

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sekitar tahun 1996, ada stasiun televisi menayangkan sirkus yang menjadi tontonan kegemaran penulis semasa kanak-kanak. Dalam tayangan tersebut, disajikan keanekaragaman ragam atraksi seperti, monyet bersepeda, berang-berang yang dapat berhitung, sulap, gajah berdiri dengan dua kaki, seseorang penakhluk singa, orang yang menyemburkan api, atraksi manusia berjalan di atas bola, manusia bersepeda roda satu, orang yang bergelantungan tanpa alat pengaman dan atraksi menelan pedang, yang diiringi musik untuk mengiringi pertunjukan yang berlangsung.

Sirkus adalah sekelompok orang yang berkelana untuk menghibur penonton dengan atraksi akrobat, badut, binatang terlatih, aksi *trapeze*, berjalan di atas tali, *juggling*, sepeda roda satu dan hiburan-hiburan lainnya. Kata ini juga mendeskripsikan kegiatan yang mereka lakukan, yang biasanya merupakan atraksi atau aksi-aksi yang dipadukan dengan musik atau efek suara lainnya.¹

. Yang menjadi ketertarikan penulis dalam sirkus yaitu atraksi manusia dan manusia aneh. Banyak film-film yang menampilkan sirkus seperti *Dr. Oz The Great and Powerful*, *The Imaginarium of Doctor Parnassus*, dan *Big Fish*. Dari film tersebut menampilkan sirkus tradisional. Dalam buku *The World Book Encyclopedia*, sirkus tradisional biasanya beratraksi di dalam tenda besar dengan tempat duduk melingkar berbentuk oval di sekeliling ring utama.

¹*The World Book Encyclopedia*, (Chicago: World Book, Inc, 2003), p.562

Dibeberapa film yang menampilkan sirkus, terdapat manusia aneh dari segi fisiknya. Manusia aneh dalam sirkus apabila mencari di google adalah *freak human*. Beragam keanehan fisik yang ditampilkan, ada manusia berkaki empat, manusia berkepala dua, wanita berjenggot dan berambut panjang, manusia tanpa kaki, manusia kerdil dan masih banyak lagi. Manusia aneh yang ditampilkan di pertunjukan sirkus, membuat penonton terkagum karena jarang ditemui, bahkan bagi beberapa orang menganggapnya seperti monster.

Pada film *Big Fish* ini, yang membuat penulis tertarik pada sirkus tradisional karena menyajikan visual seperti film tempo dulu, yang mana film tempo dulu menyajikan visual berupa warna yang tidak tajam dan tidak begitu jelas atau sedikit kabur, karena dalam film tersebut menceritakan seorang kakek yang bercerita kepada menantunya tentang masa lalunya. Masa lalu kakek tersebut menceritakan manusia yang sangat tinggi melebihi manusia normal lainnya untuk keluar dari tempat persembunyian, yaitu disebuah goa. Setelah berhasil mengeluarkan manusia yang tinggi tersebut kemudian dibawanya ke tempat sirkus, karena manusia yang sangat tinggi merasa dirinya kurang diterima di masyarakat. Saat dibawa ketempat pertunjukkan sirkus, ternyata ada manusia yang tinggi dan besar sedang menyemburkan api. Pada saat atraksi menyemburkan api berlangsung, kakek tersebut memanggil ketua pertunjukkan sirkus, memberi tahu bahwa dirinya menemukan manusia yang lebih tinggi dan besar. Diperlihatkan manusia yang sangat tinggi yang ia bawa kepada ketua pertunjukkan sirkus, kemudian menandatangani kontrak kerjanya di sirkus tersebut. Pada saat film berlangsung terdapat manusia aneh dan atraksi sirkus. Tidak hanya manusia yang menyemburkan api saja, namun ada juga yang sedang beratraksi anjing yang melompat dari ketinggian tanpa alat pengaman

lalu terjun dan ditangkap oleh pelatihnya, ada yang sedang mengendarai sepeda roda satu, dan anjing kecil yang berlompat dengan dua kaki.

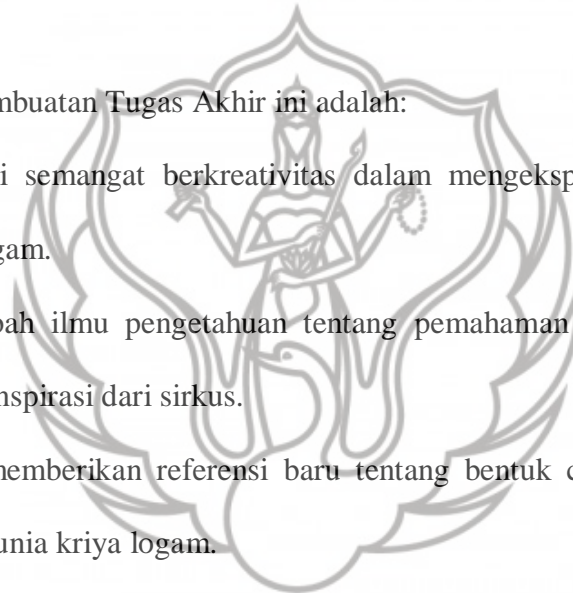
Pada pertunjukan sirkus juga terdapat poster untuk mengiklankan pertunjukannya dan memberi informasi kepada masyarakat sekitar untuk melihat pertunjukan sirkus, bertujuan untuk meramaikan acara. Pada tugas akhir ini penulis membuat cacing cap dengan bahan logam tembaga kemudian hasilnya diaplikasikan dalam bentuk poster atraksi sirkus, berupa kain batik fungsional yang bisa dikemangkan lagi menjadi motif pada selimut kecil, sarung bantal, tas, baju, gorden, dan barang fungsional lainnya. Adapula cacing cap yang menggunakan bahan dari kayu. Cacing cap dari kayu tidak menghantarkan panas sebaik tembaga sehingga malam (lilin) yang menempel pada kayu lebih tipis, dan hasil pengecapannya yang terbentukpun memiliki kekhasan tersendiri, biasanya terdapat sedikit warna yang meresap pada batik karena lilin yang menempel terlalu tipis, sehingga terlihat gradasi warna pada pola antara pinggir motif dan tengahnya. Maka dipilihlah pembuatan cacing cap disini menggunakan logam tembaga.

Sebelumnya juga ada seniman yang membuat poster sirkus dengan gayanya sendiri, yaitu Ricardo Cavolo seniman asal Madrid, yang menjadi inspirasi penulis dalam berkarya pada tugas akhir ini. Ricardo Cavolo banyak menggambar di media kertas, canvas, dan tembok. Karyanya banyak yang menggambarkan tentang manusia aneh dan atraksi sirkus, juga membuat poster sirkus dengan warna-warna cerah dan karakter yang ia buat. Seniman asal Madrid ini memang menjadi inspirasi penulis dalam tugas akhir, namun ada perbedaan dari segi bentuk dan warna. Visual yang dibuat Ricardo Cavolo terlihat dekoratif, sedangkan yang penulis buat adalah deformasi.

A. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah:
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Seni Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
 - b. Ingin menciptakan karya cangking cap logam dengan ide dan gagasan baru dalam bentuk sirkus baik fungsional maupun non fungsional.
 - c. Memperkaya imajinasi dan teknik dalam pembuatan karya khususnya seni kriya logam yang unik dan kreatif.

2. Manfaat pembuatan Tugas Akhir ini adalah:
 - a. Memberi semangat berkreaitivitas dalam mengekspresikan diri pada karya kriya logam.
 - b. Menambah ilmu pengetahuan tentang pemahaman pembuatan cangking cap yang diinspirasi dari sirkus.
 - c. Dapat memberikan referensi baru tentang bentuk cangking cap motif sirkus dalam dunia kriya logam.
 - b. Laporan yang dihasilkan dapat menjadi referensi dalam pembuatan karya bagi pihak yang membutuhkan.



B. Metode Penciptaan Metode Pendekatan

1. Metode penciptaan
 - a. Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, sehingga diperoleh konsep pemecahan yang signifikan.
 - b. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari deskripsi verbal data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.
 - c. Tahap Perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya.²
2. Metode Pendekatan
 - a. Estetis yaitu metode yang digunakan mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa, seperti garis (line), bentuk (shape), warna (color), tekstur (texture) dan lain-lain.
 - b. Pendekatan Fungsional

Menurut Edmund Burke Feldman, Fungsi dari seni ada 3, yaitu:

²SP. Gustami, *Butiran-butiran Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Karya*. (Yogyakarta: Prasista. 2007), p.329.

1) Fungsi personal.

Fungsi personal seni merupakan saluran ekspresi pribadi, tidak hanya terbatas pada ilham saja yang semata-mata tidak berhubungan dengan emosi-emosi pribadi dan hal ihwal tentang kehidupan, tetapi juga mengandung pandangan-pandangan pribadi tentang peristiwa dan objek umum yang dekat dengan kehidupan, termasuk situasi kemanusiaan yang mendasar, seperti cinta, sakit, kematian, dan perayaan yang terulang secara konstan sebagai tema-tema seni. Tema-tema ini dapat dibebaskan dari kebiasaan, yang secara pribadi dan unik ditampilkan oleh seniman.

2) fungsi sosial.

padapendapat Feldman yang menjelaskan, bahwa karya seni menunjukkan fungsi sosial, apabila: (1) karya seni itu mencari atau cenderung mempengaruhi perilaku kolektif orang banyak; (2) karya itu diciptakan untuk dilihat atau dipakai (dipergunakan), khususnya dalam situasi-situasi umum; dan (3) karya seni itu mengekspresikan atau menjelaskan aspek-aspek tentang eksistensi sosial atau kolektif sebagai lawan dari bermacam-macam pengalaman personal individu.

3) fungsi fisik.³

³Edmund Burke Feldman, *Art as Image and Idea*, terjemahan. S.P Gustami (New Jersey: Prentice Hall, INC., 1967), p.70.

Fungsi fisik sebuah karya seni, dihubungkan dengan penggunaan benda-benda yang efektif sesuai dengan kriteria kegunaan dan efisiensi, baik penampilan maupun tuntutan permintaan. Menurut Feldman bahwa fungsi fisik seni atau desain terhubung dengan operasi yang efektif dari benda-benda sesuai dengan kriteria kegunaan dan efisiensi serta penampilan dan daya tariknya.⁴

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk mengkaji berbagai sumber yang relevan dengan permasalahan dalam menciptakan ide, antara lain dari sumber buku-buku, majalah, dan internet yang mendukung dalam pembuatan karya ini, serta gambar-gambar dan benda-benda yang menjelaskan tentang elemen karya ini.

⁴*Ibid.*