

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang penciptaan

Bambu adalah jenis tanaman yang banyak tumbuh di daerah yang beriklim tropis khususnya di Indonesia. Beberapa faktor yang mempengaruhi tumbuh subur nya jenis-jenis bambu di Indonesia adalah faktor iklim. Faktor iklim yang mempengaruhi pertumbuhan bambu adalah curah hujan, kelembapan dan suhu (temperatur) udara. Suhu yang cocok untuk tanaman bambu berkisar antara 8-38 °C, sedangkan curah hujan pada tiap tahun berkisar 1.020 mm dan kelembapan udara minimal 80 %. Tanaman bambu tumbuh dan berkembang dalam bentuk rumpun, dan tergolong suku *Graminie*. Bambu tumbuhan yang menyerupai pohon berkayu yang berongga beruas pada tiap pangkalan tiap batang yang berbentuk buluh berongga beronga beserta memiliki ranting, tanaman ini sangat berperan dalam melindungi lingkungan sekitar manusia. Salah satu fungsi tanaman ini adalah sebagai tanaman reboisasi untuk mempertahankan kelestarian alam karena akar bambu yang tertancap kedalam tanah dapat menahan kucuran air dan aliran yang membawa partikel-partikel tanah yang menyebabkan erosi di lereng bukit maupun di lingkungan hidup manusia.

Di Beberapa daerah di Indonesia tanaman bambu banyak ditemukan diperbukitan dan dipegunungan yang belum ditebang oleh warga masyarakat. Selain itu tanaman ini banyak di lestarikan dan tumbuh di beberapa area seperti pekarangan dan halaman rumah penduduk di pedesaan. Jarang penduduk Indonesia melihat bambu yang tumbuh di dalam perkampungan

atau desa sebagai pembatas wilayah maupun kelurahan antara desa satu kedesa yang lain nya (Karya Purnama,2018:1)

Sekian banyak jenis tumbuhan bambu yang tumbuh subur pengkarya memilih bambu petung, karena bambu ini memiliki kulit yang begitu tebal dan elastis pertama bisa diolah dan diproduksi sebagai kerajinan tangan, elastis, kuat dan memiliki serat yang padat, pada bagian kulit luar memiliki perawakan dimana pada bagian pangkal kulit dengan berwarna hijau yang dilapisi oleh lapisan seperti bulu yang melekat pada batang berwarna kecoklatan kehitaman, berada tepat terletak diatas buku-buku sedangkan bagian tengah sampai ujung dilapisi dengan warna putih kekuningan. Sementara pada bambu tua akan dijumpai warna hijau kecoklatan yang dilapisi oleh bercak-bercak putih, pada bagian buku bambu ini tumbuh ranting dan nampak akar pada bagian-bagian pangkal yang dekat dengan permukaan tanah.

Manusia tidak pernah terlepas dari hobi dan kebiasaan serta pengalaman. Mengolah dan memanfaatkan bambu, sebagai bahan kerajinan dan tunas rebung dimanfaatkan sebagai bahan sayur, didalam pepatah minang mengatakan *ketek paguno gadang tapakai*. Dirumpun bambu yang rindang banyak binatang yang bernaung, salah satunya burung kacer yang bersarang di dilubang pohon bambu, karena burung kacer ini menyukai lubang bambu untuk dijadikan tempat bersarang yang paling aman. Karena bambu memiliki diameter yang lebar dan kulit yang tebal. Hal itulah yang melatar belakangi

pengkarya dalam memilih tumbuhan bambu sebagai ide penciptaan karya kulit.

B. Rumusan Penciptaan.

1. Bagaimana memvisualisasikan bambu ke karya kulit dua dimensi?
2. Bagaimana kreasi bambu pada kriya kulit?

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan.

1. Tujuan

- a. Sebagai salah satu syarat meraih predikat sarjana kriya seni di Institut Seni Indonesia padangpanjang.
- b. Mengkreasikan bambu dalam karya kulit.
- c. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu yang dimiliki.
- d. Sebagai media ekspresi dan mengolah kreatifitas.

2. Manfaat

- a. Karya ini diharapkan memenuhi kebutuhan estetis bagi pengkarya maupun masyarakat.
- b. Karya yang diciptakan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang tumbuhan bambu.
- c. Karya ini dapat menjadi acuan bagi seniman akademis dalam menciptakan karya yang relevan.

D. Tinjauan Karya

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman dari masa kemasa maka semakin banyak juga seniman yang menghasilkan karya-karya dengan karakternya masing-masing. Namun untuk berkarya di zaman sekarang tentu saja berhubungan dengan karya-karya sebelumnya.

Orisinalitas adalah sifat sebuah karya otentik, serba baru menurut bentuk, konsep, maupun temanya sehingga ada perbedaan dari karya-karya tradisional, klasik atau karya-karya lain yang telah dikenal, artinya karya tersebut bukan jiplakan atau tiruan. Orisinalitas juga merupakan salah satu hakikat seni modern, dimana karya seni yang menarik dan bagus adalah yang mengandung orisinalitas, kreatif, dan kebaruan (Susanto 2011: 284).

Peninjauan karya dilakukan melalui studi pustaka dan lapangan. Studi pustaka yaitu menghimpun semua informasi tentang karya yang relevan melalui buku, skripsi, tesis, disertai, jurnal serta karya ilmiah lainnya. Studi lapangan yaitu mengamati secara langsung kelapangan dan mencari karya relevan dengan karya yang akan dibuat dengan tema yang sama yaitu mengkreasikan tumbuhan bambu, yang pengkarya buat kemedi kulit, dari akar yang tertancap kedalam tanah, kelopak yang melapisi pada pangkal bawah batang, dan rongga ruas batang bambu, ranting yang bercabang, daun yang meliuk-liuk dan objek dan objek pendukung didalamnya sepasang burung kacer yang membuat sarang didalam lobang batang bambu.

Pada tumbuhan bambu yang akan dideskripsikan melalui karya, seperti akar yang menancap kedalam tanah, tunas rebung yang banyak manfaat, batang diolah menjadi kerajinan tangan, burung yang di temui membuat sarang di dalam lobang pohon bambu, ranting dan daun yang rindang.

Melakukan peninjauan terhadap karya yang sudah ada, pengkarya menemukan beberapa karya yang relevan yang dapat menjadi bahan pembandingan. Karya yang relevan tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti ide, bentuk, konsep, bahan dan teknik. Pengkarya menemukan sebuah karya pajang yang berjudul tumbuhan bambu dan disini pengkarya melihat karya tersebut terbuat dari kulit samak nabati, yang pengkarya mengkreasikan tumbuhan bambu dan objek pendukung didalamnya sepasang burung kacer yang bersarang, dengan menimbulkan permukaan kulit dengan menggunakan teknik untuk tatah kempa dan menimbulkan/menonjolkan permukaan kulit sehingga kulit berbentuk tumbuhan bambu pada media kulit samak nabati.



Gambar : 1
 Karya Pajang Dua Dimensi
 Bahan : kulit Samak Sool
 Teknik :Tatah kempa
 Repro : Handrio
 Sumber : Pinterest

Karya ini memiliki bentuk dari tiga batang bambu yang berdiri kokoh, daun yang rindang batang bambu dan memiliki ruas, dan rongga. Perbandingan pada karya di atas memiliki persamaan dengan bentuk pohon, daun, batang. Disini Pengkarya memakai teknik kempa yang sama tidak jauh berbeda dengan pengkarya wujudkan, tumbuhan bambu yang akan di tatah kemedi kulit yaitu urat, batang, ranting, daun dan beberapa unsur objek pendukung di dalamnya salah satu sepasang burung kacer yang akan pengkarya buat kemedi kulit samak nabati, sebagai pajangan karya dua dimesi.

E. Landasan teori

Penciptaan karya seni memuat teori-teori yang akan diterapkan dalam perwujudan karya sehingga yang diciptakan dapat di pertanggung jawaban

secara keilmuan. Berikut beberapa landasan teori yang pengkarya terapkan pada penciptaan karya seni dua dimensi.

1. Bentuk

Kartika (2017:27-28) menjelaskan bentuk bahwa bentuk (form) merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Bentuk (form) ada dua macam yang pertama visual form yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau kesatuan dari pendukung-pendukung karya seni tersebut. Kedua spesial form, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang di pancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Visual form (bentuk spesial) pada karya yang akan di ciptakan yaitu bentuk tumbuhan bambu menceritakan dari akar yang tertancap kedalam tanah tunas rebung yang menonjol kepermukaan tanah, batang yang berdiri tegak dan menjaga keseimbangan antara satu dengan yang lain. Daun yang rindang dan ada beberapa objek pendukung didalam nya. Karya yang berbentuk tumbuhan bambu menggunakan teknik tatah kempa kemedi kulit samak nabati dan bentuk visual pada karya.

Spesial form (bentuk spesial) karya yang diciptakan tidak hanya memfisualisasikan satu bentuk dari tumbuhan bambu akan tetapi ada beberapa objek pendukung di dalamnya salah satunya burung yang membuat sarang di lobang batang bambu. Sedangkan *spesial form* yaitu karya yang diciptakan merupakan tahap eksplorasi tentang hal yang

berkaitan dengan tumbuhan bambu sehingga hasil eksplorasi bisa menimbulkan emosional yang nantinya bisa pengkarya visualisasikan melalui karya.

2. Fungsi.

Fungsi berhubungan dengan kegunaan karya. Keberadaan seni secara teoritis mempunyai tiga macam fungsi yaitu: fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik, (Dharsono Sony Kartika 2017,29).

Karya sebagai wujud dari akar bambu batang dan daun memvisualisasikan karakter tumbuhan bambu dalam sebuah karya seni dua dimensi. Karya yang akan diciptakan juga berfungsi untuk memenuhi fungsi sosial, yaitu sebagai tumbuhan bambu sekaligus manusia bisa memaknai dan belajar dari tumbuhan bambu yang tidak pernah semangat yang tak pernah pupuh walau ada halangan dan rintangan yang datang. Untuk itu di butuhkan aturan dan tatacara hidup dalam kehidupan yang di sebut juga dengan kebudayaan, di katakan dengan makhluk individu karena tiap manusia mempunyai kepribadian masing-masing yang tidak dimiliki oleh orang lain. Fungsi fisik yang dinikmati oleh orang lain maupun diri sendiri dari segi nilai gunanya selain berfungsi sebagai hiasan pada interior ruang tamu dan penghias pada dinding.

3. Estetis

Penciptaan karya seni tidak terlepas dari unsur estetis atau keindahan. Seperti yang di jelaskan Monroe Beardsley dalam Kartika

(2004: 148), ada ciri khas yang menjadi sifat-sifat yang membuat (indah) dari benda-benda estetis.

a. Kesatuan (*unity*)

Benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.

Bagian warna, tekstur, yang menjadi kesatuan dalam karya seni tersebut. unsur-unsur tersebut menjadi sebuah tekstur yang terbangun dan tersusun dengan baik dan benar dalam sebuah karya seni berdasarkan prinsip (irama, garis, kontras) juga sesuai dengan penyusunan (keseimbangan, harmoni, proporsi) karya seni yang diciptakan akan menghasilkan suasana dan kesan nilai estetis dan menerapkan unsur-unsur rupa yang akan diterapkan pada karya kulit dengan tema tumbuhan bambu.

b. Kerumitan (*complexity*),

Kerumitan benda estetis tidak terlihat sederhana. Hal ini juga dapat dilihat dari mulai proses penciptaan ide yang divisualkan kedalam desain pada saat proses perwujudan dengan teknik kempa menimbulkan/menjolkan agar sesuai hasil yang diharapkan.

c. Kesungguhan (*intensity*)

Kesungguhan dapat dilihat dari kualitas tertentu yang menonjol dalam karya. Misalnya keindahan kasar, halus, dan sebagainya. Kualitas dapat dilihat dalam proses pengarapan karya seni yang di lahirkan pada nantinya. Hal ini yang membedakan antara karya yang asal-asalan yang di buat dengan kesungguhan tentu

sangat jauh berbeda hasil pengarapannya. Sebab dari kesungguhan inilah penikmat dapat merasakan bahwa karya senitersebut mempunyai keindahan juga dapat di lihat dari kesempurnaan pengarapan karya yang di buat.

Karya yang di buat pada nantinya memiliki tiga unsur yang sama dengan penjelasan yang diatas. Kesatuan, kerumitan, dan kesungguhan yang di ciptakan dalam karya. Bagaimana pengkarya menyusun, mempertimbangkan serta proses dalam menciptakan karya dengan semangat dan kegigihan pengkarya dalam melahirkan karya yang estetik.

4. Kreasi

Kreasi merupakan membuat sesuatu yang ada menjadi ada. Dalam menciptakan karya seni dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai bidang karya seni yang dibuat, untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah dan menarik. Noryan Bahari(2008:23).

Kreasi yang akan dibuat adalah menghadirkan bentuk dari tumbuhan bambu dari akar yang tertancap, dan batang yang fleksibel memiliki perawakan, dengan percak percak warna pada batang dan ranting yang daun yang rindang. Salah satu objek pendukung di dalam nya adalah burung kacer dalam segi visual dengan cara menambahkan, keunikan dari tanaman bambu tanpa menghilangkan bentuk aslinya.

a. Warna

Ketika mendapatkan cahaya, bentuk/benda apa saja termasuk sebuah karya seni/desain tentu akan mendapatkan warna. Seperti yang dikemukakan Sadjiman Ebdi Sanyoto (2012:11). Tanpa cahaya, warna tidak akan ada. Seperti halnya suara, warna merupakan fenomena getaran/gelombang, dalam hal ini gelombang cahaya. Warna merupakan getaran/gelombang yang diterima oleh indra penglihatan, sedangkan bunyi merupakan getaran merupakan getaran/gelombang yang diterima indra pendengaran. Warna warni sama dengan not-not music adalah sebuah tangga nada suara. Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang pancaran. Dan menonjolkan/mengambarkan tumbuhan bambu yang akan ada beberapa objek pendukung di dalamnya seperti akar, tunas, batang, ranting, daun yang rindang burung yang hinggap, dengan memainkan pewarnaan gradasi pada warna dari berbagai objek yang ada didalamnya.

F. Metode Penciptaan

Kehadiran sebuah karya seni telah melalui proses penciptaan. Yang sudah direncanakan secara matang, baik menyangkut ide, bentuk, bahan, teknis, makna, simbol yang ingin disampaikan melalui karya seni yang diciptakan. Seperti yang dijelaskan Gustami (2007 : 329).

Melahirkan karya seni khususnya seni kriya secara metodologi melalui tiga tahap yaitu Ensiklopedia (penggambaran jiwa, pencarian sumber ide, konsep, landasan penciptaan, dan acuan visual), perancangan (perwujudan ide dalam bentuk desain) dan perwujudan ide, konsep, dan rancangan desain menjadi karya.

1. Persiapan (eksplorasi)

Eksplorasi merupakan langkah-langkah awal yang dilakukan pengkarya yakni persiapan berupa pengamatan atau observasi pengumpulan informasi literasi dan penemuan gagasan. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalan sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya. Selain ini juga akan dilakukan pengumpulan data acuan visual sebagai katalog yang mendekati konsep dasar penciptaan, dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk memecahkan masalah secara teoritis, yang dipakai sebagai tahap perancangan mau itu sebuah desain atau pengarapan pada karya yang diciptakan.

2. Perancangan

Perancangan menciptakan atau gagasan merupakan tahap penerapan sebuah hasil pemikiran ide atau buah khayal manusia atau diwujudkan secara nyata melalui karya. Gagasan yang dituangkan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan sketsa terbaik dengan desain terpilih.

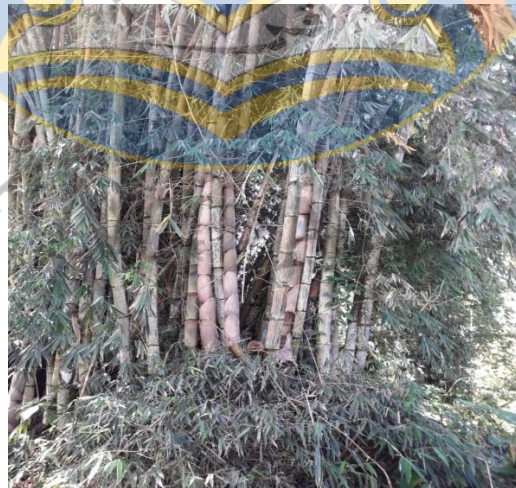
a. Gambar Acuan.

Tahap perancangan terdapat juga gambar acuan yang menjadi acuan bagi pengkarya dalam membuat sketsa alternatif. Gambar-gambar tersebut bisa diperoleh secara langsung maupun yang terdapat dalam buku,

majalah, internet. Berikut gambar acuan pengkarya dalam menciptakan karya.



Gambar : 2
Pohon bambu
Lokasi : Padangpanjang
(Foto Handrio 2021)



Gambar : 3
Rindang pohon bambu
Lokasi : Padangpanjang
(Foto Handrio 2021)

b. Sketsa Alternatif

Sketsa melakukan pematangan ide dan konsep yang dibuat dan dirancang secara langsung maupun tidak langsung pada karya yang dibuat. Dilakukan pembuatan sketsa alternatif merupakan proses eksplorasi yang dirancang dalam bentuk desain kedalam karya dua dimensi, beberapa yang terbaik diataranya akan dijadikan desain terpilih.

Sketsa adalah gambaran yang dikerjakan secara relatif cepat (relative dalam batas satu-satuan waktu tertentu), yang hasilnya dianggap dapat mewakili tampilan akhir dalam keutuhan bentuk akhir satu objek tiga dimensi. Sketsa dapat berubah tampilan tiga dimensi atau dua dimensi. Dalam hal ini satuan ukuran tidak penting sedangkan proses (nilai banding dalam elemen bentuk) dan skala (nilai banding antara objek dan manusia) menjadi hal yang lebih utama.

Pembuatan sketsa alternatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara langsung mengenai objek atau gagasan ide kreatif pengkarya sesuai karya yang dibuat yaitu berupa pajangan. Hal ini sangat penting bagi pedoman untuk mengembangkan lebih lanjut dan menuju ketahap pembuatan desain dan gambar kerja berikut .

Setelah melakukan pengamatan dan memahami bentuk dari ruas-ruas dan buku dari batang bambu, lalu mengamati bentuk

karya seni kriya kulit. Pembentukan atau merancang sebuah gambar yang dilakukan adalah membuat beberapa sketsa dan untuk membuat sketsa melakukan pemikiran yang sangat matang seperti mengkreasikan pohon bambu dan member beberapa penggabungan objek yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan imajinasi intelektual yang meleleng buana seperti bereferensi dengan kehidupan bambu.



Gambar : 4
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



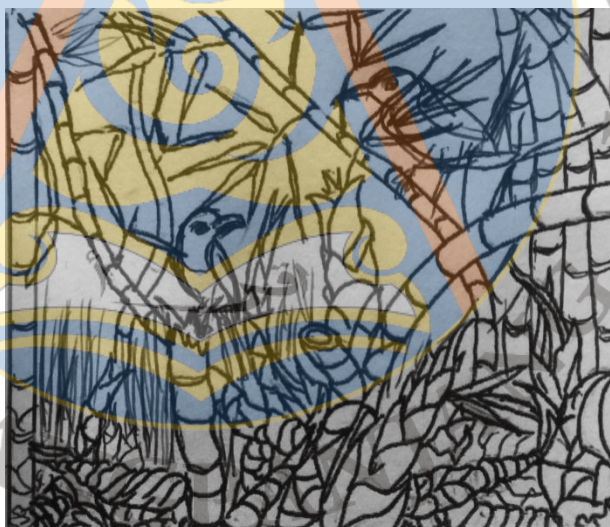
Gambar : 5
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



Gambar : 6
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



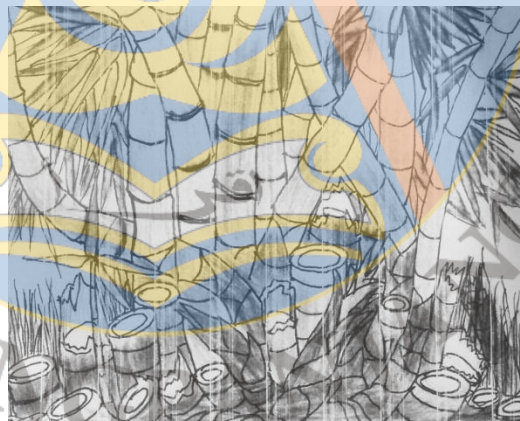
Gambar :7
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



Gambar : 8
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



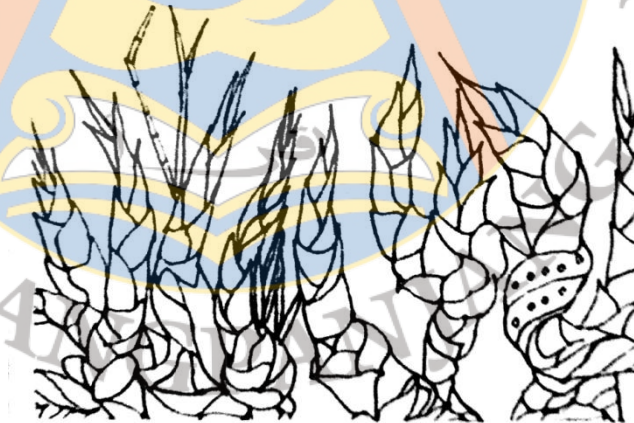
Gambar :9
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



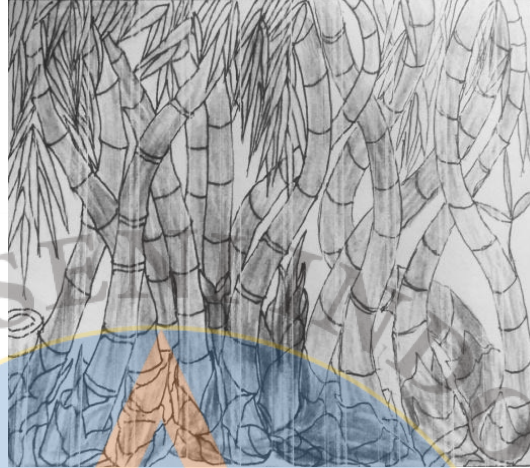
Gambar : 10
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



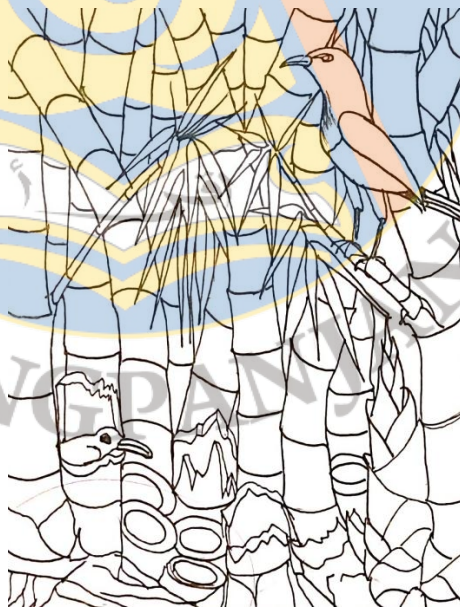
Gambar :11
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



Gambar : 12
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



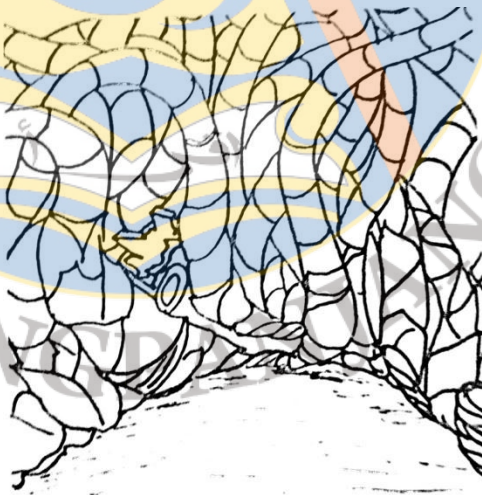
Gambar : 13
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



Gambar : 14
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



Gambar : 15
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



Gambar : 16
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)



Gambar :17
Sketsa Alternatif
(Sketsa Handrio 2021)

c. Sketsa Terpilih

Setelah melakukan pengamatan dan memahami bentuk dari pohon bambu, kemudian dalam pembuatan karya yang harus dilakukan adalah merancang sebuah sketsa memerlukan ide dan pemikiran yang sangat matang bagaimana sketsa bentuk bambu di kreasikan dari akar, pohon, ranting dan daun ada beberapa objek pendukung didalam nya salah satunya binatang yaitu burung kacer yang akan dibuat kedalam karya dua dimensi kedalam sketsa terpilih.

1) Sketsa Terpilih 1



Gambar : 18

Judul : kekompakan

Bahan : kulit sool

Teknik : Kempa

Fungsi : pajangan

Ukuran : 70x90

Skala : 1:10

(Foto Handrio 2021)

2) Sketsa terpilih 2



Gambar : 19

Judul : Rumpun Bambu

Bahan : kulit Sool

Teknik : Kempa

Fungsi : Pajangan

Ukuran : 110x90

Skala : 1:10

(Foto Handrio 2021)

3) Sketsa Terpilih 3



Gambar : 20

Judul : Bambu Sebagai Rumah

Bahan : Kulit Sool

Teknik : Kempa

Fungsi : Pajangan

Ukuran : 90 x 90

Skala : 1:10

(Foto Handrio 2021)

4) Sketsa Terpilih 4



Gambar : 21

Judul : kasihsayang

Bahan : Kulit Sool

Teknik : kempa

Fungsi : Pajangan

Ukuran : 90 x 90

Skala : 1:10

(Foto Handrio 2021)

5) Sketsa Terpilih 5



Gambar : 22

Judul : Kesetian

Bahan :Kulit Sool

Teknik: Kempa

Fungsi :Pajangan

Ukuran: 90 x 90

Skala :1:10

(Foto Handrio 2021)

6) Sketsa Terpilih 6



Gambar :23

Judul : Fleksibel

Bahan : kulit sool

Teknik : kempa

Fungsi : Pajangan

Ukuran : 80 x 100

Skala : 1:10

(Foto Handrio 2021)

7) Sketsa Terpilih 7



Gambar: 24

Judul : Oksigen

Bahan : kulit Sool

Teknik : Kempa

Fungsi : Pajangan

Ukuran : 80x80

Skala : 1:10

(Foto Handrio 2021)

3. Perwujudan

a. Bahan

1. Kulit samak nabati.

Kulit sapi yang diolah dan disamak secara langsung dengan menggunakan bahan-bahan alami dari ekstrak pepohonan kayu, buah-buahan, dan akar. Proses penyamakan permukaan kulit yang sudah disamak memiliki kelenturan dan pori-pori yang kecil-kecil pada permukaan tekstur kulit yang sudah dilakukan penyamakan.



Gambar : 25
Proses pengukuran dan pemotongan kulit
(Foto Handrio 2021)

Merupakan kulit sapi yang disamak dengan menggunakan bahan-bahan alami seperti kulit pohon, kayu, buah-buahan, dan akar. Saraswati (1996 : 3) menjelaskan bahwa, kulit yang digunakan untuk pekerjaan dengan teknik pengempan kulit yang sepenuhnya disamak secara nabati, karena memiliki sifat yang kuat dan mudah dibentuk. Kulit ini

dipilih pengkarya untuk dijadikan karya pajangan karya dua dimensi dengan penataan dan menimbulkan/menjolkan permukaan kulit dengan mengkreasikan tumbuhan bambu yaitu bagian pangkal batang yang akan di torehkan dengan pisau untuk menandakan kulit dengan cara pisau pemotong untuk melakukan pengempaan atau penataan kulit.

2. Triplek.

Digunakan untuk lapisan belakang karya agar karya bisa direkatkan dengan kulit supaya kelihatan datar dan permukaan yang lebih rapi.



Gambar : 26
Triplek
(Foto Handrio 2021)

3. Pewarna.

Pewarna digunakan untuk mewarnai permukaan kulit cara pemakaian dengan spun atau kuas yang digunakan untuk

mengaduk pewarnaan lalu kemudian di oleskan kemedi kulit yang diwarnai sesuai warna yang telah di sediakan didalam fald.



Gambar : 27
Pewarna kulit
(FotoHandrio 2021)

4. Kayu Surian.

Dalam hal ini bahan yang digunakan dalam proses perwujudan karya yang menggunakan kayu surian. Sebagai mana yang digunakan Muhammad Fathori (2013: 45). Kayu surian kayu yang memiliki tekstur yang agak keras dan agak halus, serat lurus bergelombang, berwarna merah kecoklatan. Kayu surian muda terdapat berwarna putih kemerahan, warna merah kecoklatan pada kayu surian yang telah kering atau surian tua. Kayu ini bisa digunakan untuk produk mebel, rangka pintu, dan jendela seni ukir pahat. Berdasarkan uraian diatas pengkarya menggunakan kayu surian sebagai frem bingkai karya kulit yang berbentuk tumbuhan bambu.



Gambar : 28
Kayu Surian
(Foto Handrio 2021)

5. Cat Propan.

Cat propam digunakan untu pewarnaan pada bingkai/frem karya dengan warna hitam.



Gambar : 29
Cat Propan
(Foto Handrio 2021)

6. Dempul

Digunakan untuk menutup pori-pori kayu dan meratakan permukaan kayu dengan menggunakan dempul supaya permukaan kayu kelihatan rata dan rapi.



Gambar :30
Dempul
(Foto Hasnul fackri 2021)

7. Lem Sintetis

Digunakan untuk merekatkan kulit dengan cara melumuri lem kepermukaan kulit



Gambar : 31
Lem Sintetis
(Foto Handrio 2021)

8. Lem kayu.

Lem digunakan untuk merekatkan kayu yang ingin disambung antara kayu yang satu dengan kayu yang lain.



Gambar : 32
Lem kayu
(Foto Handrio 2021)

9. Amplas

Digunakan untuk menghaluskan permukaan kayu yang bertekstur kasar sehingga permukaan kayu akan terlihat halus dan rapi.



Gambar : 33
Amplas
(Foto Handrio 2021)

10. Paku

Digunakan untuk mengabungkan antara kayu yang satu dengan kayu yang lain untuk bingkai karya.



Gambar : 34
Paku
(Foto Handrio 2021)

11. Faled

Tempat untuk mencampurkan warna dan mendapatkan warna yang sesuai dibutuhkan untuk pewarnaan pada karya yang akan diwarnai pada karya.



Gambar : 35
Faled
(Foto Handrio 2021)

12. *clear doff*.

Untuk mengkilapkan permukaan bingkai dan permukaan kulit yang telah selesai digarap dan melakukan tahap proses finshing dengan menggunakan *clear diton* dan *clear doff*.



Gambar :36
Clear dof italic
(Foto Handrio 2021)

b. Alat.

1) Alat gambar dan tulis

Alat gambar dan tulis ini digunakan ketika membuat perancangan desain dan sketsa alternatif, serta memindahkan desain kedia yang akan digarap.



Gambar : 37
Alat Gambar dan Tulis
(Foto Handrio 2021)

2) Pisau Cutter

Digunakan untuk memotong kulit sesuai ukuran yang telah ditentukan



Gambar : 38
Pisau Cutter
(Foto Handrio 2021)

3) Palu kayu.

Palu kayu digunakan untuk memukul *stem tool* pada saat mengempa kulit.



Gambar : 39
Palu Kayu
(Foto Handrio 2021)

4. Landasan kayu

Sebagai landasan kayu digunakan untuk alas didalam menatah kulit .supaya memudahkan proses penatahan



Gambar : 40
Landasan Kayu
(Foto Handrio 2021)

5. Kuas

Kuas yang digunakan untuk mewarnai memakai kuas nomor 6 dan nomor 8, bagian kuas detailnya memakai nomor 4 untuk mendapatkan dan menggredasikan warna pada bagian kulit yang diwarnai.



Gambar : 41
Kuas Lukis
(Foto Handrio 2021)

6. Pisau penoreh kulit

Alat ini digunakan untuk menggoreskan permukaan kulit dan mengikuti desain/sketsa yang sudah digambar dan menekan pisau penoreh ke media kulit supaya mudah untuk tahap penataan pada media kulit.



Gambar : 42
Pisau penoreh
(Foto Handrio 2021)

7. Stam tool

Stem tool digunakan sebagai alat pengempa/ penataan kulit dan menonjolkan permukaan kulit sesuai desain yang digambar.



Gambar : 43
Stam tool
(foto Handrio2021)

8. Gergaji.

Alat berfungsi untuk memotong kayu surian untuk bingkai pada karya.



Gambar : 44
Gergaji
(Foto Handrio 2021)

9. Meteran.

Alat yang digunakan untuk mengukur panjang kayu dan ketebalan kayu sesuai ukuran yang telah ditentukan.



Gambar : 45
Meteran
(Foto Handrio 2021)

10. Mesin gerinda amplas.

Berfungsi untuk menghaluskan permukaan kayu.
Bertekstur kasar dan mendapatkan bentuk permukaan kayu yang rapi.



Gambar : 46
Gerenda Amplas
(Foto Handrio 2021)

11. Mesin *Wood Jointer*.

Digunakan proses meratakan kemiringan sudut sisi kayu sesuai dengan ukuran yang di butuhkan



Gambar :47
Wood Joner
(Foto Handrio 2021)

12. Mesin Ketam Pres/ *Automatic Planer*.

Ketam mesin digunakan untuk meratakan atau menghaluskan permukaan kayu sesuai dengan kebutuhan.



Gambar :48
Automatic Planer
(Foto Handrio 2021)

13. Mesin Gergaji Pembelah

Mesin ini digunakan untuk membelah papan yang sudah dibelah dan menyesuaikan ukuran bingkai yang sebenarnya.



Gambar :49
Mesin Pembelah

(Foto Handrio 2021)

14. Mesin Pemotong.

Digunakan untuk memotong siku kayu dengan sesuai ukuran yang dibutuhkan



Gambar : 50
Miter Saw
(Foto Handrio 2021)

c. Teknik

Teknik dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* merupakan pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri(Alwi, 2005 : 1158). Teknik yang dipakai dalam karya ini menggunakan tatah kempa yaitu menimbulkan/menonjolkan permukaan motif kulit dengan memakai pahat/stamptool dengan memukulkan kepermukaan landasaan kayu yang telah disediakan dan menggunakan air untuk mendapatkan kelenturan kulit dan mudah untuk cara mengempa kulit.



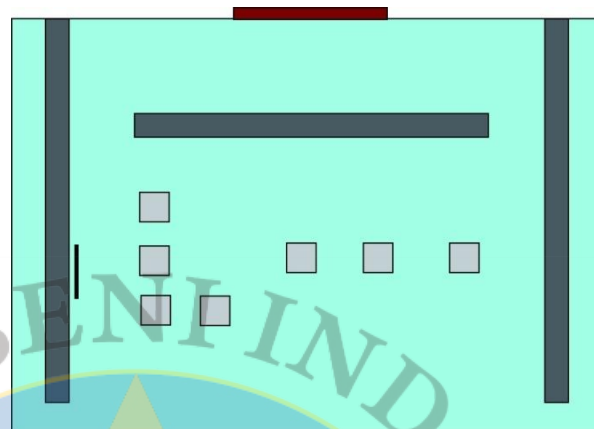
Gambar : 51
Hasil Tatahan Karya
(Foto Handrio 2021)

Mewarnai kulit yang telah selesai dimotif/ditatah dengan mengredasikan warna pada bagian batang, akar, daun dan objek yang ada didalam nya kemedi kulit dengan menggunakan cat zato.

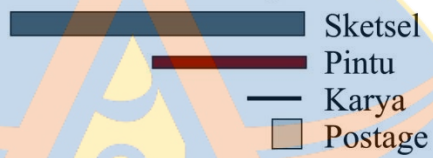
4. Penyajian Karya

Penyajian karya pameran secara langsung merupakan ruang komunikasi antara karya seni dan masyarakat atau penikmat seni. Pameran dilaksanakan di taman budaya Sumatra Barat pada tanggal 17- s/d 19 juni 2021, untuk masyarakat umum dan dibuka oleh pemerintahan kebudayaan, pameran akan dipajang karya-karya yang telah terwujudkan.

a. Denah Pameran.



Keterangan Gambar:



Gambar : 52
Denah Pameram
(Desain Alfian Nur 2021)

b. Penyajian Karya Diruag Pameran



Gambar : 53
Penyajian Karya Dalam Ruangan Pameran
(Foto:Mukhtarijal, 2021)

[illegible]