

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mandailing salah satu suku yang terdapat di Indonesia, Provinsi Sumatera Utara, kabupaten Mandailing Natal. Daerah Mandailing Natal memiliki keberagaman budaya yang dimiliki sehingga dapat diperhatikan dari sebuah peninggalan tulisan (aksara Mandailing) yang tidak begitu diperhatikan oleh kalangan masyarakat setempat peninggalan leluhur sebagai simbol budaya dan harus dilestarikan kembali di Mandailing khususnya, sehingga fenomena tersebut menjadikan kegelisahan pengkarya untuk dapat mengangkat kembali nilai budaya seperti aksara dalam penciptaan karya seni. Peninggalan huruf aksara yang digunakan oleh suku Mandailing, yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada raja.

Aksara Mandailing merupakan salah satu warisan budaya Batak yaitu suku Mandailing yang diturunkan oleh nenek moyang berupa peninggalan tulisan. aksara Batak di temukan di daerah lain di Sumatera Utara, seperti Batak Toba, Karo, Pakpak, Simalungun, dan Mandailing. Masing-masing etnis tersebut memiliki budaya yang berbeda, termasuk di dalamnya penggunaan aksara Batak sebagai alat komunikasi tertulis. Dalam kondisi tersebut aksara Mandailing memiliki perbedaan dengan aksara Batak lainnya. Menurut Nasoichah (2016: 3), menjelaskan:

Secara detail bentuk aksara yang digunakan oleh masing-masing subetnis tersebut memiliki beberapa perbedaan. Penggunaan aksara Batak sebagai bahasa tulis oleh masyarakat Batak telah diketahui sejak dikenalnya *sipelebegu* (kepercayaan dalam budaya Batak dengan melakukan pemujaan terhadap roh nenek moyang dengan memberikan sesaji) sampai masuknya pengaruh Islam dan Kristen di wilayah tersebut.

Sulitnya mempelajari aksara membuat masyarakat tidak dapat memahaminya, terlebih pengaruh budaya asing dan perkembangan zaman berdampak terhadap aksara Mandailing yang sudah hampir ditinggalkan. Salah satunya adalah generasi muda yang tidak peduli akibat era modernisasi. Banyak orang Mandailing yang fasih berbahasa Mandailing, namun sangat sedikit yang bisa membaca Aksara terutama pada pintu masuk wilayah kabupaten Mandailing Natal. Dalam pembelajaran aksara Mandailing juga sangat minim dalam dunia pendidikan, dalam pembelajaran Bahasa daerah (Muatan lokal) para siswa/i tingkat dasar dan menengah tidak diberlakukan. Dengan kasus ini membuat pengkarya menjadikan ide pokok dalam menciptakan karya yang mengarah pada karya logam dengan objek aksara Batak Mandailing.

Hal ini didasari pengalaman pribadi saat duduk dibangku Sekolah Dasar, dan ketika itu disuruh membacakan aksara Mandailing tidak dapat membaca yang diberikan oleh guru "*keta holongi inatta atea mangolu*" yang berarti (Mari kita sayangi orang tua selagi masih hidup) kalimat inilah yang disampaikan oleh guru ketika di Sekolah Dasar, semenjak itu pengkarya sadar pentingnya untuk mempelajari aksara Mandailing, sebagaimana membaca dan menulis Aksara Mandailing.

Pada kasus di atas pengkarya tertarik mengangkat aksara Mandailing dikarenakan aksara ini dilupakan sebagaimana yang dijelaskan oleh budayawan Mandailing bapak Askolani Nasution; Minimnya minat masyarakat dalam mempelajari aksara ini berdampak pada budaya dan memerlukan metode agar aksara ini tidak dilupakan, salah satu caranya ialah dengan menerapkan Bahasa daerah (aksara Mandailing) dalam pelajaran muatan lokal. Maka timbullah kegelisahan, kekhawatiran serta merasa empati, pengkarya mencoba mengingatkan kepada masyarakat khususnya generasi milenial agar mengetahui aksara Mandailing, jika ditinjau dari bentuk yang dinamis dan menarik, sehingga ke depannya diharapkan generasi muda mampu menyerap dan mengetahui tentang aksara Mandailing yang hampir terlupakan.

Pengkarya ingin memunculkan kembali dalam bentuk karya logam serta memperkenalkan kepada masyarakat, sesuai dengan versi pengkarya serta mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern namun tidak mengubah karakter aksara Mandailing pada bentuk huruf aslinya. Karya logam yang diciptakan berupa karya tiga dimensi dikemas secara modern agar lebih menarik perhatian dan ditempatkan pada *outdoor* dan dalam ruangan Rumah, karya diciptakan memiliki fungsi sebagai pajangan dengan bentuk aksara Mandailing.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan paparan di atas dalam penciptaan karya logam dengan judul “Visualisasi Aksara Batak Mandailing Pada Karya Logam Kontemporer” dapat dirumuskan:

1. Bagaimana visual aksara Batak Mandailing dalam konsep penciptaan kriya logam?
2. Bagaimana perwujudan karya logam kontemporer yang bersumber dari bentuk aksara Batak Mandailing?

C. Tujuan dan Manfaat

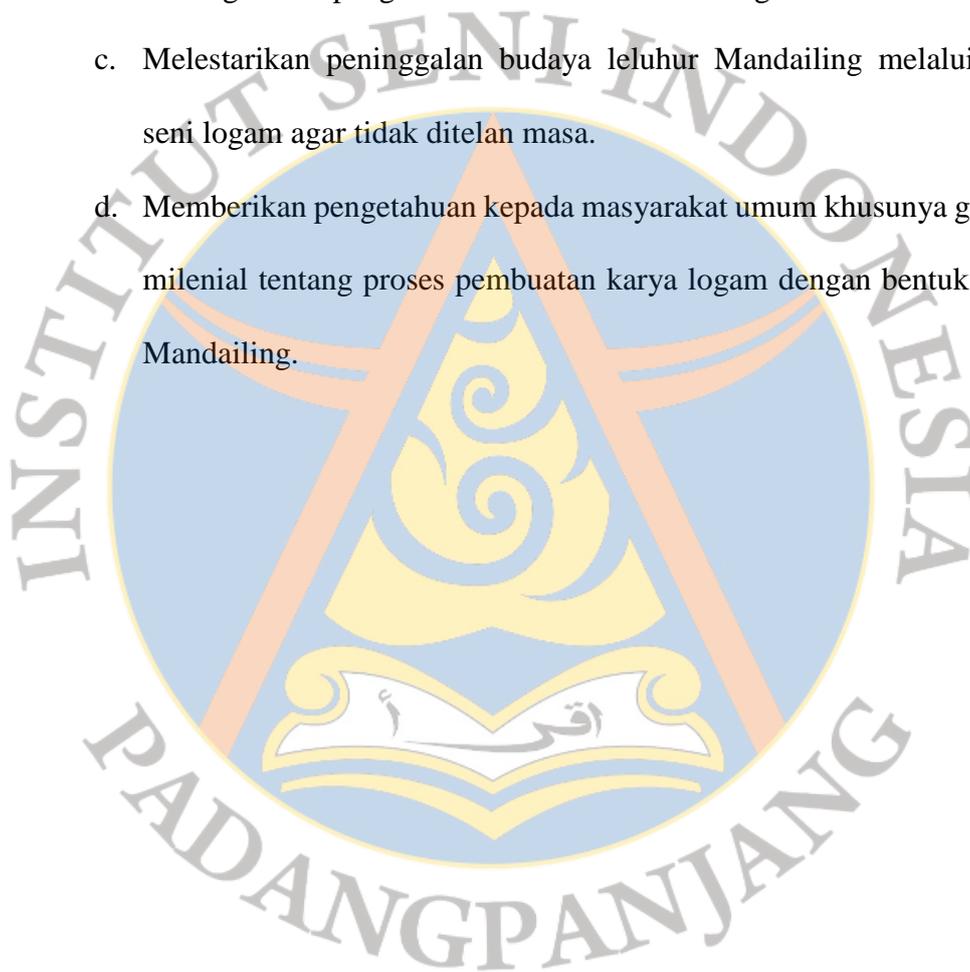
1. Tujuan

- a. Untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Seni pada Program Studi Kriya Seni Institut Seni Indonesia Padangpanjang Strata-1 (S 1).
- b. Melahirkan karya seni logam kontemporer yang berangkat dari Aksara Batak Mandailing.
- c. Untuk memperkenalkan visual aksara Batak Mandailing kepada masyarakat luas dan penikmat seni melalui karya kriya logam.

Mewujudkan karya logam kontemporer yang bersumber dari Aksara Batak Mandailing.

2. Manfaat

- a. Mengetahui nilai-nilai estetis dari bentuk aksara Mandailing yang diwujudkan.
- b. Memperkaya wawasan dan pengalaman berkarya sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dalam dunia seni logam.
- c. Melestarikan peninggalan budaya leluhur Mandailing melalui karya seni logam agar tidak ditelan masa.
- d. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum khususnya generasi milenial tentang proses pembuatan karya logam dengan bentuk aksara Mandailing.



D. Tinjauan Karya

1. Kajian Sumber Penciptaan

Karya seni pada dasarnya merupakan hasil refleksi dari pengalaman pribadi dan observasi terhadap berbagai fenomena yaitu fakta yang terjadi di dalam maupun diluar diri pencipta. Dari proses tersebut kemudian terjadinya respon dari setiap gejala yang ada di sekitar dan timbullah keinginan untuk menciptakan suatu karya yang berfungsi sebagai media ekspresi maupun upaya mendokumentasikan peristiwa tertentu yang sudah diolah berdasarkan pemaknaan dan kepekaan pencipta untuk mempublikasikan kepada masyarakat.

Mengenai kajian sumber dan referensi Gustami (2000: 19) menjelaskan:

Referensi yang ada, pada umumnya merupakan karya tulis dalam bentuk uraian singkat, penampilannya terpisah-pisah atau terpotong-potong dan belum dirangkai sebagai suatu keutuhan pembahasan dalam konstruksi historis.

Seperti Karya yang sudah diwujudkan sebelumnya menjadi patokan serta memposisikan originalitas karya yang diciptakan baik karya sendiri maupun karya orang lain. Proses penciptaan karya diawali studi lapangan, pustaka serta media online guna untuk mendapatkan data dan melihat apakah tema atau karya yang sudah dibuat oleh orang lain atau belum sama sekali. Hal ini untuk mendapatkan ide yang digunakan untuk menggali konsep serta penerapan aksara Batak Mandailing dalam bentuk karya. Tinjauan karya dilakukan untuk menelusuri sumber informasi dalam bentuk buku, karya-karya, maupun sejenisnya.



Gambar: 01

Aksara Batak, Tulisan diambil dari buku Richard Sinaga
(Foto M. Wildan Nasution, 2022)

a. Aksara Batak Mandailing

Aksara Mandailing merupakan tulisan kuno dikenal sebagai induk dari aksara Batak (*Ina ni Surat*). Aksara ini merupakan metamorfosa dari huruf Pallawa. Berdasarkan penelitian para ahli sejarah dan antropolog, Aksara Mandailing ini menyebar dari selatan (Mandailing) hingga ke arah utara (Toba).

Sejak Aksara ini dipergunakan untuk menulis kertas (*pustaka*) yang menerangkan keterangan, yang terbuat dari kulit kayu (*lak-lak*) dilipat, dan ada juga yang terbuat dari satu ruas bambu. Bentuk Surat yang terbuat dari kulit kayu yang dilipat-lipat biasanya berisi mantra dan penyembuhan tradisional. Tetapi ada juga yang berisi ilmu perbintangan (semacam ilmu *astrologi*), ilmu meramal, dan ilmu gaib. Sebelumnya surat yang terbuat dari bambu satu ruas atau lebih, biasanya berisi *tarombo* atau silsilah keluarga (Nasoichah, 2016: 4).

Seperti penjelasan di atas dapat di petik bahwa tulisan aksara Batak Mandailing dahulu dapat dipergunakan sebagai ilmu pengobatan dan gaib seperti terkena sihir. Dalam aksara Batak sendiri memiliki perbedaan huruf, sebagaimana hasil wawancara dengan budayawan Mandailing bapak Askolani Nasution menuturkan; Ada beberapa penyebutan huruf yang jarang disebutkan dalam aksara mandailing seperti huruf (wa) dan huruf ini tidak terdapat pada aksara Batak lainnya di Sumatera Utara. Huruf atau aksara adalah sistem tanda yang dipakai oleh manusia untuk berkomunikasi antar manusia sedikit banyaknya mewakili perkataan, namun aksara Mandailing memiliki perbedaan dengan aksara Batak lainnya di Sumatera Utara. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Uli Kozok mengungkap:

Di beberapa daerah di Toba dan di Mandailing ada kecenderungan ke arah bentuk yang lebih bersegi seperti (a), sedangkan bentuk dan yang kini sering dianggap "asli" Toba terlalu bersegi dan jarang dijumpai di dalam naskah-naskah Batak (2009: 94).

Penciptaan karya berupa bentuk aksara Mandailing dijadikan sebagai objek utama dalam karya tiga dimensi yaitu karya logam kontemporer, menggunakan teknik tatah dan lipat serta dengan campuran bahan kawat. Pemakaian visual dari tulisan aksara mandailing sebagai objek pada karya dilakukan agar menjadi pusat perhatian dalam karya yang diwujudkan sehingga pecinta seni dapat tertarik pada karya yang sudah diwujudkan.

A. Orisinalitas Karya

Tinjauan karya-karya sejenis yang sebelumnya, untuk memposisikan orisinalitas karya yang diciptakan baik karya sendiri maupun perupa lain, proses penciptaan karya diawali observasi untuk mendapatkan data untuk melihat perbedaan dari karya sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan ide kreatif yang digunakan untuk menggali konsep pada penerapan visual karya.

Keaslian terhadap karya seni sangat berpengaruh dikarenakan karya sebagai objek utama sekaligus pembanding dari karya, juga menjadi ciri khas suatu karya seni yang disebut sebagai kebenaran karya terbaru. Karya biasanya berangkat dari observasi serta pengalaman pengkarya kemudian diwujudkan sebagai bentuk rangsangan terhadap penikmat seni. Hal ini bertujuan agar kebaruan pada karya tetap terjaga dari plagiat sehingga nilai orisinalitas tetap utuh dan tidak terdapat kesamaan dari karya terdahulu. Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetika. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seniman atau desainer (Sachari, 2002: 45).

Seperti melakukan perbandingan dari karya sebelumnya kemudian dikomparasikan, hal ini lebih menyakinkan bahwa karya tersebut layak untuk diwujudkan dan dipamerkan dengan melakukan proses pengkajian guna membandingkan karya yang sudah ada.



Gambar: 02

Aksara Mandailing

Desa *Sigalapang Julu*

(Foto: Sahril Fitriansyah, 2022)

Gambar di atas merupakan tulisan aksara Batak Mandailing yang berlokasi di desa *Sigalapang Julu*, Panyabungan, kabupaten Mandailing Natal. Gambar aksara di atas jika di terjemahkan memiliki arti desa tersebut yaitu desa (*Sigalapang Julu*), dan jika di komparasikan terhadap garapan karya maka jelas adanya kesinambungan dengan wujud karya yang bersumber dari aksara Batak Mandailing. Hal ini yang membuat pengkarya sangat tertarik dalam penciptaan karya seni yang bersumber aksara batak, selain tertarik juga sebagai bentuk pelestarian budaya hasil peninggalan leluhur pengkarya.



Gambar: 03

Judul: Kerinci Sekepal Tanah Surga #3

Karya: Andi Febrian Putra

Teknik: Ukir, dan Scrool

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

Karya di atas berbahan kayu surian dengan campuran beberapa warna sebagai pelapisan karya dan sebagai media pajangan interior, objek aksara *incung* Kerinci sebagai media pada perwujudan karya, dengan menggunakan teknik ukir kayu berwarna coklat dan hitam. Ditinjau dari karya di atas maka terdapat beberapa perbedaan seperti media, bahan yang digunakan untuk penggarapan karya yaitu plat Aluminium. Jika ditinjau dari teknik, sangat berbeda karena teknik yang digunakan dalam penggarapan karya nanti merupakan teknik tatah dengan memadukan teknik susunan kawat pada tulisan aksara. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dilihat beberapa aspek perbedaan antara kedua karya yang dimaksud.

E. Landasan Teori

1. Konsep Penciptaan

Karya seni tidak lahir tanpa adanya teori yang berkaitan dengan konsep untuk mewujudkan suatu karya, melainkan beberapa proses diantaranya mencari berbagai referensi seperti studi pustaka, dan media online untuk bertujuan agar efektif dalam penggarapan karya. Dengan memperkuat ide penciptaan, maka pengkarya menggunakan beberapa landasan pemikiran yang dijadikan sebagai acuan dalam penciptaan karya seni seperti konsep (bentuk, fungsi, dan estetis). Landasan tersebut berupa teori-teori atau pendapat para ahli tentang mewujudkan suatu karya. Konsep yang digunakan dalam penciptaan karya yaitu menggunakan konsep Revitalisasi, merupakan karya studi-tradisi dalam usaha mencari alternatif pelestarian, dengan mencoba menghadirkan kembali atau meniru karya peninggalan (warisan) budaya masa lalu (Dharsono, 2016: 92).

Perwujudannya dengan mengolah hasil dari ungkapan perasaan pengkarya sendiri, sehingga strategi penciptaan sebagai konsep berkarya adalah dengan menafsirkan kembali bentuk tulisan aksara dan pemaknaan nilai tradisi sesuai teknik dan ekspresi pengkarya secara individual dalam mengungkapkan ide gagasan. Karya seni merupakan proses pengolahan teknik pada pengkarya dalam menafsirkan pesan melalui perasaannya.

Tetapi berawal dari peristiwa yang terjadi di masyarakat Mandailing, maka pengkarya ingin menghadirkan dan melestarikan kembali dalam bentuk karya logam kontemporer diharapkan ke depannya karya yang diciptakan dapat

memberikan pemahaman, edukasi serta ajaran dengan objek aksara Batak Mandailing dan ditambah dengan elemen pendukung untuk menambah penyampaian pesan yang tersirat oleh pengkarya sendiri yang telah diekspresikan dan dikreasikan secara individual. Sehingga tercapai keinginan dalam melestarikan dan memfugar kembali nilai pada Aksara Mandailing kepada masyarakat Sumatera Utara terkhusus etnis Mandailing. Untuk mencapai hasil yang diinginkan, maka pengkarya mempertimbangkan beberapa persoalan yang merupakan bagian perwujudan karya di antaranya.

2. Bentuk

Karya yang digarap berupa karya seni berbentuk tiga dimensi pajangan (lampu hias), aksara sebagai objek utama dalam ide penggarapan karya. Sebagaimana yang disampaikan oleh Dharsono bahwa:

Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *spesial form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya (2016: 8).

Visual formnya, pengkarya menjadikan objek aksara Mandailing dikarenakan merupakan ikon budaya Batak yang harus dilestarikan kembali. Karya yang diciptakan memiliki fungsi lain dari aslinya sehingga menjadi lebih menarik, unik dan estetis. Bentuk karya yang digarap merupakan karya seni dengan bentuk karya tiga dimensi berupa lampu hias dan pajangan dengan menggunakan teknik tatah dan jalin kawat. Visual karya yang diwujudkan

berupa hiasan interior ruang tamu (pajangan) dengan ukuran bervariasi, tinggi 90 *centimeter*, panjang 60 *centimeter*, lebar 36 *centimeter*, bentuk pada karya aksara Mandailing disesuaikan dengan ukuran besar bidang karya.

Spesial formnya adalah penciptaan karya seni yang diciptakan oleh pengkarya tidak hanya mengutamakan bentuk tulisan saja namun nilai estetisnya juga dalam pembuatan karya, tetapi juga pengkarya tetap memuat pesan dan di dalam karya yang diciptakan. Pesan terlihat pada bentuk tulisan aksara Mandailing yang berlatar bentuk aksara dengan menambahkan kata-kata tersirat bagi masyarakat Mandailing.

3. Fungsi

Karya yang digarap memiliki nilai fungsi dan tidak semata-mata untuk kepuasan individual melainkan secara luas untuk memperkenalkan kepada masyarakat umum dan bisa menjadi acuan kepada seniman yang melihat karya. Adapun fungsi menurut Dharsono (2004: 31) mengungkapkan “Keberadaan karya seni secara teoritis berhubungan dengan kegunaan atau fungsi. Ada tiga macam pengertian fungsi yaitu: Fungsi Personal, Fungsi Sosial, dan Fungsi Fisik”.

Fungsi karya secara personal merupakan suatu pengembangan ide dan kreativitas pengkarya dalam proses penciptaan karya seni, baik dalam proses observasi lapangan maupun observasi pustaka sangat membantu dalam berkarya secara personal. Adapun Fungsi Personal bermaksud untuk mengekspresikan perasaan, kekhawatiran pengkarya terhadap keberadaan dan penggunaan aksara

Mandailing di masa mendatang, kemudian juga memperkenalkan kembali serta menjunjung tinggi nilai-nilai peninggalan budaya dan tradisi salah satunya aksara Mandailing kepada masyarakat luas, khususnya wilayah Mandailing dan Tapanuli bagian selatan.

Fungsi sosial pada karya sebagai edukasi ini bertujuan memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri pengkarya bahwa karya yang diwujudkan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat melalui karya logam, sekaligus sebagai bentuk pelestarian peninggalan budaya masa lalu. Bahkan Dalam karya yang diwujudkan berupa metode pendekatan kepada masyarakat, penikmat seni, budayawan maupun arkeologi yang melihat karya aksara Batak Mandailing.

Fungsi fisik terhadap pengkarya pada perwujudan karya ini, berupa karya tiga dimensi dengan ide penciptaan aksara Batak Mandailing digunakan sebagai media pajangan *outdoor* dan dalam ruangan Rumah. Halaman Rumah merupakan tempat terjadinya interaksi sosial (*silaturahmi*) sesama insan dan berbincang serta berdiskusi, dengan adanya karya ini maka tamu tertuju dan melihatnya sehingga dapat mengingatkan kembali nilai peninggalan budaya Mandailing yang terkandung dan tersampaikan pesan melalui karya tiga dimensi.

Berdasarkan pernyataan di atas penciptaan karya seni tidak terlepas dari ide pengkarya, demikian karya yang diciptakan memberikan kepuasan bagi pengkarya. Mengenai karya yang diwujudkan berfungsi sebagai edukasi serta pajangan *outdoor* dan dalam ruangan Rumah.

4. Estetis

Dalam karya yang diciptakan tidak semata-mata untuk kepuasan individual, melainkan memiliki nilai estetis yang berpengaruh kepada penikmat hal ini bersifat luas yang dimuati bermacam ciri khas untuk menyatakan penilaian pribadi yang kebetulan menyenangkan penikmat seni ketika melihat wujud karya. Karya tidak hanya berpatok kepada nilai keindahan semata melainkan memiliki nilai ekonomis, serta mempunyai nilai asli pada karya untuk menambah keinginan penikmat dalam melihat wujudnya.

Dharsono menyatakan:

Keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal. Kualitas yang paling sering disebut adalah kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*), dan perlawanan (*contrast*), (2004: 11).

Uraian di atas dapat diketahui, karya yang diwujudkan bermanfaat untuk kebutuhan secara murni. Karya yang diciptakan dapat memenuhi nilai keindahan dan estetis, serta memuaskan diri pengkarya maupun masyarakat. Bentuk karya memiliki nilai keindahan hal ini dapat dilihat dari unsur-unsur rupa seperti garis, bidang, warna, tekstur dan ruang, yang menjadi kesatuan dalam karya. Selain itu karya yang dibuat mempunyai kesan yang dilahirkan dari aksara Batak Mandailing.

5. Warna

Menurut Dharsono (2017: 46), warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Warna yang diterapkan pada karya yaitu coklat, hitam, dan emas agar berkaitan dengan warna khas daerah Mandailing, bertujuan untuk memperlihatkan ciri khas daripada asal Aksara Batak Mandailing. Adapun maksud warna yang digunakan Merah; melambangkan semangat keberanian. Hitam; melambangkan masa sebelum Islam. Emas; melambangkan kemewahan dan kemakmuran (Askolani Nasution, 2022).

6. Tekstur

Menurut Dharsono (2017: 45), tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa. Tekstur yang dihadirkan dalam karya tiga dimensi dalam bentuk pajangan sudah tercipta dengan berbagai macam penggunaan media logam lainnya dan ditegaskan dengan membuat tekstur titik-titik pada Aksara Mandailing. Bentuk aksara Mandailing merupakan objek paling penting yang ditonjolkan pada karya sehingga memiliki ciri khas dan nilai keindahan. Nilai keindahan yang lahir dari karya berupa visual karya yang menggunakan beragam pengayaan garapan dan bahan media seperti plat Aluminium dan kawat, dari hasil proses tahap akhir karya juga melahirkan suatu nilai estetis.

7. Kontemporer

Kontemporer merupakan perkembangan seni yang terpengaruh pada modernisasi, hal ini sebagai ungkapan emosional pengkarya dalam mewujudkan karya seni modern. Menurut Soedarso, menjelaskan:

Dalam proses pembentukan seni rupa modern, dalam hal ini, justru teks dan konteks yang dibangun memperlihatkan kecenderungan menggali akar-akar budaya dan sejarah setempat. Proses inilah yang kemudian dapat diidentifikasi sebagai pembentukan identitas dalam dunia seni rupa (2006: 260-261).

Penjelasan di atas jelas kaitannya dengan karya yang diwujudkan, penciptaan ini didasari atas pemikiran melalui media yang digunakan. Ide ini hadir menyesuaikan objek Aksara Mandailing kemudian dikemas secara modern, dan mengarah pada konsep yang dipakai pengkarya. Jika ditinjau dari visual pada karya yang diwujudkan memiliki bentuk *font* aksara Mandailing yang diciptakan bentuk wujud nyata tiga dimensi yang dikemas dengan kontemporer dan untuk wujud visual kontemporer dengan menambahkan ikatan kawat yang mengelilingi daripada karya yang diciptakan.

F. Metode Penciptaan

Terbentuknya sebuah karya seni melalui beberapa proses yang sebelumnya direncanakan dengan matang menyangkut dengan ide, bahan dan bentuk serta makna yang ingin disampaikan kepada penikmat seni melalui karya yang diwujudkan. Dalam melahirkan karya seni khususnya logam melalui beberapa tahap yaitu tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan karya. Sebagaimana penjelasan Gustami, bahwa:

Dalam proses melahirkan sebuah karya seni khususnya kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu (1) Eksplorasi, yang meliputi langkah penggambaran jiwa, dan penjelajahan dalam menggali sumber persoalan. (2) Perancangan, yang terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk sketsa alternatif kemudian dipilih sketsa terbaik, dan (3) Perwujudan, merupakan perwujudan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan dan harus dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang diciptakan (2007: 333).

1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi adalah melakukan studi lapangan yang bertujuan untuk menggali sumber ide, mengumpulkan data dan referensi dengan cara mengamati karya sudah ada, kemudian menjadi acuan pada karya yang di ciptakan.

Langkah-langkah penciptaan dilakukan dalam usaha mewujudkan karya, meliputi proses dan prinsip guna untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah serta kendala yang dihadapi. Langkah tersebut berupa penggalian sumber penciptaan, baik secara langsung yaitu studi lapangan, maupun tidak langsung berupa media cetak berhubungan dengan

sumber ide penciptaan. Hasil eksplorasi bertujuan untuk perenungan upaya mengenal dan mengidentifikasi masalah, selanjutnya melakukan analisis terhadap sumber ide, dengan mempertimbangkan baik bentuk maupun makna yang dijadikan pedoman penciptaan karya seni (Gustami, 2007: 329).

Pada penciptaan karya yang bersumber aksara Batak Mandailing, eksplorasi yang dilakukan yaitu melakukan tinjauan pustaka kemudian mencari data melalui tulisan maupun wawancara yang berhubungan dengan objek aksara Mandailing. Tujuannya sebagai objek utama pada karya, hal ini pengkarya ingin mengembangkan aksara Mandailing kekinian menggunakan bahan logam, tujuan hasil karya tersebut di fungsikan sebagai media penghias ruang tamu. Kehadiran karya seni melalui suatu proses perenungan, baik menyangkut ide, bentuk, bahan, dan teknik. Proses itu seperti eksplorasi, perancangan, dan pembentukan yang didasari oleh pengalaman empiris.

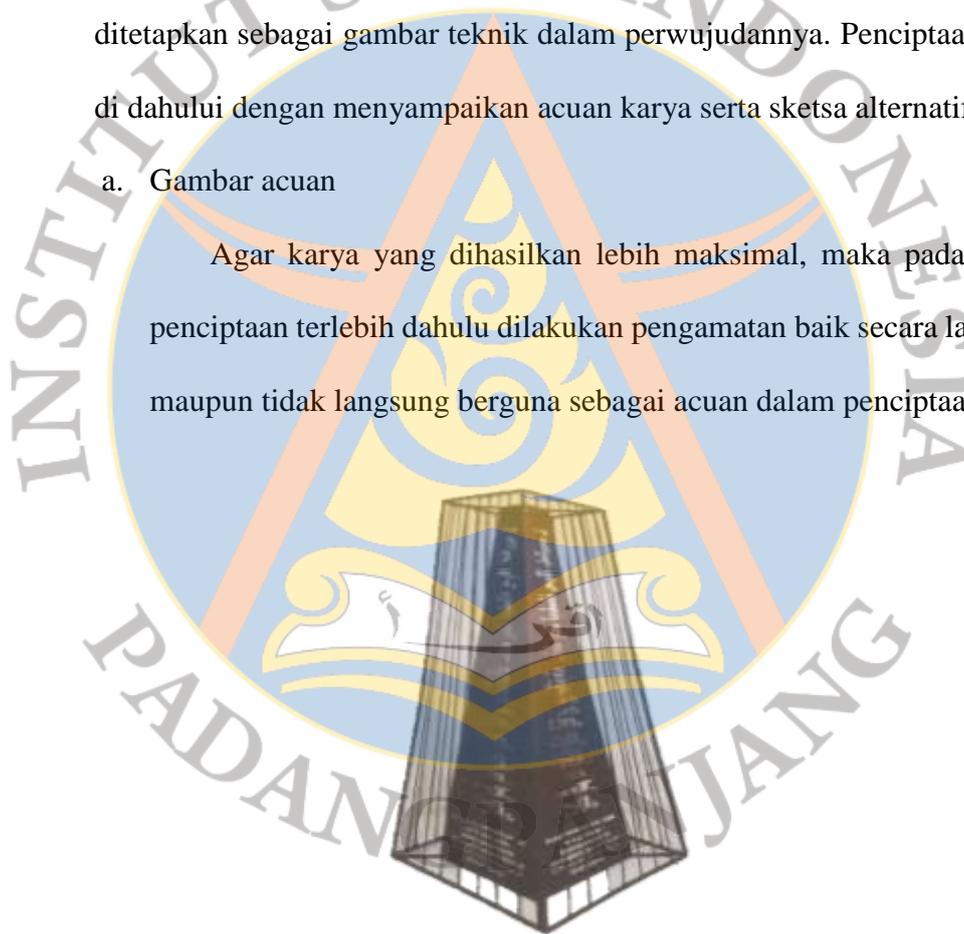
2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yang dilakukan dalam proses penciptaan aksara Batak Mandailing yaitu mengambil hasil pengamatan dari beberapa objek dan sumber data ini menjadi acuan berkarya, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa alternatif, proses ini melalui coretan kasar di atas kertas untuk menemukan bentuk karya serta ukuran yang sesuai konsep karya. Hal ini tidak lepas dari tinjauan pustaka dan pengamatan di lapangan yang dilakukan sebelumnya.

Hasil rancangan sketsa alternatif tersebut dipilih beberapa yang terbaik diantaranya menjadi desain terpilih, kemudian desain terpilih tersebut dibuat menggunakan perbandingan skala 1: 10 di atas kertas secara rinci yang dilengkapi dengan proyeksi, perspektif, ukuran dan detail (Gustami, 2007: 330). Tahap perancangan dibangun berdasarkan hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa kemudian ditetapkan sebagai gambar teknik dalam perwujudannya. Penciptaan karya di dahului dengan menyampaikan acuan karya serta sketsa alternatif.

a. Gambar acuan

Agar karya yang dihasilkan lebih maksimal, maka pada proses penciptaan terlebih dahulu dilakukan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung berguna sebagai acuan dalam penciptaan karya



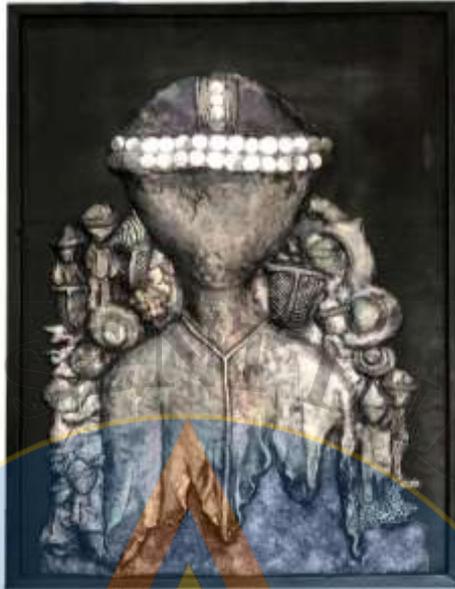
Gambar: 05

Karya: Baihaqi

Judul: Ingat

Teknik Las Listrik

Repro: M. Wildan Nasution



Gambar: 06

Karya: Marten Agung Laksono

Judul: Bilian Saleh

Teknik: Tatah Logam

Foto: M. Wildan Nasution



Gambar: 07

Orang-orangan

Lilit Kawat

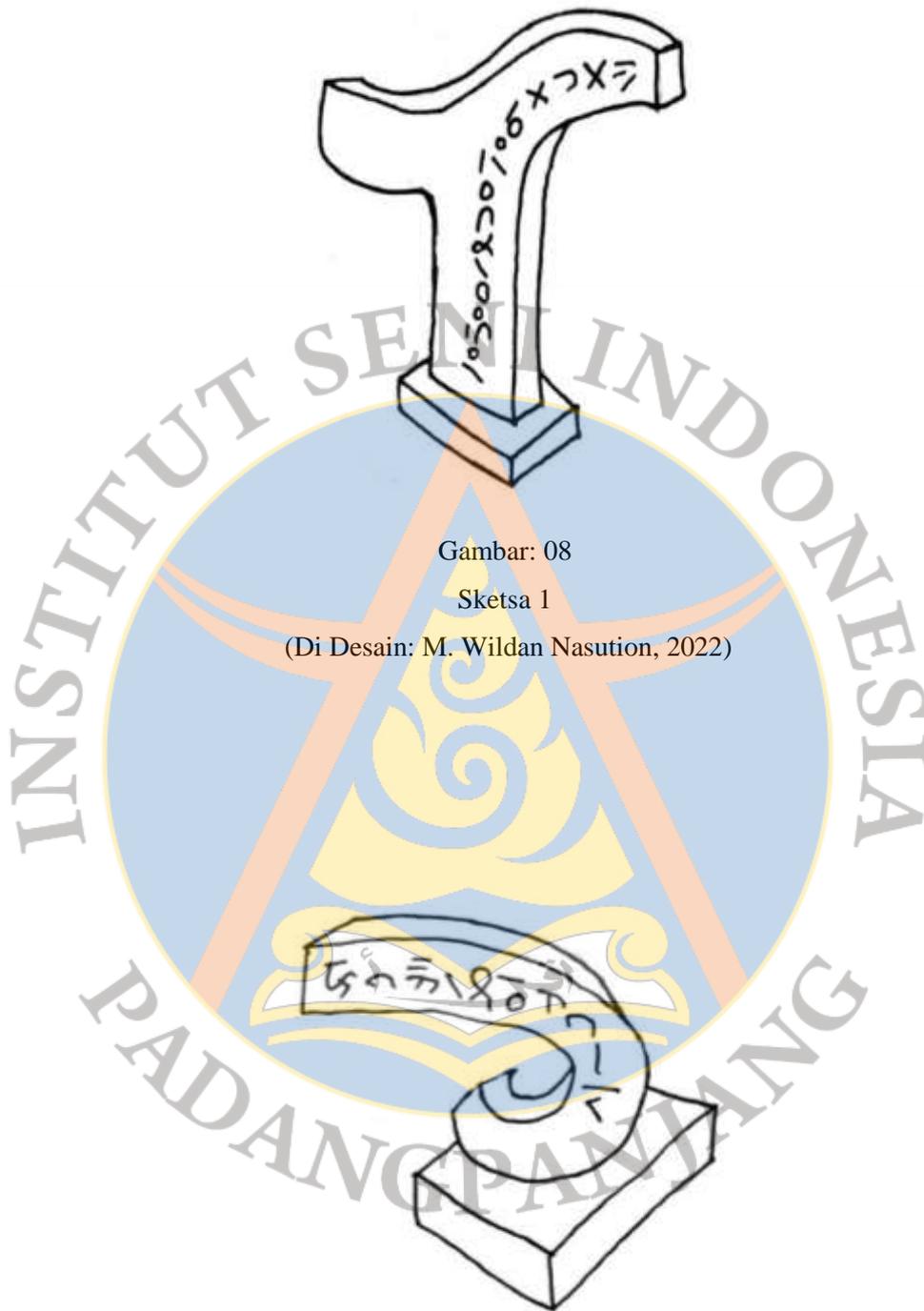
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/8162843065813111/>, 2022)

b. Sketsa Alternatif

Berdasarkan analisis dan melalui tahapan eksplorasi, untuk mendapatkan bentuk-bentuk yang sesuai konsep karya, maka dilakukan perancangan melalui sketsa alternatif. Sketsa alternatif merupakan coretan hasil eksplorasi yang dirancang dalam bidang dua dimensi diantaranya dijadikan desain terpilih. Berkaitan dengan hal ini, Sulchan menjelaskan bahwa:

Pada dasarnya, desain adalah sebuah proses yang melibatkan alat untuk memproses (informasi), subjek yang di proses (masalah), dan pemproses (desainer), kemudian hasil interaksi ketiga komponen tergantung dari kualitas masing-masing, untuk memproses diperlukan informasi yang memadai, misalnya tentang teknik, pasar, sifat pengguna, lokasi dan lain sebagainya (2011: 7).

Ungkapan diatas bersangkutan dengan desain karya yang diwujudkan. Setelah melalui proses pembuatan desain terlebih dahulu membuat sketsa alternatif sebagai gambaran dalam perwujudan karya, hasil sketsa kemudian dipilih dan dilanjutkan membuat desain atau gambar kerja. Sketsa alternatif yang telah dirancang melalui tahapan eksplorasi dengan bentuk sesuai konsep karya, berbentuk karya pajangan tiga dimensi sebagai berikut.



Gambar: 08

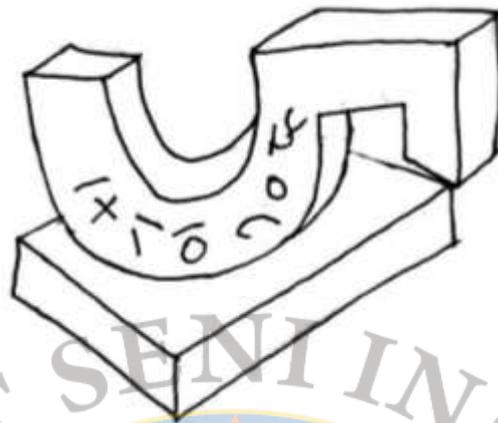
Sketsa 1

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)

Gambar: 09

Sketsa 2

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 10

Sketsa 3

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 11

Sketsa 4

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 12

Sketsa 5

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)

Gambar: 13

Sketsa 6

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 14

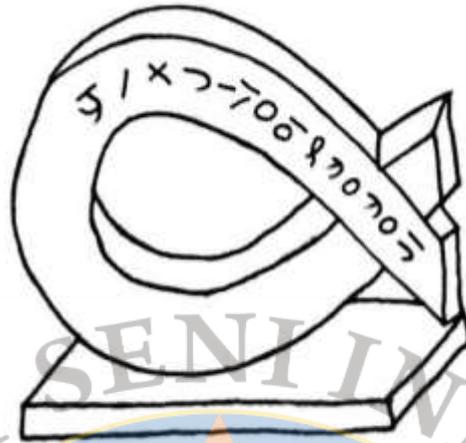
Sketsa 7

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)

Gambar: 15

Sketsa 8

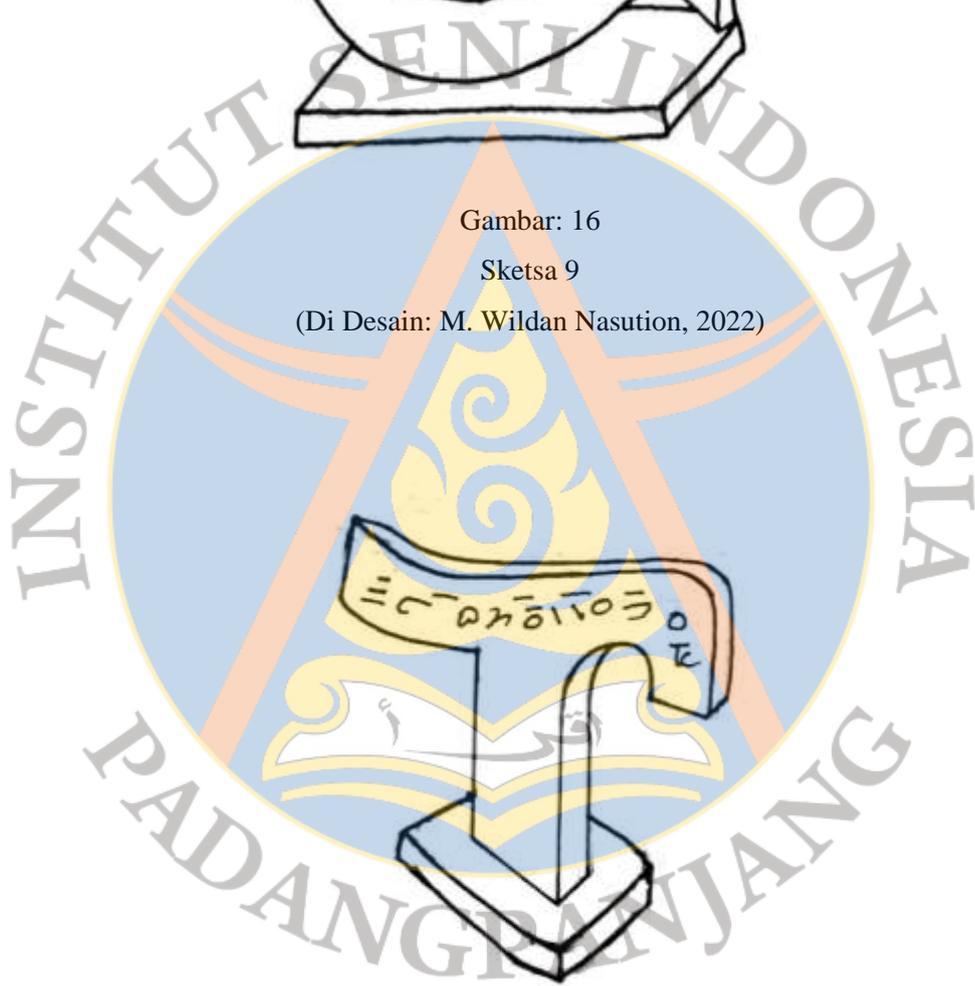
(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 16

Sketsa 9

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 17

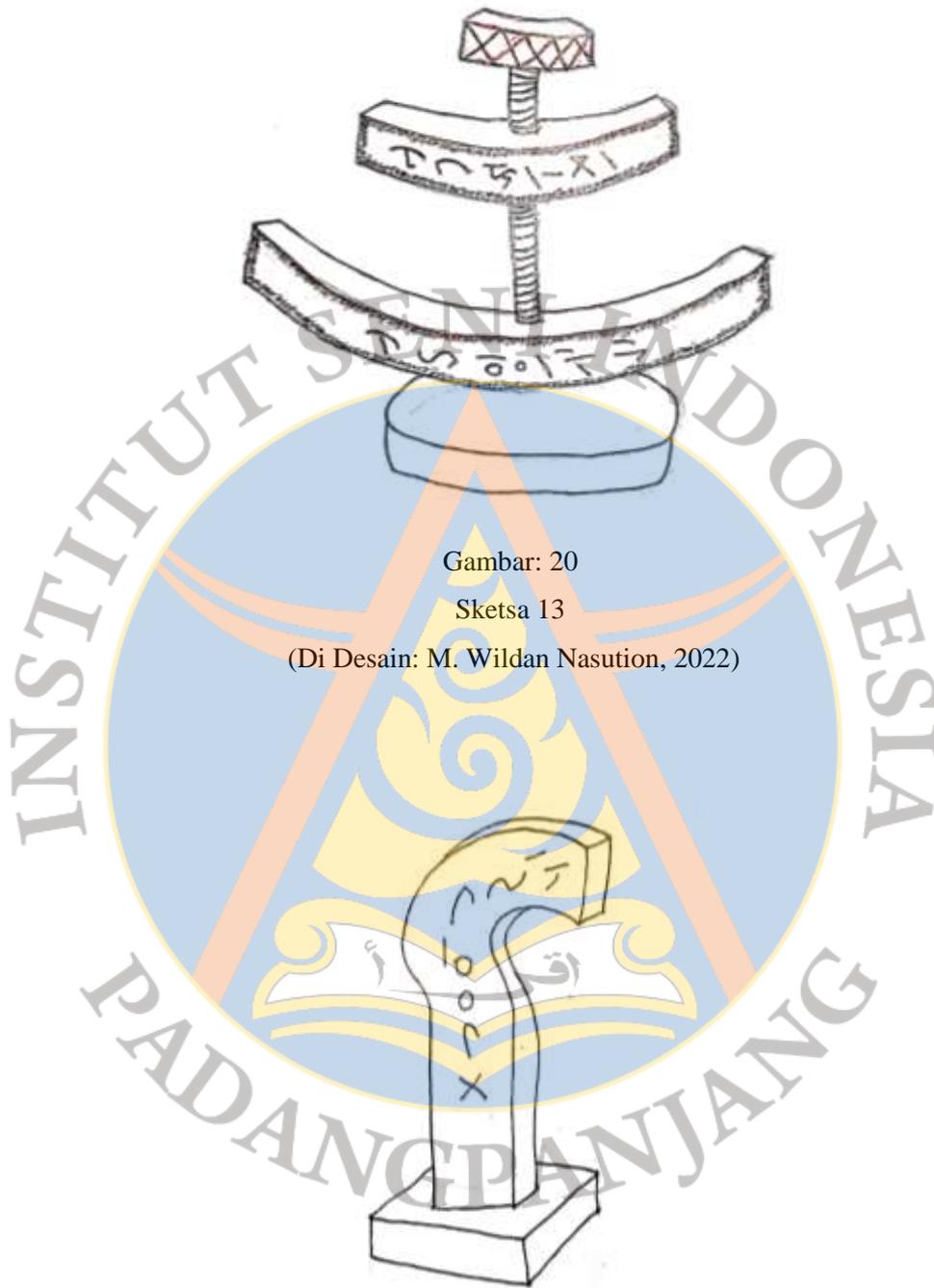
Sketsa 10

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 18
Sketsa 11
(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)

Gambar: 19
Sketsa 12
(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 20

Sketsa 13

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)

Gambar: 21

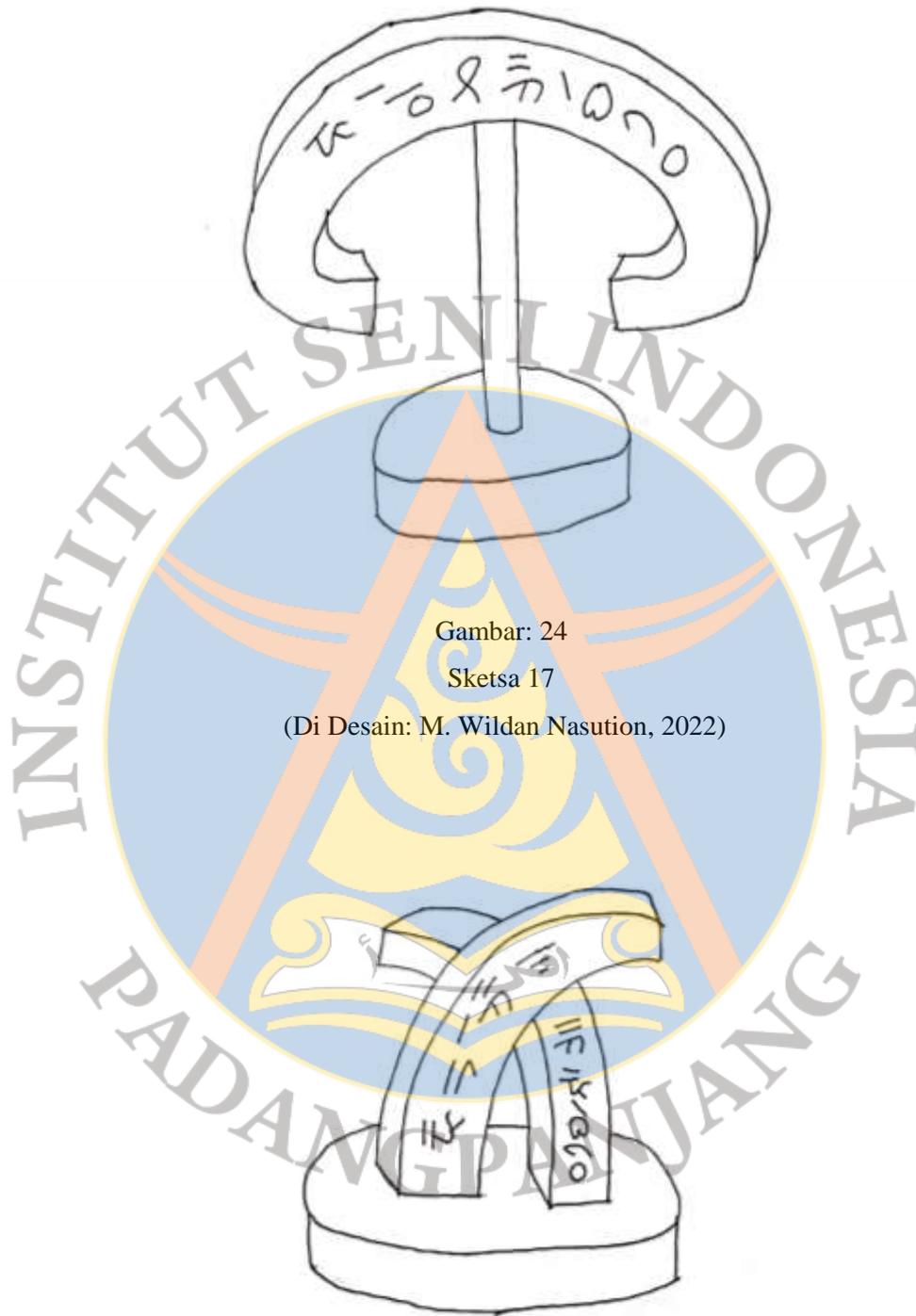
Sketsa 14

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 22
Sketsa 15
(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)

Gambar: 23
Sketsa 16
(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 24

Sketsa 17

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)

Gambar: 25

Sketsa 18

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 26

Sketsa 19

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)

Gambar: 27

Sketsa 20

(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)



Gambar: 28

Sketsa 21

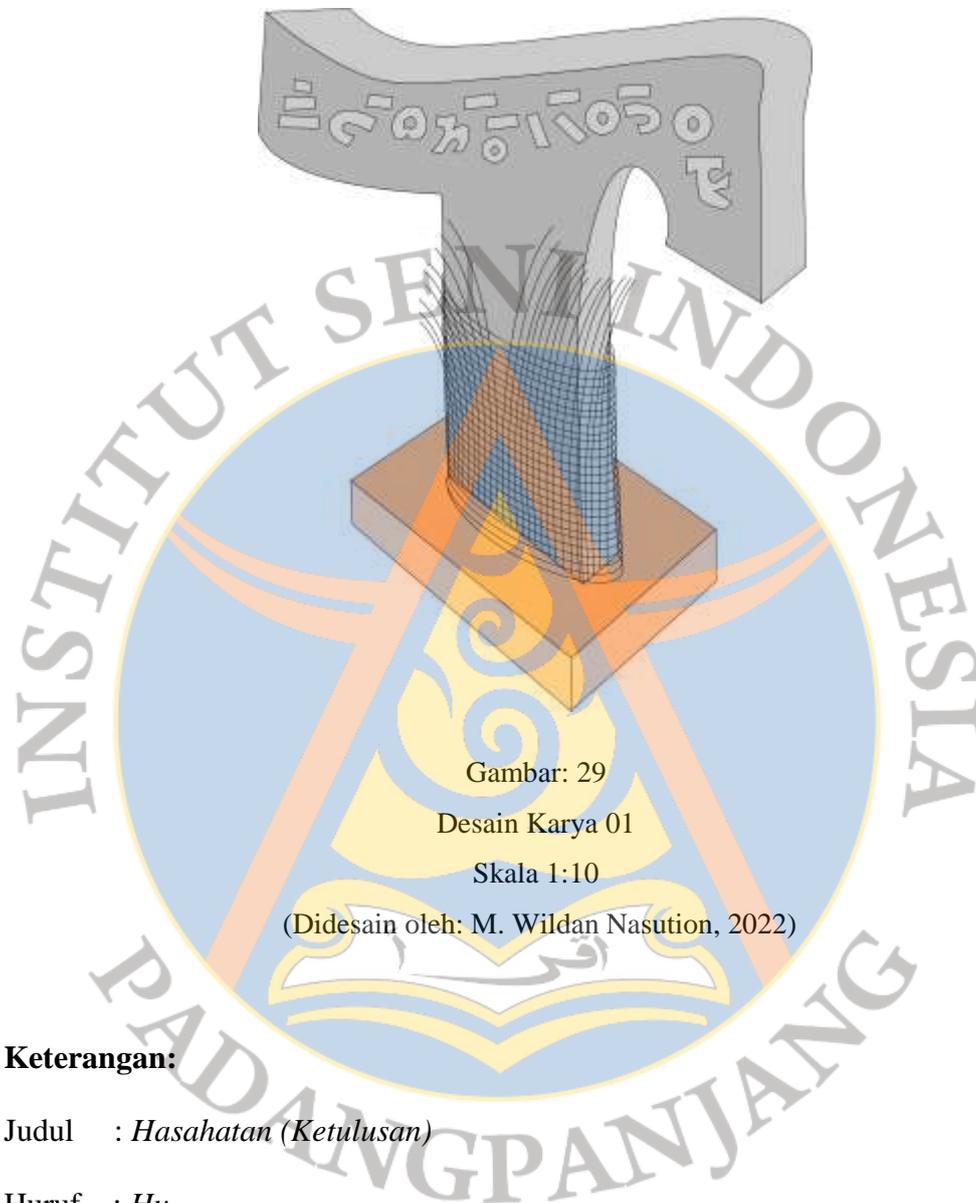
(Di Desain: M. Wildan Nasution, 2022)

c. Desain terpilih

Desain terpilih diambil dari beberapa desain alternatif kemudian dikembangkan dan diwujudkan ke dalam karya dengan teknik dan konsep yang telah direncanakan. Setelah melalui proses pemilihan desain, desain tidak bisa lagi bertumpu pada kontemplasi seseorang dan ini memerlukan pendekatan dengan Cara berfikir tersendiri, (Sulchan, 2011:8).

Proses desain merupakan suatu kegiatan yang dimulai dari gagasan ide, rancangan, atau kemampuan untuk menghasilkan karya cipta. Desain terpilih merupakan rancangan karya yang di jadikan gambar kerja. Gambar kerja adalah gambar teknik yang dibuat secara detail dengan skala ukuran. Pada proses perwujudan desain pengkarya menggunakan skala 1: 10, bentuk dari setiap desain dibuat lebih menonjolkan visual aksara Batak Mandailing yang diterapkan pada karya sehingga mudah dikenali oleh penikmat seni.

- **Desain Terpilih Sebagai Berikut.**



Gambar: 29

Desain Karya 01

Skala 1:10

(Didesain oleh: M. Wildan Nasution, 2022)

Keterangan:

Judul : *Hasahatan (Ketulusan)*

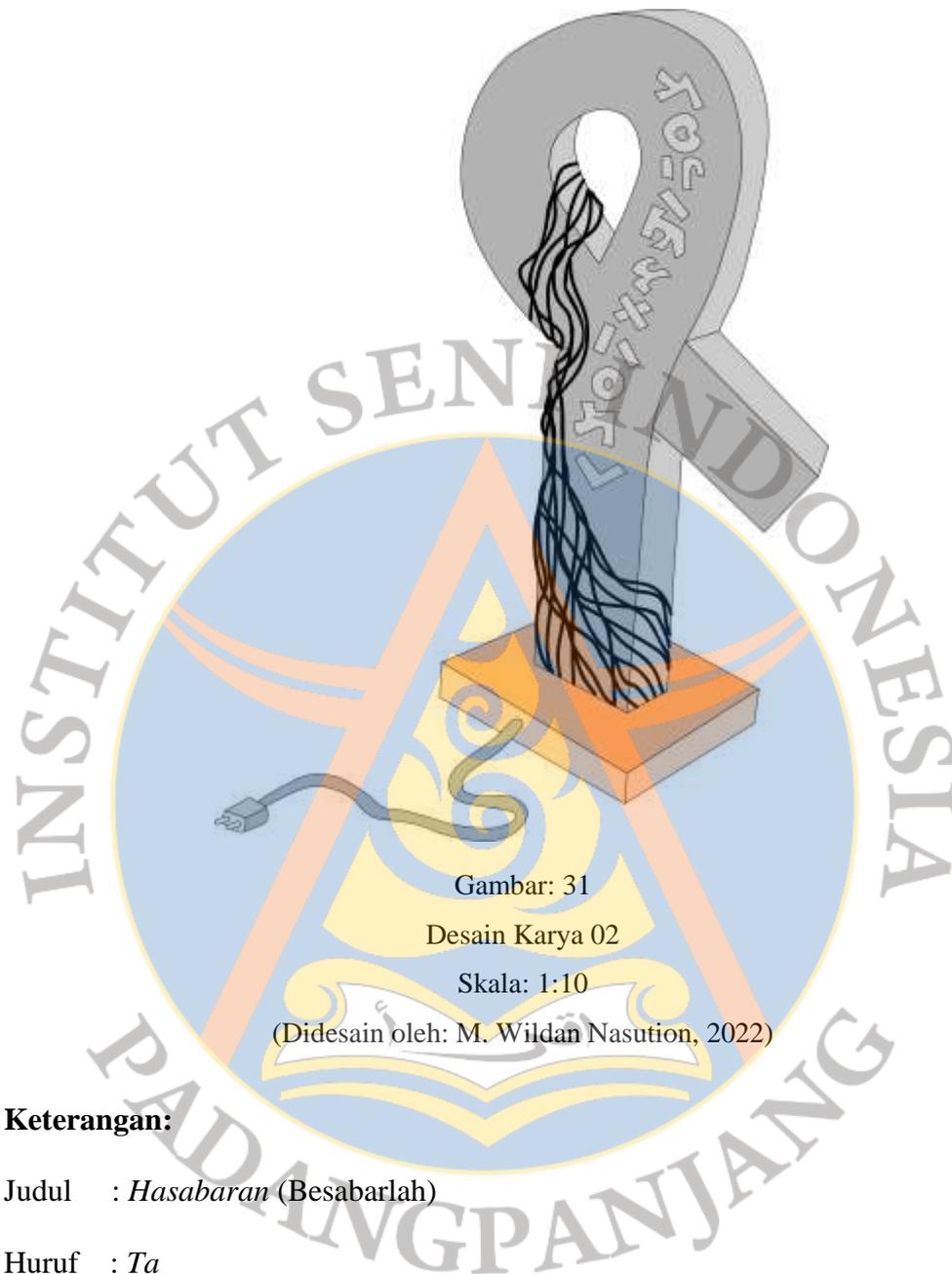
Huruf : *Hu*

Bahan : Plat Aluminium dan Kawat

Teknik : Sodem, Patri dan Susun kawat

Ukuran : Tinggi 80 *centimeter* x Panjang 60 *centimeter* x Lebar 36 *centimeter*

Tahun : 2022



Gambar: 31

Desain Karya 02

Skala: 1:10

(Didesain oleh: M. Wildan Nasution, 2022)

Keterangan:

Judul : *Hasabaran* (Besabarlah)

Huruf : *Ta*

Bahan : Plat Aluminium dan Kawat

Teknik : Sodat, Patri dan Susun Kawat

Ukuran : Tinggi 90 *centimeter* x Panjang 35 *centimeter* x Lebar 34 *centimeter*

Tahun : 2022

7 7 \ 1 5 0 1 0 0 < X 9 6

Aksara Tampak Belakang



Sambungan Plat



Detail Kabel Lampu

Keterangan:

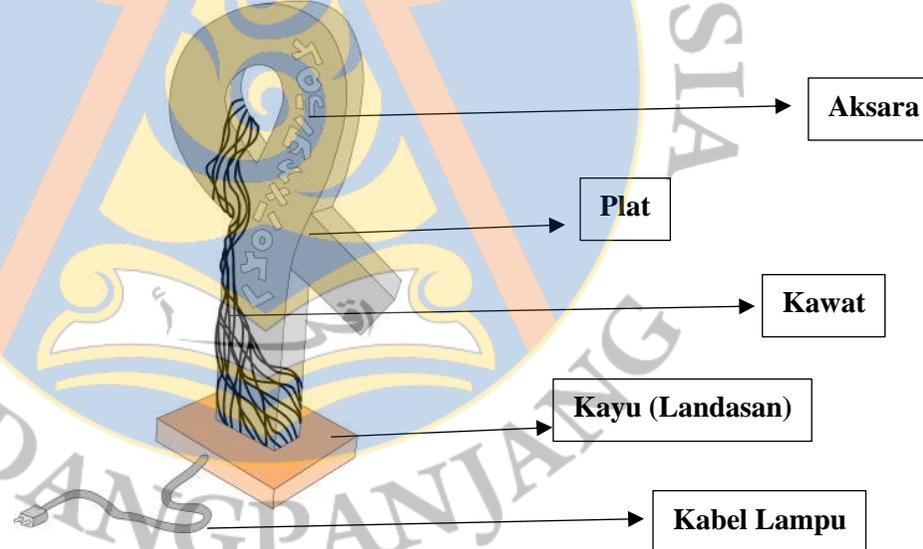
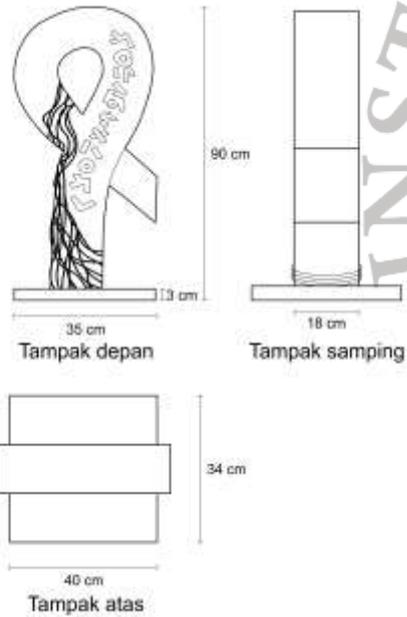
Gambar: 32

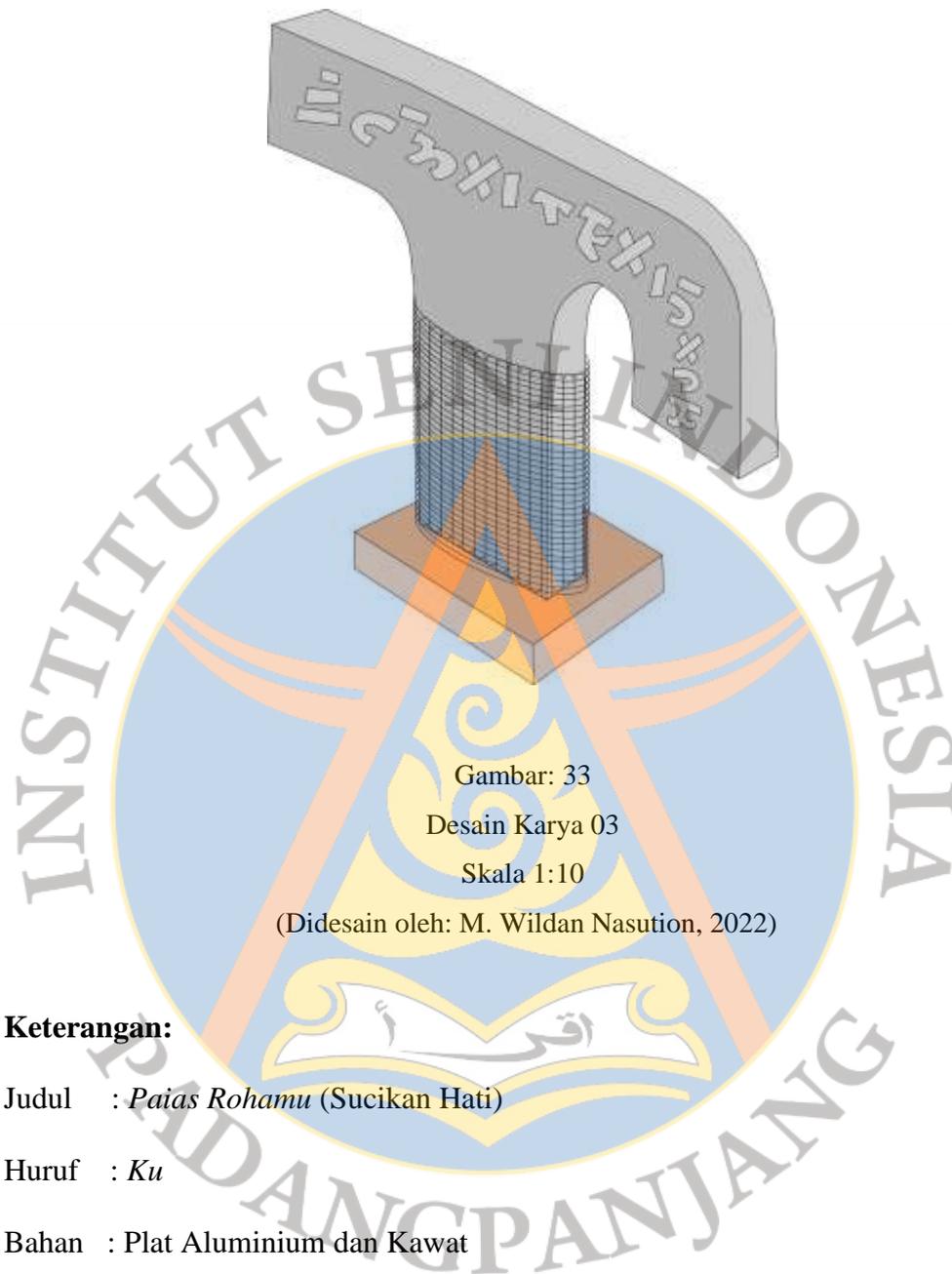
Gambar Kerja 03

Skala 1:10

Ukuran : T. 90 cm x P. 35 cm x 34 cm

Teknik : Sodet, Patri, dan Susun Kawat





Gambar: 33

Desain Karya 03

Skala 1:10

(Didesain oleh: M. Wildan Nasution, 2022)

Keterangan:

Judul : *Paías Rohamu (Sucikan Hati)*

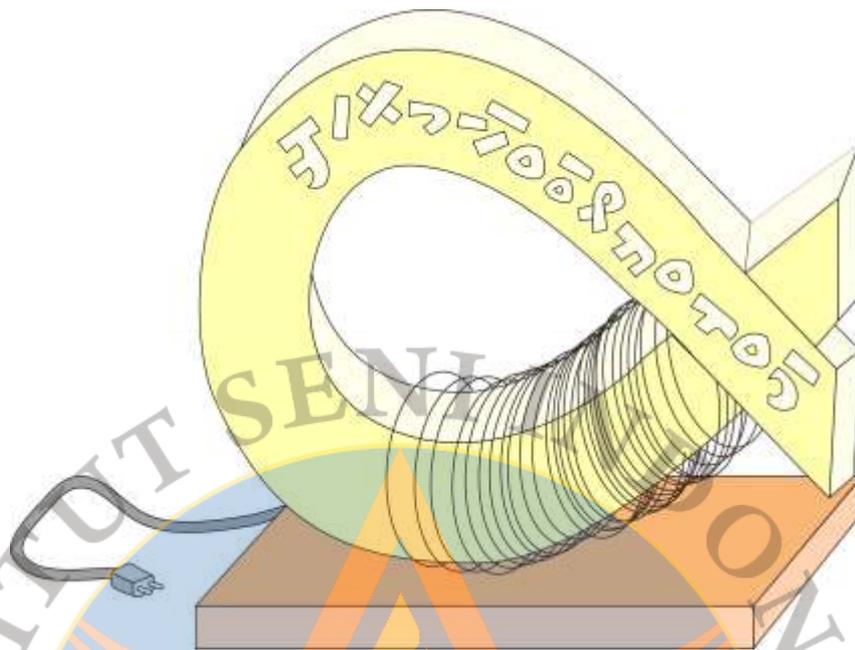
Huruf : *Ku*

Bahan : Plat Aluminium dan Kawat

Teknik : Sodat, Patri dan Susun Kawat

Ukuran : Tinggi 70 centimeter x Panjang 60 centimeter x Lebar 34 centimeter

Tahun : 2022



Gambar: 35
Desain Karya 04

Skala 1:10

(Didesain oleh: M. Wildan Nasution, 2022)

Keterangan:

Judul : *Halak Hita* (Pribumi)

Huruf : *Ma*

Bahan : Plat Aluminium dan Kawat

Teknik : Tatah, Patri dan Susun Kawat

Ukuran : Tinggi 60 *centimeter* x Panjang 70 *centimeter* x Lebar 36 *centimeter*

Tahun : 2022



Gambar: 37

Desain Karya 05

Skala 1: 10

(Didesain oleh: M. Wildan Nasution, 2022)

Keterangan:

Judul : *Mandilat Hata* (Menjilat Perkataan)

Huruf : *Ku*

Bahan : Plat Aluminium dan Kawat

Teknik : Tatah, Patri dan Susun Kawat

Ukuran : Tinggi 80 *centimeter* x Panjang 60 *centimeter* x Lebar 35 *centimeter*

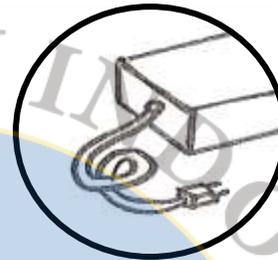
Tahun : 2022

Handwritten text in a box: 5T 00 T 00 X 1 0 R

Aksara Tampak Belakang



Kabel Lampu



Detail Kabel Lampu

Keterangan:

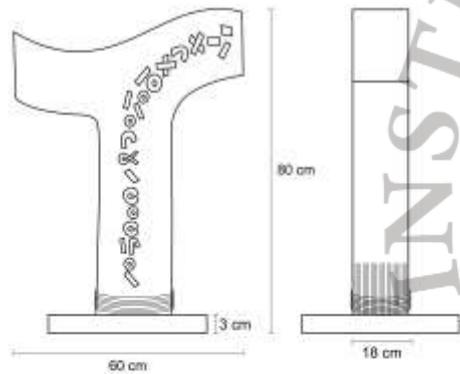
Gambar: 38

Gambar Kerja 01

Skala 1:10

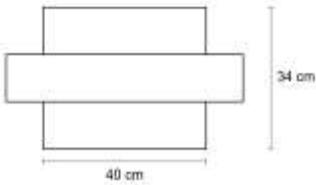
Ukuran : T. 80 cm x P. 60 cm x 34 cm

Teknik : Tatah, Patri, dan Susun Kawat



Tampak depan

Tampak samping



Tampak atas



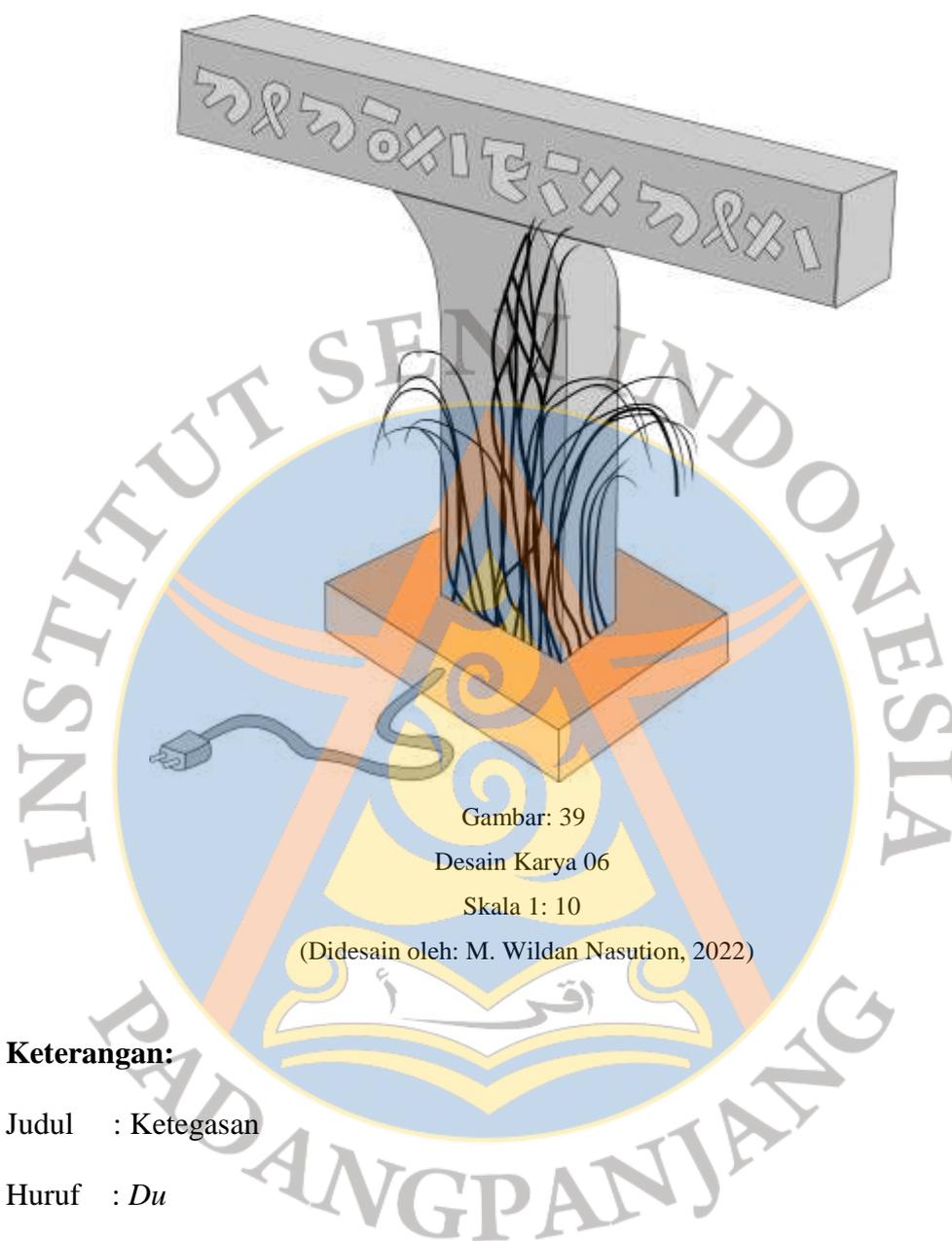
Aksara

Plat

Kawat

Kayu (Landasan)

Kabel Lampu



Gambar: 39

Desain Karya 06

Skala 1: 10

(Didesain oleh: M. Wildan Nasution, 2022)

Keterangan:

Judul : Ketegasan

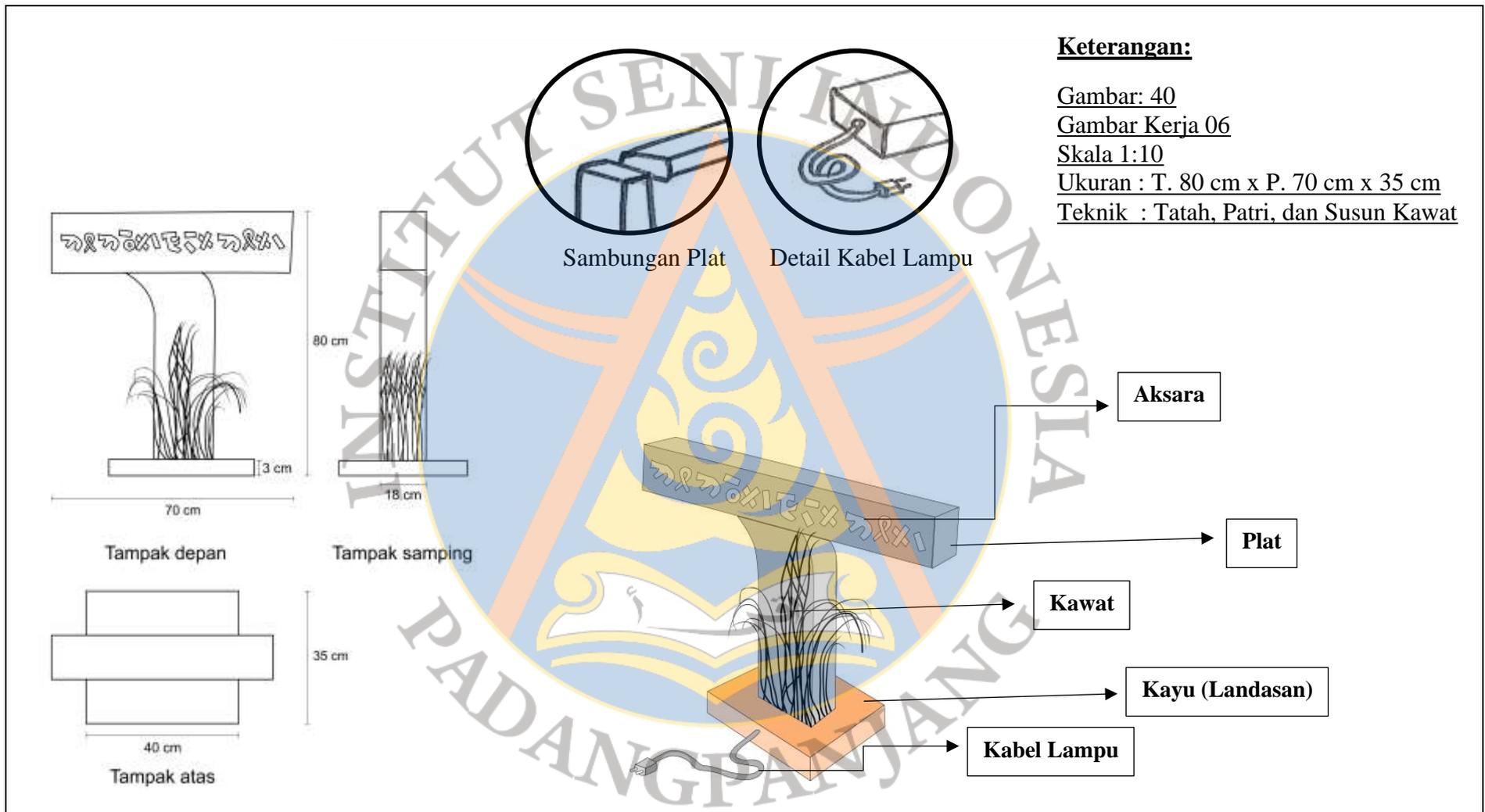
Huruf : *Du*

Bahan : Aluminium dan Kawat

Teknik : Tatah, Patri dan Susun Kawat

Ukuran : Tinggi 80 *centimeter* x Panjang 20 *centimeter* x Lebar 15 *centimeter*

Tahun : 2022





Gambar: 41

Desain Karya 07

Skala 1:10

(Didesain oleh: M. Wildan Nasution, 2022)

Keterangan:

Judul : Hangoluan (Kehidupan)

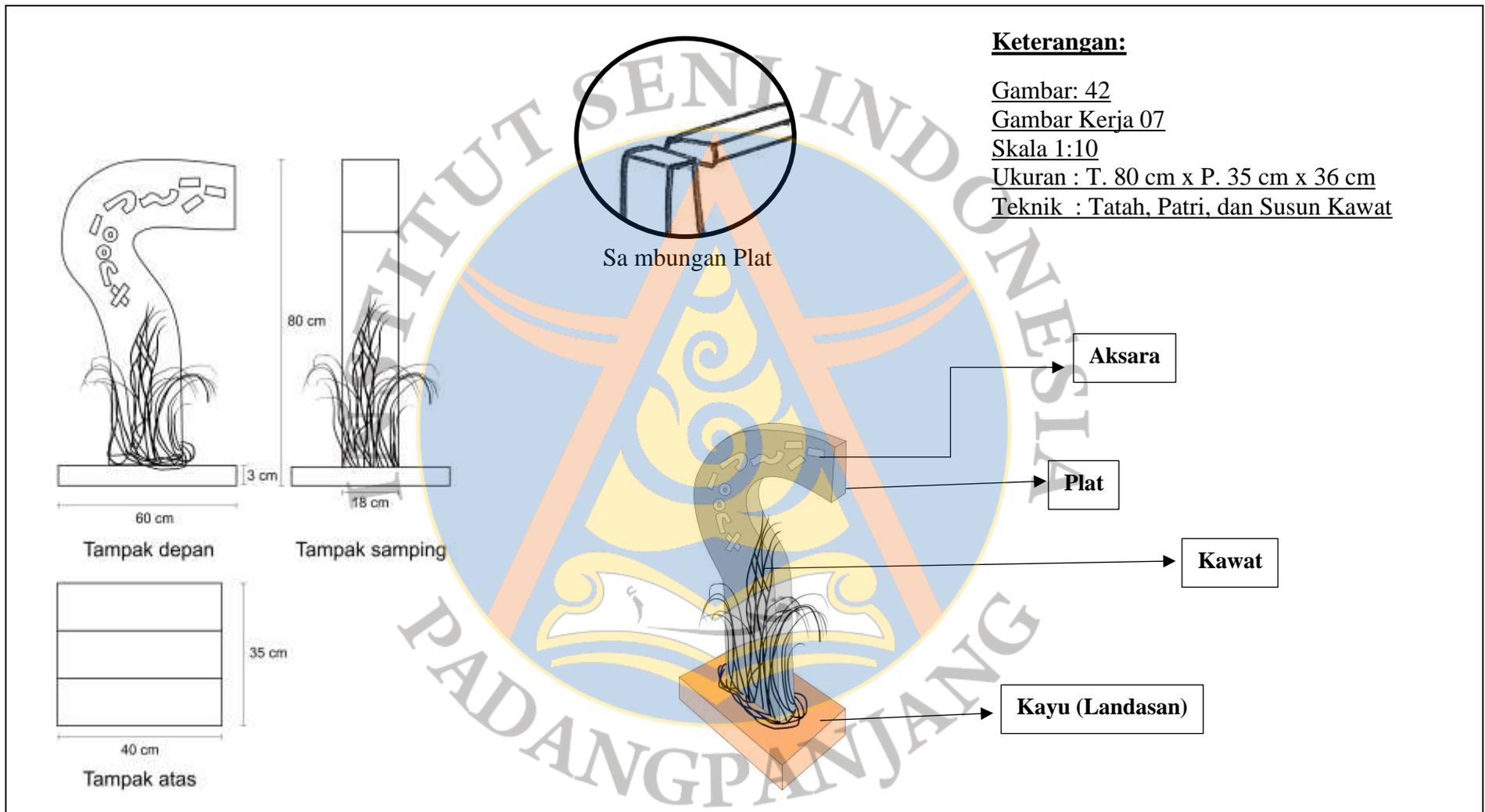
Huruf : *Lu*

Bahan : Plat Aluminium dan Kawat

Teknik : Tatah, Patri dan Jalin Kawat

Ukuran : Tinggi 90 *centimeter* x Panjang 35 *centimeter* x Lebar 36 *centimeter*

Tahun : 2022



3. Tahap Perwujudan

1) Bahan

Media terdiri dari bahan utama, bahan penunjang dan pemilihan bahan yang tepat dapat menentukan hasil sebuah karya, apalagi karya yang diciptakan berupa karya fungsional. Bahan utama yang digunakan dalam proses perwujudan karya yaitu plat Aluminium, dan beberapa media lainnya seperti: kawat dalam penggarapan karya. Alasan menggunakan plat Aluminium 0.3 dan 0.5 milimeter sebagai bahan utama karena Aluminium tersebut lebih mudah dibentuk saat perwujudan karya. Merujuk ke arah perwujudan karya Dharsono mengungkapkan:

Seniman hanya tunduk pada keharusan yang datang dari jeniusnya sendiri. Namun yang perlu digaris bawahi, bahwa jeniusnya itu menerima pengarahan dan kemampuan suasana pada saat kelahirannya (2016: 127).

Meskipun paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa plat memiliki daya tahan dan lunak dari bahan logam lainnya. Selain itu plat Aluminium mudah dibentuk. Tahap pekerjaan secara garis besar dibagi menjadi sepuluh bagian dari persiapan bahan sampai menjadi karya. Proses penciptaan karya menggunakan bahan utama selain itu dibantu dengan bahan penunjang lainnya.

- a) Plat Aluminium ketebalan 0.3 dan 0.5 milimeter, merupakan sebagai bahan utama dalam proses perwujudan karya. Bahan ini dipilih dikarenakan memiliki permukaan yang lunak ketika di cembungkan.



Gambar: 43

Aluminium

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- b) Kawat dengan ukuran 0.3 dan 07 milimeter, sebagai bahan utama serta diletakkan di sekeliling karya dan disusun sesuai dengan karya. Kawat ini juga lunak pada saat dibentuk.

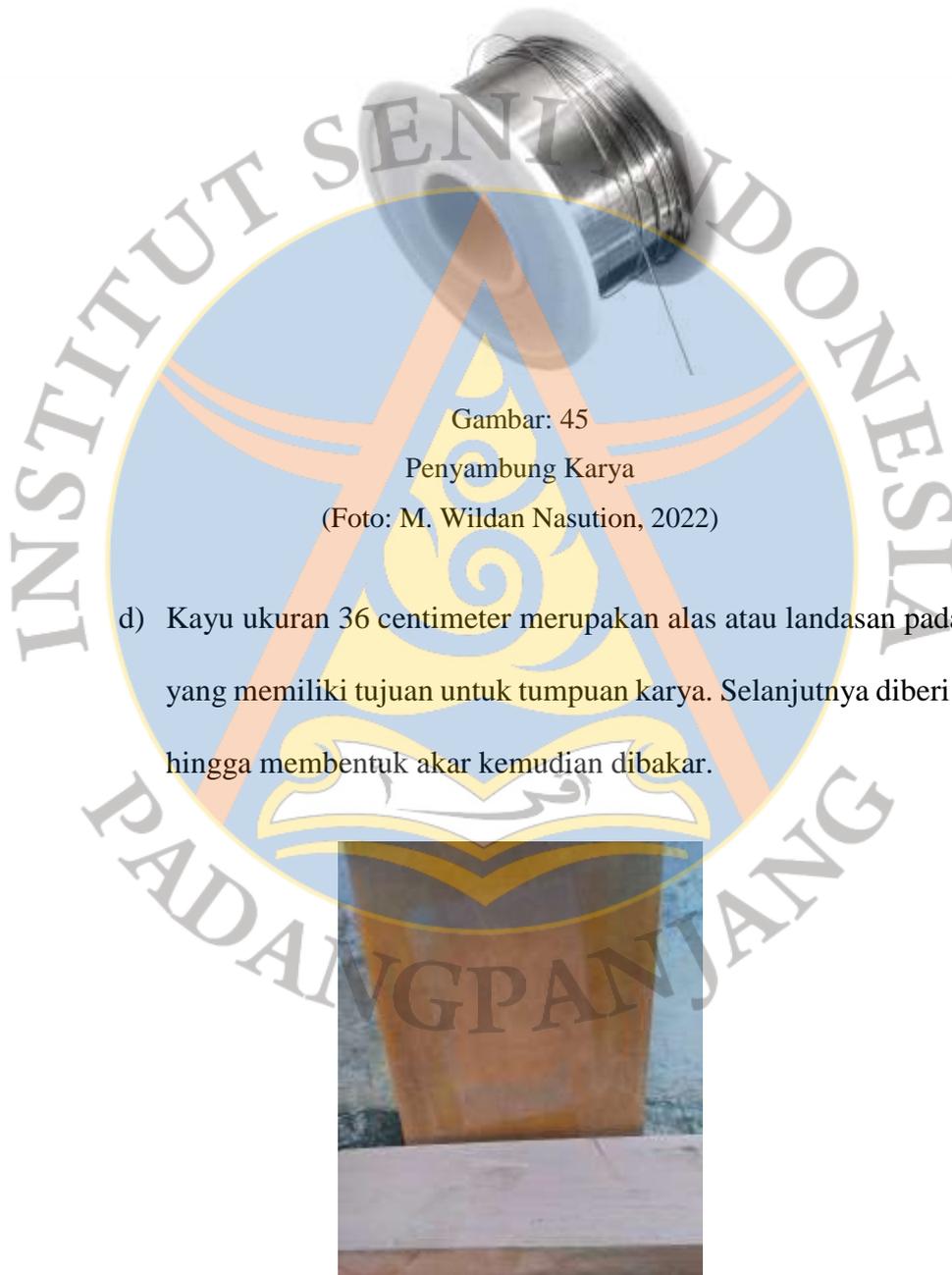


Gambar: 44

Kawat Galvanis

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- c) Bahan Patri, berfungsi sebagai penyambung pada bidang yang di satukan agar karya menjadi kuat. Pada proses ini item yang tidak menyatu dipatri sehingga terlihat rapi.



Gambar: 45
Penyambung Karya
(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- d) Kayu ukuran 36 centimeter merupakan alas atau landasan pada karya yang memiliki tujuan untuk tumpuan karya. Selanjutnya diberi tekstur hingga membentuk akar kemudian dibakar.



Gambar: 46
Landasan Karya
(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- e) Kabel Listrik merupakan pengantar arus dari satu tempat ke tempat lainnya untuk menghasilkan cahaya lampu. Dalam pemasangan kabel ini harus sesuai titik yang sudah diberi tanda.



Gambar: 47

Kabel Listrik

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- f) Gas *portable* merupakan Api gas kecil yang digunakan untuk pemanas bahan untuk peleburan sambungan patri. Pada peleburan ini membutuhkan api tinggi 120° Celcius.



Gambar: 48

Tabung Gas

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- g) Dempul, sebagai bahan pendukung dipergunakan untuk menutup bidang yang masih memiliki lubang pada sambungan karya. Proses ini bertujuan agar sisi pada item terlihat menyatu.



Gambar: 49

Bahan *Finishing*

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- h) Triplek ketebalan 09 milimeter, berfungsi sebagai bahan utama untuk pelapis karya pada bagian kerangka. Triplek ini diletakan pada bagian belakang plat agar terlihat kokoh dan menyatu ketika di patri.



Gambar: 50

Triplek

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- i) Cat semprot, untuk pewarnaan pada bagian karya disesuaikan dengan desain atau konsep. Cat semprot ini memiliki tiga jenis warna yaitu, hitam, kuning keemasan, dan *bronze*, kemudian dilapisi dengan *clear*.



Gambar: 51

Cat Minyak

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- j) Amplas, untuk menghaluskan pada permukaan hasil dempulan. Pada proses ini bertujuan agar bidang yang selesai di dempul terlihat lebih halus dan merata.



Gambar: 52

Penghalus Hasil Dempulan

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- k) *Thinner*, berfungsi sebagai pembersih sisa cat proses tahap akhir. Selain membersihkan sisa cat juga sebagai pembersih sisa-sisa lem pada bagian aksara sebelum proses penhgkilatan.



Gambar: 53

Thinner

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- l) Lampu Led, berfungsi sebagai bahan penunjang sekaligus penghias (pencahayaan) pada karya. Lampu ini diletakkan pada bagian yang sudah diberi tanda kemudian dipasang.



Gambar: 54

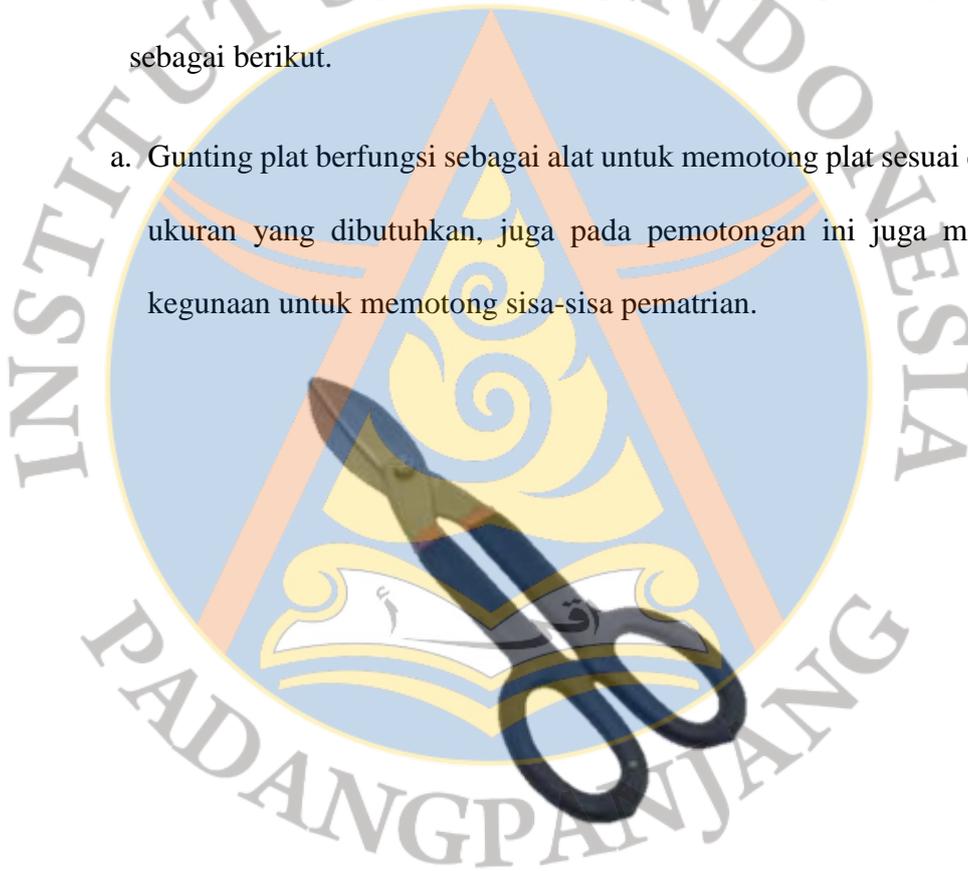
Lampu LED

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

2) Alat

Alat merupakan faktor yang sangat menentukan dalam menunjang penciptaan sebuah karya. Tanpa kehadiran alat proses penciptaan karya tidak terlaksana sebagaimana yang diharapkan. Proses penciptaan karya ini menggunakan beberapa jenis peralatan sesuai dengan fungsinya. Peralatan yang digunakan dalam proses penggarapan karya adalah sebagai berikut.

- a. Gunting plat berfungsi sebagai alat untuk memotong plat sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan, juga pada pemotongan ini juga memiliki kegunaan untuk memotong sisa-sisa pematrian.

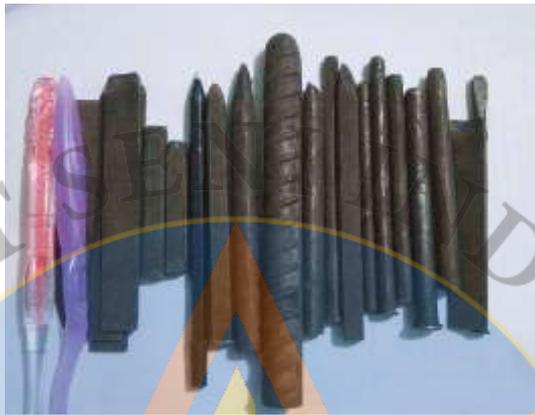


Gambar: 55

Alat Pemotong

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- b. Pahat tatah logam merupakan alat kerja untuk menatah pada media Aluminium dengan membentuk visual aksara Mandailing. Setelah menatah pahat ini juga untuk mendetailkan aksara.



Gambar: 56

Pahat

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- c. Mesin Bor digunakan untuk mengebor atau membuat lubang dan untuk memasang pada bagian alas karya, kemudian bor ini difungsikan juga untuk membuat titik untuk kabel lampu karya.



Gambar: 57

Mesin Bor

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- d. Mesin Gerenda berfungsi sebagai alat untuk mengamplas permukaan yang kasar. Hal ini ditujukan gerenda ini untuk memotong.



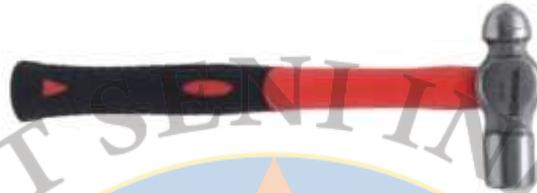
Gambar: 58
Mesin gerinda
(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- e. *Scrap* merupakan alat untuk mengaduk bahan dempulan agar lebih menyatu dengan obat pengeras. *Scrap* ini juga sebagai alat dalam proses pendempulan karya.



Gambar: 59
Pengaduk Dempul
(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- f. Palu, berfungsi sebagai pemukul dalam proses penataan benda kerja. Selain itu juga palu juga memiliki kegunaan pada saat penataan objek kerja untuk mendapatkan hasil maksimal.



Gambar: 60

Alat pemukul

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- g. Meteran, berfungsi sebagai alat untuk mengukur tinggi, panjang, lebar dan ketebalan pada karya. Alat pengukur ini bertujuan agar ukuran karya sesuai kemudian diskalakan sesuai desain.

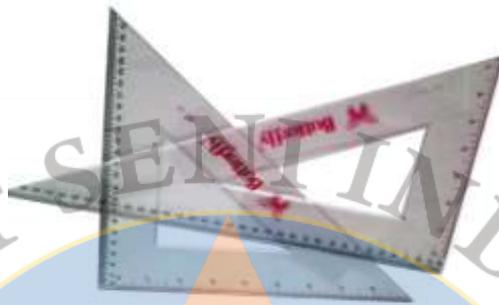


Gambar: 61

Alat pengukur

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

- h. Penggaris, berfungsi sebagai alat untuk menggaris ketika proses pembuatan desain dan gambar kerja. Penggaris ini juga bertujuan untuk membentuk sudut pada garis bantu.



Gambar: 62

Penggaris

(Foto: M. Wildan Nasution, 2022)

3) Teknik

Teknik merupakan aturan untuk penerapan dalam menyelesaikan permasalahan atau mempermudah dalam bekerja, teknik dapat menentukan hasil karya dengan keahlian penggunanya sendiri dan sifatnya pribadi. Berdasarkan penjelasan di atas maka ada beberapa teknik yang dipakai dalam proses pengerjaan karya.

- 1) Teknik ukir tekan dan Tatah atau kenteng merupakan teknik dengan sistem mencembungkan permukaan objek pada logam dengan ketebalan 0.3 dan 0.5 milimeter plat yang digunakan seperti Aluminium, Tembaga dan plat Kuningan.

- 2) Patri merupakan proses penyambungan dua atau lebih item logam dengan cara melelehkan dan membubuhkan patri ke dalam sambungan.
- 3) Susun kawat merupakan merangkai serta menyusun kawat sesuai dengan desain yang sudah di sepakati.
- 4) Tahap akhir/*Finishing*

Menurut Fendi Adiatmono (2018: 15) *Finishing* adalah finalisasi atau proses akhir penyelesaian karya, dengan memberikan aksentuasi yang di pandang perlu. Maka dalam proses akhir perwujudan karya harus dikerjakan dengan baik, teliti, dan hati-hati agar tidak kehilangan nilai estetis pada suatu karya. Adapun yang menjadi tujuan penyelesaian akhir/ *finishing* sebagai mana yang disampaikan oleh Soepratno adalah sebagai berikut:

Menjadikan barang tersebut menjadi barang yang indah, menarik, dan mengagumkan. Supaya kuat dan tahan terhadap kondisi udara, cuaca, dan hewan, sehingga barang tersebut menjadi awet (2004: 147).

Lalu bahan pada tahap akhir yang digunakan dalam karya ini adalah dempul, brasso, dan cat. Bahan ini dipilih karena harganya cukup terjangkau, dan kualitas yang cukup baik terutama melindungi dari debu logam bentuk pengaplikasiannya cukup mudah. Berikut tahapan dalam proses penyelesaian akhir adalah sebagai berikut.

- a) Pengamplasan, bertujuan menghaluskan permukaan karya. Tahap ini menggunakan amplas nomor 80.
- b) Penyusunan setiap item karya, setelah proses pengamplasan kemudian dilanjutkan dengan penyusunan bidang-bidang karya dengan cara mengabungkan dengan mengikuti pola desain sebelumnya dan diberi lem sebagai perekatnya.
- c) Proses pembersihan, bertujuan agar objek terlihat lebih mengkilat dan bersih, dengan menggunakan *brasso*.
- d) Tahap terakhir adalah menutup sisa-sisa penyambungan dalam karya dengan menggunakan dempul kemudian di cat agar karya terlihat lebih detail.

