

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suku Minangkabau merupakan salah satu suku yang memiliki berbagai macam seni dan budaya, dalam bentuk budaya fisik dan non fisik. Budaya fisik merupakan bentuk budaya yang memiliki bentuk atau wujud diantaranya rumah, gerabah, alat-alat, dan sebagainya, dalam bentuk-bentuk non fisik yaitu sastra, seni sastra yang berkembang di Minangkabau seperti aksara pariangan dan aksara ruweh buku di Sulit Air Kab.Solok (Dt. P.Simulie 2013, :5).

Salah satu seni non fisik di Minangkabau adalah Aksara Pariangan berupa tulisan tulisan pepatah adat yang terdapat pada Tambo Alam Minangkabau. Aksara Pariangan pertama kali di temukan di dalam Tambo Alam milik Dt. Suri Bandaro Kayo pada tahun 1970 di Pariangan Padangpanjang.. Aksara Pariangan di ciptakan pada abad 14. Aksara Pariangan memiliki 15 buah jumlah huruf yang berbentuk patah patah serta memiliki tanda titik dan tanda lain di atas, bawah dan, samping huruf aksara tersebut sebagai tanda baca.

Selaku generasi yang sadar akan budaya daerah, aksara Pariangan menjadi alasan ketertarikan penciptaan karya pada kriya kulit. Pada penciptaan karya, pencipta terinspirasi dari undang-undang Adat yang berbunyi: *Dibalah-balah dipatigo, Sirauikt pambalah rotan, Luhak dibagi tigo, Adaik dibagi salapan , Nan ampek talatak di bumi, Aso bulan duo matoari, Tigo timur ampek salatan, Rumah gadang lumbung bapereang, Sawah gadang banda buatan.*

Kemudian pengkarya ingin menyampaikan nilai-nilai yang terdapat pada undang-undang Adat tersebut dengan mengaplikasikan aksara pada karya. Dalam proses penciptaan karya undang-undang tersebut akan di penggal menjadi tujuh bagian, lalu akan di bentuk menggunakan teknik tatah pada pembuatannya sebagai pembentuk pada kulit dan menjadi karya pajangan pada interior ruangan yang berfungsi sebagai penghias interior ruangan.

B. Rumusan Penciptaan

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

1. Bagaimana mewujudkan aksara Pariangan pada karya kulit.
2. Bagaimana memvisualisasikan aksara Pariangan Kriya kulit pada interior ruang tamu.

Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan penciptaan
 - a) Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1) di Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
 - b) Untuk memvisualkan aksara Pariangan pada karya kulit interior ruang tamu.
 - c) Mewujudkan bentuk aksara Pariangan pada karya kriya kulit dalam bentuk karya pajang.

2. Manfaat

- a) Memperkenalkan kembali aksara kepada masyarakat Minangkabau dan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya Minangkabau, terutama aksara.
- b) Karya yang telah diciptakan dapat menambah wawasan tentang aksara minangkabau.
- c) Karya yang diciptakan dapat menambah inspirasi dan motivasi untuk pengembangan karya bagi para seniman akademik lainnya.

C. 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 pembanding 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 point pembeda dalam penggarapan karya, hal ini disebut nilai orisinalitas karya. Dikutip dari karangan Agus Sachari (2002: 45) mengungkapkan bahwa:

Orisinalitas menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik, 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, penulis melakukan peninjauan pada peninggalan Adat berupa buku Tambo, rumah gadang, Jurnal dan, penelusuran di internet. Hasil dari tinjauan tersebut pengkarya menemukan karya yang dapat menjadi bahan pembanding. Karya yang relevan tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti ide, bentuk, bahan dan teknik.



Gambar 1

Baju yang disablon dengan aksara Minangkabau
(sumber: market place shoopee, 2023)

Karya di atas memiliki persamaan pada pemakaian aksara pada karya dan, memiliki perbedaan pada bahan dan teknik yang akan digunakan, karya pakaian yang menggunakan bahan kain katun dan menggunakan teknik sablon pada karyanya, sedangkan karya yang akan di wujutkan pengkarya menggunakan bahan kulit samak nabati sebagai bahan utama, besi hollow dan kayu surian sebagai bingkai serta menggunakan ampalas dan cat untuk *finishing*. Dari segi penciptaan pengkarya juga menggunakan teknik yang berbeda untuk mewujudkan karya, yaitu teknik tatah sungging, dan pengelasan pada karya



Gambar 2
Judul : Manuskrip Tua #2
(Karya : Andi Febrian Putra, 2020: 109)

Karya di atas memiliki judul “Manuskrip Tua” menggunakan media kayu berbentuk karya panel. Pada karya di atas, pengkarya menggunakan media kayu sebagai karya, meskipun memiliki salah satu kesamaan ide, namun dengan bahan, bentuk, dan teknik yang berbeda.

Perbedaan dengan karya yang telah pengkarya ciptakan yaitu dari segi teknik dan bahan yang digunakan. Disini pengkarya memakai bahan kulit samak dengan teknik tatah, sedangkan karya di atas menggunakan bahan dasar kayu dengan menggunakan teknik pahat.

D. Landasan Teori

Penciptaan karya seni memuat teori-teori yang akan diterapkan dalam perwujudan karya sehingga karya yang diciptakan dapat dipertanggung jawabkan secara keilmuan.

1. Bentuk

Kartika (2017:27-28) menjelaskan 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 satu kesatuan dari pendukung-pendukung karya seni tersebut. Kedua special form, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

2. Fungsi

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

3. Estetika

Penciptaan karya seni tidak terlepas dari unsur estetis atau keindahan. Seperti yang dijelaskan Monroe Beardsley dalam Kartika (2004: 148), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat yang membuat baik (*indah*) dari benda-benda estetis diantaranya: Kesatuan (*unity*), berarti bahwa benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya, kerumitan (*complexity*), benda estetis atau karya seni yang diciptakan tidak sederhana, maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus, dan kesungguhan (*intensity*), suatu benda-benda yang estetis harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol yang menggambarkan suatu kesungguhan pada pengkarya.

4. Ekspresi

Seni sebagai ekspresi merupakan ungkapan seorang seniman yang dituangkan dalam karya seni lewat media dan alat. Kondisi ini membuat orang

berusaha melepaskan perasaan tersebut dengan melakukan sesuatu, ini disebut dengan ungkapan.

E. Metode Penciptaan

Lahirnya sebuah karya seni tentu bukan lahir begitu saja, akan tetapi mengalami proses yang sistematis oleh pengkaryanya. Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula di tempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis. Dalam konteks metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan (Gustami, 2007).

1) Eksplorasi

Ekplorasi merupakan langkah-langkah awal dalam usaha mewujudkan karya yang meliputi proses, prinsip, serta prosedur yang digunakan untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah. 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. Selain itu juga akan dilakukan pengumpulan data acuan visual sebagai katalog yang mendekati konsep dasar penciptaan. Kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk memecahkan masalah secara teoritis, yang dipakai nanti sebagai tahap perancangan (Gustami 2007: 330).

a. Aksara Pariangan

Aksara Pariangan pertama kali di temukan di dalam Tambo Alam milik Dt. Suri Bandaro Kayo pada tahun 1970 di Pariangan Padangpanjang. Tambo itu ditulis dalam aksara Pariangan bukan seperti kitab-kitab tambo yang biasanya ditulis dalam tulisan Arab Melayu, dan berisi tulisan tentang undang-undang

Adat. Aksara Pariangan di ciptakan pada abad 14 sebelum Adtyawarman dirajakan di Pulau emas (Minangkabau). Aksara Pariangan memiliki 15 buah jumlah huruf yang berbentuk patah patah serta memiliki tanda titik dan tanda lain di atas, bawah dan, samping huruf aksara tersebut sebagai tanda baca.



Gambar 3
Aksara Pariangan
(sumber: Penelusuran Google, 2023)

b. Perancangan

Perancangan dibangun berdasarkan peroleh butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya, sehingga tahap perancangan tersusun secara terstruktur dan sistematis (Gustami 2007: 331)

Karya yang akan diciptakan pengkarya berbentuk karya pajang 2 dimensi yang diwujudkan dengan menggunakan teknik tatah pada kulit samak nabati dengan mengaplikasikan Aksara pariangan pada kulit dengan cara di tatah.

c. 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.



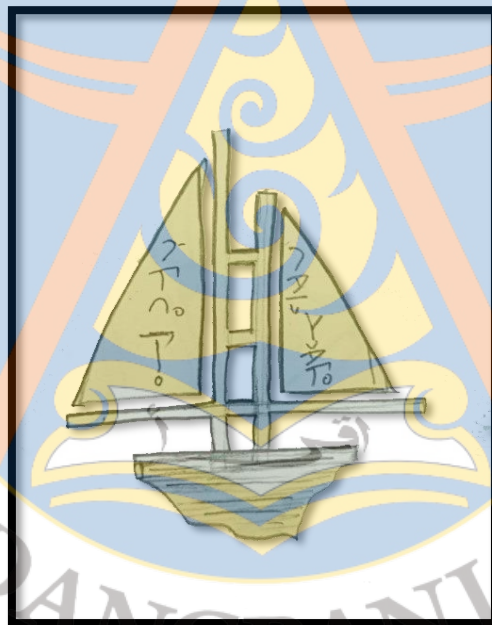
Gambar 4
Judul : Sakral
(Foto : Husni Mubarat, 2010: 177)

Karya yang berjudul “Sakral” adalah karya dari Mubarat yang diciptakan menggunakan bahan kayu surian dengan menggunakan teknik pahat pada pembuatannya, berbeda dengan penciptaan karya yang akan diwujudkan pengkarya dengan cara menggunakan teknik tatah kempa untuk membentuk dan menampakan bentuk aksara atau

tekstur yang di inginkan pengkarya pada bahan dasar kulit samak nabati. Dari kedua karya tersebut terdapat perbedaan teknik, perwujudan dan bahan dalam mewujudkan karya.

1) Sketsa Alternatif

Secara singkat, pengertian 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 .



Gambar 5
Sketsa Alternatif 1
(Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 6
Sketsa Alternatif 2
(Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



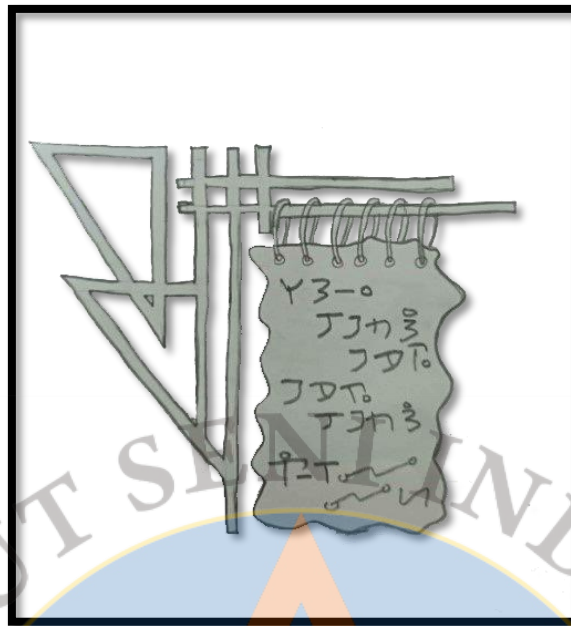
Gambar 7
Sketsa Alternatif 3
(Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 8
 Sketsa Alternatif 4
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



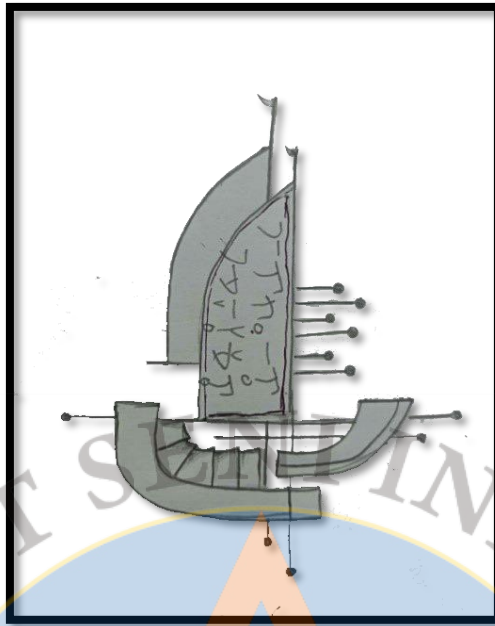
Gambar 9
 Sketsa Alternatif 5
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 10
 Sketsa Alternatif 6
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



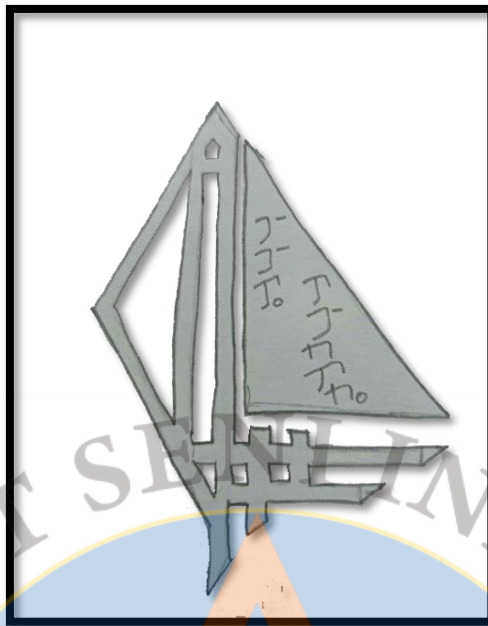
Gambar 11
 Sketsa Alternatif 7
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 12
 Sketsa Alternatif 8
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 13
 Sketsa Alternatif 9
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 14
 Sketsa Alternatif 10
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 15
 Sketsa Alternatif 11
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 16
 Sketsa Alternatif 12
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



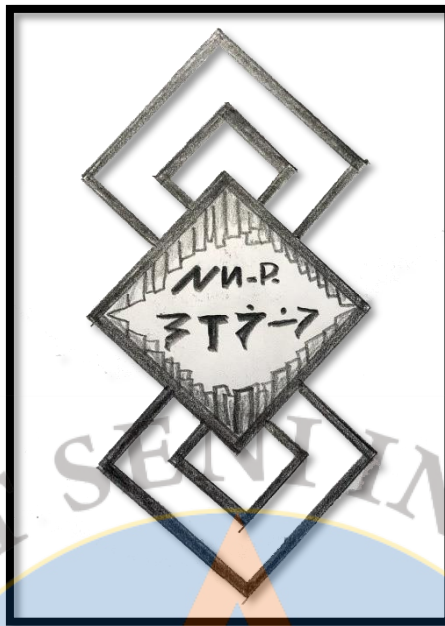
Gambar 17
 Sketsa Alternatif 13
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 18
 Sketsa Alternatif 14
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 19
 Sketsa Alternatif 15
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 20
 Sketsa Alternatif 16
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 21
 Sketsa Alternatif 17
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 22
 Sketsa Alternatif 18
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)



Gambar 23
 Sketsa Alternatif 19
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)

2) Desain terpilih

Desain terpilih dari sketsa alternatif yang sebelumnya diajukan dan diseleksi untuk dipilih, berikut merupakan desain terpilih.

a. Desain terpilih 1



Gambar 24
Desain terpilih 1
(Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)

b. Desain terpilih 2



Gambar 25
Desain terpilih 2
(Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)

c. Desain terpilih 3



Gambar 26
Desain terpilih 3
(Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)

d. Desain terpilih 4



Gambar 27
 Desain terpilih 4
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)

e. Desain terpilih 5



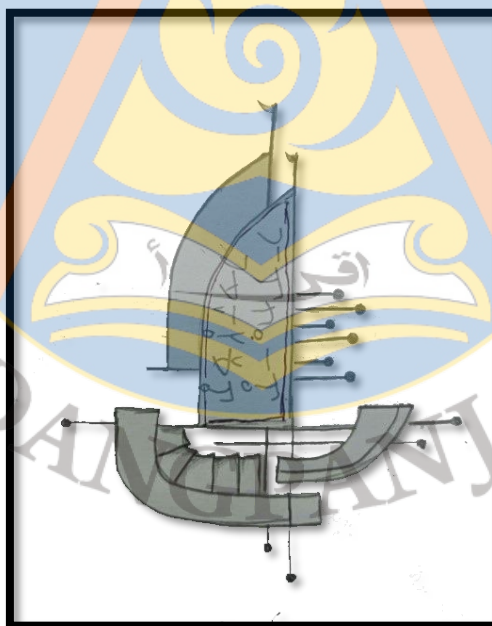
Gambar 28
 Desain terpilih 5
 (Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)

f. Desain terpilih 6



Gambar 29
Desain terpilih 6
(Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)

g. Desain terpilih 7



Gambar 30
Desain terpilih 7
(Sketsa oleh: Ach Faisol Rizal Haq)

3) Perwujudan (Bahan, Alat dan Teknik)

a. Bahan

1. Kulit Samak nabati

Kulit Samak nabati adalah kulit yang diperoleh dari penyamakan kulit sapi dengan menggunakan bahan penyamakan. Kulit Samak nabati adalah kulit jadi, matang dari bahan baku kulit sapi yang disamak (Farizi, 2019: 5)

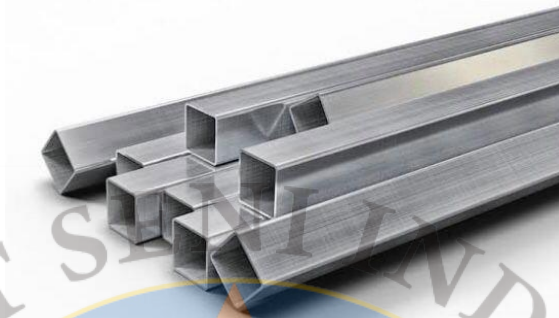
Saraswati (1996: 3) menjelaskan bahwa, kulit yang digunakan untuk pekerjaan mengempa haruslah kulit yang sepenuhnya disamak secara nabati, karena memiliki sifat yang kuat dan mudah dibentuk. Kulit ini dipilih pengkarya karena teknik yang digunakan adalah tatah, warna kulit ini adalah warna cokelat muda.



Gambar 31
Kulit Samak nabati
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

2. Besi hollow

Dalam hal ini pengkarya menggunakan besi hollow sebagai bahan untuk membuat *frame*. Pengkarya menyatukan besi dengan cara di las.



Gambar 32
Besi Hollow
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

3. Kayu Surian.

Dalam hal ini pengkarya menggunakan kayu surian sebagai bahan untuk membuat *frame*.



Gambar 33
Kayu Surian
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

4. Lem PVAc

Lem PVAc fungsinya adalah sebagai bahan perekat untuk menggabungkan satu bagian kayu ke bagian kayu yang lainnya.



Gambar 34
Lem PVAc
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

5. Cat Acrylic Lacquer Paint

Cat Acrylic Lacquer Paint digunakan untuk mewarna bingkai



Gambar 35
Cat Acrylic Lacquer Paint
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

b. Alat.

1. Alat gambar dan tulis

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



Gambar 36
Alat Gambar dan Tulis
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

2. Gerinda

gerinda berfungsi sebagai alat untuk memotong besi sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan. Pengkarya menggunakannya untuk pembuatan bingkai pada saat memotong siku



Gambar 37
Gerinda
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

3. Pisau Cutter

Digunakan untuk memotong kulit sesuai ukuran yang telah ditentukan



Gambar 38
Pisau Cutter

(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

4. Palu kayu.

Palu kayu digunakan untuk memukul *stamp tool* pada saat mengempa kulit. Palu yang pengkarya gunakan disini adalah palu kayu dengan berat 0,5 Kilogram supaya ketika digunakan tidak terlalu berat sehingga tidak menyebabkan kulit robek



Gambar 39
Palu Kayu

(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

5. Landasan kayu

Landasan kayu digunakan sebagai alas di dalam menatah kulit, landasan kayu yang digunakan berbentuk datar sehingga ketika proses menatah tidak menyebabkan *stamp tool* bergeser



Gambar 40
Landasan Kayu
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

6. Kuas

Kuas digunakan untuk mengecat pada kulit, kuas yang digunakan bervariasi, mulai dari ukuran nomor 10, 8, 6, 4, dan 2.



Gambar 41
Kuas
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

7. Penggaris Siku

Penggaris siku digunakan untuk menentukan sudut perkiraan ataupun bidang yang akan dipotong dan juga untuk membuat tanda ataupun penggaris pada kertas *desain* dan juga kulit



Gambar 42
Penggaris Siku
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

8. *Stamp tool*

Stamp tool digunakan sebagai alat pengempa/ penataan kulit dan sehingga menghasilkan tekstur tinggi dan rendah pada kulit sesuai yang pengkarya inginkan. Ada juga bagian yang disebut dengan pisau penoreh, alat ini digunakan untuk menggoreskan permukaan kulit mengikuti desain, supaya mudah untuk tahap penataan pada media kulit.



Gambar 43
Stamp tool
(Foto: Ach Faisol Rizal Haq, 2023)

c. Teknik

Teknik dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* merupakan pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri(Alwi, 2005).

Teknik yang dipakai pada pembuatan karya ini menggunakan teknik tatah. Teknik tatah berarti proses menekan bagian kulit, proses ini digunakan untuk menimbulkan atau menonjolkan bagian-bagian yang diinginkan agar terdapat tekstur tinggi dan rendah pada karya.

