

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seniman sebagai insan seni dalam menciptakan karya seni tidak terlepas dari unsur alam dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Keanekaragaman yang ada di alam, baik flora maupun fauna merupakan sebuah anugerah yang luar biasa yang diciptakan Tuhan Yang Maha Esa. Melalui lingkungan, seniman bisa melihat dan mengamati sebuah bentuk objek visual, baik objek hidup maupun objek yang mati. Daya tanggap dari seorang seniman atas fenomena-fenomena yang ada di alam menjadikan dasar bagi seorang seniman dalam berkarya.

Alam menyediakan berbagai macam materi yang tidak akan habis untuk diolah dan dijadikan inspirasi seperti binatang, tumbuhan, tanah, air dan lain-lain. Berbagai macam binatang seperti macan, kuda, gajah, serangga, ikan dan lain-lain, memiliki keunikan dan kehidupan yang berbeda-beda mulai dari bentuk dan fenomena yang terjadi terhadap binatang tersebut, sama seperti manusia yang juga memiliki keunikan dalam kehidupannya. M. Supardi Sastrosupeno (1984:10) mengatakan bahwa, manusia memiliki hubungan yang erat dengan alam teristimewa dengan tanah, selain itu juga memiliki hubungan dengan udara, air, api, dan benda-benda serta makhluk lainnya. Rasa peduli terhadap alam menjadikan manusia lebih sadar atau peka terhadap fenomena alam yang

terjadi saat ini. Seperti halnya dalam berkarya yang memerlukan kepekaan terhadap sesuatu objek dan menjadikannya sebagai inspirasi dalam berkarya.

Begitu banyak inspirasi berserta fenomena yang terjadi di alam ini misalnya pencemaran air menimbulkan berbagai macam ikan mengalami kematian besar-besaran, serta pemburuan liar mengakibatkan beberapa binatang mengalami kepunahan. Ada banyak yang kita rasakan terhadap perubahan alam ini, perubahan yang terjadi secara alamiah ataupun yang sengaja akibat ulah manusia. Salah satu jenis binatang yang menjadi korban dari pemburuan liar oleh manusia adalah badak.

Badak secara keseluruhan memiliki beberapa jenis, yaitu badak Jawa, badak Sumatra, badak India, badak Afrika hitam dan putih, masing-masing dengan bentuk yang berbeda. Perbedaan ini ditunjukkan dengan bentuk fisik seperti cula, kulit, habitat atau daerah tempat mereka tinggal dan ukuran. Bentuk fisik misalnya kulit yang berlipat seperti membentuk baju zirah dan cula yang masing-masing jenis badak memiliki perbedaan tersendiri, namun kehidupannya yang secara umum cenderung soliter atau penyendiri dan menghabiskan sebagian waktunya untuk berendam di lumpur. Badak merupakan binatang mamalia yang mempunyai berat lebih dari 1 ton dengan tinggi sekitar 110-170 cm dan mempunyai nilai estetika baik bentuk maupun kehidupannya yang sekarang hampir mengalami kepunahan.

Badak Jawa atau lebih dikenal badak bercula satu merupakan korban dari pemburuan liar yang dilakukan manusia demi keuntungan sendiri, dengan mengambil beberapa organ dari tubuh badak tersebut. Sebagian besar perburuan liar hanya mengincar bagian cula badak, karena dipercaya mengandung khasiat dan sebagai obat kuat. Khasiat sebagai obat tersebut sebenarnya masih dipertanyakan hingga saat ini mengingat hal tersebut telah diteliti oleh beberapa kalangan peneliti, seperti yang dimuat dalam berita harian Viva.co.id. Penelitian yang dilakukan di Ohio University mengungkap bahwa cula badak sangat unik. Cula badak sepenuhnya terbuat dari keratin. Keratin inilah yang dipercaya di kalangan umum sebagai obat kuat, namun dalam berita harian tersebut juga menemukan kalsium di dalam cula badak yang membuat inti cula lebih keras dan padat, serta adanya melanin. (<http://nasional.news.viva.co.id>, 26 April 2015)

Penjelasan di atas memang cula badak mengandung keratin, dan keratin berfungsi sebagai penambah stamina, namun dalam hal ini keratin yang terkandung di dalam cula badak tidak mengandung efek ataupun tidak memiliki sifat obat apapun. Hal tersebut dijelaskan oleh Matthew Lewis dari World Wildlife Fund, seperti dimuat di *Live Science*, "Mengonsumsi cula badak memiliki efek yang sama seperti mengunyah kuku Anda: tidak ada sifat obat apapun" (<http://nasional.news.viva.co.id>, 26 April 2015). Dengan demikian, anggapan bahwa cula badak mengandung khasiat dan obat tertentu, belum terbukti secara ilmiah kebenarannya.

Perburuan liar mengakibatkan terjadinya penurunan populasi badak yang signifikan, dan sekarang populasinya terancam punah.

Badak Jawa yang memiliki karakter sendiri, berbeda dari badak lainnya. Dari ulasan inilah timbul percikan ide untuk memvisualisasikan badak Jawa dalam karya kriya logam. Badak Jawa, jika kita amati secara langsung ataupun tidak langsung memiliki keunikan bentuk dan kehidupannya sendiri. Penulis dalam membuat karya ini tidak menampilkan semua bentuk badak, namun memiliki batasan. Batasan yang dipakai penulis dalam membuat karya ini yaitu pada bentuk dan karakteristik badak Jawa.

Mengamati karakter binatang badak, khususnya badak Jawa menjadi inspirasi bagi penulis untuk mewujudkannya dalam suatu karya seni sebagai sumber ide penciptaan karya kriya logam. Penulis ingin mewujudkan sebuah figur badak Jawa dengan menampilkan bentuk yang dikembangkan oleh penulis menjadi sesuatu yang menarik untuk dilihat dan dapat dirasakan oleh penikmat seni. Penciptaan sebuah karya seni tidak pernah lepas dari pengaruh alam sehingga adanya konsep mimesis memang benar adanya. Konsep mimesis tidak sepenuhnya diwujudkan dalam karya ini, namun adanya pengembangan bentuk badak yang diwujudkan atas dasar ekspresi pribadi ke dalam karya kriya seni. Di dalam buku M. Sastrapraja, *Manusia Multi Dimensional* (1998:74), Susanne K. Langer menyatakan bahwa seni itu tidak mengulang alam, tetapi sungguh menghasilkan sesuatu. Dengan pendapat dari Sussane K. Langer maka

pengembangan bentuk atas ide dan konsep yang ada sangat berpengaruh bagi penulis untuk menciptakan bentuk badak yang tidak biasa atau pemilihan bentuk atas kejadian yang tidak biasa dari bentuk–bentuk yang sudah ada.

Sebelum terciptanya sebuah bentuk, pengetahuan tentang bahan juga sangatlah penting di dalam seni kriya. Pengetahuan dan kesinambungan antara bahan dan objek yang nantinya akan dibuat sangat penting untuk diperhatikan. Bahan yang akan dipakai adalah logam berjenis alumunium. Sementara teknik yang akan digunakan adalah teknik cor. Karakteristik alumunium dan dipadukan dengan objek badak menampilkan satu karakter dan nilai estetik tersendiri terhadap karya seni. Maka penulis pun ingin memvisualkan keinginan tersebut lewat karya seni, sekaligus untuk menuangkan pikiran dan perasaan tersebut kepada masyarakat umum melalui karya seni kriya.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana karakteristik dari badak Jawa?
2. Bagaimana mewujudkan figur badak Jawa yang artistik dalam seni kriya logam?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari penciptaan ini adalah:
 - a. Menciptakan sebuah karya seni sebagai ekspresi dari diri seniman.
 - b. Menyalurkan ide dan kreativitas di bidang kriya seni logam.
 - c. Salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 jurusan kriya.
2. Manfaat dari penciptaan ini adalah:
 - a. Menambah pengalaman dan memperluas wawasan berkarya seni terutama pada seni kriya logam.
 - b. Memberi penyegaran dan inspirasi baru bagi pemerhati seni melalui karya seni kriya logam.
 - c. Menggugah pembaca dan pengamat seni untuk lebih apresiatif dan kritis, serta menjadi pemicu kreativitas pengkaryaan yang lebih luas.
 - d. Ikut serta mengkampanyekan perlindungan badak bercula satu pada bidang seni rupa.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Seperti yang diungkapkan Sp Gustami dalam *Untaian Metodologis* (2004:29), pada penciptaan seni kriya logam memiliki berbagai tahapan yang dilakukan bagi seniman untuk membuat atau memvisualkan idenya. Tahapan atau metode tersebut dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara saksama, analitis, dan sistematis.

Proses perwujudan yang akan dilakukan melalui tahapan-tahapan dari untaian kata di atas adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Mengumpulkan berbagai data dan informasi dari berbagai macam sumber yang dianggap berkaitan dan relevan dengan tema yang diambil dalam Tugas Akhir ini, meliputi :

a. Studi Pustaka

Data yang diambil dari referensi yang ada seperti buku-buku, majalah-majalah, skripsi, disertasi, dan lain sebagainya yang menunjang Tugas Akhir ini.

b. Observasi

Dalam hal ini metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, namun dalam hal ini pengamatan dilakukan secara tidak langsung, artinya pengamatan dilakukan atas data yang diperoleh dari beberapa refrensi dan melalui bentuk-bentuk yang serupa dengan objek yang diangkat.

2. Metode Pendekatan

Dalam metode pendekatan ada beberapa pendekatan yang dilakukan penulis untuk merealisasikan ide terhadap karyanya, yaitu :

a. Ekspresif

Pendekatan berdasarkan pengungkapan perasaan, gagasan yang terdapat dalam jiwa perupa.

b. Metode Pendekatan Kontemplasi

Metode pendekatan ini adalah melakukan perenungan diri tentang apa yang dirasakan penulis terhadap data atau objek kemudian diungkapkan sesuai dengan ekspresi penulis.

c. Estetis

Dalam metode ini, pembuatan karya mengacu pada unsur-unsur yang terkandung dalam seni rupa meliputi unsur titik, garis, bidang, ruang, warna dan ukuran.

3. Metode Penciptaan

Penciptaan dalam hal ini adalah proses untuk menjadi sesuatu (karya) yang belum ada menjadi ada dan proses ini dilakukan secara bertahap. Dalam metode penciptaan ini mengacu pada pendapat SP Gustami yang teorinya sering disebut dengan “tiga tahap – enam langkah proses penciptaan seni kriya” (SP. Gustami, 2004:329) yang dijabarkan sebagai berikut :

a. Eksplorasi

Tahapan eksplorasi dibagi menjadi 2 tahapan antara lain :

1. Pengembaraan jiwa, pengamatan, penggalian sumber informasi berupa referensi data yang sudah diperoleh.
2. Penggalian landasan teori dan acuan visual yang berkaitan dengan objek binatang badak dan karya-karya seni rupa, khususnya karya kriya logam yang terdahulu.

b. Perancangan

Perancangan dibagi atas 2 tahapan yaitu :

1. Penuangan ide ke dalam sketsa, yaitu dengan pengembaraan alam pikiran, seorang seniman yang mampu mengembangkan idenya ke dalam bentuk sketsa.
2. Penuangan sketsa ke dalam desain, dari beberapa sketsa yang dihasilkan penulis melakukan pengendapan (*incubation*) pikiran untuk memilih salah satu sketsa yang sesuai dengan tema yang diangkat dan dijadikan sebagai gambar desain atau model, namun tidak menuntut kemungkinan adanya proses improvisasi dalam pembuatan desain atau model.

c. Perwujudan

Perwujudan dibagi atas 2 langkah :

1. Mewujudkan desain atau model yang telah terpilih ke dalam karya yang sebenarnya atau perwujudan karya, dari persiapan alat dan bahan hingga proses *Finishing*.

2. Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni terhadap keinginan serta kesesuaian tema dari diri penulis.

