

**NILAI-NILAI SAKRAL DALAM KUDA LUMPING  
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI KERAMIK**



**PENGANTAR TUGAS AKHIR**

**Diajukan untuk Memenuhi sebagian Persyaratan  
guna Melengkapi Gelar Sarjana Seni  
Jurusan Seni Rupa Murni  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret**

**Disusun oleh**

**Asih Setianingsih  
C 060005**

**FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2005**

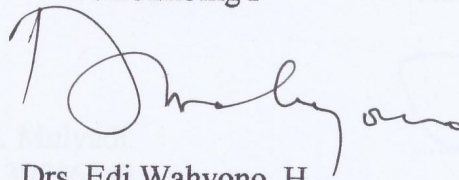
**NILAI-NILAI SAKRAL DALAM KUDA LUMPING  
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI KERAMIK**

Disusun oleh

**ASIH SETIANINGSIH  
C 0600005**

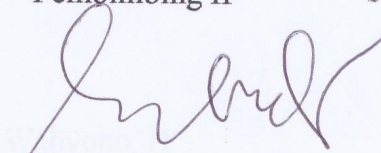
Telah disetujui oleh pembimbing  
untuk digunakan dalam sidang Tugas Akhir

Surakarta, 26 Oktober 2005  
Pembimbing I



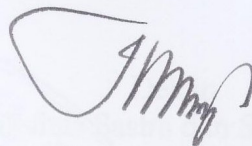
**Drs. Edi Wahyono. H  
NIP. 131818778**

Pembimbing II



**Drs. Setyo Budi, M.Sn.  
NIP. 132088331**

Mengetahui  
Ketua Jurusan Seni Rupa Murni



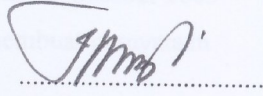
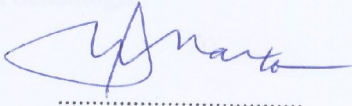
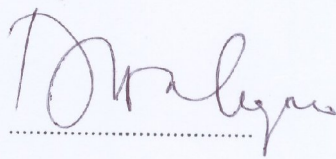
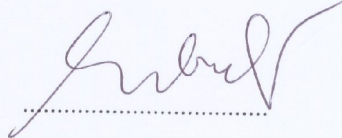
**Drs. P. Mulyadi.  
NIP. 130516343**

NILAI-NILAI SAKRAL DALAM KUDA LUMPING  
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI KERAMIK

Disusun oleh

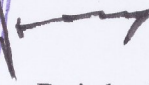
ASIH SETIANINGSIH  
C 0600005

Telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret  
Pada Tanggal 31 Oktober 2005

Jabatan	Nama	Tanda tangan
Ketua	Drs. P. Mulyadi. NIP. 130516343	
Sekretaris	Drs. Sunarto, M.Sn. NIP. 130818779	
Penguji I	Drs. Edi Wahyono. H NIP. 131818778	
Penguji II	Drs. Setyo Budi, M.Sn. NIP. 132088331	



Dekan  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret

  
Dr. Maryono Dwirahardjo, S.U  
NIP 130675167

## PERNYATAAN

Nama : Asih Setianingsih

NIM : C 0600005

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Pengantar Tugas Akhir berjudul *Nilai-nilai Sakral dalam Kuda Lumping Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Keramik* adalah betul-betul karya sendiri, bukan plagiat, dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Pengantar Tugas Akhir ini diberi tanda *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dengan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang diperoleh dari Tugas Akhir tersebut.

Surakarta, 25 Oktober 2005

Yang membuat pernyataan

Asih Setianingsih

## MOTTO

”Hati orang berpengertian memperoleh pengetahuan,  
Dan telinga orang bijak menuntut pengetahuan.”

(Amsal, 18:15)

“Hidup tanpa iman hakekatnya mati,  
Iman tanpa perbuatan adalah sia-sia.’

“Cinta bukanlah perasaan, tetapi keputusan untuk berbuat kasih  
Cinta tidak menuntut, tetapi memberi.’

## PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk  
Bapak dan Mamak yang memberikan seluruh cintanya,  
adik-adikku Santi dan Ina yang telah memberikan semangat dan doanya,  
dan semua yang kukasihi.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tri Tunggal Maha Kudus atas kasih setia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Terima kasih atas bantuan dan bimbingan serta pengertian dan kasih yang diberikan sehingga Karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan, kepada:

1. Dr. Maryono Dwirahardjo S.U. selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta
2. Drs. P. Mulyadi selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Sunarto, M.Sn. selaku Sekertaris Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Drs. Edi Wahyono Harjanto selaku Pembimbing I yang telah memberikan dorongan, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan dan penyelesaian karya Tugas Akhir ini.
5. Drs. Setyo Budi, M.Sn. selaku Pembimbing Akademik dan Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan motivasi dalam penyusunan dan penyelesaian karya Tugas Akhir ini.
6. Mbah Kamsuri Hadi Carita selaku pelaku seni pedalangan dan pengamat seni tradisional umumnya dan khususnya seni Kuda Lumping atas kerjasama dan informasi yang baik dalam pencarian data guna kelengkapan penyusunan dan pembuatan karya Tugas Akhir ini.

7. Rekan-rekan Seni Rupa Murni UNS, Studi Keramik FSSR, Keluarga Mahasiswa Katolik FSSR, dan semua yang telah memberikan dorongan, motivasi, masukan dan bantuan yang berguna dalam penyusunan dan penyelesaian karya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih mengalami banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangatlah diharapkan.

Akhirnya penulis berharap, semoga “Tugas Akhir” ini bermanfaat bagi Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Surakarta, Oktober 2005

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR SINGKATAN .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
ABSTRAK .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penulisan .....	4
E. Manfaat .....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
A. Pengertian Karya Seni Keramik .....	6

B. Pengertian Kuda Lumping .....	7
1. Perkembangan Kuda Lumping .....	8
a. Sejarah Kuda Lumping .....	8
b. Macam-macam Kuda Lumping .....	10
2. Pandangan Masyarakat Sekarang Terhadap Kuda Lumping .....	11
C. Pengertian Nilai .....	13
D. Pengertian Sakral .....	14
<b>BAB III KESAKRALAN KUDA LUMPING .....</b>	<b>17</b>
A. Implementasi Konsepsi Teoritik .....	17
B. Implementasi Konsepsi Visual .....	21
1. Bahan .....	21
2. Teknik .....	21
3. Proses .....	22
a. Pengolahan bahan .....	22
b. Pembentukan .....	23
c. Pengeringan .....	23
d. Pembakaran .....	23
4. Bentuk Karya .....	24
a. Karya satu .....	24
b. Karya dua .....	26
c. Karya tiga .....	27
d. Karya empat .....	28
e. Karya lima .....	30
f. Karya enam .....	31

g. Karya tujuh .....	32
h. Karya delapan .....	34
i. Karya sembilan .....	35
j. Karya sepuluh .....	36
k. Karya sebelas .....	37
5. Penyajian .....	38
BAB IV PENUTUP .....	40
A. Simpulan .....	40
B. Harapan .....	41
Daftar Pustaka .....	43
Lampiran .....	44
A. Sketsa Karya .....	44
B. Tabel Pembakaran .....	55
1. Tabel 1. Tabel pembakaran biskuit tahap pertama .....	55
2. Tabel 2. Tabel pembakaran biskuit tahap kedua .....	57
3. Tabel 3. Tabel pembakaran oksida dan glatsir tahap pertama ...	59
4. Tabel 4. Tabel pembakaran oksida dan glatsir tahap kedua .....	62
C. Grafik Pembakaran .....	64
1. Grafik 1. Grafik pembakaran biskuit tahap pertama dan kedua	64
2. Grafik 2. Grafik pembakaran oksida dan glatsir tahap pertama dan kedua .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya satu .....	24
Gambar 2. Karya dua .....	26
Gambar 3. Karya tiga .....	27
Gambar 4. Karya empat .....	28
Gambar 5. Karya lima .....	30
Gambar 6. Karya enam .....	31
Gambar 7. Karya tujuh .....	32
Gambar 8. Karya delapan .....	34
Gambar 9. Karya sembilan .....	35
Gambar 10. Karya sepuluh .....	36
Gambar 11. Karya sebelas .....	37

## DAFTAR TABEL DAN GRAFIK

Tabel 1. Tabel pembakaran biskuit tahap pertama .....	55
Tabel 2. Tabel pembakaran biskuit tahap kedua .....	57
Tabel 3. Tabel pembakaran oksida dan glatsir tahap pertama .....	59
Tabel 4. Tabel pembakaran oksida dan glatsir tahap kedua .....	62
Grafik 1. Grafik pembakaran biskuit tahap pertama dan kedua .....	64
Grafik 2. Grafik pembakaran oksida dan glatsir tahap pertama dan kedua ...	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Sketsa Karya .....	44
Lampiran 2. Tabel Pembakaran .....	55
Tabel 1. Tabel pembakaran biskuit tahap pertama .....	55
Tabel 2. Tabel pembakaran biskuit tahap kedua .....	57
Tabel 3. Tabel pembakaran oksida dan glatsir tahap pertama .....	59
Tabel 4. Tabel pembakaran oksida dan glatsir tahap kedua .....	62
Lampiran 4. Grafik Pembakaran .....	64
Grafik 1. Grafik pembakaran biskuit tahap pertama dan kedua .....	64
Grafik 2. Grafik pembakaran oksida dan glatsir tahap I dan II .....	65

## ABSTRAK

Asih Setianingsih. C0600005. 2005. *Nilai-nilai Sakral dalam Kuda Lumping Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Keramik*. Tugas Akhir : Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Permasalahan yang dibahas dalam Penulisan Tugas Akhir ini, yaitu (1) Nilai-nilai sakral apakah yang ada dalam Kuda Lumping? (2) Bagaimanakah visualisasi dalam bentuk karya seni yang mengambil nilai-nilai sakral dalam Kuda Lumping sebagai sumber idenya?

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah (1) Untuk mengetahui nilai-nilai sakral yang terkandung dalam Kuda Lumping. (2) Untuk mengangkat dan memvisualisasikan nilai-nilai sakral Kuda Lumping dalam bentuk karya visual seni keramik.

Metode yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah implementasi konsepsi teoritik dan implementasi visual. Implementasi konsepsi teoritik mencakup tinjauan karya secara teoritik dan konseptual penulis. Implementasi visual mencakup bahan, teknik, proses, bentuk karya, dan penyajian.

Dari penulisan Tugas Akhir ini simpulan yang didapat adalah nilai-nilai sakral dalam Kuda Lumping diwujudkan dalam sebuah pertunjukan yang menghargai kepasrahan dan hubungan/komunikasi dengan alam yang mengharapkan terjadinya keseimbangan.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia merupakan makhluk sosial, oleh sebab itu manusia dituntut akan kelangsungan hidupnya dalam lingkungan tempat tinggalnya. Proses menjadi manusia seutuhnya tidak lepas dari hubungan yang dibentuk bersama lingkungannya atau pengalaman yang didapatkan selama bersosialisasi. Semua bentuk pembelajaran dapat ditemui dalam pendidikan formal ataupun non formal. Salah satu contoh pendidikan non formal adalah bermain.

Pentingnya bermain bagi perkembangan kepribadian telah diakui secara universal, karena merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, baik bagi anak maupun orang dewasa. Kesempatan bermain bagi anak memberikan kegembiraan disertai kepuasan emosional. Bermain merupakan kegiatan yang spontan dan kreatif, dimana seseorang dapat menemukan ekspresi diri sepenuhnya.

Melalui kegiatan bermain, manusia mengawali kehidupan sosial masa kanak-kanak dengan menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika telah dewasa. Misalnya, dengan bermain peran, secara tidak sadar ia menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya di masa depan (Karl Gross dalam Agus, 1996:29). Tentunya peran yang dilakoni oleh anak merupakan peran yang disukainya atau diketahuinya. Melalui kegiatan bermain, anak-anak memuaskan keinginan-keinginannya yang terpendam. Dengan bermain, anak mencari kompensasi, untuk sesuatu yang tidak ia peroleh dalam kehidupan nyata, serta keinginan-keinginan



yang tidak mendapat pemuasan, pemuasan secara langsung seringkali harus ditanggihkan, supaya diberi preferensi pada pemuasan yang lebih sesuai dengan realitas (Freud, 1979:18). Sehingga bermain merupakan salah satu bentuk ekspresi psikologis dimana seseorang membutuhkan penyegaran dan ungkapan-ungkapan yang dibawakan secara *enjoy* dan dalam keadaan tidak tertekan, yang ditujukan untuk kesenangan dan kepuasan.

Dalam bermain biasanya tercipta kesan yang mendalam karena didapatkan kepuasan emosional. Meskipun berkesan sepele atau tidak penting namun itulah sebuah kesegaran dalam menghadapi sebuah kepenatan atau stres. Konsep bermain dijadikan sesuatu yang lebih produktif, dimana bermain tidak saja melahirkan kesenangan atau kesegaran emosi sesaat, namun juga berlanjut dalam ekspresi nyata dalam sebuah visualisasi bentuk.

Sebuah warisan budaya tradisional yang masih bisa kita temui dan memiliki unsur-unsur konsep “bermain” adalah Kuda Lumping, karena memiliki unsur menghibur dalam pertunjukannya. Kuda lumping tergolong unik, karena dari jaman kuno hingga sekarang masih ada, meskipun dalam perjalanannya mengalami perubahan dan perkembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat saat itu.

Pada awalnya Kuda Lumping sebagai salah satu bentuk ritual dalam sebuah religio magis, dimana terdapat unsur tari sebagai pendukung yang mengandung gerak dan irama. Dalam perkembangan jaman Kuda Lumping tetap mempertahankan ciri khasnya yaitu “*moment trance*” (*ndadi/kerasukan*) yang menjadi salah satu daya tariknya.

Kuda lumping merupakan salah satu bentuk ritual religio magis masa kuno yang masih ada hingga sekarang. Ritual ini menggunakan media tari dan musik yang monoton. Gerakan dan musik yang monoton dapat memunculkan *trance*, yang menjadi ciri khas pertunjukan kuda lumping, yang sebelumnya tentu saja didahului dengan upacara-upacara tertentu.

Kuda Lumping merupakan sebuah pertunjukan yang dapat ditampilkan pada saat hari besar nasional maupun dijadikan pelengkap dalam sebuah acara yang bertujuan untuk menambah kemeriahan suasana. Dapat dipastikan, Kuda Lumping menjadi atraksi yang menarik bagi penonton karena pertunjukannya termasuk unik, yaitu dengan atraksi-atraksi “abnormal” yang dipengaruhi “*trance*”. *Trance* merupakan sebuah kondisi tidak sadar (kesadaran di luar dirinya) yang dilakukan/dibentuk dengan niat secara sadar, dimana kesadaran dibentuk dan diarahkan menuju ketidaksadaran dengan tujuan menyatukan diri dengan “roh” atau kekuatan “adi kodrati”.

Sebuah kekaguman yang tidak biasa terlintas dalam benak penulis, dimana suasana pertunjukan menjadi mencekam dan menakutkan (membuat *giris*) pada saat klimaks. Pada saat ini, penari yang kerasukan dapat melakukan hal-hal di luar kemampuan manusia biasa, misalnya makan kaca (*beling*), makan bara api, ataupun memanjat pohon bambu dengan sangat mudahnya. Kekaguman akan sesuatu yang tidak wajar ini merupakan bentuk penghargaan batin atas rasa terpesona dan rasa takut. Dalam pertunjukan Kuda Lumping dapat dirasakan adanya suasana yang sakral. Kesakralan inilah yang menjadi daya tarik dan berusaha diangkat penulis menjadi ide dalam penciptaan karya seni keramik.

## **B. Batasan Masalah**

Dalam kuda lumping terdapat perpaduan dari bermacam unsur, baik gerak tari, musik dan pemain kuda lumping maupun permainan “magic” yang menjadi satu kesatuan utuh dalam suasana sakral. Semua itu menuju puncak pertunjukan yang disebut ‘trance’ (*ndadi/kerasukan*). Inilah batasan yang diangkat sebagai sumber ide dan selanjutnya disajikan dalam karya visual, yaitu dengan memandang Kuda Lumping sebagai bentuk atraksi *religio magis* yang difokuskan pada suasana kesakralannya.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat adalah sebagai berikut.

1. Nilai-nilai sakral apakah yang ada dalam pertunjukan Kuda Lumping?
2. Bagaimanakah visualisasi dalam bentuk karya seni keramik yang mengambil nilai-nilai sakral dalam Kuda Lumping sebagai sumber idenya?

## **D. Tujuan Penulisan**

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui nilai-nilai sakral yang terkandung dalam pertunjukan Kuda Lumping.

2. Untuk mengangkat dan memvisualisasikan nilai-nilai sakral pada pertunjukan Kuda Lumping ke dalam bentuk karya visual seni keramik.

### **E. Manfaat**

Manfaat penulisan *Nilai-nilai Sakral Dalam Kuda Lumping Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Keramik* ada dua, yaitu

1. Dengan mengangkat *Nilai-nilai Sakral Dalam Kuda Lumping* kita dapat mengetahui adanya bentuk kesenian dalam ritual (pertunjukan) Kuda Lumping.
2. Dengan *Nilai-nilai Sakral Dalam Kuda Lumping* dapat kita angkat sebagai sumber ide yang selanjutnya dapat divisualisasikan dalam bentuk karya seni keramik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian Karya Seni Keramik**

Pengertian karya seni menurut Suryo (1995:65) adalah suatu hasil atau produk seorang seniman itu mengarahkan seluruh aktivitas jiwanya terutama kedalam *feelingnya* untuk mendapatkan suatu bentuk karya yang dapat dihayati oleh dirinya sendiri maupun orang lain.

Pengertian seni keramik menurut Soedarsono SP (1973:20) adalah seni yang paling sederhana dan sekaligus paling sukar. Paling sederhana karena seni keramik adalah seni yang paling elementer, dan yang paling sukar karena diantara seni rupa, seni keramik merupakan yang paling abstrak.

Pengertian karya seni keramik adalah suatu hasil dari produk seorang seniman dalam proses penciptaan karya dari bahan tanah liat, dapat juga dalam berbagai komposisi campuran material alam misalnya: pasir, kaolin, *veldspad*. Campuran bahan-bahan tersebut setelah dibentuk dengan tangan atau disekat, lalu dikeringkan dan dibakar pada suhu tertentu dan suhu berkisar 700 - 1150 derajat celcius (Ensiclopedi Indonesia, 1990:30).

Dari ketiga pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa seni keramik merupakan salah satu bentuk media berekspresi, yang membutuhkan totalitas senimannya dalam berkarya dengan menggunakan tanah liat sebagai bahan dasar karya dan memiliki ciri khas yang menarik yaitu memiliki ruang didalamnya yang dibakar pada suhu tertentu.

Keramik berasal dari bahasa Yunani “*keramos*” yang berarti periuk atau belanga yang terbuat dari tanah. Sedang yang dimaksud dengan barang-barang bahan keramik adalah semua bahan yang dibuat dari bahan dasar bukan logam, bahan mana yang terpenting adalah bahan-bahan tanah atau batuan silikat dan proses pembuatannya melalui pembakaran pada suhu tinggi (Ambar, 1982:1).

Keramik merupakan salah satu dari bentuk seni yang paling tua, sejak jaman neolitikum dimulai dari munculnya kebutuhan manusia saat itu yang mulai berpikir tentang peralatan rumah tangga yang masih sangat sederhana hingga dilengkapi dengan kebutuhan emosional lebih jauh yaitu sebagai perlengkapan religiusnya (Suwardono, 2002:9).

## **B. Pengertian Kuda Lumping**

Kuda Lumping adalah kuda-kudaan dari kulit atau anyaman bambu yang digunakan sebagai *properti* dalam tarian kuda lumping dan gerakannya menyerupai kuda (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990:470). Kuda Kepang (nama lain dari Kuda Lumping) adalah kuda-kudaan yang dibuat dari anyaman bilah bambu tipis (untuk pertunjukan); pertunjukan kuda-kudaan yang berpenunggang disertai kekuatan gaib (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1991:536). Kuda Kepang Jawa adalah sebuah contoh dari kelestarian sebuah tradisi yang hidup, tetapi hanya dalam bentuk (Holt, 2000:130). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Kuda lumping adalah bentuk dari kebutuhan masyarakat tradisi mulai dari jaman kuno sebagai sarana upacara ritual atau kebutuhan rohani hingga sebagai kebutuhan hiburan.

## **1. Perkembangan Kuda Lumping**

### *a. Sejarah Kuda Lumping*

Sejak jaman dulu manusia tidak lepas dari kepercayaan akan kekuatan di luar dirinya, hal ini ditandai dengan adanya kepercayaan animisme dan dinamisme. Awal mula bentuk kepercayaan adalah timbulnya kekaguman (emosi/getaran jiwa) manusia terhadap hal-hal dan gejala tertentu yang sifatnya luar biasa, dan tidak dapat diterangkan dengan akal manusia, dan yang ada di atas kekuatan-kekuatan alamiah biasa yaitu kekuatan supranatural (Koentjaraningrat, 1993:19). Kepercayaan manusia primitif atau manusia kuno, yang berpusat pada kekuatan gaib yang serupa dengan kekuatan *mana* dan kekuatan supranatural. Manusia primitif atau manusia kuno pada umumnya yakin akan adanya sesuatu zat halus (*zielestof*) yang memberi kekuatan hidup dan gerak kepada banyak hal didalam alam semesta ini (Koentjaraningrat, 1993:20).

Manusia kuno juga mempunyai keyakinan lain yaitu adanya berbagai macam makhluk halus yang menempati alam sekeliling tempat tinggalnya, diantara makhluk halus ada banyak yang merupakan penjelmaan dari jiwa orang yang telah meninggal (Kryut dalam Koentjaraningrat, 1993:19). Memuja arwah nenek moyang atau leluhur adalah cara mereka beragama, hal ini dikarenakan kepercayaan masyarakat setempat terhadap arwah nenek moyang atau leluhur yang pernah hidup sebelum mereka dianggap lebih banyak pengalaman sehingga perlu dimintai berkah atau petunjuk (Budiono, 2000:88). Dengan keyakinan itu manusia melakukan komunikasi dengan dunia roh sesuai dengan kebutuhan rohaninya. Sampai sekarang masih juga ada bentuk komunikasi dengan roh,

meskipun masih melekat dengan budaya yang tidak lepas dari bentuk kesenian tari, yang sekarang dikenal dengan nama Kuda Lumping (Soedarsono, 1976:10).

Beberapa sarana yang ditempuh untuk mendatangkan arwah nenek moyang adalah dengan membuat sesaji dan membakar kemenyan atau bau-bauan lainnya yang digemari oleh nenek moyang atau leluhur, dan mengiringi upacara tersebut dengan bunyi-bunyian dan tarian agar arwah nenek moyang atau leluhur yang dipanggil gembira dan berkenan memberikan rahmatnya (Budiono, 2000:89). Kuda Lumping adalah salah satu contoh dari bentuk kesenian yang merupakan peninggalan budaya kuno dimana di dalamnya terdapat unsur-unsur tari dan mengandung kekuatan magis. Tari adalah suatu dari benang-benang kesinambungan yang paling kokoh pada kebudayaan Indonesia. Hal ini banyak dipengaruhi dari budaya Hinduistik pada masa 1500 SM, dimana tari merupakan komponen esensial dari semua kehidupan ritual. Pada jaman kuno tari Kuda Lumping dipakai untuk kepentingan *totemisme*, upacara ritus (inisiasi) bagi seorang yang sudah menginjak dewasa (Soedarsono, 1972:8).

Sejak dahulu tari merupakan gerakan dari sebuah perwujudan, apakah itu sebuah keinginan, ketakutan, atau kegembiraan. Di dunia yang belum beradab, tari merupakan *jampi-jampi* pembebasan seperti nyanyian, dan doa-doa, dimana semuanya itu merupakan ungkapan aspek-aspek religiusnya. Tari banyak ditemui dalam upacara-upacara dari semua aspek penting kehidupan, seperti kelahiran, inisiasi, dan kematian (Holt, 2000:124).

Tarian tidak hanya bersifat profan tetapi juga magis. Tari-tari yang dilakukan merupakan bentuk komunikasi terhadap roh-roh nenek moyang, sesuai dengan kepentingan atau tujuan ritual yang dilakukan. Tari-tarian *trance*



memainkan peran dalam komunitas dengan kekuatan-kekuatan yang lebih tinggi. Tari memiliki banyak fungsi, seringkali tarian itu ditampilkan untuk menolak bencana dengan harapan agar tercapai keseimbangan alam, seperti epidemi, dan seringkali untuk maksud misterius, bahkan ada yang hanya bersifat menghibur atau sebagai tontonan. Penari *trance* menikmati prestise yang sungguh-sungguh karena ketika mereka kerasukan, mereka telah menjadi sarana dari kekuatan supernatural (Holt, 2000:125).

*b. Macam-macam Kuda Lumping*

Kuda lumping merupakan tarian rakyat Jawa Barat yang populer sejak dari masa kuno sampai dengan sekarang, ditarikan oleh 4 atau 8 orang penari laki-laki berpasangan, menggunakan tarian kuda dari anyaman bambu. Tari Kuda Lumping merupakan peninggalan dari tarian kuno pada jaman masyarakat primitif yang bersifat ekstase. Ada pula kemungkinan bahwa tari ini merupakan bentuk tari kepahlawanan (Irawati, 1998:12).

Tari Kuda Lumping sendiri terdapat di beberapa daerah tertentu dengan nama yang berbeda dan memiliki ciri khas tersendiri. Di daerah Jawa Tengah, khusus untuk Surakarta dan Magelang, disebut Kuda Kepang yang dalam pertunjukannya diiringi alat musik angklung, satu gendang, satu gong bumbung, dan dibawakan oleh penari wanita atau pria. Hal ini serupa dengan daerah Yogyakarta, namun namanya berbeda yaitu Jathilan, sedangkan Yogyakarta bagian barat menyebutnya dengan nama Injling. Di daerah Kediri kuda lumping dikenal dengan nama Jaranan dan di daerah Banyuwangi disebut *ebleg* (Soedarsono, 1972:11).

Daerah Jawa Barat menyebutnya Kuda Lumping, khusus di daerah Bandung dimainkan dengan menggunakan iringan musik dari terbang, gendang, dan terompet. Sedangkan Cirebon diiringi orkes gamelan *pelog* (Irawati, 1998:12).

Jenis Kuda Lumping juga sesuai dengan misi yang dibawakan, contoh Kuda Lumping di daerah Dusun Krandegan, Magelang, dimana Kuda Lumping digunakan masyarakat setempat untuk mengundang roh, digunakan jika terdapat pesan oleh orang terpilih dengan tujuan mencari hubungan dengan alam gaib. Hal ini dilakukan untuk mencari pesan yang disampaikan oleh roh nenek moyang atau leluhur (orang yang sudah meninggal) dan ditujukan untuk kepentingan masyarakat Dusun Krandegan (Periscope, Metro TV:2005). Menurut Soedarsono (1976:10), Kuda Lumping atau Jathilan adalah jenis tarian rakyat yang paling tua, dengan tindak tanduk dan dengus penari yang *intrance* mirip kuda, sangatlah mungkin jathilan merupakan tarian upacara pada jaman kuno. Ciri-ciri khas pertunjukan ini adalah kostum yang dipakai lebih sederhana, dan lebih ditonjolkan pada ritual tarian untuk mengundang roh. Penari yang terpilih oleh roh untuk dijadikan media adalah orang yang dianggap dewasa (wawasan luas/tidak sempit, lebih siap membuka diri terhadap apa yang akan dihadapi). Penari harus laki-laki dan dalam keadaan bersih sebagai medium *trance*.

## **2. Pandangan Masyarakat terhadap Kuda Lumping**

Pada masyarakat modern, tradisi dan budaya sudah merupakan sesuatu yang lebih fleksibel, dimana budaya itu sendiri berkembang dan berubah menurut kondisi sosial masyarakat pada saat itu. Hal itu terjadi sesuai dengan kebutuhan

masyarakat itu sendiri. Begitu juga dengan halnya kuda lumping yang merupakan tradisi nenek moyang kita. Kuda Lumping yang sekarang sudah tidak lagi menjadi milik masyarakat tertentu baik tingkatan sosialnya maupun daerah tertentu saja. Pada saat sekarang ini, dimulai sejak kemerdekaan Republik Indonesia, Kuda Lumping tidak lagi menjadi salah satu tarian rakyat, akan tetapi sudah diperkenalkan menjadi tarian nasional. Hal ini dapat dilihat dengan adanya event ataupun festival Kuda Lumping yang diselenggarakan dengan tujuan pelestarian budaya maupun untuk kepentingan wisata. Untuk lebih memberikan daya tarik, banyak tarian yang diolah sehingga menjadi lebih menarik dan dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat, dengan mulai mengadopsi *trend* gerak, peralatan musik maupun tata rias dan kostum yang menyiratkan era postmodern, sesuai dengan tingkatan kebutuhan dan kepuasan yang diinginkan (Soedarsono, 1972:92).

Meskipun demikian masih ada yang berusaha mempertahankan tradisi sesungguhnya, tanpa mengurangi nilai-nilai yang terkandung di dalam pertunjukan Kuda Lumping, contohnya masyarakat Dusun Krandegan Sitopatik Magelang Jawa Tengah (Periscope, Metro TV:2005).

Di daerah Jawa Timur khususnya Ponorogo, tanda kehadiran roh terlihat apabila ia sudah memasuki seorang *Warok*. Warok adalah seorang *gemblakan pembarong*. *Gemblakan* dan *warok* adalah dua tapi satu, tidak dapat dipisahkan, dimana *gemblakan* adalah *merak* dan *warok* adalah *singa hitam* (Hartono, 1980:70). Hal ini tampak bukan hanya dari kebiasaan tampil bersama namun juga makna yang terdapat didalamnya. Pada saat pertunjukan ada dua kubu yang saling tanding, keduanya diibaratkan kebaikan dan kejahatan, begitu juga pada saat pemain mengalami *trance*, dua unsur baik dan jahat sama-sama mewakili roh

yang masuk kedalam dua penari. “Sifat roh baik adalah memberi petunjuk dan saran, sedangkan roh yang jahat lebih cenderung merusak” (Mbah Kamsuri, Kediri). Roh mempunyai peranan penting pada kehidupan manusia, karena mereka mempunyai kemauan sendiri, dapat bergembira apabila diperhatikan oleh manusia, tetapi dapat pula marah apabila diabaikan. Manusia biasanya membagi dunia makhluk halus kedalam dua golongan, yaitu makhluk yang jahat dan yang baik, sehingga bayangan orang tentang wujud dari berbagai makhluk halus itu dibagi pula kedalam bentuk-bentuk yang mengerikan dan yang menarik hati (Kryut dalam Koentjaraningrat, 1993:21).

### **C. Pengertian Nilai**

Pengertian nilai adalah sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan; budaya konsep abstrak mengenai masalah dasar yang sangat penting dan bernilai di kehidupan manusia (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990:690).

Nilai adalah suatu penghargaan/pendapat seseorang terhadap sesuatu. Nilai tidak selalu baik tergantung sudut pandang seseorang terhadap sesuatu. Sesungguhnya kata nilai merupakan kata jenis yang meliputi segenap macam kebaikan dan sejumlah hal yang lain (Kuttsoft, 1992:327). Dari pendapat dan pengertian nilai di atas dapat disimpulkan bahwa nilai adalah keseluruhan dari sebuah fenomena yang muncul, yang melahirkan pendapat tentang sesuatu yang telah terjadi. Nilai akan diberikan sesuai dengan kebutuhan yang sedang berlangsung dan diinginkan oleh keadaan.

Pendekatan-pendekatan dalam aksiologi terhadap pertanyaan mengenai hakikat nilai dapat dijawab dengan tiga macam cara (Kuttsoft, 1992:331) yaitu sebagai berikut.

1. Nilai yang berdasarkan pada subyektivitas. Artinya nilai dipengaruhi oleh subyektifitas seseorang.
2. Nilai yang berdasarkan pada obyektivisme ontologis. Artinya nilai dipengaruhi oleh obyektifitas dengan menggunakan logika-logika tertentu.
3. Nilai yang berdasarkan pada obyektivisme metafisik. Artinya nilai-nilai merupakan unsur-unsur obyektif yang menyusun kenyataan.

Nilai bukanlah sesuatu yang dicari untuk ditemukan, nilai bukanlah suatu kata benda atau bahkan juga bukan kata sifat. Masalah nilai sesungguhnya berpusat di sekitar perbuatan memberi nilai (Dewey dalam Kuttsoft, 1992:340).

#### **D. Pengertian Sakral**

Pengertian sakral adalah suci, keramat, motif yang sama juga bisa berfungsi seremonial dan terkadang dianggap memiliki nilai suci, keramat, sakral. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990:864). Menurut Otto (dalam Koentjaraningrat, 1993:22) semua sistim religi, kepercayaan dan agama di dunia berpusat kepada suatu konsep tentang hal yang gaib atau hal yang gaib (*mysterium*) yang dianggap maha dahsyat (*tremendum*) dan keramat (*sacre*) oleh manusia. Sifat dari hal yang gaib serta keramat itu adalah maha abadi, maha dasyat, maha baik, maha adil, maha bijaksana, tak terlihat, tak berubah, tak terbatas. Hal yang gaib serta keramat dapat menimbulkan sikap takut, terpesona,

selalu akan menarik perhatian manusia, dan mendorong timbulnya hasrat universal untuk menghayati rasa bersatu dengannya.

Menurut Frazer (dalam Koentjaraningrat, 1993:27) ada perbedaan antara ilmu gaib dan religi. Ilmu gaib ada-lah segala sistim tingkah laku dan sikap manusia untuk mencapai suatu maksud dengan menguasai dan mempergunakan kekuatan-kekuatan dan kaidah-kaidah gaib yang ada didalam alam. Sedangkan religi adalah segala sistim tingkah laku manusia untuk mencapai suatu maksud dengan cara menyandarkan diri kepada kemauan dan kekuasaan makhluk-makhluk halus seperti roh-roh, dewa-dewa dan sebagainya, yang menempati alam.

Sakral merupakan nilai yang pendekatannya berdasarkan subyektifitas seseorang. Artinya pengalaman seseorang bisa jadi mendukung kesakralan suatu hal. Secara logika, Keilahian sakral merupakan obyektivisme ontologis yang dapat dibuktikan dengan hal-hal diluar kemampuan pemberi nilai. Sakral berdasarkan obyektifisme metafisik adalah nyata ada dan terjadi di alam sadar dan tak sadar manusia (Kuttsoft, 1992:331).

Berdasarkan maknanya, sakral memiliki sejumlah makna, diantaranya adalah sebagai berikut. Sakral mengandung nilai yang artinya sesuatu yang sakral berguna bagi masyarakat. Sakral merupakan nilai baik, indah dan benar. Artinya sakral merupakan hal yang baik, indah dan benar yang perlu dijaga oleh penganutnya. Sakral mempunyai nilai sehingga setiap individu dapat menentukan sikap terhadap hal yang disakralkan. Bisa menyetujui dengan mengikuti, bisa menyetujui tanpa mengikuti atau tidak menyetujui dan tidak mengikuti serta sikap yang lain. Sakral memberi nilai yang berarti terhadap suatu hal yang kemudian ditanggapi, yaitu Keilahian yang suci dan maha segalanya dan kemudian berharap

kepada Keilahian yang suci dan maha segalanya itu untuk suatu harapan (Kuttsoft, 1992:332).

## **BAB III**

### **KESAKRALAN KUDA LUMPING**

#### **A. Implementasi Konsepsi Teoritik**

Nilai-nilai dalam Kuda Lumping banyak mengandung ajaran-ajaran tentang kehidupan manusia yang tercermin dalam setiap perilaku individu, dan dipakai oleh masyarakat kuno sebagai salah satu contoh dalam menjalani hidup dan bagaimana cara menempatkan diri sendiri dalam bermasyarakat. Contoh sikap yang ditawarkan dalam Kuda Lumping adalah kepasrahan dan penyerahan diri kepada kekuatan di luar dirinya, juga melakukan hubungan atau komunikasi untuk sebuah tujuan. Sikap pasrah yang dilakukan merupakan penyerahan diri kepada kehendak yang kuasa menuju alam tidak sadar. Alam tidak sadar dibentuk untuk lebih mengenal sisi manusia itu sendiri. Untuk mencapai ketidaksadaran sebelumnya harus ada niat baik dan bersih sehingga yang hadir nantinya juga segala sesuatu yang baik.

Komunikasi atau hubungan dengan dunia lain khususnya roh leluhur merupakan hubungan yang disadari dapat membawa kebaikan berupa saran, petunjuk. Hubungan dengan roh bukan merupakan sesuatu yang salah, karena masyarakat kuno juga sebenarnya percaya di atas langit masih ada langit yang lebih tinggi. Roh nenek moyang hanya salah satu dari makhluk yang dianggap lebih bisa mengerti masa lalu dan masa yang akan datang. Roh juga tidak dibatasi oleh ruang, gerak dan waktu, sehingga kehadiran roh membutuhkan media yaitu penari.



*Nilai-nilai sakral dalam Kuda Lumping sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Keramik* adalah sebuah bentuk implementasi dari simbol-simbol kekuatan/spirit kehidupan masa kuno yang kini masih ada dalam kesenian Kuda Lumping atau *Jaranan Jawa*. Dalam perkembangannya, pergeseran nilai dalam Kuda Lumping terjadi karena perubahan jaman, sehingga nilai-nilai kuno yang terkandung menjadi tersamar. Pandangan masyarakatpun beragam, sebagian orang mengatakan Kuda Lumping merupakan hasil kesenian rakyat marginal yang membudaya, beberapa pandangan juga mengatakan Kuda Lumping merupakan bentuk religio magis yang ada sejak jaman kepercayaan animisme.

Nilai dalam Kuda Lumping ada tiga, yaitu nilai filosofi (*abstrak*), nilai normatif, dan nilai ekspresif (*kongkrit*). Nilai filosofi ditinjau dari religi adalah masyarakat kuno sudah mengakui adanya kekuatan di luar dirinya, percaya dan pasrah terhadap kekuasaan yang dianggap lebih tinggi. Nilai normatif adalah aturan atau tata cara, aktifitas tradisi masyarakat kuno hingga sekarang ada yang berubah dan ada yang bertahan, digunakan pada saat suatu daerah memiliki permasalahan yang harus dibantu dengan memainkan Kuda lumping atau untuk acara perlengkapan dari sebuah inisiasi baik pernikahan, ulang tahun, khitanan dan sebagainya.

Yang khas dalam Kuda Lumping adalah tidak lupa dengan persiapan sebelum pertunjukan, baik kesiapan mental pemain, perlengkapan pertunjukan dan persembahan berupa sesaji atau *sajen*. Nilai kongkrit yang berkembang adalah asesoris dan media utama adalah kuda-kudaan dari anyaman bambu. Asesoris tambahan seperti kaca mata hitam, *make up*, atribut berupa pakaian yang didesain menjadi menarik, dan kuda lumping yang ukurannya menjadi kecil.

Seperti juga teater yang perlu dipertunjukkan, kuda lumping akan terasa sakral ketika dipertunjukkan. Namun, kuda lumping lebih bersifat ritual dari religio magis yang sakral ketimbang sebatas pertunjukkan. Religio magis merupakan penggabungan dari tindakan ilmu gaib dan upacara religi, yang bisa dikatakan sebagai dua aspek dari satu tindakan. Ritus atau upacara religi akan bersifat kosong tak bermakna, apabila tingkah laku manusia di dalamnya didasarkan pada akal rasional dan logika; tetapi secara naluri manusia memiliki suatu emosi mistikal yang mendorongnya untuk berbakti kepada kekuatan tinggi yang olehnya tampak kongkrit disekitarnya (Preusz dalam Koentjaraningrat, 1993:25). Kesakralan pertunjukan kuda lumping terjadi jika ritual dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan dibawakan oleh elemen-elemen yang mendukung ritual seperti musik dan tarian, yang merupakan penggabungan kebutuhan atas penghargaan batin terhadap leluhur.

Seperti sudah dikatakan sebelumnya, pertunjukan kuda lumping merupakan suatu bentuk religio magis yang sakral karena memiliki beberapa fungsi yang pada saat ini sudah banyak tidak diketahui oleh masyarakat umum. Fungsi-fungsi pertunjukan kuda lumping antara lain adalah sebagai berikut.

1. Pemanggil kekuatan gaib.
2. Menjemput roh-roh pelindung untuk hadir ditempat terselenggaranya pertunjukan.
3. Memanggil roh-roh baik untuk mengusir roh-roh jahat.
4. Peringatan pada nenek moyang dengan mempertontonkan kegagahan maupun kepahlawanannya.

5. Pelengkap upacara sehubungan dengan peringatan tingkat-tingkat hidup seseorang.
6. Pelengkap upacara untuk saat-saat tertentu dalam siklus waktu.

Beberapa fungsi-fungsi ini akan terus hidup walaupun agama-agama besar masuk dan dianut masyarakat Indonesia (Sumardjo, 1997:17).

Pandangan nilai sakral dalam Kuda Lumping merupakan keseluruhan dari totalitas sebuah pertunjukan yang ditampilkan dalam Kuda Lumping. Emosi mistikal yang melingkupi pertunjukan kuda Lumping merupakan daya tarik bagi setiap orang yang menyaksikannya. Sebuah penggambaran emosi terhadap makna yang diberikan Kuda Lumping inilah yang akan saya tampilkan di dalam karya, yaitu sebuah perwujudan makna.

Kuda Lumping memuat hubungan atau komunikasi antara seluruh pemain dan komponen pendukungnya serta komunikasi dengan alam gaib yaitu roh. Di dalam komunikasi semua yang berlangsung dilandasi oleh kepercayaan yang melahirkan rasa pasrah. Pada awal komunikasi harus ada perasaan menghargai yaitu dengan adanya niat baik dan tulus. Di sini, cara menghargai alam gaib khususnya roh dapat dilakukan dengan cara memberi sesaji atau sajen sebagai tanda dimulainya hubungan baik. Selanjutnya, hubungan atau komunikasi yang terjadi dalam Kuda Lumping diharapkan mendapatkan kerjasama yang baik dan acara dapat berjalan lancar. Bentuk kerja sama yang diharapkan adalah dengan *trance* yaitu sebuah bentuk penggabungan dua hal yang berbeda yaitu bersatunya roh dengan penari Kuda Lumping sebagai medianya. Hal yang diharapkan dari semua hubungan tersebut adalah mendapatkan petunjuk, saran, dan restu dari roh khususnya leluhur terhadap masalah yang dihadapi oleh masyarakat setempat.

Dalam pertunjukan Kuda Lumping banyak mengandung semangat kerohanian/kepercayaan yang kuat. Suasana sakral yang muncul menambah rasa kekaguman akan gejala jiwa yang ingin disampaikan. Perasaan inilah yang melatar belakangi dan memotivasi dalam berkarya, yaitu semangat spiritual di dalamnya (Kuda Lumping) serta keanggunan nilai-nilai yang terpancar dalam suasana mistis.

## **B. Implementasi Konsepsi Visual**

### **1. Bahan**

Dalam pembentukan karya dibutuhkan bahan sebagai media untuk berproses. Bahan yang digunakan adalah tanah liat Pacitan, dimana diharapkan warna yang dicapai adalah warna dengan nuansa gelap, sehingga dapat memunculkan sisi mistis. Untuk finishing akan diberikan *oksida* dan *glatsir* pada karya-karya tertentu yang dianggap bisa mewakili suatu bentuk atau makna yang ditampilkan dalam karya. *Glatsir* yang dipakai adalah warna-warna gelap seperti merah, hitam, coklat serta tambahan warna dop dari hasil pembakaran *oksidasi* merah dan hitam. Dan menggunakan besi sebagai karya *mixmedia* untuk karya terakhir.

### **2. Teknik**

Pembentukan dapat didukung dengan beberapa teknik sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, teknik juga dapat mempengaruhi kepuasan dalam penggunaan bahan. Adapun teknik yang biasa digunakan adalah teknik *pinch*

(dipijat), *coil* (dipilin), dan *slab* (digiling) atau dengan alat bantu seperti putaran/*perbot*, cetakan dan *butsir*.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan Karya Tugas Akhir ini adalah dengan menggunakan teknik *pinch*, karena keunggulan dengan menggunakan teknik *pinch* adalah selain bisa mengontrol tebal tipis karya juga lebih bisa merasakan langsung hubungan antara emosi dan bahan.

Proses dimulai dari persiapan bahan, pembentukan, pengeringan, pembakaran biskuit suhu 900 °C dan pembakaran *oksidasi* dan *glasir* pada suhu 1150 °C. Dalam pewarnaan biasanya tidak semua warna yang diinginkan bisa tercapai. Untuk mengantisipasi hal itu dapat dilakukan pembakaran ulang dengan menambahkan formula pewarnaan.

### **3. Proses**

Dalam setiap proses pembuatan keramik perlu diperhatikan dan dipersiapkan bahan-bahan yang diperlukan serta langkah-langkah yang diperlukan.

#### **a. Pengolahan bahan**

Pengolahan bahan sangat diperlukan untuk mendapatkan kualitas bahan yang baik. Hal ini untuk membuat dan menyatukan partikel tanah yang sama, dan menghindari terdapatnya kotoran, baik berupa batuan kerikil dan akar tumbuhan rumput yang masih tertinggal di dalam tanah liat. Dapat juga ditambahkan bahan lain pada tanah liat bila dianggap perlu atau dibutuhkan seperti *kaolin* dan *grog*. Setelah semua tercampur dengan baik dan mendapatkan plastisitas tanah yang

diinginkan, bahan siap digunakan dan penyimpanan bahan diharapkan kedap udara seperti menggunakan plastik dalam kemasannya.

b. Pembentukan

Pembentukan dapat didukung dengan beberapa teknik sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, teknik juga dapat mempengaruhi kepuasan dalam penggunaan bahan. Adapun teknik yang biasa digunakan adalah teknik *pinch* (dipijat), *coil* (dipilin), dan *slab* (digiling) atau dengan alat bantu seperti putaran, cetakan dan butsir.

c. Pengeringan

Setelah karya selesai dalam bentuk yang diinginkan, karya terlebih dahulu diangin-anginkan dengan maksud menghilangkan kadar air yang terdapat dalam karya dan menghindari resiko pecah saat dibakar. Setelah kering karya siap untuk dibakar.

d. Pembakaran

Karya yang siap dibakar terlebih dahulu ditata rapi di dalam tungku, ini diharapkan agar pada saat suhu tertentu jika karya memuai dan menyusut, tidak mengganggu karya yang lain. Proses pembakan diawali dengan pembakaran biskuit yaitu suhu berkisar  $700^{\circ}\text{C} - 900^{\circ}\text{C}$ . Pembakaran kedua yaitu pembakaran *glatsir* atau *oksida* dengan suhu berkisar  $1100^{\circ}\text{C} - 1150^{\circ}\text{C}$ . Pada saat proses pembakaran suhu harus tetap dijaga agar stabil. Kesalahan dalam proses pembakaran dapat mengakibatkan pecahnya karya didalam tungku pembakaran, hal ini biasa terjadi apabila suhu tidak stabil atau mengalami kenaikan suhu yang terlalu cepat.

#### 4. Bentuk karya

Bentuk yang akan diambil memiliki unsur bidang dengan bentuk lingkaran, melingkar. Hal ini disebabkan unsur bidang yang sesuai dan mendekati sempurna untuk pencapaian maksud akan tampilan makna diharapkan terwakili. Bentuk yang dicapai merupakan wujud dari makna akan Kuda Lumping itu sendiri, baik dari proses menari hingga *trance*. Sehingga karya ini akan menjadi abstrak karena penggambaran dalam bentuk karya dilihat dari sisi pengalaman batin pembuat seni dengan maksud makna yang ditampilkan dalam karya tercapai atau terbentuk.

##### a. Karya satu



Gambar 1. Karya satu

Judul : *Kuy* (Snk)  
Ukuran: Ø 29 cm × 28,5 cm  
Media : Tanah liat  
Teknik : Tekan (*Pinch*)  
Finising :  $\text{Fe}_2\text{O}_3 + \text{Pb}_3\text{O}_4$  dan  $\text{CuO}_2 + \text{Pb}_3\text{O}_4$   
Tahun : 2005

Teknik yang digunakan adalah *pinch*, bentuk yang diadopsi adalah  $\frac{3}{4}$  bola, tekstur pada karya juga dibuat kontras yaitu halus dan bergaris. Pemberian warna dengan dua teknik yaitu semprot dan spon yang dikuaskan. Suatu bentuk yang diambil dari sebuah perpaduan kontras yang menyatu. Dalam wujud utuh atau menyatu ditampilkan dua sisi berbeda dengan maksud menampilkan perbedaan, dengan konsep gerak yang mengalir dan menaungi.

Ide yang diambil dari sebuah gejala *tanding* yang sama kuat dalam keintensitasannya pada makna “*trance*” diklimaks pertunjukan Kuda Lumpung. Pada karya ditampilkan sebuah batasan untuk membedakan adanya dua unsur yang bergerak dengan adanya garis serta tekstur dan warna yang mendukung. “*Kuy*” merupakan pengertian dari mabuk kepayang, merana karena cinta.

Pembakaran biskuit diatur pada suhu 900 °C dan api ditahan selama satu jam. Pada pembakaran oksidasi yang pertama saya gunakan  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  dan  $\text{Pb}_3\text{O}_4$  untuk sisi yang lain  $\text{CuO}_2$  (Cooper) dan  $\text{Pb}_3\text{O}_4$

$\text{Fe}_2\text{O}_3$  dan  $\text{Pb}_3\text{O}_4$  untuk mencari warna semu kuning kemerahan dan teknik yang digunakan adalah semprot kemudian disapu memakai kuas.  $\text{CuO}_2$  (Cooper),  $\text{Pb}_3\text{O}_4$  untuk mendapatkan warna gelap yaitu hitam kecoklatan dengan cara disemprot tipis kemudian spon basah *ditutul-tutulkan* pada badan karya. Kemudian dibakar pada suhu 1150 °C



b. Karya dua



Gambar 2. Karya dua

Judul : *Pinasurakakēn* (Skt)  
Ukuran: 41 cm × 28 cm × 28 cm  
Media : Tanah liat  
Teknik : Tekan (*Pinch*)  
Finising :  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  dan  $\text{Pb}_3\text{O}_4$   
Tahun : 2005

Bentuk dihasilkan dari sebuah imajinasi tentang gerak kaki yang monoton dan teriakan yang mengalun menjadi cepat pada pertunjukan Kuda Lumpung. Kemudian dihubungkan pada gerakan yang *intens* terus menerus dimana muncul suatu bentuk komunikasi atau hubungan batin dengan sesuatu di luar dirinya yaitu roh, dan memunculkan bentuk kepasrahan dalam bentuk rasa yang lebih. “*Pinasurakakēn*” adalah meneriaki dengan sorakan, mengiringi dengan teriakan.

Karya dibuat mulus dengan warna tegas merah dop yaitu menggunakan  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  dan  $\text{Pb}_3\text{O}_4$ .

c. Karya tiga



Gambar 3. Karya tiga

Judul : Ikatan batin  
Ukuran: 55 cm × 29 cm × 30 cm  
Media : Tanah liat  
Teknik : Tekan (*Pinch*)  
Finising :  $\text{Fe}_2\text{O}_3 + \text{Pb}_3\text{O}_4$  dan  $\text{Fe}_2\text{O}_3 + \text{TSG}$   
Tahun : 2005

Bentuk diadopsi dari pipa yang dipertemukan kedua ujungnya. Simbol yang dimaksudkan adalah adanya dua kutub yang berlawanan arah tetapi memiliki keterkaitan seperti dua buah kutub yang berlainan yang saling tarik menarik. Begitu juga dengan maksud karya ini yaitu untuk terjadi sebuah keseimbangan.

Teknik yang digunakan adalah *pinch*, untuk pewarnaan pada bakaran tinggi yang pertama adalah menggunakan  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  dan  $\text{Pb}_3\text{O}_4$ , dengan cara disemprotkan pada badan karya dan menghasilkan warna kuning kemerahan. Pewarnaan pada pembakaran kedua menggunakan  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  dan TSG dengan cara dikuas menggunakan *spons* yang menghasilkan warna kecoklatan. Hasil campuran warna yang terjadi adalah coklat kehitaman.

d. Karya empat



Gambar 4. Karya empat

Judul : *Mantrāksara* (Snk)  
Ukuran: Ø 30 cm × 30 cm  
Media : Tanah liat  
Teknik : Tekan (*Pinch*)  
Finising :  $\text{MnO}_2$  + TSG  
Tahun : 2005

Bentuk merupakan penggabungan keinginan-keinginan seperti bola-bola yang mengerucut. Bola-bola yang timbul dilambangkan sebagai gejala jiwa dan harapan yang akan disampaikan. Semakin mengerucut artinya gejala dan harapan semakin tinggi makin terlihat apa yang paling penting, yaitu menemukan titik puncak apa yang paling dikehendaki dan yang akan dikomunikasikan.

Teknik pembuatan karya adalah *pinch*, sedangkan pewaranaan pada bakaran tinggi pertama menggunakan bahan *iron* dengan cara disemprotkan dan ditetaskan, warna yang dihasilkan adalah merah. Pewarnaan pada bakaran tinggi kedua adalah mangan ( $MnO_2$ ) dan TSG yang menghasilkan warna coklat agak mengkilat.

e. Karya lima



Gambar 5. Karya lima

Judul : Putus  
Ukuran: 57 cm × 25 cm × 8 cm  
Media : Tanah liat  
Teknik : Tekan (*Pinch*)  
Finising :  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  + TSG dan  $\text{MnO}_2$  + TSG  
Tahun : 2005

Bentuk yang diadopsi adalah setengah lingkaran yang mengalami *repetisi* atau pengulangan bentuk. Simbol setengah lingkaran bola adalah nilai atau unsur yang terkandung, begitu juga karya yang *direpetisi* dan semakin mengecil. Maksudnya adalah sebagai perwujudan dari perkembangan Kuda Lumping seiring perjalanan jaman. Sedangkan setengah lingkaran besar yang tertinggal adalah lambang nilai yang tertinggal. Seperti seorang kekasih juga mengalami perbedaan yang tidak selamanya dapat dipertemukan. Dalam *trance* harus ada pengembalian jati diri dalam bentuk kesadaran kembali, yaitu terbebasnya “roh” kealamnya. Teknik yang digunakan dalam pembentukan karya adalah *pinch*, sedangkan

pewarnaan menggunakan  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  + TSG dan Manggan ( $\text{MnO}_2$ ) + TSG dengan cara di kuaskan menggunakan *spons*.

f. Karya enam



Gambar 6. Karya enam

Judul : Persembahan  
Ukuran: 41 cm × 28 cm × 28 cm  
Media : Tanah liat  
Teknik : Tekan (*Pinch*)  
Finising :  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  + TSG  
Tahun : 2005

Bentuk merupakan simbol dari sebuah gejolak yang memberi dan menaungi. Konsep karya didasarkan pada penghargaan terhadap roh yaitu suatu bentuk dari realisasi sikap yang tercermin dalam Kuda Lumpung dengan menghargai keberadaan dan kehadiran roh. Kaca hijau didalamnya menunjukkan isi yang mengalir keatas dan kebawah sesuai dengan bentuk karya. Dengan

menggunakan teknik *pinch* bentuk karya terpenuhi. Pewarnaan pada bakaran tinggi pertama yaitu *iron* yang menghasilkan warna merah dengan cara disemprot dan diberi pecahan kaca hijau dari botol *sprite*. Pewarnaan pada bakaran tinggi kedua menggunakan  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  dan TSG dengan cara dikuaskan dan ditetaskan.

g. Karya tujuh



Gambar 7. Karya tujuh

Judul : Mantrākarṣaṇa (Skt)

Ukuran: Ø 40 cm × 16 cm

Media : Tanah liat

Teknik : Tekan (*Pinch*)

Finising :  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  + TSG

Tahun : 2005

Bentuk merupakan penggabungan dari dua setengan lingkaran yang di balik dan disatukan hingga pada titik pertemuan menimbulkan poros. “Mantrākarṣaṇa” adalah menarik dengan pendekatan melalui formula magis. Simbol yang dimaksudkan adalah penggambaran akumulasi dari trance yang

sedang berlangsung dalam Kuda Lumping. Teknik pembentukan karya menggunakan *pinch*, teknik pemberian warna menggunakan *spons* dengan cara dikuaskan. Pewarnaan menggunakan  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  + TSG yang menghasilkan warna coklat.

h. Karya delapan



Gambar 8. Karya delapan

Judul : *Manohara* (Skt)  
Ukuran: 40 cm × 33 cm × 40 cm  
Media : Tanah liat  
Teknik : Tekan (*Pinch*)  
Finising :  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  +  $\text{Pb}_3\text{O}_4$   
Tahun : 2005



Bentuk merupakan simbol dari perasaan senang atau suka yang sifatnya mencuri hati, menarik, mempesona. Warna menggunakan *iron* ( $\text{Fe}_2\text{O}_3$ ) dengan hasil merah dengan simbol semangat, teknik pewarnaan dengan menggunakan semprot.

i. Karya sembilan



Gambar 9. Karya sembilan

Judul : *Atalēh-talēh* (Skt)  
Ukuran: 30 cm × 40 cm × 28 cm  
Media : Tanah liat  
Teknik : Tekan (*Pinch*)  
Finising :  $\text{Fe}_2\text{O}_3 + \text{Pb}_3\text{O}_4$  , pecahan kaca  
Tahun : 2005

Bentuk yang melingkar, dan membuat pertautan atau ikatan. Simbol dari bentuk adalah kerja sama, saling melengkapi, sehingga tercipta keseimbangan yang utuh atau satu. “*Ataléh-taléh*” merupakan penggambaran dari terpesona, penuh gairah dan mabuk kepayang, layaknya lawan jenis yang saling tertarik. Warna dibagi menjadi dua yaitu sisi merah dan sisi hitam kecoklatan, untuk membedakan dibantu dengan warna yang berbeda. Warna merah dihasilkan dari *iron*, warna hitam kecoklatan dari dan diberi pecahan kaca hijau dan coklat sebagai aksent pendukung. Teknik pembuatan karya menggunakan teknik *pinch*, sedangkan pewarnaan dengan cara disemprot dan dikuaskan menggunakan *spons*.

j. Karya sepuluh



Gambar 10. Karya sepuluh.

Judul : Orgasme  
Ukuran: Ø 35 cm × 22 cm  
Media : Mixed media  
Teknik : Tekan (*Pinch*)

Finising :  $MnO_2$  + TSG  
Tahun : 2005

Sebuah karya yang memiliki dimensi lain dimana mengadopsi beberapa bahan yang digabungkan menjadi sebuah karya. Simbol penggabungan dua unsur yang melambangkan dimensi dunia lain. Keramik dipadukan dengan besi yang berusaha melengkapi dan memiliki cerita yang sama, hubungannya dengan kuda lumping adalah karya ini penggambaran dari *trance*, dimana saat *trance* penari sebagai media mengalami unsur keduanya yaitu yang saling bertolak belakang, berbeda namun berhubungan atau dipertemukan dan memiliki komunikasi. Warna dihasilkan dari *mangan* ( $MnO_2$ ) dan TSG dengan hasil warna coklat susu, dan warna yang dihasilkan dari  $Fe_2O_3$  dan TSG dengan hasil coklat pada karya keramik. Sedangkan pada besi digunakan cat warna hitam dan merah yang melambangkan kekontrasan dimensi.

k. Karya sebelas



Gambar 11. Karya sebelas.

Judul : *Open*  
Ukuran: 41 cm × 28 cm × 28 cm  
Media : Tanah liat  
Teknik : Tekan (*Pinch*)  
Finising :  $\text{Fe}_2\text{O}_3 + \text{Pb}_3\text{O}_4$  dan  $\text{MnO}_2 + \text{TSG}$   
Tahun : 2005

Bentuk merupakan simbol keterbukaan dalam menyingkapi segala sesuatu. “Open” adalah simbol dari kesiapan mental dalam membuka hati, pikiran dan sikap untuk sesuatu yang baru dan dianggap berguna.

Warna dihasilkan dari  $\text{Fe}_2\text{O}_3 + \text{Pb}_3\text{O}_4$  untuk body karya bagian dalam dan luar, untuk tambahan pada sisi dalam karya bagian dalam digunakan *mangan* ( $\text{MnO}_2$ ) dan TSG.

## 5. Penyajian

Salah satu penunjang karya adalah cara penyajian atau tampilan, hal ini diharapkan dapat mendukung suasana dan membantu penghayatan untuk lebih peka terhadap karya. Penyajian karya diharapkan menjadi salah satu sarana dialog yang kreatif antara nilai artistik dengan nilai estetik.

Karya yang akan ditampilkan adalah bentuk abstrak di mana di dalam karya terkandung nilai yang akan disampaikan. Dan untuk membantu penghayatan, ditampilkan nuansa *magis* dalam arti yang dapat membantu menghantarkan penghayatan untuk lebih diarahkan atau mendekati maksud yang diinginkan. Adapun perlengkapan-perengkapan yang dibutuhkan adalah *sajen* seperti *tumpeng*, ayam *ingkung*, *kembang telon*, bunga tabur dan wewangian

seperti dupa/kemenyan, rokok, kendi berisi air serta *dawet*. *Sajen* seperti yang telah disebutkan tadi merupakan *sesaji* yang biasa dibawakan sehari sebelum pementasan Kuda Lumping dengan harapan acara akan berlangsung dengan lancar tanpa ada masalah yang akan mengganggu, *sesajian* ini biasanya digunakan sebagai penghantar doa dan untuk meminta restu terhadap leluhur atau roh halus dengan maksud dapat bekerja sama dengan baik dan dilakukan oleh semua yang akan bermain dalam Kuda Lumping.

Untuk meletakkan karya dibutuhkan beberapa *foot stag* dengan kegunaan untuk memajang karya, meskipun begitu ada beberapa karya yang akan dipajang di atas putaran/*perbot*. Adapun alasan menggunakan putaran/*perbot* adalah lebih untuk mempermudah melihat dan mengenal karya dari berbagai sisi. Juga disesuaikan dengan konsep karya yang akan dipajang. Alas atau *taplak* untuk menutupi permukaan *foot stag* dan *perbot* adalah kain berwarna hitam. Kain warna hitam diharapkan lebih memunculkan maksud karya di mana lebih memiliki dimensi yang dalam. Pada saat penyajian setiap sisi pada ujung kain mori dijahit roncean beberapa *kembang kantil* sebagai pemanis. Di atas kain taplak juga diberi taburan bunga tabur/rontokan bunga mawar. Pada bagian dalam ruang pameran disebar bunga tabur, juga diberi wewangian seperti kemenyan/dupa yang dibakar malam hari, sehingga pada keesokan harinya, aroma wewangian sudah menyatu dengan suasana ruangan.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Kuda Lumping adalah suatu bentuk kesenian kuno yang masih hidup sampai sekarang. Meskipun nilainya sudah bergeser hanya menjadi kesenian dan kepariwisataan. Nilai-nilai yang hilang dan bergeser dipengaruhi oleh kepentingan zaman yang banyak didominasi oleh ideologi tertentu dan kebudayaan yang berkembang.

Kuda Lumping adalah bentuk ritual dalam kepercayaan masyarakat kuno khususnya pada dimensi yang lain atau kekuatan yang lebih besar di luar dirinya yang dipercaya dapat membantu mengatasi kesulitan–kesulitan yang dihadapi suatu masyarakat (dalam suatu komunitas).

Jatuh cinta merupakan perasaan yang dirasakan penulis terhadap Kuda Lumping, bukan karena penarinya yang ganteng melainkan karena pertunjukan ini memiliki daya tarik tersendiri. Rasa ingin tahu yang berlebihan menimbulkan kegelisahan tersendiri, dan memunculkan pro dan kontra dalam batin. Seperti sedang menilai lawan jenis, ada saja sisi-sisi penilaian yang baik dan buruk, buruk belum tentu tidak baik begitu juga sebaliknya. Pertanyaan-pertanyaan mulai muncul tentang sesuatu yang dirasa baru atau bahkan berbeda dan unik, kemudian rasa percaya dan tidak percaya dengan apa yang dilihat oleh mata dikomunikasikan dengan apa yang dilihat dari hati atau batin. Tetap ada dua rasa yang berbeda tetapi sejalan dan beriringan dalam Kuda Lumping, tentang sesuatu

yang nampak dan tidak nampak, yang tidak sembarang orang dapat melihat dengan mata tetapi juga dapat dirasakan dalam hati. Sensasi yang didapat dalam suasana dalam pertunjukan Kuda Lumping memunculkan rasa yang sifatnya sakral. Kesakralan dalam pertunjukan Kuda Lumping akhirnya tidak dapat dibantah dengan kata atau tindakan tetapi hanya bisa disadari bahwa rasa itu ada dan terbentuk karena ada sesuatu yang tidak dapat dijelaskan secara rasional.

Rasa kesakralan itu berusaha ditampilkan dalam karya seni keramik sebagai ide penciptaan. Sebuah nilai yang abstrak ditampilkan dalam karya seni abstrak yang coba ditawarkan oleh penulis untuk mencoba mengkomunikasikan dan memvisualisasikan nilai sakral dalam bentuk karya seni keramik.

## **B. Harapan**

Nilai ritual jaman kuno pada Kuda Lumping jangan dihilangkan atau ditiadakan. Hal ini diperlukan sebagai masukan dan referensi kebudayaan dan kesenian yang harus disampaikan secara terbuka dan jujur apa adanya. Nilai yang disampaikan pada intinya berupa pelajaran akan tingkah laku manusia terhadap sikap yang dipilih, serta komunikasi yang ditawarkan berupa ajaran untuk saling menghargai sebagai bentuk/wujud akan terciptanya keseimbangan.

Baik dan buruk bukan suatu ukuran untuk dikatakan tetapi untuk diperbuat sehingga akan nyata dalam setiap sikap dan tingkah laku, dimana akan menjadi sebuah karya bagi yang menjalankannya. Bangsa yang besar adalah bangsa yang

mau menghargai kebudayaan yang dimilikinya, semoga ini merupakan titik tolak toleransi dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.

Selain untuk mengabadikan nilai-nilai kuno sebagai bagian kebudayaan masa kuno atau lampau, nilai-nilai kuno atau lama dapat menjadi referensi yang baik bagi perkembangan kesenian. Khususnya seni rupa, dalam mengekspresikan nilai-nilai kuno sebagai sumber ide penciptaan karya seni. Dengan berkarya penulis berharap lebih banyak karya seni yang diekspresikan merupakan pencerminan budaya bangsa sendiri.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sujanto. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ambar Astuti. 1992. *Teori Keramik I*. Jogjakarta : Liberty.
- Budiono Herusatoto. 2000. *Simbolisme Dalam Budaya Jawa*. Jogjakarta : Hanindita.
- Freud, Sigmund. 1979. *Memperkenalkan Psikoanalisa*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Hartono. 1980. *Reyog Ponorogo*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Holt, Claire. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia* : R.M. Soedarsono (alih bahasa). Bandung : Arti.line.
- Irawati Durban Ardjo. 1998. *Masyarakat Pertunjukan Indonesia Perkembangan Tari Sunda*. Bandung : Sastrataya.
- Jakob Sumardjo. 1997. *Perkembangan Teater dan Drama Indonesia*. Bandung : STSI Press.
- Kattsoff, Louis O. 1992. *Pengantar Filsafat : Soejono Soemargono (alih bahasa)*. Jogjakarta : Tiara Wacana.
- Koentjaraningrat. 1993. *Ritus Peralihan di Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Periscope edisi Sabtu 4 Juni. 2005. *Tarian Penghubung Roh*. Jakarta : Metro TV.
- Soedarsono, S.P. 1973. *Pengantar Seni*. Jogjakarta : STBSRI Asri.
- Sudarsono. 1972. *Jawa dan Bali Dua Pusat Perkembangan Drama Tari Tradisional di Indonesia*. Jogjakarta : Gajah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_, 1976. *Tarian Rakyat di Daerah Istimewa Jogjakarta*. Jogjakarta : Gajah Mada University Press.
- Suryo Suradjjo. 1995. *Filsafat Seni*. Surakarta : UNS Press.
- Suwardono. 2002. *Mengenal Keramik Hias*. Bandung : Yrama Widya.
- Tim. 1990. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta : Adi Cipta Pustaka.
- Tim. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.