

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hobi dapat menjadi salah satu sumber inspirasi penciptaan sebuah karya seni. Melalui hobi biasanya akan timbul ide menarik dalam penciptaan suatu karya seni, lewat hobi pula seseorang akan merasakan perasaan senang dan tenang yang timbul dikala mengerjakan suatu hobi sehingga mendorong beberapa hormon dalam tubuh yang memicu munculnya ide kreatif dalam dunia seni, tidak jarang banyak karya seni fenomenal lahir dari suatu hobi 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, 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 Dewantar, 1962)

Penulis memiliki hobi memelihara ikan hias jenis Koi Serit Kumpay, dari hobi memelihara ikan tersebut ada perasaan ketenangan jiwa saat melihat ikan Koi Kumpay yang sedang berlengak-lenggok di dalam air seperti memamerkan keindahan tubuhnya yang dipenuhi corak yang berbeda ditambah gemericik air yang membuat suasananya menjadi lebih tenang. Perasaan tenang ini mampu membuat *relax* dari rutinitas sehari-hari yang kadang membuat penat.

Ikan Koi merupakan salah satu jenis ikan hias yang banyak digemari oleh para pencinta ikan hias. Corak ikan Koi yang indah dan umur ikan Koi yang tergolong memiliki waktu hidup yang lama serta perawatannya yang tidak begitu rumit, membuat ikan ini menjadi salah satu primadona di kalangan para penghobi ikan hias. Semakin banyak pola dan corak yang di hasilkan pada tubuh ikan Koi membuat harganya akan semakin mahal di pasaran, terlebih Ikan Koi yang memenangkan sebuah kontes akan menambah pamornya sebagai ikan primadona yang wajib dimiliki oleh kolektor Koi. Ada banyak macam ikan koi yang

digolongkan berdasarkan warna yang ada pada tubuhnya dan bentuk ikan koi. Salah satu jenis yang menjadi sumber inspirasi adalah ikan Koi Serit Kumpay. Penamaan Koi Kumpay dikarenakan, ikan Koi ini merupakan hasil dari perkawinan silang ikan Koi Jepang dan ikan Emas Kumpay Indonesia yang mana hasil peranakan dari jenis ini akan menghasilkan ikan Koi memiliki sirip dan ekor yang lebih panjang menjuntai. (Heru Susanto, 2010 : 23-24)

Bentuk ekor dan sirip yang panjang menjuntai akan nampak eksotis saat ikan ini berenang didalam air. Koi Kumpay belum terlalu populer dikalangan masyarakat Indonesia, hal ini dikarenakan tidak adanya kontes ikan Koi jenis ini yang dilombakan sehingga koi jenis ini kalah pamor dengan ikan Koi murni padahal Koi Kumpay sendiri memiliki bentuk yang tak kalah eksotis dengan Koi murni dari Jepang. Atas permasalahan tersebut sehingga timbul gagasan untuk memperkenalkan ikan Koi Kumpay pada masyarakat umum melalui karya seni dalam produk kulit berupa tas *handbag* wanita.

Keindahan pola dan corak pada tubuh ikan Koi Kumpay menjadi daya tarik untuk membuat karya seni yang akan diterapkan pada media kulit dalam bentuk tas *handbag*. Pemilihan tema ikan Koi Kumpay dalam karya ini juga didasari oleh hobi penulis memelihara ikan hias sewaktu masih duduk di bangku sekolah menengah atas dan sebagai sarana untuk memperkenalkan keindahan ikan Koi Kumpay Indonesia tidak kalah dengan keindahan ikan Koi murni Jepang. Media karya seni berbahan kulit dipilih dalam pembuatan karya seni karena bahan kulit cenderung tahan lama serta sesuai dengan minat utama yang diambil saat ini.

Bentuk tas yang dipilih dalam proses penciptaan karya seni didasari karena bidang yang luas untuk pembuatan karya nantinya di media kulit sehingga dapat menonjolkan gambar ikan koi sebagai ornamen dalam karya. Teknik pirografi dipilih untuk pembuatan karya seni kali ini disebabkan dengan teknik ini dapat menghasilkan hiasan/ornamen yang menarik tampilan hiasanya dapat dibuat gradasi dari terang ke gelap. Teknik pirografi merupakan teknik bakar yang tujuannya membuat luka pada kulit nabati sehingga menimbulkan bekas yang bisanya akan berwarna hitam dan bisa di gradasi warna sehingga gambar yang di

hasilkan bisa terlihat lebih hidup. Kelebihan teknik pirografi ini adalah sifat tahan lamanya bentuk lukisan atau ornamen pada kulit nabati.

Karya yang akan tercipta nantinya berupa karya tas wanita yang menggunakan ikan koi kumpay sebagai hiasan utama yang diwujudkan ini dengan teknik pinografi. Karya yang menggusung tema ikan Koi Kumpay sebagai sumber inspirasinya ini tidak akan lepas dari unsur estetis seni yang dapat dilihat dari garis, bentuk, dan warna.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan pada proposal ini adalah :

1. Bagaimana proses penciptaan tas kulit *handbag* wanita yang terinspirasi dari ikan koi kumpay dengan teknik pirografi kulit ?
2. Bagaimana hasil penciptaan karya tas kulit *handbag* wanita yang terinspirasi dari ikan Koi Kumpay dengan teknik pirografi kulit ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Dalam penciptaan karya seni, didalamnya terdapat tujuan tertentu yang ingin di capai yaitu :

1. Menjelaskan proses penciptaan tas kulit *handbag* wanita yang terinspirasi dari ikan koi kumpay dengan teknik pirografi kulit.
2. Mewujudkan karya tas kulit *handbag* wanita dengan yang terinspirasi dari ikan Koi Kumpay dengan teknik pirografi.

2. Manfaat

Dengan terbentuknya karya seni ini diharapkan akan memberi manfaat bagi pencipta, lingkungan seni, dan diluar lingkungan seni:

1. Manfaat Praktisi

Penciptaan karya ini dapat mengembangkan teknik dan teori yang telah dipelajari selama ini. Selain itu, karya yang diciptaan diharapkan dapat menambah wawasan dan nuasa baru pada perkembangan seni kriya.

2. Manfaat Akademis

Menjadi bahan acuan atau bahan referensi bagi para mahasiswa di lingkungan akademisi dalam proses penciptaan karya kriya kulit dengan teknik berbeda. Serta menjadi sumbangan pemikiran dan ide berkarya untuk pengkajian keilmuan khususnya pada teknik yang digunakan untuk penciptaannya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni adalah pendekatan estetis dan ergonomis. Adapun untuk penjelasannya sebagai berikut :

a. Estetis

Konsep keindahan tidak akan pernah lepas dari proses penciptaan karya seni. Menurut Dharsono Sony Kartika dalam bukunya yang berjudul pengantar estetika, keindahan tersusun dari berbagai keselarasan dan perlawanan dari garis, warna, dan bentuk. Keindahan dapat pula dimaknai sebagai relasi yang selaras di dalam sebuah objek dengan manusia. Empat aspek penting dalam penciptaan karya seni adalah kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*) dan perlawanan (*contrast*).

Dalam penciptaan karya seni kali ini menggunakan pendekatan estetis dalam penciptaan karya ini untuk menjadi acuan dalam berkarya agar garis, warna, dan bentuk karya seni yang di hasilkan dapat seimbang sehingga para *apresiator* karya seni mampu menangkap pesan dari karya ini.

Aspek kesatuan terlihat dari tema ikan Koi Kumpay yang diambil menyatu dengan media kulit. Bentuk lekuk tubuh koi yang lentur dapat diterapkan ke dalam media kulit karna teksturnya yang lentur dan kaku sehingga secara visual tema dan media yang dirapkan mengalami kecocokan dan menjadi satu. Aspek keselarasan dan aspek keseimbangan terdapat pada warna hasil pirografi dan teknik lukis yang tidak terlalu di tonjolkan pada penciptaan karya sehingga akan

menghasilkan bentuk, warna dan garis yang selaras dan seimbang apa bila dilihat mata, walaupun lebih menonjolkan teknik pirografi pada penciptaan karya kali ini tidak akan mengalahkan hasil lukis yang menggunakan warna pastel karena warna yang timbul dari teknik pirografi merupakan warna hitam alami dari media kulit nabati yang digunakan. Aspek kontras terlihat pada ornament ikan Koi yang di terapkan pada karya tas kulit wanita. Ornamen yang di gunakan pun sangat menonjol sehingga orang yang melihatnya bisa tau bahwa tema yang digunakan dalam penciptaan karya seni.

b. Ergonomis

Ergonomi (*ergonomics*), dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Bagaimanapun juga, perencanaan seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dengan benda atau hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Pada dasarnya ergonomic upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya. (Palgundi, bram, 2008 : 71.).

Pada penciptaan karya kali ini karya yang diciptakan berupa karya fungsional yang dapat dikenakan untuk aktivitas sehari-hari atau hanya dikenakan saat datang ke acara tertentu. Pendekatan ergonomi diperlukan dalam karya ini karena bersangkutan dengan aspek kenyamanan, aspek keamanan bentuk, dan aspek kualitas bahan untuk penggunaannya yang tentunya sudah memenuhi kriteria yang ada dalam membuat suatu produk pakai. Desain bentuk tas yang diciptakan tidak memiliki sudut lancip pada sisi tas *handbag* karena meyangkut aspek keamanan pengguna. Bahan yang digunakan adalah kulit *pull up*, nabati, dan *crazy hourse* karena ketiga bahan kulit ini memiliki kualitas yang tahan lama dari jamur dan juga dapat bertahan lama jika di kenakan oleh seseorang. Pada karya ini, tidak hanya ingin menciptakan karya yang indah secara visual saja namun dapat juga dikenakan dengan

nyaman sehingga pengguna merasa senang jika digunakan dalam aktivitas sehari-harinya.

2. Metode Penciptaan

Pada 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. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan 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 analisis data, dan dijadikan dasar acuan dalam perancangan dan proses perwujudan karya. Tahap penggalian sumber data dalam eksplorasi yaitu tahap penggambaran jiwa atau tahap perenungan pada sumber data atau referensi tersebut, dan tahap penggalian 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 kepada 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 adalah salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden seperti wawancara, namun dalam observasi dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi seperti situasi dan kondisi yang ada. Teknik observasi yang digunakan yaitu *Participant Observation* dengan meneliti secara langsung objek yang akan dikaji atau diteliti.

b. 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 tahap menuangkan ide atau gagasan, atau membuat *prototype* atau sampel karya.

c. Perwujudan

Setelah rancangan 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 tersebut kemudian diuraikan menjadi 6 langkah proses penciptaan seni kriya, yaitu :

1. Penggambaran jiwa pengamatan lapangan, dan pengalihan sumber referensi dan informasi. Dalam menentukan tema 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 kenggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
3. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi 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 *prototype*, dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
5. Perwujudan realisasi rancangan atau *prototype* kedalam karya nyata sampai *finishing* dan kemasan.
6. Melakukan evaluasi terhadap hasil perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respon dari masyarakat.

(Gustami, 2007 : 329-332.).