

APLIKASI RAGAM HIAS GAMELAN KRATON YOGYAKARTA PADA *COFFEE SET* UNTUK RUANG TUNGGU EKSKLUSIF BANDARA

Purbaningsih Dini Sashanti Dr. Ahadiat Joedawinata/ Hendy Nansha, S. Ds., M. Sn., M.H

Program Studi Sarjana Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: pdsashanti@gmail.com

Kata Kunci : *coffee set, gamelan Kraton Yogyakarta, ragam hias, ruang tunggu bandara, teknik emboss.*

Abstrak

Manusia menggunakan alat bantu, seperti perkakas bercocok tanam, memasak dan menyimpan air. Upaya manusia tidak hanya berhenti sampai disitu. Manusia juga memiliki keinginan untuk menjadikan sebuah benda tidak hanya bernilai fungsional tetapi juga indah untuk dilihat. Manusia menciptakan ragam hias sesuai dengan kepercayaan dan daerahnya.

Ragam hias gamelan Kraton Yogyakarta adalah ragam hias yang menjadi dekorasi pada wadah gamelan Kraton Yogyakarta. Gamelan Kraton Yogyakarta sebagai salah satu warisan budaya di negeri Indonesia wajib dilestarikan agar tetap dapat dinikmati keindahannya hingga generasi selanjutnya.

Penerapan ragam hias tradisional pada produk utiliter sehari-hari dapat menjadi salah satu solusi untuk melestarikan kebudayaan. Penerapan motif timbul dengan teknik *emboss* pada cetakan dan teknis lukis pada permukaan dapat menjadi cara yang tepat untuk mengaplikasikan ragam hias tersebut ke permukaan produk.

Abstract

Throughout civilization human use tools to help get things done easier, such as farming tools, cooking ware and table ware. However human had the urge to decorate the tools they used as a form of added value. Human created crafts object with the influence of their surrounding nature, geographical climate and beliefs.

One of the kinds of the crafts can be found on Javanese wooden sculpture, especially on gamelan Kraton Yogyakarta. The pattern of gamelan Kraton Yogyakarta is mostly applied to the wooden gamelan box. Gamelan Kraton Yogyakarta as one of local wisdom in Indonesia need to be revitalized and recreate in order to be known to the next generation.

Application of traditional pattern on everyday utility product can be one of the solutions to preserve history. The pattern combine with emboss technique and hand paint glaze can make something interesting come out of it.

1. Pendahuluan

Ragam hias sebagai salah satu hasil kegiatan seni rupa terbukti telah dikenal sejak lama dan sudah demikian akrab hubungannya dengan kehidupan manusia. Secara psikologis ragam hias lahir ditengah-tengah kehidupan manusia, disebabkan adanya kecenderungan manusia untuk menghias bidang-bidang kosong pada suatu benda. Sebagai akibat dari adanya faktor kejiwaan pada diri manusia yang disebut *horror vacui* yaitu sifat takut akan kekosongan (Toekio, 1987: 9).

“Karena ragam hias hadir ditengah-tengah kehidupan masyarakat, sebagai media perasaan yang terwujudkan dalam bentuk visual, yang proses penciptaannya tidak lepas dari pengaruh-pengaruh lingkungan. Ia juga ditujukan sebagai pelengkap rasa estetika” (Toekio, 1987: 9).

Salah satu contoh ragam hias yang memiliki sejarah panjang adalah ragam hias pada gamelan Kraton Yogyakarta. Beberapa gamelan yang berasal dari zaman kerajaan Mataram kini dianggap sebagai barang pusaka. Pusaka atau *Kagungan Dalem*, merupakan warisan leluhur yang dianggap sakral dan mengandung kekuatan gaib. Pusaka dapat berupa benda kongkrit atau bersifat abstrak yang menyimpan pesan khusus – seperti pertunjukan. Keduanya memiliki nilai sejarah spiritual dan fungsional yang melekat pada Sultan dan kebijakannya. Sebagai salah satu aspek kebudayaan Kraton Yogyakarta, pusaka hanya diwariskan di kalangan Kraton, yakni Sultan dan keluarganya, keturunannya (*Trah*), dan pegawai istana. Tiap pusaka diberi nama dan gelar kehormatan, seperti *Kangjeng Kyai* (gelar maskulin) atau *Kangjeng Nyai* (gelar feminin). Gelar *Kangjeng Kyai Ageng* diberikan pada pusaka yang secara gaib dianggap paling kuat. Semua gelar dimaksudkan untuk memuliakan pusaka yang disakralkan (Chamamah. 2002: 145).

Beberapa gamelan yang digolongkan sebagai pusaka adalah Gamelan *Monggang* (dinamakan *Kangjeng Kyai Gunturlaut*), Gamelan *Kodhok Ngorek* (dinamakan *Kangjeng Kyai Keboganggang*), dan Gamelan *Sekati* yang terdiri atas *Kangjeng Kyai Gunturmadu* dan *Kangjeng Kyai Nagawilaga*. Ketiga gamelan tersebut berasal dari zaman Kerajaan Mataram. Perangkat gamelan lainnya seperti *Kangjeng Kyai Surak*, *Kangjeng Kyai Kancil Belik*, *Kangjeng Kyai Guntursari*, dan *Kangjeng Kyai Bremara*, adalah buatan Yogyakarta (Chamamah. 2002: 156).

Pada mata kuliah Tugas Akhir ini penulis akan melakukan beberapa eksplorasi terhadap ragam hias gamelan Kraton Yogyakarta untuk diaplikasikan pada *coffee set* untuk ruang tunggu eksklusif bandara.

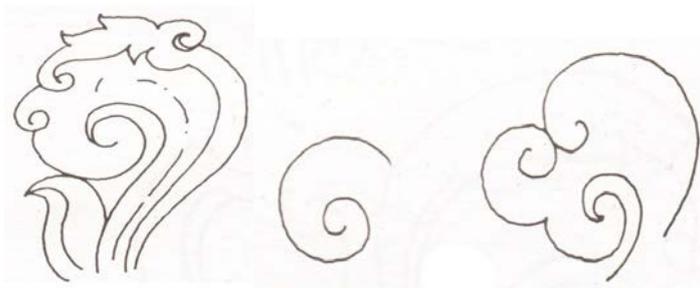
Pemilihan judul “Aplikasi Ragam Hias Gamelan Kraton Yogyakarta pada *Coffee Set* untuk Ruang Tunggu Eksklusif Bandara” diharapkan dapat menjadi sebuah gagasan baru dalam upaya menghadirkan *local content* ke dalam produk eksklusif yang dipakai sehari-hari.

2. Proses Studi Kreatif

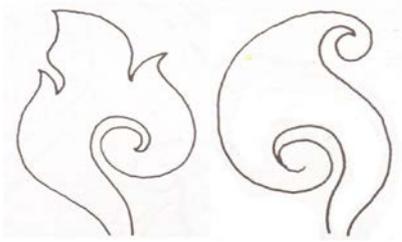
2.1 Material

Material yang dipilih dalam proses tugas akhir ini adalah *stoneware* Bogor. Saat dalam bentuk *clay* bersifat kenyal dan mudah diolah, sesuai dengan variasi teknik pembentukan material. Hasil bakarannya abu-abu keputihan, bersifat kokoh dan tidak mudah *chipping*. Harga belinya ekonomis sehingga tidak membebani proses produksi dan harga akhir.

2.2 Ragam Hias Gamelan Kraton Yogyakarta



Gambar 2.2.1 Gambar kiri : motif daun pokok ikal, gambar tengah dan kanan, motif ikal. (Toekio. 2000:85)



Gambar 2.2.2 Gambar kiri : motif *cawen*, gambar kanan motif *patran*. (Toekio, 2000:85).

Beberapa hal yang menjadi ciri khas dari ukiran gamelan Kraton Yogyakarta adalah (Hadi, 2013):

- Bunga dan tanaman selalu menguncup keluar melambangkan pertumbuhan dan perkembangan.
- Sulur melambangkan pengembangan dan keindahan
- Daun waru
- Daun pakis
- Buah anggur buah manis supaya kehidupan manis
- Daun waluh

Warna yang menjadi ciri khas ukiran Yogyakarta (Hadi, 2013):



Merah yang berarti satria



Hijau tua yang berarti mengayomi



Kuning emas atau prada yang melambangkan warna kebesaran. Prada 24 karat digunakan dalam ukiran gamelan Kraton Yogyakarta, didatangkan dari Cina.

3. Konsep Perancangan

Bentuk cangkir yang digunakan untuk minum kopi bervariasi mengikuti jenis kopi yang diwadahnya. *Espresso*, *cappuccino*, *café au lait*, kopi hitam, dan kopi instan memiliki saran penyajian yang berbeda, oleh sebab itu membutuhkan wadah yang berbeda dengan volume yang berbeda.

3.1.1 Studi bentuk *coffee set*

- a. Cangkir *demitasse* berarti *half-cup*, atau setengah cangkir ukurannya dari cup biasa. (<http://www.fatsecret.co.id>) digunakan untuk menyajikan kopi espresso yang rasanya terkenal kuat dan pahit. Volumennya adalah 60 ml. Cangkir *demitasse* digunakan untuk meminum *espresso*. *Espresso* adalah kopi yang dikonsentrasikan (sangat pekat) yang dibuat dengan menyemburkan air yang sangat panas, tapi tidak mendidih, ke kopi di bawah tekanan tinggi. Komponen espresso yang terpenting adalah crema, busa keemasan yang terdiri dari minyak, protein, gula yang mengambang di permukaan (Marianne, Jessica. <http://jessica-marianne.blogspot.com/2011/06/perbedaan-kopi-espresso-latte.html>).

- b. Cangkir *tasse a caffe* digunakan untuk meminum kopi hitam. Volume dari cangkir ini adalah 120 ml. Termasuk dalam kopi hitam adalah yang biasa disebut dengan *Americano*, *Americano* terdiri dari 1 bagian *espresso* dan 2 bagian air panas. Hal ini bertujuan agar melembutkan rasa *espresso* yang terlalu tajam di lidah orang Amerika. (Marianne, Jessica. <http://jessica-marianne.blogspot.com/2011/06/perbedaan-kopi-espresso-latte.html>).
- c. Cangkir *caffe latte* cangkir *caffe latte* memiliki volume 200 ml. *Caffe latte* berasal dari bahasa Italia yaitu kopi susu. Terdiri dari 1 bagian *espresso* dan 3 bagian susu dalam tiap penyajiannya. *Caffe latte* memiliki lapisan busa tipis di permukaannya yang bisa dihias dengan menggunakan bubuk cokelat. Hiasan ini sekarang dinamakan *latte art*. (Marianne, Jessica. <http://jessica-marianne.blogspot.com/2011/06/perbedaan-kopi-espresso-latte.html>).

3.1.2 Teknik Pembentukan

Teknik pembentukan yang digunakan dalam Tugas Akhir ini meliputi teknik *slabbing*, teknik *jiggering*, dan teknik cetak cor. Teknik pembentukan *slabbing* dan *jiggering* digunakan untuk membuat produk dengan cekungan yang dangkal seperti piring dan *saucer*. Sementara teknik cetak cor digunakan untuk membuat produk cangkir.

3.1.3 Teknik Dekorasi

Teknik dekorasi yang digunakan dalam Tugas Akhir ini meliputi teknik *emboss* dan teknik lukis. Motif pada gamelan Kraton Yogyakarta yang bersifat timbul akan sulit apabila dilakukan dengan cara *carving*, terutama dengan waktu dan kemampuan yang terbatas. Oleh karena itu alternatif dekorasi yang kedua adalah teknik lukis yang mengambil stilasi dari beberapa motif dasar pembentuk ragam hias gamelan Kraton Yogyakarta.

4. Hasil Studi dan Pembahasan

4.1 Objek Studi Kasus

Sebagai objek studi kasus dalam Tugas Akhir ini, penulis memilih ruang tunggu eksklusif Garuda Indonesia di bandara Adisucipto, Yogyakarta. Suasana ruangan ini memiliki nuansa warna natural dan kalem untuk memberikan kenyamanan selagi menunggu proses selanjutnya dalam jalur pemberangkatan.



Gambar 4.1 Interior ruang tunggu eksklusif Garuda Indonesia di bandara Adisucipto, Yogyakarta. (Sashanti, 2013).

4.2 Mood Board



Gambar 2.1 Moodboard kopi dan pebisnis (kiri) dan tema warna yang digunakan (kanan). (Sashanti, 2013).

4.3 Proses Produksi

Proses produksi yang dipilih meliputi pencetakan model, produksi dengan teknik *jiggering*, serta cetak cor. (gambar tidak dicantumkan). Pengolahan material dimulai dari mencampur bubuk *bodi clay* sehingga menjadi lumpur kemudian dikeringkan di atas papan gips. Tanah yang siap dibentuk tidak akan lengket ke papan gips dan dapat langsung digunakan. Teknik *wedging* dilakukan untuk menghilangkan gelembung udara di dalam *bodi clay* dan memampatkan bentuknya.

4.4 Pemberian Motif

Pemberian motif dilakukan dengan cara yang berbeda untuk menghasilkan tampilan produk yang berbeda. Motif diaplikasikan dengan 2 teknik, yaitu teknik *emboss* dan teknik lukis.

4.4.1 Teknik Emboss

Sketsa motif yang telah dibuat kemudian diaplikasikan kepada *model* yang akan dicetak gips. Kemudian motif tersebut diberi volume dengan menggunakan sejenis lem keramik untuk menambah ketebalan pada motif. *Model* yang telah selesai diberi motif kemudian dicetak. Pada hasil cetakan gips, gambar motif akan membentuk ruang tiga dimensi. Sehingga memudahkan untuk memproduksi barang dengan jumlah banyak tanpa harus memberi motif timbul satu-persatu.



Gambar 3.1 Hasil produk sebelum dibakar. (Sashanti, 2013).



Gambar 3.2 Hasil produk setelah dibakar glasir. (Sashanti, 2013).

4.4.2 Teknik Lukis

Proses lukis dilakukan pada saat produk telah dibakar glasir dasar. Cara ini dipilih agar glasir dasar dapat melapisi permukaan *bodi* dengan baik dan warnanya tidak tercampur dengan *underglaze* untuk motif.



Gambar 3.3 Foto sebelum dan sesudah pembakaran *saucer* dengan teknik lukis. (Sashanti, 2013).

4.5 Proses Pencetakan

Setelah cetakan selesai dilakukan pencetakan padat yang dinamakan teknik *jiggering*. *Clay* ditekan dengan bantuan penggulung hingga menjadi *slabbing* atau dalam bentuk pipih. Lembaran *slab* kemudian dipotong dan diletakkan diatas cetakan cembung. Lengan mesin *jiggering* kemudian diturunkan dan membentuk bagian bawah dari produk. Setelah agak kering hasil produk dalam bentuk *greenware* dapat dilepas dari cetakan untuk kemudian dirapikan dengan menggunakan spons lembab. Produk *greenware* kemudian diletakkan di papan pengering sebelum ke tahap pembakaran.

4.6 Proses Pembakaran

Tahap selanjutnya yaitu pembakaran *bisque*. Pembakaran *bisque* berkisar di 900°C , titik dimana air telah menguap dan *bodi clay* menjadi lebih padat dan menyusut. Tujuan produk di bakar *bisque* adalah untuk mempermudah dalam proses pengglasiran, karena barang mentah apabila menyerap terlalu banyak air dapat hancur dan kembali ke bentuk semula. Setelah di *bisque* produk kemudian diglasir dengan menggunakan teknik semprot untuk mendapatkan hasil yang serupa. Kemudian proses selanjutnya adalah bakar glasir, dengan suhu 1230°C . Pada tahap ini *bodi* produk akan menyusut kembali dan mengalami proses perubahan di tingkat molekul, atau *vitrification*. Sementara itu glasir yang melingkupi permukaan produk akan meleleh dan setelah dingin akan membentuk lapisan gelas serupa kaca. Produk *tableware* seperti *coffee set* harus diglasir untuk faktor *hygiene* dan perawatannya.

4.7 Hasil Akhir



Gambar 3.3 Produk Akhir (Sashanti, 2013).

5. Kesimpulan

5.1 Konsep Perancangan

1. Setelah melakukan penelitian terhadap motif ragam hias pada gamelan Kraton Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar motif tersebut masih dapat dirujuk ke akarnya, yaitu motif zaman Kerajaan Mataram. Motif tumbuh-tumbuhan pada wadah gema perangkat gamelan Kraton Yogyakarta masih tampak jelas dan detail meski telah berusia ratusan tahun.
2. Keahlian dalam membuat motif ragam hias yang sedemikian detail dengan kedalaman pahatan yang bervariasi adalah hasil karya seseorang yang telah mendedikasikan hidupnya untuk mempelajari ukiran.
3. Pembelajaran tersebut berlangsung selama bertahun-tahun, seringkali dimulai dari usia muda saat seorang calon *kriyawan* menjadi pembantu atau asisten di workshop seorang master.
4. Pemahaman dan keahlian tersebut masih belum tampak pada hasil karya *coffee set* ini. Eksplorasi dari motif yang akan dipergunakan, komposisi motif dan warna mempengaruhi hasil akhir untuk mendapatkan perhatian dari segmentasi pasar yang diinginkan, dalam kasus ini, hal tersebut belum tercapai.
5. Suatu motif yang terlihat indah dapat terlihat berbeda saat diaplikasikan pada material yang berbeda. Perbedaan tersebut baru terlihat pada hasil produk akhir. Perencanaan waktu pengerjaan sebaiknya ditambah dengan waktu cadangan (*spare time*) agar kegagalan produksi tak terduga yang terjadi tidak mempengaruhi tenggat waktu.

5.2 Teknik Produksi

1. Kendala yang dialami penulis selama proses tugas akhir meliputi masalah teknis dan non teknis seperti waktu, tenaga, biaya dan ketrampilan. Kemudian adanya kendala tak terduga seperti pembakaran yang *overfiring* sehingga mengakibatkan memudarnya beberapa pewarna, khususnya pewarna kuning.
2. Hal-hal yang tidak terduga dalam proses produksi dapat diminimalisir dengan mengadakan percobaan terlebih dahulu sebelum membuat produk akhir. Kegagalan yang terjadi dapat menjadi pembelajaran untuk proses selanjutnya.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Kriya FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh Dr. Ahadiat Joedawinata dan Hendy Nansha, S. Ds., M. Sn., M.H. Proses penulisan laporan tugas akhir ini disupervisi oleh Tyar Ratuannisa S. Ds., M. Ds. dan Bintang Titisari S.Ds., M. Ds., sebagai koordinator tugas akhir yang membantu proses penyelesaian studi.

.Daftar Pustaka

- Achjadi, J., 1988. *Aspects of Indonesian Culture Java and Sumatra 2nd Edition*. Ganesha Volunteers.
- Chamamah., 2002. *Kraton Jogja Sejarah dan Warisan Budaya*. PT Indonesia Kebanggaanku.
- Ching, Francis D.K., *Architecture, Form, Space and Order*. Van Norstrand Reinhold Company. 1979. London.
- Darmosugito., 1956. *200 Tahun Kota Jogjakarta, Sedjarah Kota Jogjakarta. 7 Oktober 1756-7 Oktober 1956*. Panitia Peringatan Kota Jogjakarta 200 Tahun.
- Duenk, Lester G. Hansen, Marc F. Lindbeck, John R. 1969. *Basic Craft Second Edition*. Chas. A Bennett Co. Inc.. Peoria, Illinois.
- Deer Hoop, Van. 1949. *Ragam-Ragam Perhiasan Indonesia. Batavia: Konklijk Genootsha Van Kunsten En Wetenshappen*.
- Edward, Brian. 1998. *The Modern Terminal; New Approaches to airport architecture*. London & New York. .. E & F.N. Spon, an imprint of Routledge.
- French, Neal. 1998 *The Potter's Directory of Shape and Form*. London. A&C Black Publisher Ltd.
- Fraser, Tom. Banks, Adam. 2004. *Designer's Color Manual, The Complete Guide to Color Theory and Application*. USA. Chronicle Books LLC.
- Fournier, Robert. 1992. *Illustrated Dictionary of Practical Pottery*. London. A&C Black.
- Green, David. 1963. *Understanding pottery glazes*. London. Faber and Faber Ltd.
- Norman, Donald A. 2004. *Emotional Design Why We Love (or Hate) Everyday Thing*. New York. Basics Books.
- Papenhuyzen, Clara Brakel. S. Ngiliman. 1995. *Seni Tari Jawa, Tradisi Surakarta dan Peristilahannya*. Universitas Leiden. Leiden.
- Toekio, Soegeng M. 2000. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Penerbit ANGKASA. Bandung.
- Prof. DR RM Soedarsono (pemimpin redaksi). Drs. Biranul Anas (Redaksi Pelaksana) *.The Crafts Of Indonesia*. Yayasan Harapan Kita. Jakarta.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Dahara Prize.
- Wallschlaeger, Charles. 1992. *Basic Visual Concepts and Principles: for Artist, Architects, and Designers*. Brown Publisher.
- Yudoyono, Bambang. 1984. *Gamelan: Awal-Mula, Makna, Masa Depan*. PT Karya Unipress.
- Hopper, Robin. *Drawn to Surface: How to Make and Use Underglaze Pencils, Crayons, Pens, and Trailers*. (<http://ceramicartdaily.com/sliptrail.html>) (diakses pada 20 Desember 2013 pukul 19.30 WIB).
- Perbedaan kopi espresso dan latte* <http://jessica.marianne.blogspot.com/2011/06/perbedaan-antara-kopi-espresso-latte/html>. (diakses pada 8 Maret 2014 pukul 09.00 WIB)
- Menindaklanjuti Rintisan Vand Der Hoop* (samsuhartoyesoke.wordpress.com/2011/10/23//78/ diakses pada 8 Maret 2014 pukul 08.00 WIB)

