

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Menciptakan sebuah karya seni biasanya setiap individu selalu dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Apa yang dilihat apa yang dirasakan bisa menjadi sebuah ide yang tidak dapat terduga, dan terkadang ide itu muncul dari mana saja dan kapan saja secara spontan. Agar ide yang didapatkan tersebut tidak hilang begitu saja langkah awal yang dilakukan biasanya adalah mencatat ide tersebut menjadi bentuk sketsa, coretan, maupun tulisan.

Kucing *Sphinx* merupakan kucing yang unik karena tidak memiliki rambut seperti kucing pada umumnya dan juga tampilan dari kucing ini sangat menyeramkan. jika dilihat kebanyakan dari orang-orang lebih menyukai kucing yang lucu dan menggemaskan seperti persia, munchkin, dan lain sebagainya, sedangkan kucing *Sphinx* sangat sedikit peminatnya. Namun bagi penulis, kucing *Sphinx* merupakan kucing yang memiliki keunikan tersendiri yang hanya di miliki oleh ras ini oleh karena itu penulis tertarik untuk mewujudkannya menjadi sebuah karya seni ornamen yang diterapkan pada *softcase* drumset. Untuk lebih memperindah kucing ini penulis menambahkan sebuah ornamen-ornamen pendukung lainnya agar nampak lebih bervariasi, namun ornamen pendukung ini tidak menghilangkan kucing *sphinx* sebagai tokoh utama.

Menciptakan sebuah karya seni ini tidaklah instan dibutuhkan beberapa proses hingga akhirnya menjadi sebuah karya seutuhnya. Melihat bahwa penulis

menggunakan kulit nabati yang diproses menjadi kulit pull-up maka proses yang dilakukan adalah *shaving*, penimbangan, pencucian, pengaturan Ph kulit, pewarnaan, pengisian minyak, fixasi, dan *finishing*. Setelah kulit nabati tersebut menjadi kulit pull-up dengan warna havanah tan kemudian masuklah ke dalam proses pewujudan karya dengan pembuatan pola terlebih dahulu, dan memotong bahan.

Dalam pengerjaan karya ini penulis menggunakan teknik *pyrography* atau biasa disebut teknik solder. Teknik ini biasa digunakan untuk melukis pada kayu, namun seiring perkembangan waktu *pyrographypun* dapat pula diterapkan pada kulit. Untuk melukis goresan pada kayu dan kulit biasanya menggunakan sebuah alat yang disebut *woodburning*. Setelah menerapkan ornamen dengan teknik *pyrography* langkah selanjutnya adalah menjahit bagian-bagian bahan dengan mesin jahit sehingga terbentuklah sebuah karya seni fungsional berupa *softcase* drumset dengan berbagai macam jenis sesuai dengan alat-alat pada drumset antara lain bass drum 14", snare drum 14", floor tom 16", tom 10", dan cymbal 22".

Saran

Setelah mengetahui dan membaca proses pembuatan karya dalam bentuk laporan sesungguhnya menciptakan sebuah karya tidak pernah terlepas dari kendala dan masalah. Selama berproses penulis mengalami beberapa kendala terutama pada saat memproses kulit nabati tersebut menjadi kulit pull-up, masalah yang dihadapi yaitu minimnya pengetahuan tentang proses tersebut sehingga dari beberapa kulit yang dihasilkan pewarnaannya tidak sama dan kulit kurang ditarik

pada saat *toggling*. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan menyemprotkan beberapa bahan kimia saat proses *finishing* sehingga warna yang dihasilkan sama dan melakukan *toggling* kembali agar kulit lebar maksimal. Proses-proses tersebut diselesaikan dan diatasi dengan baik sehingga kulit pull-up yang dihasilkan pun sesuai dengan keinginan penulis.

Tidak hanya pada saat proses diatas, masalahpun muncul pada saat proses pewujudan karya yaitu antara lain kurangnya kebutuhan bahan pendukung, kesalahan pada proses penjahitan, hingga kulit yang berlubang akibat alat yang terlalu panas pada proses *pyrography*. Saran penulis dari pengalaman yang sudah dilewati untuk yang akan datang adalah alangkah baiknya sebelum melakukan pewujudan karya persiapkan segala apapun yang dibutuhkan dari desain, ukuran, pola, dan material sehingga tidak banyak pengeluaran dan meminimalisir kesalahan.

Sebenarnya dalam proses tidak semua harus berjalan dengan baik dan benar, dari kesalahan tersebut penulis dapat belajar dan terus berkembang sehingga mengetahui mana yang harus dilakukan dan mana yang tidak. Penulis sangat menyadari bahwa penulisan laporan ini sangat jauh dari kata sempurna, karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Tuhan Yang Maha Esa. Oleh sebab itu penulis mengharapkan sebuah kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki kesalahan dalam penulisan laporan ini, serta menjadi tolak ukur agar penulis menjadi lebih baik untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, Cressida. (1996), *The Decorative Painter Over 100 Design and Ideas for Painted Projects*, Conran Octopus Limited.
- Brought, Paul. (2007), *Understanding, Caring for & Training Your Cat*.
- Djelantik. (1999), *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Estrin, Michael. (1947), *2000 Design, Forms and Ornaments an Album that Represents the Entire Range of Ornament from Prehistoric Unti*, WM.C.Brown, New York.
- Gie, The Liang. (1996), *Filsafat Keindahan*, Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), Yogyakarta.
- Gustami, SP. (2007), *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*, Prasista, Yogyakarta
- _____. (2008), *Nukilan Seni Ornamen*, Jurusan Seni Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Heller, Steven & Louise Fili. (2011), *Vintage Type and Grapihics: An Eclectic Collection of Typography, Ornament, Letterheands, and Trademarks from 1896-1936*, Allworth Press, New York.
- Hirokazu, Arawa. (1967), *Traditions in Japanese Design Vol. 1: Kaicho Bird and Flowers Motifs*, Kodansha International Ltd, Tokyo.
- Irish. Susan S. (2006), *Great Book of Woodburning*, PA: Fox Chapel Publising, East Petersburg.
- _____. (2017), *The Art of Leather Burning Step by Step Pyrography Techniques*, Dover Publication Inc, Mineola New York.
- Murtihadi & G. Gunarto. (1982), *Dasar-Dasar Desain*, PT Tema Baru, Jakarta.
- Palgunadi, Barm. (2007), *Disain Produk 1*, ITB, Bandung
- _____. (2008), *Desain Produk 3*, ITB, Bandung.
- Purwanto, Rudi. (2010), *Breeding Aneka Kucing Ras*, Majalah Flona PT. Samundra Utama, Jakarta.

- Roojen, Pepin Van. (2003), *Elements of Chinese & Japanese Design*, The Pepin Press, Amsterdam.
- Sachari, Agus. (2002), *Estetika Makna, Simbol dan Daya*, ITB, Bandung.
- _____, & Yan Yan Sunarya. (2002), *Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia*, ITB, Bandung.
- Sastrowinoto, Suyanto. (1985), *Meningkatkan Produktivitas dengan Ergonomi*. Pustaka Binaman Pressindo, Jakarta.
- Sipahelut, Atisah & Petrussumadi. (1991), *Dasar-Dasar Desain*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Stead, Vince. (2012), *How to Understand and Take Care of Your Sphynx Kitten and Cat*.
- Susanty, Yulian. (2004), *Memilih dan Merawat Kucing Kesayangan*, PT. Argomedia Pustaka, Jakarta.
- Suwed, Ali Muhammad & N. S. Budiana. (2005), *Membiakkan Kucing Ras*, Penebar Swadaya, Jakarta.

WEBTOGRAFI

The International Cat Assosiation. Last accessed on October 26 2016 at URL:
<http://www.tica.org/find-a-breeder/item/285>.

Cat Fanciers Assosiation (1906). Last accessed on October 29 2016 at URL:
<http://www.cfa.org/Breeds/BreedsthruT/Sphynx.aspx>.

