

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegemaran dapat menjadi salah satu inspirasi penciptaan sebuah karya seni. Melalui kegemaran biasanya akan timbul ide menarik dalam penciptaan suatu karya seni, lewat kegemaran pula seseorang akan merasakan perasaan gembira dan tenang yang timbul dikala mengerjakan suatu kegemaran sehingga mendorong perasaan yang memicu munculnya ide kreatif dalam dunia seni. Tidak jarang karya seni fenomenal lahir dari suatu kegemaran seorang perupa. Hal ini sejalan dengan perkataan Ki Hajar Dewantara yang berpendapat bahwa seni merupakan segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Makna dari kalimat itu sendiri, yaitu seni adalah suatu tindakan atau aktivitas dari perbuatan yang dilakukan oleh manusia yang bermula dari perasaan yang sampai ke jiwa dan memiliki pengaruh emosional terhadap perasaan yang ditimbulkan dari melihat atau mendengar sebuah karya seni (Ki Hajar Dewantara, 1962).

Penulis memiliki kegemaran menonton film, film merupakan media komunikasi yang baik terhadap masa karena sifatnya yang *audio visual*, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film, penonton dapat menembus ruang dan waktu sehingga maksud dari film tersebut dapat tersampaikan. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak *segmen* sosial, sehingga film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya.

Narnia adalah jenis film fantasi, dari kegemaran menonton film fantasi ada perasaan kesenangan jiwa saat menonton film Narnia yang penuh dengan imajinasi atau khayalan di luar nalar manusia. Cerita dalam film Narnia yang membuat penulis sebagai penggemar film fantasi ini merasa mendapatkan sensasi-sensasi menonton film yang berbeda dan tidak bisa ditemui dalam dunia nyata, sehingga penulis berkhayal seakan-akan berada dalam cerita tersebut. Dengan kegemaran ini mampu membuat *relax* dari rutinitas yang membuat penat.

Tokoh utama yang ada dalam film Narnia adalah Singa dan anak-anak. Nama singa dari film Narnia adalah Aslan, yaitu sebagai tokoh yang menciptakan dunia Narnia. Aslan dapat berbicara seperti manusia, bertubuh besar yang menakutkan, memiliki surai atau rambut yang lebat, gagah, megah dan indah. Singa tersebut adalah makhluk yang sangat bijaksana, adil, penuh kasih sayang dan misterius yang memiliki kekuatan untuk menjaga dan menyelamatkan dunia Narnia. Sedangkan salah satu tokoh anak-anak dalam dunia Narnia bernama Lucy. Lucy adalah seorang anak bungsu yang pemberani, ceria dan memiliki kepolosan hati yang bersih. Kedua tokoh tersebut merupakan tokoh yang saling mengayomi dan menyayangi satu sama lain.

Keakraban singa yang bertubuh besar menakutkan dan sosok anak kecil dengan kepolosan hati yang tidak umum dan sulit bahkan tidak terjadi pada dunia nyata ini nampak memiliki daya tarik khas untuk membuat karya seni yang akan diterapkan pada media sulam tapis dalam bentuk hiasan dinding. Pemilihan tema singa Narnia dalam karya ini juga didasari oleh kegemaran penulis menonton film sewaktu masih duduk di bangku Sekolah Menengah Atas. Selain itu juga sebagai sarana untuk memperkenalkan keindahan bentuk singa yang sering dijadikan tokoh raja-raja di dunia film. Media karya seni teknik sulam tapis dipilih dalam pembuatan karya seni ini dikarenakan bahan sulam tapis yang telah bervariasi cenderung mudah didapatkan serta sesuai dengan minat utama yang diambil oleh penulis saat ini.

Penerapan dalam bentuk hiasan dinding dipilih dalam proses penciptaan karya seni didasari karena bidang yang luas dan bebas untuk pembuatan karya dengan teknik sulam tapis sehingga dapat menonjolkan gambar singa dan dunia Narnia dalam karya tersebut. Teknik sulam tapis dapat menghasilkan bentuk karya yang bervariasi dan menarik tampilannya dibuat dengan tali atau benang tapis yang berukuran kecil dan besar. Sulam tapis merupakan warisan keterampilan budaya dari daerah Lampung yang dalam proses pengerjaannya membutuhkan kesabaran, ketelitian dan ketekunan dalam menciptakan suatu karya. Selain itu juga membutuhkan waktu yang lama, namun hasil akhir yang didapatkan indah dan mempesona. Proses yang memakan waktu lama ini dikarenakan proses pembuatannya manual, yaitu tali disulam menggunakan

benang dengan tujuan menutupi kain yang menghasilkan tekstur motif pada karya.

Karya seni yang tercipta berupa karya hiasan dinding yang menggunakan tema singa dalam film Narnia yang diwujudkan dengan teknik sulam tapis Lampung. Salah satu hal yang mendorong penulis untuk mengangkat tema ini karena penulis ingin melestarikan warisan keterampilan dari asal usul daerah penulis dengan mengkombinasikan kebudayaan dengan cerita fantasi kegemaran penulis sebagai sumber ide dalam menciptakan karya yang tak akan lepas dari unsur estetika seni.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema singa dalam film Narnia pada karya sulam tapis kombinasi sulam pita?
2. Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema singa dalam film Narnia pada karya sulam tapis kombinasi sulam pita?
3. Bagaimana hasil penciptaan karya dengan tema singa dalam film Narnia pada karya sulam tapis kombinasi sulam pita?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan konsep penciptaan karya dengan tema singa dalam film Narnia pada karya sulam tapis kombinasi sulam pita.
 - b. Menjelaskan proses penciptaan karya dengan tema singa dalam film Narnia pada karya sulam tapis kombinasi sulam pita.
 - c. Menciptakan hasil karya dengan tema singa dalam film Narnia pada karya sulam tapis kombinasi sulam pita.
2. Manfaat
 - a. Mengelola kreativitas dan keterampilan penulis dalam merancang dan menciptakan karya sulam tapis kombinasi sulam pita.

- b. Memperkenalkan kembali keindahan, filosofi, dan nilai positif karakter singa di dunia Narnia kepada masyarakat luas melalui karya sulam tapis kombinasi sulam pita.
- c. Memberi sumbangsih pemikiran dalam penciptaan karya seni tekstil, khususnya dalam teknik sulam tapis kombinasi sulam pita dengan sumber ide singa dalam film Narnia.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Semakin hari semakin banyak orang yang terdorong untuk memikirkan hal-hal mengenai keindahan, semakin banyak muncul pertanyaan yang perlu mendapatkan jawaban. Ilmu estetika sebenarnya baru bisa berkembang lebih maju setelah terjadi perkembangan pesat di Eropa pada abad ke-17 dan ke-18 dalam segala bidang ilmu pengetahuan (*science*). Banyaknya macam permasalahan yang diketemukan ilmu estetika dapat memperoleh manfaat dari penggunaan hasil-hasil penyelidikan dari perkembangan ilmu yang ada. (Djelantik, 1999: 9)

Estetika sangat dibutuhkan pada karya sulam tapis yang bertujuan untuk menuangkan konsep ide penulis terhadap kegemarannya. Selain berguna sebagai acuan terhadap nilai keindahan karya, estetika juga dapat berguna sebagai metode pendekatan dalam menyampaikan pesan keindahan dari singa dalam film Narnia. Pada penciptaan ini penulis menggunakan teori estetika menurut A.A.M. Djelantik yang berisi unsur-unsur dari estetika.

b. Semiotika

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda atau simbol. Segala hal dapat disampaikan melalui tanda atau simbol seperti halnya sebuah karya seni yang dibuat untuk menyampaikan sesuatu yang tersirat. Dalam sebuah simbol kita dapat mempresentasikan sesuatu yang representasi ikoniknya sulit dibuat. (Martinet, 2016: 60)

Pendekatan semiotika ini digunakan untuk mengungkapkan dan merepresentasikan sebuah karya sulam tapis yang bertema singa dalam film Narnia yang memiliki makna kekuatan, keberanian, martabat, kekuasaan, keadilan, kebijaksanaan dan kepemimpinan. Dengan menggambarkan singa dengan teknik sulam tapis beserta teknik pendukung diharapkan dapat memudahkan penikmat seni untuk mengerti bahwa karya yang dibuat memiliki makna yang khusus.

2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya ini mengacu pada metode penciptaan menurut SP. Gustami dalam bukunya yang berjudul Butir-Butir Mutiara Estetika Timur. Menurut beliau secara metodologis, terdapat tiga tahap enam langkah penciptaan seni kriya, yaitu: a. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi salah satu tahap mewujudkan karya dengan mencari atau mengeksplorasi sumber ide dan gagasan dengan mencari sumber data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisa data, dan dijadikan dasar acuan dalam perancangan dan proses perwujudan karya. Tahap penggalian sumber data dalam eksplorasi yaitu tahap penggambaran jiwa tahap perenungan pada sumber data atau referensi tersebut dan tahap pengggalian landasan teori yang digunakan untuk material analisis, dan diperoleh konsep pemecahan signifikan. Dalam proses penciptaan karya kali ini penulis menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu:

1. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang diarahkan pencarian data dan informasi melalui sumber-sumber tertulis seperti, dokumen, jurnal majalah, foto, artikel, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penelitian dan penulisan.

2. Observasi

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Observasi salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden seperti untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi seperti situasi dan kondisi yang ada.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yaitu, tahap atau langkah dalam memulai mengolah kembali data-data dan referensi yang ditemukan dengan cara membuat sketsa, rancangan, atau desain awal suatu karya. Dua tahap dalam langkah perancangan, yaitu menuangkan ide atau gagasan, dan membuat *prototype* atau sampel karya.

c. Tahap Perwujudan

Perancangan karya telah dipilih, tahap selanjutnya ialah tahap perwujudan. Tahap ini merupakan tahap proses mewujudkan karya tersebut dengan mewujudkan karya yang sesungguhnya dan selanjutnya dilakukan evaluasi pada karya. Analisis dari tiga tahap penciptaan seni kriya ini kemudian diuraikan menjadi 6 langkah proses penciptaan seni kriya, yaitu:

1. Penggambaran jiwa pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi. Dalam menentukan dan rumusan masalah yang perlu pemecahannya.
2. Menggali teori, sumber, referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data materi, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial

kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.

3. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari dekripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensi. Hal yang menjadi pertimbangan adalah material, teknik, proses metode, konstruksi ergonomis, keamanan, kenyamanan, dan lain sebagainya.
4. Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model sampel karya, dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
5. Perwujudan realisasi rancangan atau sampel karya kedalam karya nyata sampai *finishing*.
6. Melakukan evaluasi terhadap hasil perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respon dari masyarakat. (Gustami, 2007: 329-332).

