

A. Latar Belakang

Alas kaki adalah produk berupa sepatu dan sandal yang digunakan untuk melindungi kaki, terutama bagian telapak kaki. Sepatu merupakan suatu benda yang dapat digunakan sebagai pelindung kaki dari cuaca sekaligus dapat berguna sebagai kebutuhan fashion dalam kehidupan sehari-hari. Pada era modern ini, terdapat beragam desain sepatu, secara garis besar memiliki *basic* desain yang terbagi beberapa jenis, diantaranya: *derby shoes*, *court shoes*, *slip on*, *mocassine* dan *boot*.

Berdasarkan beberapa jenis *basic* desain diatas pengkarya memilih sepatu *boot*. Sepatu *boot* merupakan sepatu yang ukuran tingginya dari pergelangan kaki hingga betis. Sepatu *boots* ini memiliki beberapa jenis diantaranya *Ankle boot*, adalah model sepatu *boot* dengan *top line* persis diatas mata kaki. *High boot*, merupakan model sepatu *boot* dengan *top line* berada disekitar betis. dan *knee boot*, merupakan model sepatu *boot* dengan *line* berada persis dibawah lutut (Wiryawan, 2016: 83-86). Dari ketiga jenis sepatu *boot* tersebut pengkarya memilih ketiga jenis sepatu *boot* tersebut.

Motif *Ruso Balari dalam Ransang* pada karya seni memiliki alasan ketertarikan, yakni ciri khas dari relungan motif menyerupai tanduk rusa dan saling tumpang tindih serta termasuk ke dalam kategori motif rumit. Tidak hanya itu, pengangkatan motif pada karya berangkat dari kemunduran pengetahuan masyarakat terhadap motif itu sendiri dan kurangnya spesifikasi

dari kepustakaan mengenai motif *Ruso Balari dalam Ransang* Yusuf (2021: 3).
Tujuh visualisasi motif pada sepatu kulit menimbulkan ransangan dalam diri masyarakat untuk mengenal salah satu karakter motif dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Penempatan motif *Ruso Balari dalam Ransang* dibentuk sesuai pola sepatu *boot*, yaitu pada sisi samping kiri untuk sepatu yang sebelah kiri dan samping kanan untuk sepatu bagian kanan. Motif ini hanya bisa ditempatkan pada bidang luas, maka motif lebih efisien dan estetik dibandingkan bagian sepatu lainnya. Fungsi dari sepatu kulit dapat diperuntukan pria umur 21-45 tahun dan diaplikasikan dalam keseharian, yaitu untuk pria dewasa sebagai sepatu kantor, dan juga sebagai fashion pada acara tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, ketertarikan pengkarya untuk menciptakan sepatu *boot* pria dengan ” Motif *Ruso Balari dalam Ransang* ”. korelasi makna motif dengan sepatu *boot* yaitu kegigihan dalam menjalani hidup yang penuh rintangan dan ujian. Alasan lain adalah karya ini salah satu kekayaan budaya lokal dapat *terekspos* kembali dengan penerapan berbeda.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan dari penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mewujudkan bentuk sepatu *boot* pria dengan motif *Ruso Balari* dalam *Ransang*
2. Bagaimana visualisasi motif *Ruso Balari dalam Ransang* pada sepatu *boot* pria menggunakan media kulit.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

Tujuan merupakan bentuk pemikiran menarik dalam perwujudan karya, mencakup inti sari yang berlandaskan pada rumusan. Berdasarkan hal tersebut berikut tujuan dari penciptaan.

- a. Untuk meningkatkan kreativitas berkarya dalam ilmu kriya kulit.
- b. Untuk mengembangkan bentuk sepatu kulit dan motif *Ruso Balari dalam Ransang* dari suku Minangkabau dan menjadi ikon baru dalam dunia *fashion*.
- c. Untuk memperdalam pengetahuan tentang ragam hias (ornamen) Minangkabau khususnya makna.

2. Manfaat

Manfaat merupakan pencapaian setelah tujuan terlaksana dengan baik, dilihat secara mendasar manfaat berisikan jawaban, solusi atau

pengetahuan wawasan bernilai positif. Berdasarkan uraian tersebut, maka manfaat dari penciptaan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pengkarya memperdalam pengetahuan ilmu kriya kulit dan meningkatkan kemampuan berkarya.
- b. Bagi akademik menjadi salah satu rujukan referensi untuk siswa smk dan mahasiswa, sehingga dapat dikembangkan dan melahirkan kriyawan berintelektual.
- c. Bagi masyarakat sebagai inspirasi dan menjadi motivasi diri dalam melestarikan motif budaya yang memiliki kemunduran pemahaman.
- d. Untuk mengetahui salah satu nilai yang terkandung pada motif Minangkabau.
- e. Untuk mengenalkan salah satu karakter budaya Minangkabau agar dapat dikenal masyarakat luas.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya merupakan bahasan secara garis besar mencakup dari persoalan diri dalam mencapai proses berkarya. Pembahasan ini perlu dilakukan supaya konsep dapat diwujudkan dengan mengenali interpretasi dari masyarakat luas. Selain itu tinjauan karya dilakukan untuk mendapatkan pemahaman, arah, tujuan dan konsep karya.

Terciptanya orisinalitas terhadap karya seni, maka mempunyai karakter dalam berkarya. Karya seni bagian dari wujud budaya yang diciptakan oleh pelaku seni, dalam perjalanannya mempunyai unsur kesamaan dengan karya sebelumnya. Adanya fenomena tersebut maka terdapat poin pembeda dalam penggarapan karya,

hal ini disebut nilai orisinalitas karya. Sachari (2002: 45) mengungkapkan bahwa Orisinalitas menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetis, hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer, mencapai kebaruan untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai yang hadir di tengah kebudayaan.

Sebelum melakukan penciptaan karya seni, pengkarya melakukan peninjauan di tempat pembuatan sepatu, buku, dan jurnal karya sepatu kulit. Hasil dari tinjauan tersebut ditemukan beberapa karya yang relevan, yang dapat menjadi bahan perbandingan. Karya yang relevan tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti ide, bentuk, bahan dan teknik. Pengkarya menemukan sebuah karya sepatu *boots* pria dan karya tersebut terbuat dari kulit, beberapa bagian sepatu dihiasi dengan lubang kecil dan tatahan lingkaran yang tidak beraturan.



Gambar 1

Sepatu kulit *Boot* Pria

Bahan : Samak Krom

Teknik : Solder

(Sumber : Pinterest, <https://pin.it/72WjhGT>)



Gambar 2

Judul Karya : *Sirusa Batanduk Naji*

Jenis : Tas Kulit

(Sumber: Mhd. Yusuf 2021: 45)

Model Karya di atas adalah *trapezoid bag*, dengan hiasan motif *Ruso Balari dalam Ransang*. Tas kulit yang diciptakan oleh Mhd Yusuf ini menggunakan teknik tatah timbul dan *die cut*, dengan ukuran panjang 35 cm, lebar 9,6 cm dan tinggi 28cm. Tas yang berwarna hitam di atas berfungsi untuk pelengkap *fashion* perempuan dewasa.



Gambar 3
Judul: Tas Jinjing Sirusa *Bagonjong*
Teknik: Tatah Timbul
Jenis Kulit: Samak Khrom dan Nabati
(Sumber: Mhd. Yusuf, 2021: 33)

Ide sepatu kulit pada karya sebelumnya sama-sama menonjolkan ornamen pada sepatu. Pembedanya dengan karya sebelumnya terdapat penggunaan ornamen berlubang dan tatahan lingkaran yang tidak beraturan dan tentunya tidak memiliki makna melainkan hanya untuk hiasan, sedangkan untuk karya yang sekarang menggunakan motif tradisional Minangkabau yang mana motif ini tentunya memiliki makna di dalamnya yaitu menggambarkan kegigihan dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan.

E. Landasan Teori

Landasan teori merupakan pemahaman mengenai teori yang diterapkan dalam perwujudan karya sesuai dengan konsep, sehingga karya seni dapat dipertanggung jawabkan secara keilmuan. Berikut landasan teori yang diterapkan dalam penciptaan karya.

1. Bentuk

Kartika (2017:27) dijelaskan bahwa pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk (*form*) itu merupakan organisasi atau salah satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Bentuk (*form*) terdiri atas dua macam yang pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *spacial form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, bentuk sepatu kulit yang diciptakan berbagai macam bentuk pola. Di samping itu untuk menghiasi sepatu yang berbagai motif dan ukuran pengkarya menggunakan *motif Ruso Balari dalam Ransang* dengan teknik solder pada media kulit samak *krom* dan samak nabati.

2. Fungsi

Dharsono Sony Kartika Menjelaskan bahwa keberadaan karya seni secara teoritis mempunyai tiga macam fungsi yaitu: fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik (2017: 29). Karya yang bermotifkan *Ruso Balari dalam Ransang* ini merupakan sebuah karya tiga dimensi, yang mana fungsi adalah :

- a. Fungsi sosialnya untuk memberikan makna bahwa hidup di dunia ini harus gigih untuk memperjuangkan hidup memikul sebuah tanggung jawab.
- b. Fungsi fisik adalah untuk digunakan oleh seorang pria ketika akan pergi ke suatu acara atau ke kantor.

3. Estetis

Dalam buku Estetika (Dharsono, 2007: 3) “ estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni”. Dalam buku Kartika (2004: 148) Beardsley menjelaskan ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Ketiga ciri tersebut adalah :

- a. Kesatuan (*unity*)

Artinya bahwa benda estetis tersusun secara baik atau sempurna. Karya seni yang diciptakan akan menghasilkan produk berupa sepatu kulit yang bermotifkan *Ruso Balari dalam Ransang*. Dengan memperhatikan pemilihan

warna, peletakan motif, dan pemilihan bahan agar nantinya tercapai sebuah kesatuan yang sempurna.

b. Kerumitan (*complexity*)

Benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan karya kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. Hal ini dapat dilihat dari pemindahan motif *Ruso Balari dalam Ransang* ke beberapa bagian sepatu.

c. Kesungguhan (*intensity*)

Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Dalam proses penciptaan pengkarya menggunakan bahan-bahan yang berkualitas, untuk mencapai tingkat ergonomis.

4. Visualisasi

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya (2012: 1549).

Pengkarya memvisualisasikan bentuk motif *Ruso Balari dalam Ransang* ke sepatu kulit *boot* pria.

5. Warna

Soegeng (1987: 77) mengatakan bahwa warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata. Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susunan yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Dalam pewarnaan motif menggunakan cat yang warnanya lebih gelap yaitu coklat tua. Sedangkan bagian yang lainnya menggunakan cat yang lebih terang dari warna motif yaitu warna *leather light brown* atau *yellow*.

F. Metode Penciptaan

Lahirnya sebuah karya seni tentu bukan lahir begitu saja, akan tetapi mengalami proses yang tersistematis. Proses dalam pembuatan karya secara tersusun akan memudahkan pengkarya dalam menciptakannya. Kematangan konsep yang dirancang pasti dalam proses pengolahan akan mengalami perubahan, untuk menambah nilai keindahan atau pun menutupi suatu kesalahan yang terjadi. Perubahan merupakan hal yang lumrah asalkan tidak mengalami perubahan secara drastis baik dari segi wujud, isi maupun konsep dasar dari rancangan karya tersebut.

Menurut Gustami (2007: 329), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu *eksplorasi* (pencarian ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya) dan perwujudan (pembuatan karya).

1. Persiapan (*eksplorasi*)

Eksplorasi meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya.

Tahapan persiapan pengkarya mengumpulkan data dengan melakukan studi pustaka dan lapangan. Selain itu juga dilakukan pengumpulan data acuan visual yang mendekati konsep dasar penciptaan, dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk memecahkan masalah secara teoritis, yang dipakai sebagai tahap perancangan baik itu sebuah desain atau penggarapan pada karya yang diciptakan.

a. Motif Ruso Balari Dalam Ransang

Ruso balari berarti rusa yang sedang berlari. Sedangkan *ransang* adalah semak belukar dan patahan rerantingan kayu. Pengertian dari motif ini adalah diibaratkan dengan seseorang yang dalam mencapai tujuan akan menghadapi segala hambatan dan rintangan dengan kemauan yang kuat dengan tetap menyadari/ memahami kondisi dirinya sendiri.

Menurut Abdul Wachid B.S dalam Yusuf menyebutkan mempunyai struktur original, hal ini dapat dikenali dari komposisi *motif Ruso Balari Dalam Ransang* terbentuk dalam lingkaran yang saling tumpang tindih serta berkaitan antara lingkaran satu dengan lingkaran lainnya. Dibalik struktur motif yang

masih original, akan tetapi beberapa bagian pada motif seperti daun, bunga, *apieh* (serpiah), gagang dan relungan masih ditemukan kekuatan, serta membesarnya pada bagian ujung relungan motif. Perlu dikaji ulang, bahwa ornamen yang berkembang di Minangkabau pada dasarnya mempunyai struktur luwes dan tidak patah-patah, serta relungan motif semakin ke ujung semakin mengecil atau seimbang (Yusuf, 2021: 20).



Gambar 4
Motif Ruso Balari Dalam Ransang
Masjis Asasi, Sigando Nagari Gunung Padangpanjang
(Dokumentasi: M Hasan Al Hadi, 15 Februari 2022)

Motif Ruso Balari dalam Ransang yang terdapat pada Masjid Asasi, Sigando Nagari Gunung Padangpanjang telah melalui pengembangan, hal ini

dapat dilihat dari pola motif sudah bersifat dekorasi dan menyesuaikan bidang. Komposisi motif pada masjid tersebut sudah banyak mengalami pengembangan akan tetapi bentuk relungan motif masih dapat dikenali, karena sudah menjadi ciri khas dari motif itu sendiri (Yusuf,2021: 20).

b. Sepatu

Sepatu adalah salah satu dari sekian hal pertama yang diciptakan nenek moyang. Kebutuhanlah yang memaksa mereka menemukan metode untuk melindungi kaki dari tajamnya batu, pasir yang membakar kaki dan tanah lapang yang bergelombang, dalam 'petualangan' mereka mencari makanan dan tempat tinggal.

Menurut (Basuki, 2010: 14), sepatu adalah pakaian untuk kaki, sedang kaki adalah anggota badan yang hidup dan bergerak, dengan bentuk yang asimetris pada struktur dan gerakannya. Gerakan kaki adalah gerakan yang kompleks dari banyak tulang yang saling berhubungan. Oleh karena itu dalam membuat sepatu tidak boleh sembarangan, harus mengikuti anatomi kaki dan aturan-aturan secara alamiah serta teknologi tertentu, sehingga hasil sepatu yang diperoleh dapat cocok dan sesuai serta enak dipakai pada kaki.

Banyaknya jenis sepatu yang ada, pengkarya memilih sepatu *boot* karena dengan sepatu *boot* akan lebih leluasa memvisualisasikan motif.

2. Perancangan

Tahapan perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dijadikan sebagai desain terpilih.

Pada tahapan perancangan pengkarya mendesain dengan berbagai model sepatu melalui sketsa alternatif. Hasil dari sketsa alternatif akan dipilih sebanyak tujuh buah sketsa sebagai desain terpilih yang nantinya akan diwujudkan menjadi karya.

a. Gambar Acuan

Gambar acuan adalah landasan berkarya dalam penciptaan karya seni. Gambar acuan dikenal sebagai pembanding hasil karya. Gambar-gambar tersebut bisa diperoleh secara langsung di lapangan, dan internet. Di bawah ini gambar acuan pengkarya dalam penciptaan karya.



Gambar 5
Sepatu Kulit *Boot* Pria
(Sumber: Ikbal Saputra, 2017: 1)



Gambar 6
Sepatu Kulit *Boot* Pria
Sumber : Ciseno Senja Kenangan Padanganjang
(Dokumentasi: M Hasan Al Hadi, 15 Februari 2022)

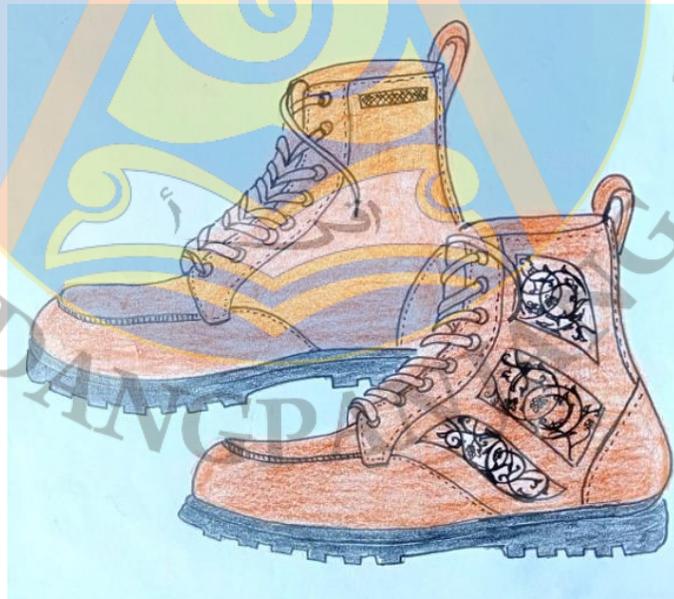
b. Disain Alternatif

Sketsa adalah suatu gambar atau lukisan yang masih kasar atau belum selesai untuk mengawali sebuah penggarapan karya. Oesman Effendi (1978) mengatakan sketsa adalah suatu perpaduan dari proses melihat, merasakan, menghayati, berpikir, ekspresi, empati, serta bersikap. Dengan begitu, sketsa melibatkan kedalaman jiwa dan kepekaan dari suatu intuisi seseorang terhadap suatu objek yang akan direkam.

Pembuatan sketsa alteratif bertujuan untuk sarana eksplorasi dan sekaligus sebagai komunikasi awal dalam perancangan. Setelah melakukan pengamatan dari bentuk sepatu dan motif *Ruso Balari dalam Ransang*, pembuatan atau merancang sebuah gambar yang dilakukan adalah membuat beberapa sketsa. Berikut beberapa sketsa alternatif pengkarya dalam proses penciptaan karya:



Gambar 7
Sketsa Alternatif 1
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 8
Sketsa Alternatif 2
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 9
Sketsa Alternatif 3
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 10
Sketsa Alternatif 4
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 11
Sketsa Alternatif 5
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 12
Sketsa Alternatif 6
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 13
Sketsa Alternatif 7
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 14
Sketsa Alternatif 8
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 15
Sketsa Alternatif 9
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 16
Sketsa Alternatif 10
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



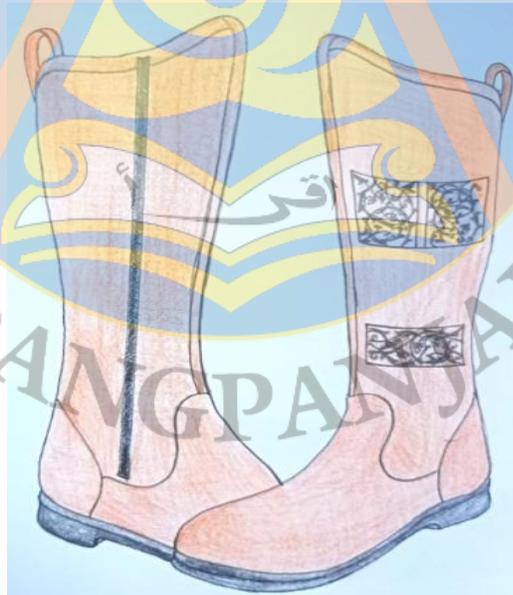
Gambar 17
Sketsa Alternatif 11
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 18
Sketsa Alternatif 12
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 19
Sketsa Alternatif 13
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 20
Sketsa Alternatif 14
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



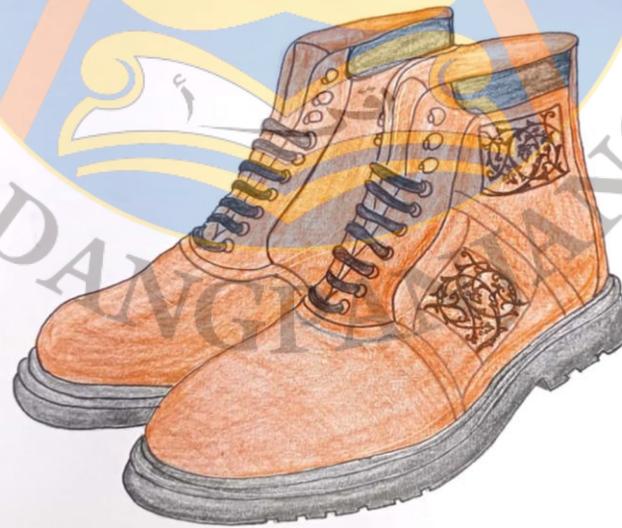
Gambar 21
Sketsa Alternatif 15
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 22
Sketsa Alternatif 16
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 23
Sketsa Alternatif 17
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 24
Sketsa Alternatif 18
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 25
Sketsa Alternatif 19
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)

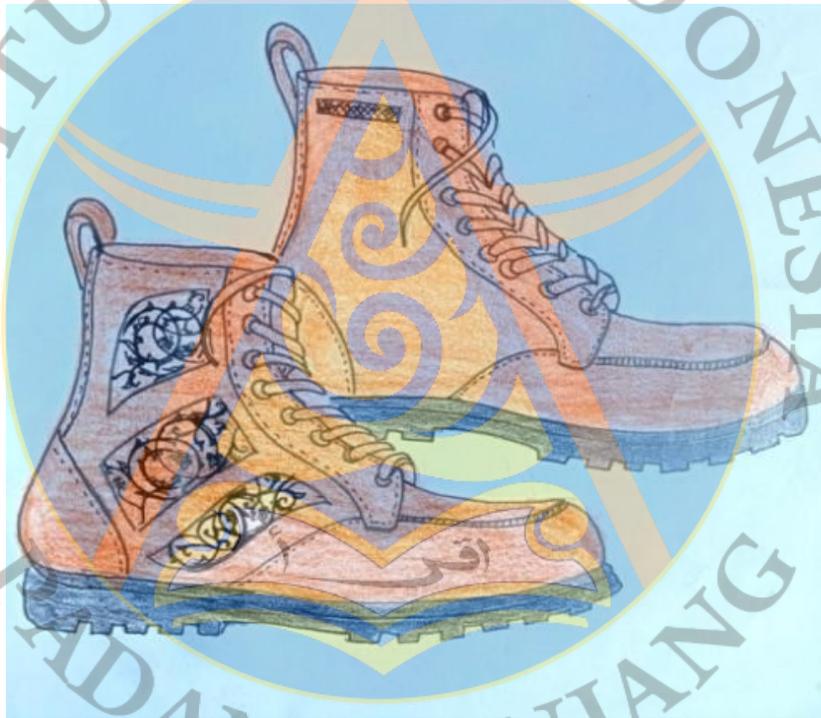


Gambar 26
Sketsa Alternatif 20
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)

c. Disain Terpilih

Setelah membuat beberapa sketsa alternatif dan mengamatinya, sketsa tersebut dipilih sebanyak tujuh buah sketsa tentunya dibantu oleh dosen pembimbing, berikut sketsa terpilih pengkarya:

1. *Boot I*



Gambar 27
Desain Terpilih I
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)

2. *Boot II*



Gambar 28
Desain Terpilih 2
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)

3. *Boot III*



Gambar 29
Desain Terpilih 3
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)

4. *Boot IV*



Gambar 30
Desain Terpilih 4
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)

5. *Boot V*



Gambar 31
Desain Terpilih 5
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)

6. *Boot VI*



Gambar 32
Desain Terpilih 6
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)

7. *Boot VII*



Gambar 33
Desain Terpilih VII
(Sketsa oleh: M. Hasan Al Hadi, 2022)

3. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya diciptakan.

a. Bahan

Bahan adalah zat atau benda yang dari mana sesuatu dapat dibuat darinya, atau barang yang dibutuhkan untuk membuat sesuatu. Dengan kata lain bahan juga dapat diartikan sebagai segala material yang digunakan untuk proses berkarya, baik material pokok maupun material pendukung (Saputo, 2017: 68)

a) Kulit Samak Nabati

Saraswati (1996: 3) menjelaskan bahwa, kulit yang akan digunakan untuk pekerjaan mengempa haruslah kulit yang sepenuhnya disamak secara nabati, karena memiliki sifat yang kuat dan mudah dibentuk. Kulit ini dipilih pengkarya karena teknik yang digunakan adalah teknik kempa, kulit samak nabati merupakan kulit yang bisa dikempa. Warna kulit samak nabati adalah coklat muda.

Pada umumnya kulit nabati yang digunakan untuk *carving* memiliki ketebalan 3 mm, namun pada pembuatan sepatu ini menggunakan kulit nabati dengan ketebalan 15mm dengan pertimbangan agar lebih mudah untuk ditarik dalam proses *assembling* nantinya, karena jika terlalu tebal kulit nabati yang digunakan maka proses penarikan *upper* atau

assembling akan susah dan sepatu tidak akan terbentuk (Yunanto, 68: 2013). Kulit samak nabati digunakan pada bagian samping kiri dan samping kanan sepatu.



Gambar 34
Kulit Samak Nabati
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

a) Kulit samak Krom

Penyamakan adalah proses konversi protein kulit mentah menjadi kulit samak yang stabil, tidak mudah membusuk, dan cocok untuk beragam kegunaan. Penyamakan biasanya dilakukan dengan garam basa krom trivalen. Reaksi garam-garam krom dengan grup karboksilat dari protein kulit (kolagen) menjadikan kulit tersebut memiliki stabilitas hidrotermal tinggi, yaitu memiliki suhu pengerutan (T_s) lebih tinggi daripada 100°C , dan tahan terhadap serangan mikroorganisme. Setelah penyamakan krom, kulit hewan disebut *wet blue* atau *blue crust* (Heidemann, 1993 dan Covington, 1997). Penyamakan merupakan tahap paling penting dalam produksi kulit

samak. Selama penyamakan, kolagen akan memfiksasi bahan penyamak pada situs-situs reaktifnya (Heidemann, 1993 dan Bossche et al., 1997)



Gambar 35
Kulit Samak Krom
(Foto: M. Hasan Al Hadi 2022)

1. Kain keras

Kain keras berfungsi sebagai pembentuk bagian ujung dan belakang sepatu. Sebelum digunakan, kain keras terlebih dahulu dilarutkan ke dalam herin agar lembek. Setelah kering proses pengopenan sepatu dimulai, ke dua kain keras diberi lem karet. Penempelan bagian ujung sepatu dan bagian

belakang sepatu jangan terlalu kering karena akan menyulitkan saat pengopenan berlangsung.



Gambar 36
Kain Keras
(Foto: M. Hasan Al Hadi 2022)

2. Sol Sepatu

Sol sepatu adalah bagian terbawah sepatu yang menentukan kekuatan, keindahan, kenyamanan dan harga sepatu. Dalam buku karangan Dwi Yunanto (2013: 14-15) ada tiga jenis Sol yang harus diketahui pengrajin sepatu yaitu :

a. Sol mangkok

Sol mangkok dicetak menyatu antara dasar Sol dengan pleped/plipid. Contoh sepatu yang memakai Sol jenis mangkok yaitu: sepatu *safety*, sepatu pakaiandinas lapangan(PDL), pakaian dinas harian

(PDH), sepatu *sport*, sepatu gunung, sepatu *fantovel*, sepatu kulit, sepatu *rider*, dan sepatu *custom*.

b. Sol simplek

Sol simplek dicetak terpisah antara dasar Sol yang berupa lembaran dengan *plipid*. Contoh sepatu yang memakai Sol jenis simplek yaitu : sepatu bayi, sepatu *wedges*, sepatu *vansconverse*, sepatu *flat*, sepatu balet.

c. Sol inject

Sol inject berbentuk Sol mangkok tapi dicetak bersama badan (pengrajin menyebut muka sepatu) sepatu. Contoh sepatu-sepatu *safety*, sepatu pakaian dinas lapangan (PDL) dan pakaian dinas harian (PDH), sepatu gunung, walaupun sepatu tersebut juga dibuat dengan menggunakan Sol mangkok.

Dari ketiga jenis Sol sepatu tersebut pengkarya hanya menggunakan jenis Sol mangkok. Setelah melakukan survei ke beberapa daerah Bukittinggi dan menemukan beberapa bentuk dan ukuran sol sepatu *boot* pria ada di Sumatera Barat.



Gambar 37
Sol Sepatu 1 Sol Mangkok
Koleksi: Ciseno Senja Kenangan Padangpanjang
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)



Gambar 38
Sol Sepatu 2 Sol Mangkok
Koleksi: Ciseno Senja Kenangan Padangpanjang
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

3. Paku

Paku kecil yang digunakan untuk membantu dalam proses pengopenan sepatu agar bentuk atasan/*upper* dapat sesuai dengan cetakan sepatu.

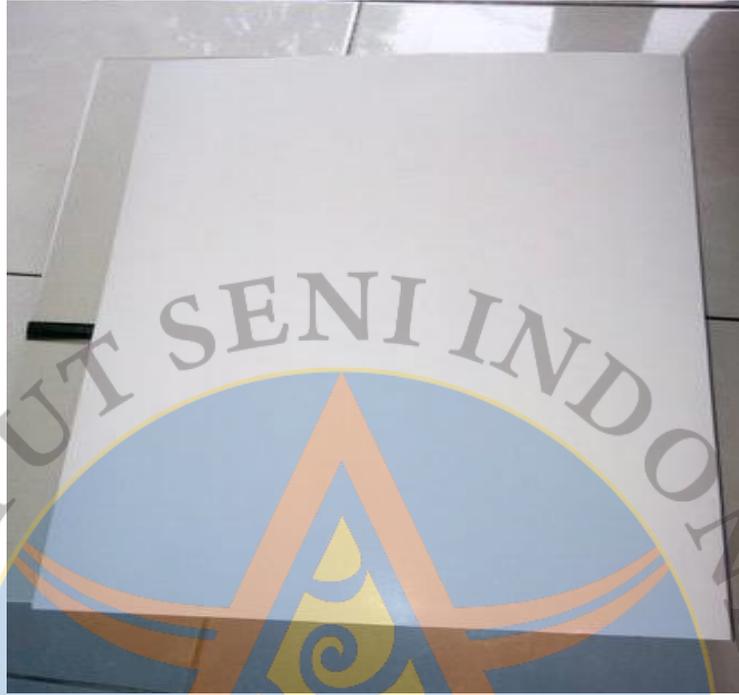


Gambar 39
Paku

Koleksi: Ciseno Senja Kenangan Padangpanjang
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

4. Kertas Karton Duplek

Karton duplek diperuntukan sebagai media dalam membuat pola sepatu. Kertas karton jenis ini memiliki dua sisi berbeda warna, dimana salah satu sisinya mempunyai warna putih dan halus, serta sisi lainnya mempunyai warna abu-abu dengan tekstur sedikit kasar. Sisi warna putih pada kertas karton diperuntukan membentuk pola dan model jahitan diinginkan, sementara pada bagian sisi lainnya untuk bagian bawah, karena tekstur yang kasar pada kertas karton mempermudah saat memola pada bahan kulit.



Gambar 40
Kertas Karton Duplek
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

5. Lem

Dalam pembuatan sepatu pengkarya menggunakan beberapa jenis lem sesuai dengan kegunaan dan karakteristiknya masing-masing (Yunanto: 2013: 70-71).

a. Lem PU

Sifat lem ini sangat kuat, berwarna kuning dan kental, digunakan untuk proses *lasting* atau membungkus sol.



Gambar 41
Lem PU
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

b. Lem primer

Lem ini digunakan pada bagian sol sepatu yang terbuat dari karet, fungsinya untuk membuka permukaan karet sole.



Gambar 42
Lem Primer Karet
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

6. Benang

Benang yang digunakan untuk menjahit *upper* ada dua jenis, yang pertama adalah benang nylon ukuran 40, dan benang nylon ukuran

6.



Gambar 43
Benang
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

b. Alat

Alat adalah segala perlengkapan yang digunakan untuk mendukung proses berkarya (Saputo, 58: 2017). Dalam proses penciptaan pengkarya menggunakan alat sebagai berikut:

1. Alat gambar dan Tulis

Alat gambar dan tulis merupakan alat yang digunakan pengkarya ketika membuat sketsa, memindahkan desain ke bahan baku. Alat tersebut adalah sebagai berikut :

a. Pensil

Jenis pensil yang pengkarya gunakan adalah jenis pensil mekanik.

Pensil ini digunakan ketika pengkarya membuat sketsa dan desain.

Dengan menggunakan pensil ini garis yang dibuat lebih tegas, sehingga tidak menimbulkan garis rancu.



Gambar 44
Pensil Mekanik
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

b. *Drawing pen*

Drawing pen digunakan untuk memperjelas garis pada desain.

Drawing pen ini dipilih supaya garis lebih jelas dan rapi.



Gambar 45
Drawing Pen 01,03 dan 05
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

c. Pena tinta emas

Pena emas ini digunakan ketika memindahkan pola sepatu ke media kulit. Pulpennya digunakan karena warnanya jelas ketika diaplikasikan ke media kulit dan tintanya juga mudah dihapus.



Gambar 46
Pena Tinta Emas
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

d. Penggaris Ukur

Penggaris ukur atau mistar adalah sebuah alat pengukur dan alat bantu gambar untuk menggambar garis lurus.



Gambar 47
Penggaris
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

e. Kertas HVS

Untuk membuat sketsa pengkarya menggunakan kertas HVS ukuran A4 dengan berat 80 gram.



Gambar 48
Kertas HVS
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

2. Alat pemotong

a. Gunting

Gunting pengkarya digunakan untuk memotong pola pada kertas duplek.



Gambar 49
Gunting Pemotong Kulit
Koleksi: Ciseno Senja Kenangan Padangpanjang
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

b. Pisau *Cutter*

Pisau *cutter* ini digunakan untuk memotong pola terutama garis sambung jahitan. Supayapemotongan garis lebih lurus dan rapi.



Gambar 50
Cutter
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

c. Mesin seset

Mesin seset ini berfungsi untuk menipiskan bagian sisi kulit terutama pada pinggiran dengan teknik lipatan dan bagian kulit yang akan disambung.



Gambar 51
Mesin Seset
Koleksi: Ciseno Senja Kenangan Padangpanjang
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

3. Alat pembentuk

Alat pembentuk adalah alat yang memberikan tekanan pada kulit samak nabati sebagai pembentuk. Alat yang digunakan pengkarya dalam membentuk motif pada sepatu adalah solder ukir rakitan.



Gambar 52
Solder

(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

4. Alat penunjang

Alat penunjang merupakan alat yang berfungsi untuk mempermudah suatu pekerjaan. Dalam proses penciptaan alat yang berperan sebagai penunjang pengkarya adalah sebagai berikut:

a. Mesin Jahit *Fosgate*

Mesin jahit ini berfungsi untuk menjahit sambungan pola badan, samping maupun pola pada sepatu.



Gambar 53
Mesin Jahit Kulit
Koleksi: Ciseno Senja Kenangan Padangpanjang
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

5. Palu Besi

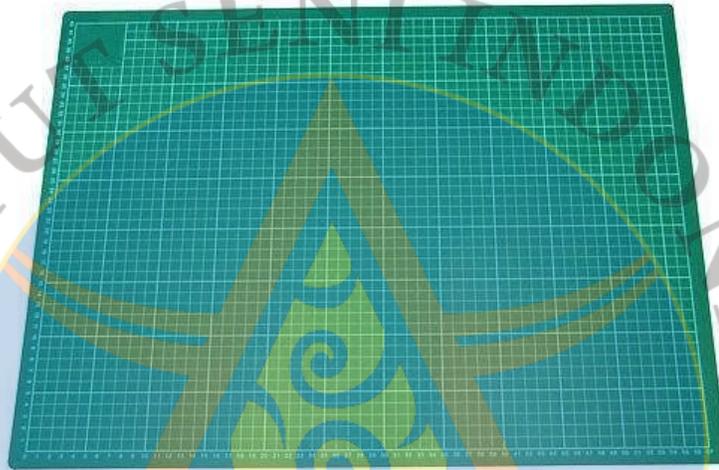
Palu besi pengkarya gunakan untuk memberikan tekanan pada saat melipat pinggiran sepatu.



Gambar 54
Palu Besi
Koleksi: Ciseno Senja Kenangan Padangpanjang
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

6. *Cutting mat*

Dalam proses penciptaan *cutting mat* digunakan sebagai landasan untuk memotong bahan seperti kulit.



Gambar 55
Cutting Mat
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

7. Acuan sepatu pria

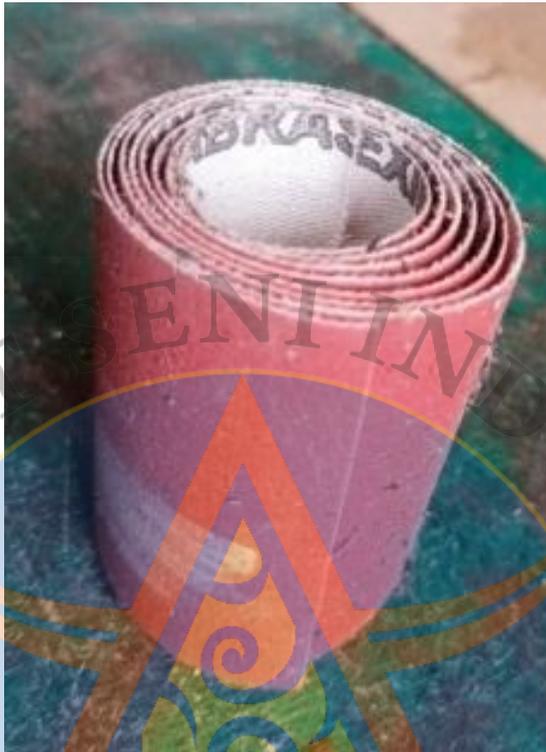
Acuan sepatu pada proses pembuatan pola berfungsi untuk pembuatan *mean from* dasar sepatu. Pada saat pembuatan pola dasar ukuran sepatu menggunakan acuan yang kuat/keras dan tidak mudah susut (Yunanto, 6: 2013).



Gambar 56
Acuan Sepatu Pria
Koleksi: Ciseno Senja Kenangan Padangpanjang
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

8. Amplas

Amplas adalah suatu alat kerja yang terbuat dari kertas atau kain yang telah ditambahkan dengan bahan yang kasar seperti butiran pasir. Amplas dengan ukuran 220 *waterproof*, pengkarya gunakan untuk menghaluskan pola bagian sudut yang berbentuk bulat melengkung. (Yunanto, 7: 2013).



Gambar 57
Amplas
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

9. Kaki tiga

Kaki tiga adalah besi cetak berbentuk kaki tiga yang pengkaryanya gunakan sebagai alas pada proses penyelesaian akhir sepatu dilepas dan acuan/cetakan sepatu. Agar lem karet bisa melekat dengan maksimal.



Gambar 58
Acuan Kaki Tiga
Koleksi: Ciseno Senja Kenangan Padangpanjang
(Foto: M. Hasan Al Hadi, 2022)

c. Teknik

Dalam buku Sutrho Adisusilo mengemukakan bahwa teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Teknik yang digunakan pengkarya adalah sebagai berikut.

a. Teknik *Die Cut*

Die cut merupakan teknik memotong pola *soot* sepatu agar sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Pengkarya menggunakan kertas karton duplek sebagai media dalam pembuatan pola. Dengan adanya pola ini akan mempermudah pengerjaan saat memindahkan pola yang ada dikertas karton *duplek* ke kulit.

b. Teknik solder

Teknik solder yang menggunakan alat *pyrography*. *Pyrography* adalah suatu cara untuk menggambaran sesuatu dengan api (kalor), menggunakan piranti tertentu yang dipanaskan kemudian diterapkan pada bahan yang berbeda, seperti kulit kayu, tulang, gading, papan kayu dan sebagainya (Proietto, 2015: 13). Prinsip teknik *pyrography* banyak diterapkan untuk kebutuhan artistik juga industri. Sebagaimana teknik pada seni rupa lainnya, seni *pyrography* umumnya diaplikasikan menjadi ornamen pada permukaan produk berbahan: kulit, kayu, logam, dan sebagainya (Nizam, 53: 2020). Dalam penciptaan karya teknik *pyrography* digunakan untuk pembentukan motif pada bagian sepatu *boot*.

c. Jahit Mesin

Teknik jahit mesin adalah teknik menyambung kain, kulit, dan bahan-bahan lain yang bisa dilewati jarum jahit dan benang. Teknik ini digunakan untuk menyambungkan pola yang satu dengan pola yang lainnya.