Aran)



Deskripsi karya

Tradisi sastra, yang dulu sedemikian terkenal dengan perumpamaan, kiasaan dalam istilah Minang disebut dengan *kato malereng*, *kato manurun*, *kato mandata* untuk membedakan berbicara dengan seseorang, penuh dengan nilai-nilai ketauladanan dan budi pekerti yang sarat dengan tuntunan agama dan adat-istiadat. Kini tinggal rangkaian kata, yang telah sulit disusun lagi

Penulis simbolkan dengan wajah yang bertekstur dari goresan huruf dipermukaan sekeping wajah lusuh .

CONCLUSION/ SIMPULAN

Melalui karya cipta ini mencoba mewujudkan simbol-simbol yang melekat/terkandung dalam peribahasa *mambangik batang tarandam*. Hasil visualisasi karya yang diciptakan, beberapa diantaranya dapat memberi gambaran tentang kandungan makna dari peribahasa *mambangik batang tarandam*. Seperti karya dengan judul *Lapuk Tagantung*. Makna atau kiasan terbaikannya sebuah hasil karya tradisi, terbengkalainya warisan budaya masa lampau. Pengaplikasian tema-tema tentang terlupakannya, tersingkirkannya, atau terbengkalainya telah melalui berbagai proses berfikir kreatif dalam merasa, menilai, memprediksi, mengimajinasikan pikiran penulis. Dalam menciptakan karya keramik ekspresi yang sarat dengan bahasa simbol, telah menjadikan penulis mempunyai fantasi “gila”, menjadi pengembara yang dalam berimajinasi kadang seperti “*ngawur*”. Setiap penulis menemukan benda yang mendukung tema keterbengkalain selalu memunculkan ide-ide baru; hal ini dapat dilihat ketika penulis menemukan kayu jati lapuk tergolek di belakang rumah, sepasang tanduk kerbau di penjagalan, atau benda-benda lain untuk penulis gabung dengan karya keramik. Menurut penulis, karya seni yang membawa misi untuk menggugah perasaan penikmatnya, dalam hal ini masyarakat Minang, dapat diciptakan dengan menggabungkan keramik dengan bahan-bahan lain, yang menurut sebagian orang (mungkin) jarang dilakukan. Penulis mempunyai keberanian dan keyakinan memadukannya, dengan tujuan untuk memperjelas tema yang ingin disampaikan. Walaupun demikian bagi penulis tema *mambangik batang tarandam* belum dapat diungkapkan sepenuhnya, terutama keakuratan dan minimnya data yang penulis dapatkan yang berhubungan dengan seni-seni tradisi yang betul-betul sudah tenggelam.

Tanah liat sebagai bahan utama pembuatan keramik memang memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahan lain seperti kayu, logam, batu dan sejenisnya. Kelebihan tersebut terletak pada sifat bahannya yang plastis, dan relatif mudah dibentuk, sehingga dalam proses pembuatan keramik dapat digunakan teknik-teknik pembentukan yang sangat bervariasi. Kelebihan lain yang dapat penulis rasakan dari sifat dan watak keramik, penulis dapat merespons kesan-kesan retak, rapuh, keropos ke dalam tema-tema tentang keterlupakannya, ketersingkirkan, atau keterbengkalainya. Dalam pembuatan karya ini digunakan tanah liat *stoneware* dari Singkawang dan Sukabumi. Masing-masing tanah memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda. Tanah liat Singkawang mempunyai warna mentah putih terang dan bila dibakar akan berubah menjadi lebih putih. Kekurangan dari tanah liat ini adalah penyusutannya tinggi. Untuk itu ditambahkan *grog* dan pasir kwarsa untuk mengurangi penyusutan. Sedangkan tanah liat Sukabumi memiliki warna bakar kurang terang (coklat), sehingga perlu di tambahkan *grog* dari tanah liat Singkawang untuk membuat warna bakar tanah tersebut lebih terang. Hasil yang dicapai dari dua tanah ini cukup memuaskan. Selain dari penambahan *grog* juga ditambahkan *Fe* dan *Mn* kedalam *body* tanah liat. Dari aspek bentuk secara estetis penulis telah berusaha meterjemahkan makna dalam tema-tema “terlupakan”, “tersingkir”, atau “terbengkalai”. Teknik cetak tekan dan penerapan teknik *slip trailing* digunakan pada *body*. Teknik putar dan teknik tempel untuk betuk sobekan lembaran tanah liat hasil teknik *slabbing*, telah mendukung tema ini.

Penciptaan dengan tema ini masih perlu digali lebih dalam lagi, karena dalam proses eksplorasi bentuk penulis merasa belum puas dalam menuangkan ide-ide. Tetapi penciptaan ini telah menghasilkan 11 karya ciptaan

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, Brian. (2001), *Kamus Keramik*, Milenia Populer, Jakarta.
- Amir, MS. (1979), *Adat Minangkabau, Pola dan Tujuan Hidup Orang Minang*, PT Mutiara Sumber Widya, Jakarta.
- Arifin, Bustanul. (1996), "Sekapur Sirih", *Peribahasa Minangkabau*, Intermedia, Jakarta.
- Astuti, Ambar. (1997) *Pengetahuan Keramik*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- Atmosudiro, Sumiaji. (2000) "Ragam Hias dan Teknologi Gerabah Masa Lalu", *Makalah*, Seminar Keramik Pusat Pengembangan Penataran Guru Kesenian Yogyakarta.
- Bandem, I Made. (2004), "Seni Tradisi di Tengah Arus Perubahan", *Seni Tradisi Menantang Perubahan Bunga Rampai*, Editor Mahadi Bahar, STSI Padang Panjang.
- Bustam, Sumpeno. (1984), "Keramik: Perpaduan Seni dan Teknologi", *Seni Rupa*, No. 4 Februari, DKS, Jakarta.
- Djatipambudi, Djuli, (2005), "Jalan Kertas Setiawan Sabana", *Visual Art*, Edisi Des/Jan 2005, PT Media Visual Art, Jakarta.
- Frey, Katherine Stenger. (1986), *Journe To The Land Of The Eart Goddess*, Gramedia, Jakarta.
- Hartanto. (2005), "Pra Bali Biennale" *Visual Art*, Edisi Okt/Nov 2005, PT Media Visual Art, Jakarta.
- Herusanto, Budiono. (2001), *Simbolisme dalam Budaya Jawa*, PT Hanindita Graha Widia, Yogyakarta.
- Hildawati S. (1990/1991), "Seni Keramik Moderen", *Perjalanan Seni Rupa Indonesia: dari Zaman Pra Sejarah hingga Masa Kini*, Panitia Pameran KIAS, Jakarta.
- Luthfi R, Alexandri R. (1993), "Pemanfaatan Sifat Transparan Kaca dan Daya Visual Warna Untuk Menciptakan Karya Seni", *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, III/01, BP ISI Yogyakarta.
- Nafis, Anas. (1996), *Peribahasa Minangkabau*, Intermedia, Jakarta.
- Navis, Ali Akbar. (1984), *Alam Terkembang Jadi Guru*, Grafitipers, Jakarta.
- Petty, Geoffrey. (1997) *Creativity, Memaksimalkan Potensi Kreatif*, (terj. Hari Wahyudi), PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Peursen, Van. (1986), *Orientasi di Alam Filsafat*, (terj. Dick Hartoko), Gramedia, Jakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. (2004), "Kebudayaan Minangkabau dan Globalisasi" *Katalog Pameran Seni Rupa Mempertimbangkan Tradisi*, Galeri Nasional, Jakarta.
- Raharjo, Timbul. (2001) *Teko dalam Perspektif Keramik*, Tonil Press, Yogyakarta.
- Rumengan, Perry. (2003), "Struktur dan Fungsi Harmoni Musik Vokal Etnis Minahasa Sebagai Simbol dan Makna Kehidupan Masyarakat. Minahasa Masa lalu", *Kembang Setaman Persembahan untuk Sang Mahaguru*, BP ISI Yogyakarta.
- Soedarso Sp. (2000) *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, CV. Studio Delapan Puluh Enterprise, Jakarta, bekerjasama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Subroto Sm. (1991), "Keramik Sebagai Media Ekspresi Senimurni" dalam Soedarso Sp. (editor), *Beberapa Catatan Tentang Perkembangan Kesenian Kita*, BP ISI Yogyakarta.
- Sidarto. (1984), "Teknologi Keramik Indonesia: Pertumbuhan dan Masalahnya" *Seni Rupa*, No. 4 Februari, DKJ, Jakarta.
- Shawn, Invin. (1998), "More than Surface Attraction The Work of Alasdair Neil MacDonell" *Ceramics Art and Perception*, NSW 2021, Australia.
- Susanto, Mike. (2005) "Bienal (Di) Indonesia, *Visual Art*, Edisi Okt/Nov 2005, PT Media Visual Art, Jakarta.
- Tandyo, Eky. (2000), "Selamat Tahun Baru 2000" *90 Th Semen Padang*, PT Semen Padang.
- Utama, Edi. (2004), "Kebangkitan Kultur dan Pencapai Kreatif Perupa Asal Minangkabau", *Katalog Pameran Seni Rupa Mempertimbangkan Tradisi*, Galeri Nasional, Jakarta.

