

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aksara Batak terdapat di Sumatera Utara, di daerah Batak Toba, Mandailing, Pakpak, Karo, dan Simalungun. Aksara Batak termasuk keluarga tulisan India. Casparis dalam (Kozok, 2009, p. 63), Aksara India yang tertua adalah Aksara Brahmi yang menurunkan dua kelompok tulisan, yakni India Utara dan India Selatan. Aksara Nagari dan Palawa masing-masing berasal dari kelompok Utara dan Selatan. Pada penciptaan ini pengkarya mengangkat Aksara Batak Toba.

Aksara Batak Toba mulai aktif sekitar kurang lebih abad ke- 18. Aksara Batak Toba dahulunya digunakan untuk berbagai keperluan, seperti: sarana komunikasi, alat untuk menulis maksud-maksud rahasia, menulis *Pustaka* yang isinya bermacam-macam, antara lain: mantra, ramalan masa depan, pagar, obat-obatan, jimat, dan guna-guna, dan menulis surat baik surat resmi seperti surat perjanjian juga surat pribadi. Aksara Batak Toba terdapat dua jenis perangkat huruf Aksara yaitu: *ina ni surat* (huruf utama) dan *anak ni surat* (huruf turunan) (Kozok, 2009, p. 64). Aksara Batak Toba diklasifikasikan sebagai *abugida* (jenis tulisan fonetis yang setiap bunyi bahasanya dapat dilambangkan secara akurat).

Bakr dalam (Pudjiastuti, 1997, p. 38), berpendapat masyarakat yang memiliki tulisan dianggap lebih berarti dari pada masyarakat yang tidak mempunyai tulisan. Sekaligus juga menunjukkan bahwa masyarakat tersebut

adalah masyarakat yang besar dan berkebudayaan tinggi, sebagaimana yang dijelaskan oleh pengerajin *pustaha lak-lak* zaman sekarang minimnya minat masyarakat dalam mempelajari Aksara ini sehingga banyak anak muda yang tidak mengenal atau bahkan tidak tau Aksara Batak kemudian juga berpesan kalau bukan generasi muda yang meneruskan budaya kita siapa lagi (wawancara Jelita Tambunan tanggal 5, 2023).

Maka dari itu pengkarya mengangkat Aksara Batak Toba salah satu upaya untuk memperkenalkan dan melestarikan warisan atau peninggalan berupa tulisan Aksara Batak Toba kepada generasi muda Batak Toba sebagai pewaris dan penerus kebudayaan. Dalam penciptaan ini pengkarya menggunakan bahan kulit samak nabati, karena jenis kulit ini memiliki sifat khusus yaitu memiliki kadar lemak kurang lebih -8%, selain itu kulit jenis ini masih dapat diwarnai sesuai dengan keinginan (Saraswati, 1996, pp. 3–4). Jenis kulit ini adalah satu-satunya jenis kulit yang dapat dikerjakan dengan teknik Tatah dan *Pyrography*.

Penciptaan karya bentuk tulisan Aksara Batak Toba yang berisi tentang *poda* (nasehat), penciptaan Aksara Batak Toba pada karya ke-7 terdapat objek ular dan merpati. Dalam kultur asli Batak Toba ular tidak dipersepsikan sebagai makhluk jahat, dan licik. Dalam metologi batak, ular adalah makhluk penguasa *banua toru*, penjaga keseimbangan didunia bawah yaitu bawah tanah dan air, tugasnya memperingatkan manusia yang tidak mematuhi hukum- hukum yang dititahkan oleh mahadewa Mulajadi Nabolon, sedangkan merpati sejenis burung yang mampu terbang jauh, namun tidak lupa dengan tempat asalnya. Sehingga objek ular dan merpati tepat sebagai simbol untuk mempermudah penikmat seni dalam

memahami maksud dari tulisan Aksara Batak Toba, serta ornamen *gorga simeol-meol* yang sudah dikreasikan sebagai ciri khas bahwasanya Aksara yang dibuat dari suku Batak Toba. Media utama dalam penciptaan karya visualisasi Aksara Batak Toba adalah kulit samak nabati dan media pendukung logam, dan kayu surian.

Penciptaan karya berupa karya dua dimensi sebanyak satu buah, dan tiga dimensi sebanyak enam buah yang ditempatkan di sudut ruang tamu sebagai hiasan dikarenakan ruang tamu merupakan tempat terjadi interaksi sosial sesama dan berbincang serta berdiskusi, sehingga dengan adanya penempatan karya di ruang tamu bisa menjadi pertanyaan dan dapat mengingatkan kembali nilai peninggalan budaya Batak Toba. Karya diciptakan menggunakan teknik las listrik, tatah, *pyrography*, dan teknik tusuk silang.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan paparan di atas dalam penciptaan karya kulit dengan judul Visualisasi Aksara Batak Toba Pada Karya Kulit dapat dirumuskan:

1. Bagaimana proses pembuatan Aksara Batak Toba pada kriya kulit.
2. Bagaimana visualisasi Aksara Batak Toba pada kriya kulit.

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan dan Manfaat penciptaan kriya kulit ini adalah :

1. Tujuan

- a. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Stara- I (S-I) di Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- b. Menjelaskan langkah-langkah penciptaan yang digunakan dalam kriya kulit dengan bentuk Aksara Batak Toba.
- c. Memperkenalkan kembali Aksara Batak Toba, kepada masyarakat Batak Toba dan masyarakat luas melalui Karya kriya kulit.

2. Manfaat

- a. Karya yang diciptakan bermanfaat untuk studi keilmuan dalam bidang seni kriya kulit.
- b. Penciptaan ini dapat menjadi acuan konsep garapan bagi pengkriya selanjutnya terkait dengan aksara Batak Toba.
- c. Karya yang diciptakan menjadi media kontribusi pemahaman tentang Aksara Batak Toba yang lebih luas bagi masyarakat, khususnya masyarakat Batak Toba.
- d. Meningkatkan pengalaman berkesenian melalui kreasi seni.
- e. Karya yang diciptakan menjadi media komunikasi antara pengkarya dengan penikmat seni.

D. Tinjauan Karya

1. Kajian Sumber Penciptaan

Berkarya tidak asing lagi di zaman sekarang, dikarenakan tingkat kecerdasan manusia tentang seni tidak ada batasnya. Semakin maju perkembangan zaman semakin tambah juga ide-ide serta karya yang diwujudkan salah satunya melestarikan budaya atau peninggalan supaya tidak terlupakan karna zaman dan generasi yang akan datang bisa merasakan atau menikmati budaya lokal. Tidak akan lupa akan sumber dan referensi. Referensi merupakan sebuah tindakan yang merujuk dan juga berkonsultasi yang mengacu pada sesuatu atau sumber informasi, misalnya di dalam buku atau dari orang lain yang paham di bidang tersebut. Referensi ini bisa juga disebut sebagai sumber informasi atau sebuah karya yang berisi fakta dan informasi bermanfaat. Dengan adanya referensi, suatu pernyataan atau argumentasi akan lebih memiliki landasan dan juga dasar yang kuat, sehingga dapat dianggap sebagai suatu pernyataan yang dapat dipertanggung jawabkan oleh pengkarya.

Konsep yang dibuat adalah Aksara Batak Toba, proses penciptaan karya diawali studi lapangan, pustaka serta media internet bertujuan untuk mendapatkan data dan melihat karya yang sudah diciptakan sebelum atau belum sama sekali.

	Karo	Pakpak	Simalung.	Toba	Mandail.
a	ꨀ	ꨀ	ꨀ	ꨀ	ꨀ
ha	ꨁ	ꨁ	ꨁ	ꨁ	ꨁ
ka	ꨂ	ꨂ	ꨂ	ꨂ	ꨂ
ba	ꨃ	ꨃ	ꨃ	ꨃ	ꨃ
pa	ꨄ	ꨄ	ꨄ	ꨄ	ꨄ
na	ꨅ	ꨅ	ꨅ	ꨅ	ꨅ
wa	ꨆ	ꨆ	ꨆ	ꨆ	ꨆ
ga	ꨇ	ꨇ	ꨇ	ꨇ	ꨇ
ja	ꨈ	ꨈ	ꨈ	ꨈ	ꨈ
da	ꨉ	ꨉ	ꨉ	ꨉ	ꨉ
ra	ꨊ	ꨊ	ꨊ	ꨊ	ꨊ
ma	ꨋ	ꨋ	ꨋ	ꨋ	ꨋ
ta	ꨌ	ꨌ	ꨌ	ꨌ	ꨌ
sa	ꨍ	ꨍ	ꨍ	ꨍ	ꨍ
ya	ꨎ	ꨎ	ꨎ	ꨎ	ꨎ
nga	ꨏ	ꨏ	ꨏ	ꨏ	ꨏ
la	ꨐ	ꨐ	ꨐ	ꨐ	ꨐ
nya	ꨑ	ꨑ	ꨑ	ꨑ	ꨑ
ca	ꨒ	ꨒ	ꨒ	ꨒ	ꨒ
nda	ꨓ	ꨓ	ꨓ	ꨓ	ꨓ
mba	ꨔ	ꨔ	ꨔ	ꨔ	ꨔ
i	ꨕ	ꨕ	ꨕ	ꨕ	ꨕ
u	ꨖ	ꨖ	ꨖ	ꨖ	ꨖ



Gambar: 01

Berbagai varian surat Batak
(Sumber: Surat Batak: Sejarah Perkembangan
Tulisan Batak Berikut Pedoman Menulis Aksara
Batak dan Cap Si Singamangaraja XII Kozok,
2009, p. 88)

Gambar: 02

Pustaha Lak-lak Batak Toba
(Foto: Jelita Tambunan, 2023)

a. Aksara Batak Toba

Aksara Batak Toba adalah salah satu Aksara Batak yang merupakan keanekaragaman seni dan budaya. Jika dilihat dari asalnya, Aksara Batak adalah merupakan rumpun dari tulisan Brahmi (India), khususnya termasuk dalam kelompok tulisan India Selatan. Aksara Batak diklasifikasikan sebagai *abugida* (jenis tulisan fonetis yang setiap bunyi bahasanya dapat dilambangkan secara akurat). Terdapat dua jenis perangkat huruf Aksara Batak yaitu: *ina ni surat* (huruf utama) dan *anak ni surat* (huruf turunan) Aksara Batak Toba tidak mempunyai

tanda baca seperti koma, titik koma dan lain sebagainya. Pada Aksara Batak Toba tidak ada huruf besar atau kecil, sebab Aksara Batak Toba itu memiliki bentuk yang sama. Semua *ina ni* surat berupa konsonan yang berakhir dengan bunyi (a), Bunyi (a) yang melekat pada *ina ni* surat dapat diubah menjadi vokal lain dengan menambahkan anak *ni* surat.

Van Der Tuuk dalam Kozok (2009, p. 69), berpendapat bahwa perkembangan Aksara Batak terjadi dari Selatan ke Utara, dan bahwa daerah asalnya di Mandailing. Parkin dalam Kozok (2009, p. 69), juga berpendapat demikian karena alasan-alasan berikut: Aksara (nya), (wa), dan (ya) melambangkan tiga bunyi yang terdapat dalam bahasa Mandailing sementara dalam bahasa Toba tidak ada bunyi (ny), (w), atau (y). Penciptaan karya ini pengkarya mengangkat Aksara Batak Toba sebagai objek utama dalam karya dua dimensi dan tiga dimensi pada karya kulit, menggunakan teknik las listrik untuk rangka, *Pyrography*, tatah dan teknik tusuk silang. Dengan bentuk tulisan Aksara Batak Toba sebagai objek pada karya. Tulisan Aksara itu tersebut seperti *icon* supaya mempermudah terjemahan dari tulisan Aksara Batak Toba .



Gambar: 03

Tugu Radja Pangaribuan, Desa. Sitoluama, Kec. Laguboti, Kab. Toba
(Foto: Ribka Pangaribuan, 2023)

Gambar di atas merupakan Tugu yang terdapat tulisan Aksara Batak Toba yang berada di Desa Sitoluama, Kecamatan Laguboti, Kabupaten Toba. Tulisan Aksara pada tugu ini apabila diterjemahkan yaitu (pangaribuan). Pangaribuan ini adalah *marga* bagi orang Batak, *marga* menunjukkan ia berasal dari silsilah keturunan yang mana. Hal ini penting bagi orang Batak karena silsilah adalah identitas orang Batak dalam pergaulan sehari-hari. Pada gambar di atas salah satu tugu menggunakan tulisan Aksara.

b. Kriya kulit.

Menurut (Palgunadi, 2007, p. 23), istilah kriya atau kria merupakan terjemahan dari kata atau istilah dalam bahasa Inggris yaitu *craft*. Kata istilah kria dalam bahasa Indonesia, berasal dari “kriya”, berarti pekerjaan, hasil pekerjaan

tangan, keahlian, suatu benda yang dihasilkan dari keterampilan tangan, sedangkan kulit sendiri merupakan bagian terluar dari makhluk hidup. Kulit yang digunakan untuk bahan kriya ialah kulit hewan yang telah dikeringkan ataupun sudah disamak.

Kulit tersamak pada dasarnya diambil dari binatang mamalia yang dipelihara, misalnya sapi, domba, kambing, babi, kuda, dan kerbau; mamalia liar, misalnya kangguru, kijang, anjing laut, dan tupai (Wiryodiningrat, 2008, p. 3). Proses penyamakan pada kulit dimaksudkan untuk memperoleh kulit yang tidak mudah rusak dan kuat. Dapat disimpulkan kriya kulit ialah suatu produksi yang dihasilkan dengan keterampilan tangan dan mempunyai nilai seni yang tinggi dengan bahan dasar kulit samak nabati.

2. Orisinalitas karya

Pengkarya terlebih dahulu melakukan tinjauan karya yang sudah ada untuk mengetahui data serta perbedaan yang akan diciptakan oleh pengkarya dan menghindari segala bentuk peniruan dari karya yang sudah ada. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan ide kreatif yang digunakan untuk penciptaan karya kulit dengan visualisasi Aksara Batak Toba, serta bertujuan terhadap kebaruan pada karya tetap terjaga dari plagiat sehingga nilai orisinalitas tetap asli dan tidak ada kesamaan yang sepenuhnya dari karya yang sudah ada. Hal tersebut dapat disikapi apa yang disampaikan oleh Sachari (2002, p. 45)

Orisinalitas menjadi bagian yang tak dapat dipisahkan dalam penciptaan nilai-nilai estetik. Hal ini sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan.

Berdasarkan penjelasan di atas karya yang diciptakan baik dari segi konsep persoalan maupun bentuk yang berbeda dengan karya yang ada. Agar suatu karya

benar bermanfaat dan bernilai untuk masyarakat juga penikmat seni. Maka dari itu pengkarya mengangkat suatu karya seni tentu melakukan ke orisinalitas karya baik dari segi bentuk, ide, maupun konsep karya. Untuk meyakini bahwa karya yang diciptakan memiliki orisinalitas, sangat diperlukan referensi berupa karya terdahulu. Adapun karya yang menjadi pembanding diantaranya :



Gambar: 04

Judul: *Hasabaran* (Kesabaran)

(Sumber: Visualisasi Aksara Mandailing Pada Kriya Logam Kontemporer Nasution, 2022, p. 78)

Karya yang berjudul *Hasahatan* (kesabaran) merupakan bentuk visual Aksara Mandailing, menjadi salah satu karya pembanding karena bentuk karya tersebut hampir menyerupai, pada karya yang diwujudkan memiliki perbedaan dari segi objek, selanjutnya teknik yang dibuat adalah teknik las untuk bagian rangka,

tenik tatah dan *pyrography* untuk memunculkan goresan gambar dan menimbulkan tulisan Aksara Batak Toba, bentuk tulisan Aksara Batak Toba dibuat bentuk *icon* sesuai makna dari tulisan Aksara. Agar masyarakat atau penikmat seni dapat melihat dan memahami maksud dari tulisan Aksara ini, dan media yang digunakan yaitu kulit samak nabati, besi beton ukuran 6 mm, dan kayu surian.



Gambar: 05

Judul: Barong Landung Lanang Istri

(Sumber: Karya Seni Baligrafi: Perpaduan Aksara, Sastra, Rupa dan JnanaSumadiyasa, 2021, p. 76)

Karya yang berjudul barong Landung Lanang Istri berwujud simbol-simbol Hindu. Simbol-simbol Hindu diolah menjadi karya seni yang kreatif dengan menggunakan Aksara Bali sebagai objek, Simbol ini menandakan berbagai bentuk simbol sarana acara agama. Pada karya yang diwujudkan objek sama mengangkat Aksara perbedaan karya yang diwujudkan adalah Aksara Batak Toba, dan Aksara

Batak Toba ini berisi tentang *poda* yang berasal dari bahasa Batak kata *poda* yang memiliki arti *sipaingot* yang dalam bahasa Indonesianya adalah nasehat.



Gambar: 06

Judul: Sila Suluh Siwi Sastra Sundar Sundur

(Sumber: Karya Seni Baligrafi: Perpaduan Aksara, Sastra, Rupa dan Jnana Sumadiyasa, 2021, p. 77)

Karya yang berjudul Sila Suluh Siwi Sastra Sundar Sundur. Karya Baligrafi berwujud pepohonan, karakter pepohonan menjadi seni Baligrafi seperti pohon kelapa, pepaya yang mengandung unsur rupa dan lain-lain. Bahan dan alat yang digunakan dalam karya I Dewa Made Dwipayana Putra, yaitu Cat *acrilic*, kuas, media kanvas dan teknik yang digunakan adalah teknik plakat. Pada karya yang diwujudkan objek Aksara Batak Toba dengan teknik las listrik, tusuk silang, tatah dan *pyrography*, media yang digunakan kulit samak nabati dan bentuk karya tiga dimensi.

E.Landasan Teori

1. Bentuk

Karya yang diangkat berupa karya dua dimensi satu buah dan tiga dimensi enam buah sebagai pajangan di ruang tamu, Aksara sebagai objek utama dalam ide penggarapan karya. Sebagaimana yang disampaikan Kartika (2017, p. 27) adalah:

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.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengkarya menciptakan di mana *visual form* terdapat pada tulisan Aksara Batak Toba, tulisan ini berupa *poda* (nasehat) bagi suku Batak Toba yang dibuat dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Visual karya yang diciptakan berupa hiasan interior (pajangan) di ruang tamu dengan ukuran bervariasi T. 105, P.57 L. 18 cm, bentuk pada karya Aksara Batak Toba disesuaikan dengan ukuran besar karya.

Spesial form adalah penciptaan karya seni yang diciptakan oleh pengkarya selain tulisan Aksara Batak Toba, di samping karya seni ini ada nilai estetis juga dalam pembuatan karya, terletak pada ciri khas tulisan Aksara yang bersifat *abugida* dan membuat pesan dalam karya yang diciptakan. Pesan terlihat pada tulisan Aksara Batak Toba tentang *poda* (nasehat) dengan visual seperti hati, kepala, kain ulos, sapu ijuk, sapu lidi, atap rumah adat Batak Toba, yang dirangkai

sesuai bentuk tersebut, dan objek pendukung ular, merpati, *gorga simeol-meol* bagaimana supaya masyarakat luas atau penikmat seni bisa merasakan dan memahami pesan dari karya Aksara Batak Toba yang diciptakan.

2. Fungsi

Penciptaan karya seni tidak terlepas dari nilai fungsi seperti yang disampaikan Dharsono, fungsi personal adalah semacam jalan keluar ekspresi seniman itu sendiri. Fungsi sosial adalah merupakan usaha seniman untuk mempengaruhi tingkah laku terhadap suatu kelompok manusia dan fungsi fisik yaitu karya tersebut dapat digunakan dalam kebutuhan praktis sehari-hari (2004, pp. 31–33).

Berdasarkan penjelasan tersebut karya seni yang diciptakan mempunyai tiga fungsi, di mana fungsi pertama adalah fungsi personal. Fungsi personal merupakan suatu pengembangan ide dan saran dalam proses penciptaan karya seni. Adapun fungsi personal ini sebagai media dalam mengekspresikan perasaan, rasa khawatir terhadap keberadaan dan penggunaan Aksara Batak Toba di masa mendatang. Sedangkan fungsi sosial adalah adanya suatu kebanggaan terhadap tulisan Aksara di daerah suku Batak Toba, dibalik kebanggaan ini ada rasa khawatir maka dari itu pengkarya mengangkat tulisan Aksara Batak Toba sebagai upaya memperkenalkan dan melestarikan kepada masyarakat luas khususnya suku Batak Toba. Selanjutnya fungsi fisik, di mana fungsi fisik pada karya yang diciptakan adalah sebagai media penghias sudut ruang tamu. Ruang tamu merupakan tempat terjadi interaksi sosial sesama dan berbincang serta berdiskusi,

sehingga dengan adanya penempatan karya di ruang tamu bisa menjadi pertanyaan dan dapat mengingatkan kembali nilai peninggalan budaya Batak Toba, pesan yang terkandung dalam nasehat seperti bersihkan hati, bersihkan badanmu, bersihkan pakianmu, bersihkan rumahmu, bersihkan halamanmu, anakku kekayaan bagiku, cerdik seperti ular bijak seperti mempati, dapat tersampaikan dalam bentuk karya dua dimensi dan tiga dimensi.

3. Estetis

Estetis merupakan sebuah keindahan dalam suatu karya, bagaimana ia bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Monroe Beardsley dalam Kartika (2004, p. 148), menjelaskan adanya tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Ketiga ciri tersebut adalah:

Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Kerumitan (*complexity*); Benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana, maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus; Kesungguhan (*intensity*). Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol yang menggambarkan suatu kesungguhan pada pengkarya dalam proses penciptaan.

Karya yang diciptakan dapat memenuhi nilai keindahan dan estetis, serta memuaskan bagi diri sendiri serta masyarakat. Bentuk karya yang memiliki nilai keindahan dapat dilihat dari unsur-unsur seni rupa seperti garis, bidang, tekstur, warna, dan ruang, yang menjadi kesatuan karya. Karya ini juga sesuai dengan azas penyusunan (keseimbangan, harmoni, dan proporsi).

4. Warna

Menurut Hendriyana, warna merupakan identitas utama dari sebuah bentuk atau sebaliknya warna merupakan rupa pada bentuk, untuk mencapai bentuk maksimal maka dibutuhkan warna (2019, p. 107)

Dalam karya pengkarya menerapkan warna Batak Toba yang disebut juga dengan *Tolu Bolit* tiga warna yaitu merah (*narara*), putih (*nabontar*) dan hitam (*nabirong*). Sedangkan makna pada warna Tolu Bolit tersebut ialah warna merah sebagai ilmu pengetahuan, kecerdasan, dan kebijaksanaan. Warna putih bermakna ketulusan, kesucian dan kejujuran. Kemudian warna hitam yang berakti kerajaan, kewibawaan dan kepemimpinan. Adapun yang menjadi warna pendukung yaitu warna cokelat dan warna biru untuk bagian simbol ular.

5. Tekstur

Menurut Kartika (2017, p. 45), tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam suasana untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang karya seni rupa. Tekstur yang dihadirkan dalam karya dua dimensi maupun tiga dimensi tekstur nyata seperti goresan hasil dari *pyrography* terhadap permukaan kulit, serta tekstur titik-titik secara acak pada bagian permukaan kulit yang kosong agar bentuk tulisan lebih jelas dan menambah nilai estetis terhadap karya yang diciptakan .

F. Metode penciptaan

Menurut Gustami Gustami, (2007, pp. 329–330), metode penciptaan karya seni dibagi dalam tiga tahapan. Tahapan dalam penciptaan karya seni yang pertama adalah eksplorasi, tahap ini meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi masalah dan perumusan masalah. Tahapan yang ke dua adalah tahapan perancangan, dalam tahapan ini perolehan hasil butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan ke dalam bentuk yaitu sketsa alternatif yang kemudian dipilih sketsa terbaik sebagai acuan dalam proses perwujudan. Tahapan yang terakhir adalah tahapan perwujudan, tahapan ini berisi proses yang bermula dari pembuatan karya seni sesuai dengan sketsa atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.

1. Eksplorasi

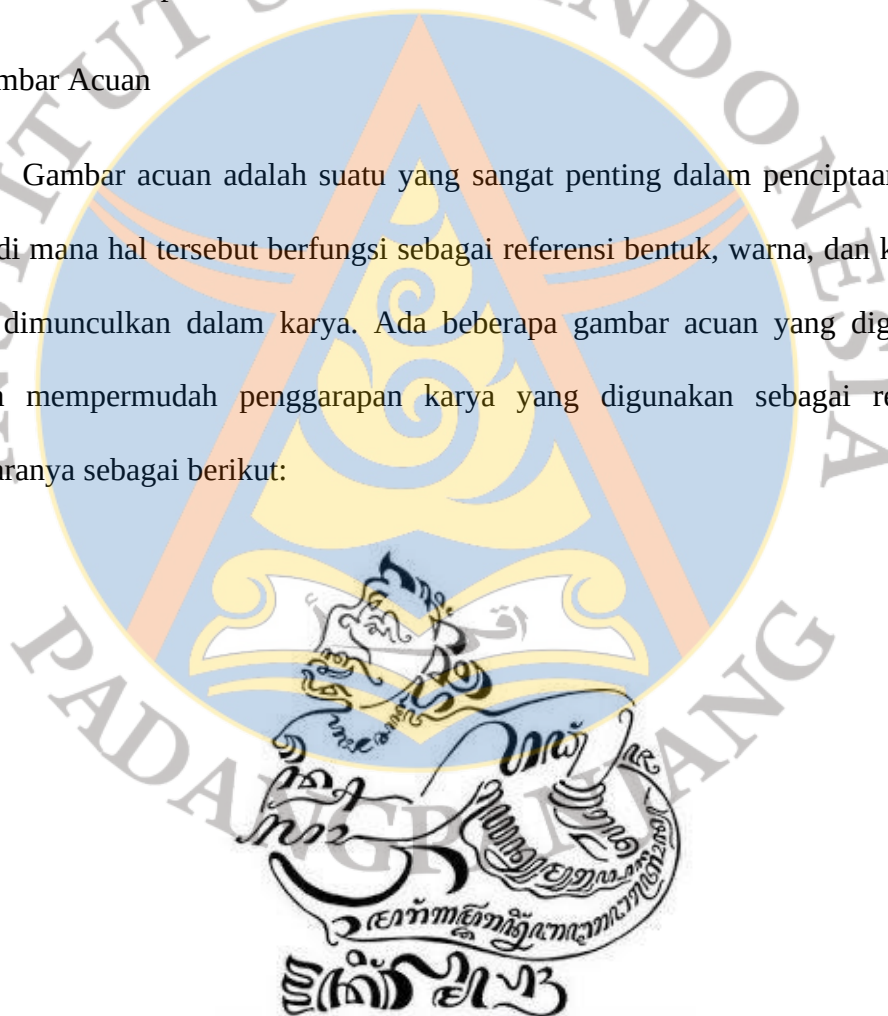
Tahapan eksplorasi adalah tahapan awal yang berisi penggalan informasi, pengumpulan data serta referensi terkait yang keseluruhannya digunakan sebagai dasar perancangan (Gustami, 2007, p. 329). Dalam tahapan ini pengkarya mengumpulkan data tentang Aksara Batak Toba, pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada pengerajin *pustaka* yang ada di daerah Tomok, Kecamatan Simanindo, Kababupaten Samosir untuk mendapatkan informasi tentang Aksara Batak Toba juga mencari buku referensi yang terkait dengan karya yang diwujudkan.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan diawali dari gambar acuan dan desain alternatif. Prinsip tata susunan sesuai dengan konsep yaitu lebih menonjol visual tulisan Aksara Batak Toba sehingga menjadi pusat perhatian. Kemudian dituangkan ide dalam bentuk sketsa, sketsa itu dijadikan desain alternatif, kemudian desain alternatif dipilih menjadi desain terpilih.

a. Gambar Acuan

Gambar acuan adalah suatu yang sangat penting dalam penciptaan karya seni, di mana hal tersebut berfungsi sebagai referensi bentuk, warna, dan karakter yang dimunculkan dalam karya. Ada beberapa gambar acuan yang digunakan dalam mempermudah penggarapan karya yang digunakan sebagai referensi diantaranya sebagai berikut:

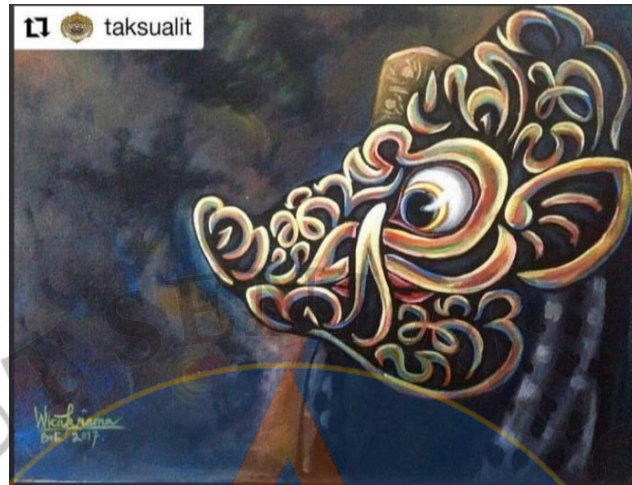


Gambar: 07

Aksara Jawa Kejawen

(Sumber:

<https://www.facebook.com/kejawen.nusantara.indonesia/photos/a.1942335372729674/2152769921686217/?type=3>, Kejawen, 2019)



Gambar: 08

Aksara Bal Barong Bakung

(Sumber:

https://www.instagram.com/p/Bc_i87UBGKk/?igshid=YmMyMTA2M2Y/,

Aksara Nusantara, 2017)



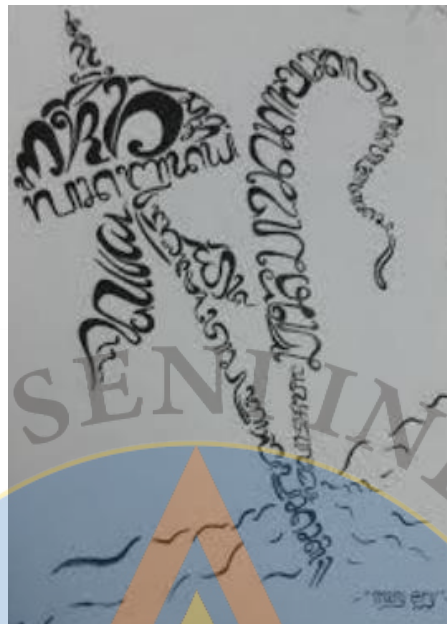
Gambar: 09

Karya keramik Aksara Jawa

(Sumber:

<https://www.instagram.com/p/Cixbf4OAGcb/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D%2>,

FTariloyg, 2020)



Gambar: 10

Judul: Rajegang Bahasa lan Budaya Baline

Pelukis: Komang Eri

(Sumber: Karya Seni Baligrafi: Perpaduan Aksara, Sastra, Rupa dan Jnana, Sumadiyasa, 2021, p. 76)



Gambar: 11

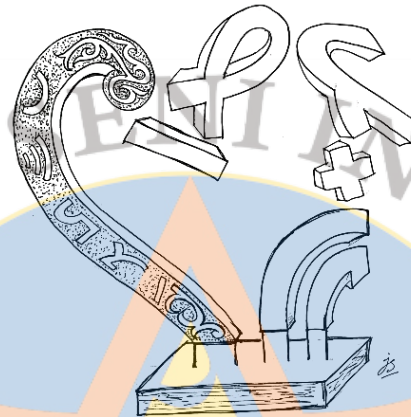
Karya: Ferry Ma'ruf Fatoni

Judul: Bipolar

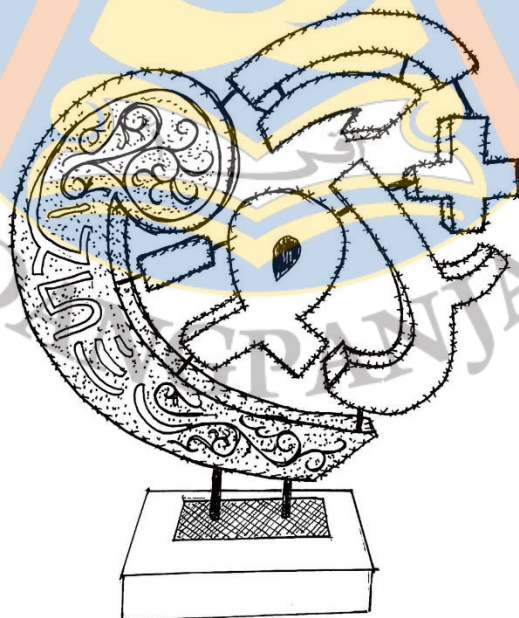
(Sumber: Dekonstruksi Aksara Jawa sebagai Subject Matter dalam Penciptaan Seni Lukis, Fatoni, 2016, p. 6)

b. Sketsa Alternatif

Sketsa alternatif adalah hasil dari analisis data yang berhubungan dengan karya yang akan diwujudkan, kemudian diterapkan pada sketsa alternatif. Berikut ini adalah sketsa alternatif yang dirancang.



Gambar: 12
Sketsa Alternatif 1
(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



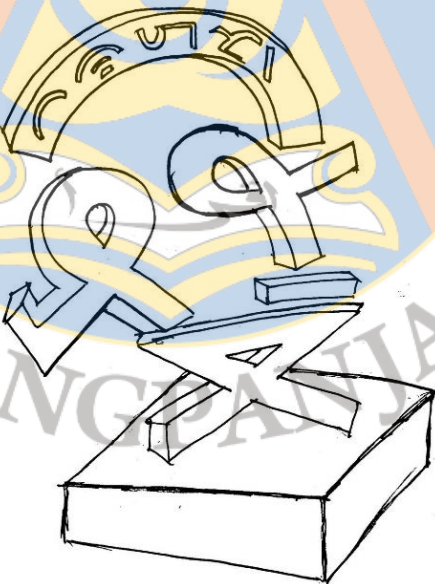
Gambar: 13
Sketsa Alternatif 2
(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 14

Sketsa Alternatif 3

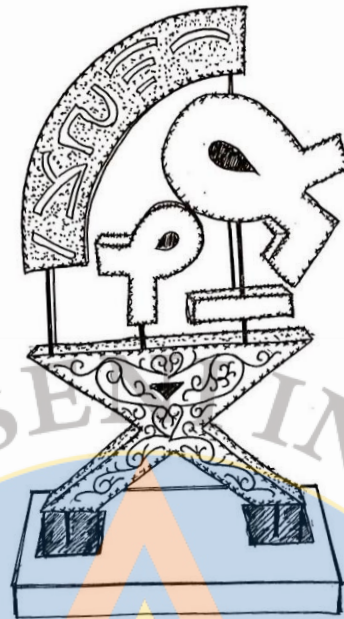
(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



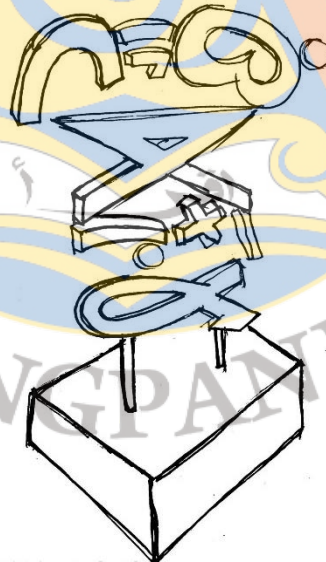
Gambar: 15

Sketsa Alternatif 4

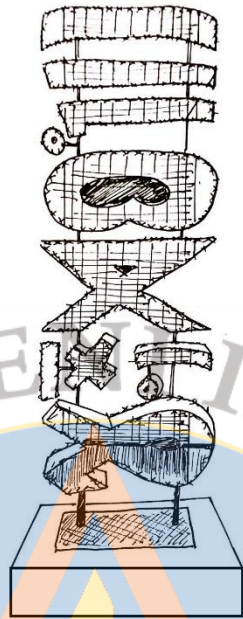
(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



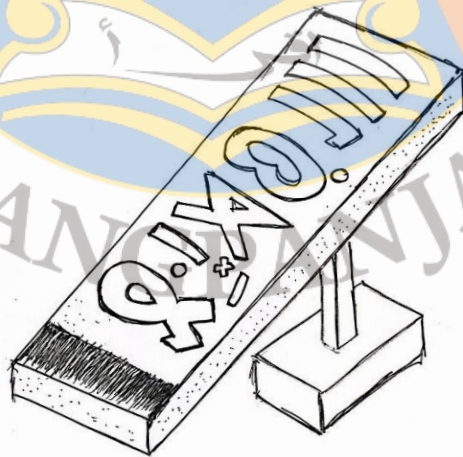
Gambar: 16
 Sketsa Alternatif 5
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



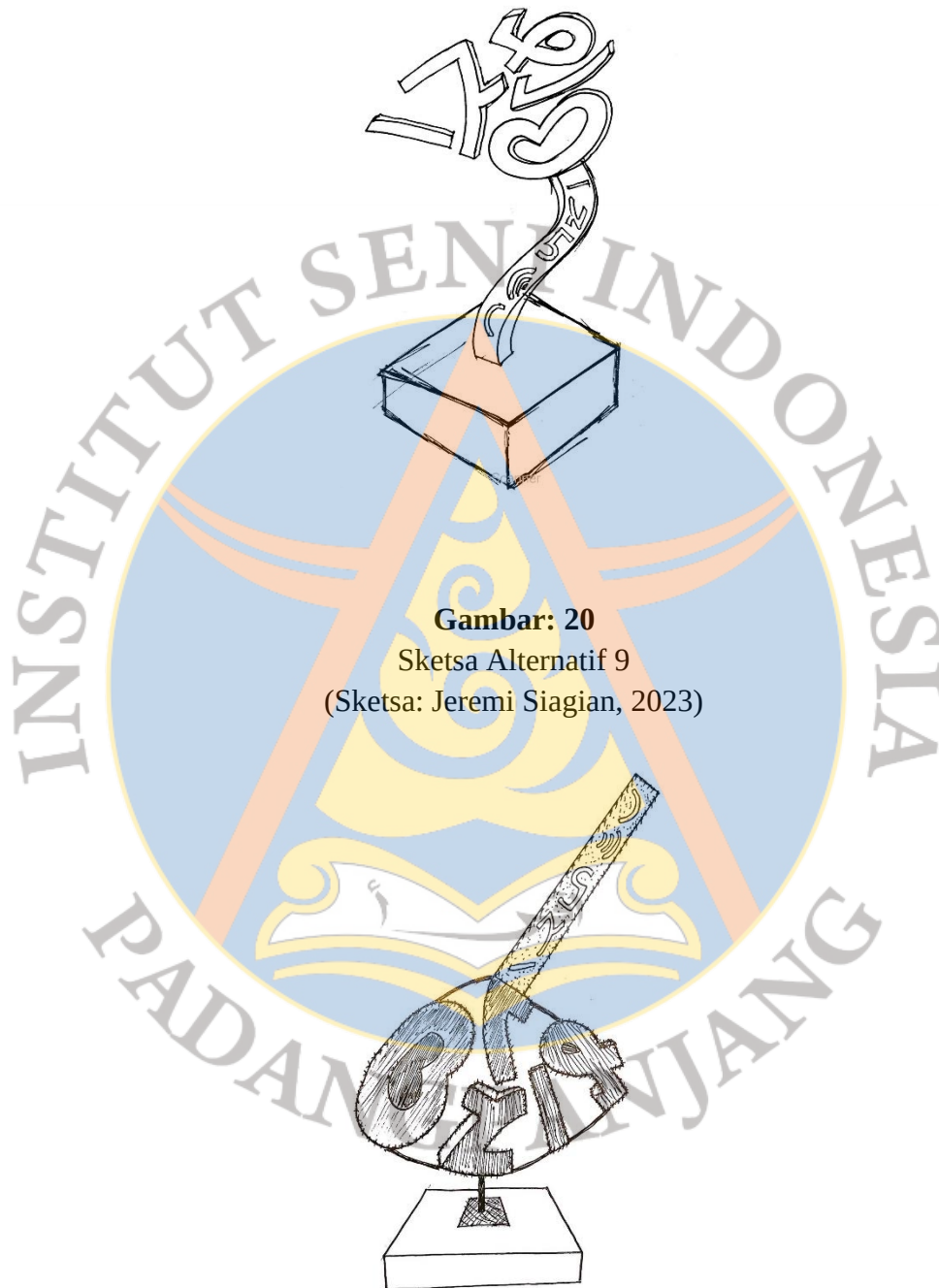
Gambar: 17
 Sketsa Alternatif 6
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 18
 Sketsa Alternatif 7
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)

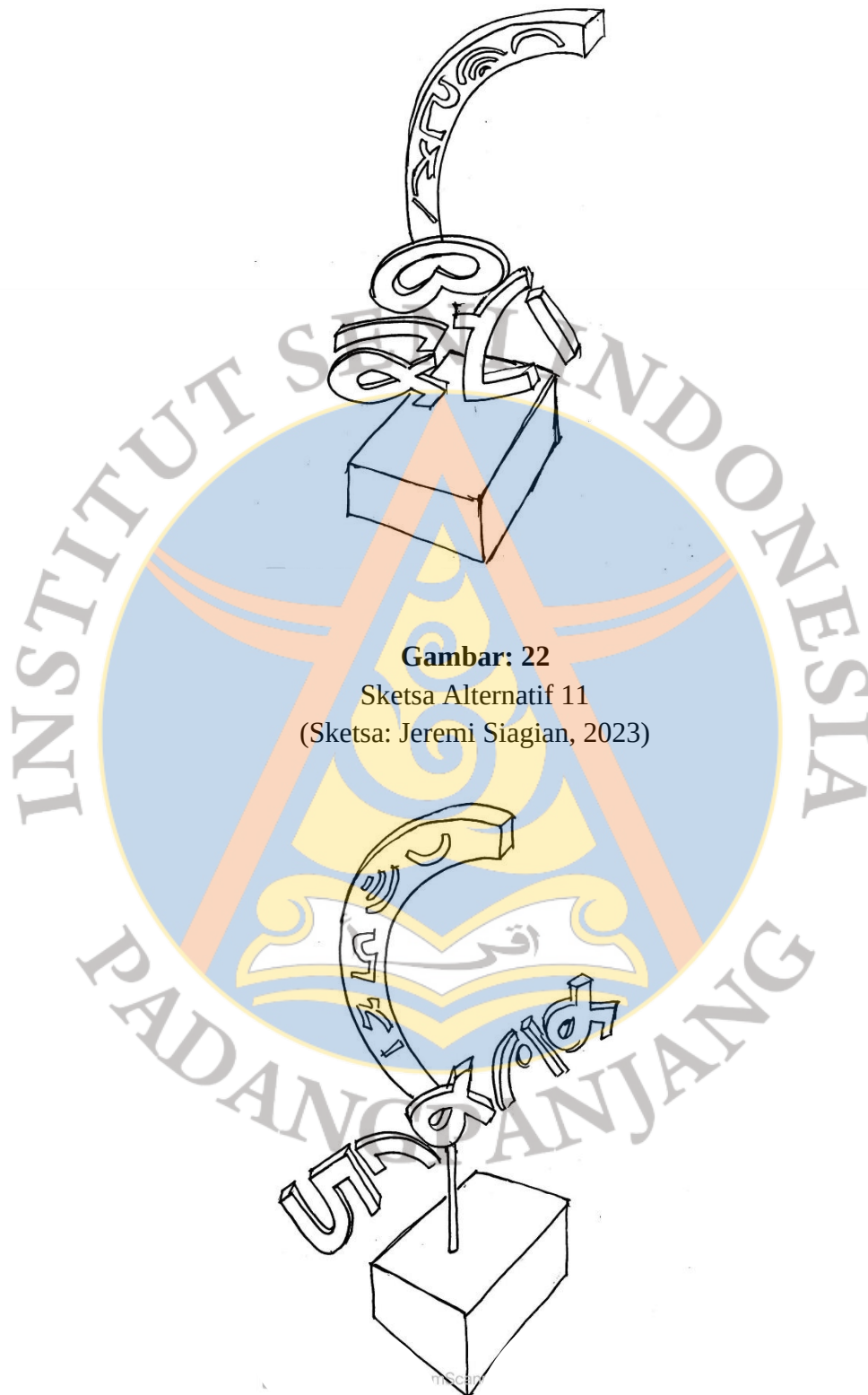


Gambar: 19
 Sketsa Alternatif 8
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



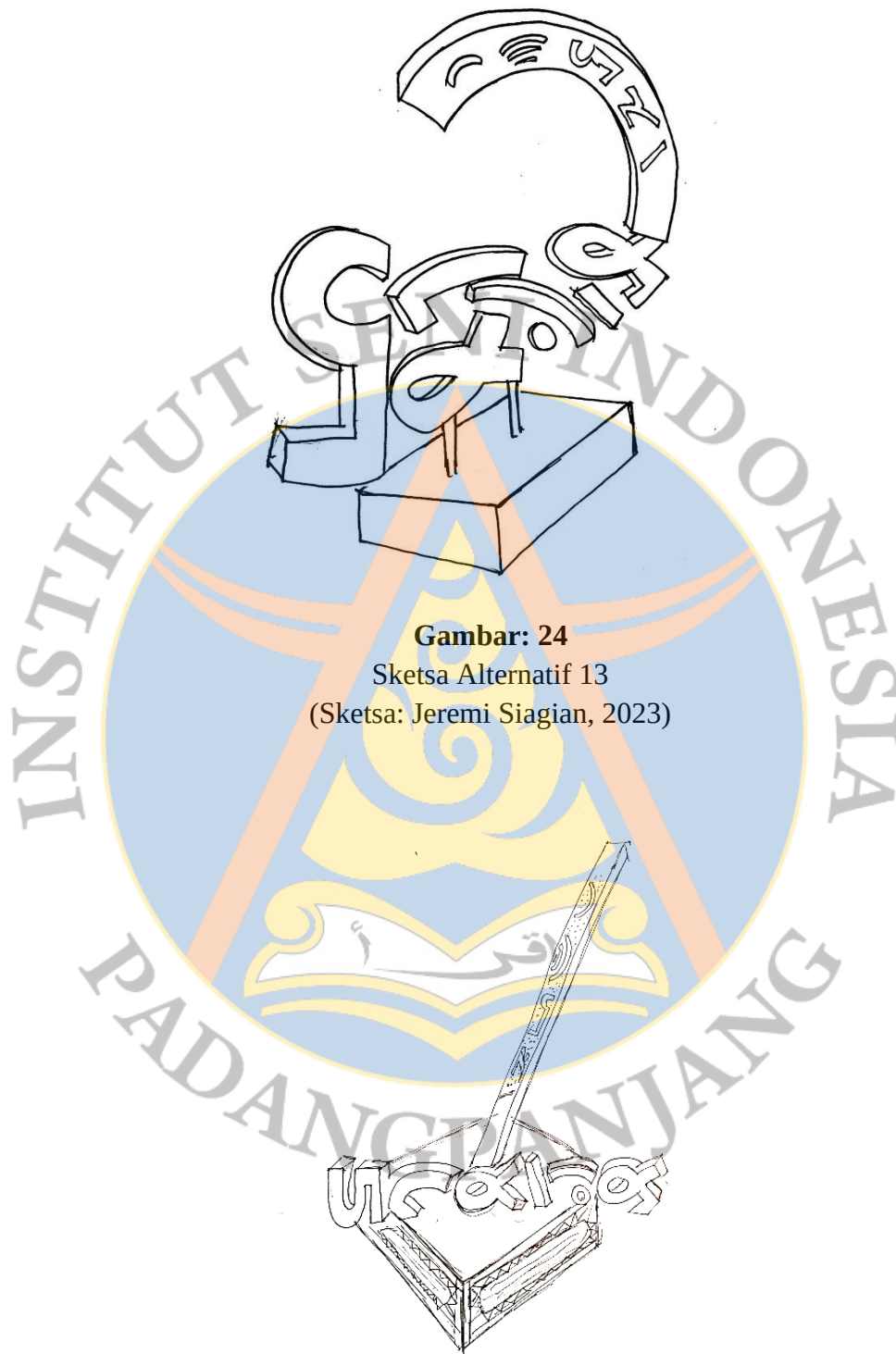
Gambar: 20
Sketsa Alternatif 9
(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)

Gambar: 21
Sketsa Alternatif 10
(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



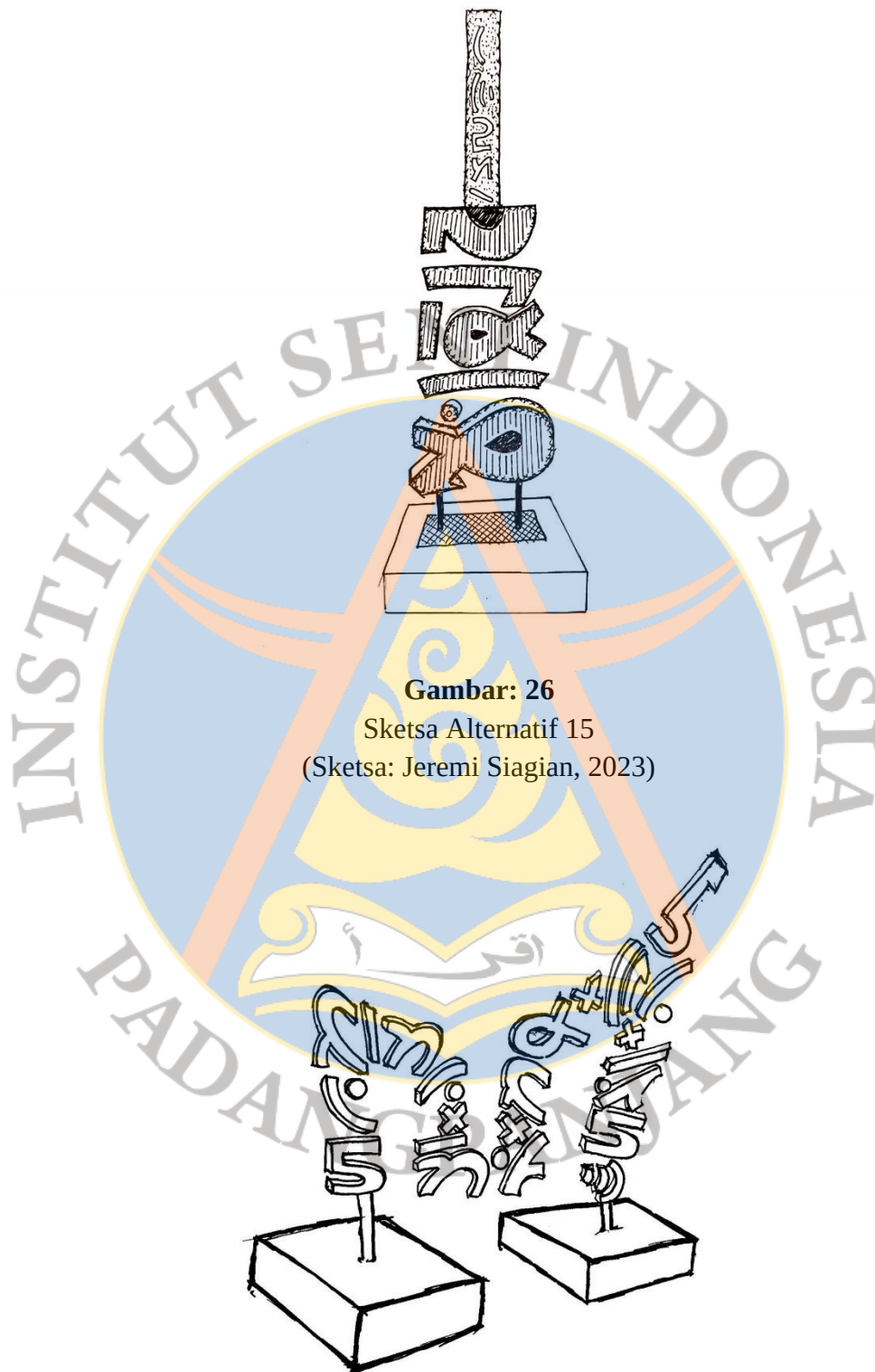
Gambar: 22
 Sketsa Alternatif 11
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)

Gambar: 23
 Sketsa Alternatif 12
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)

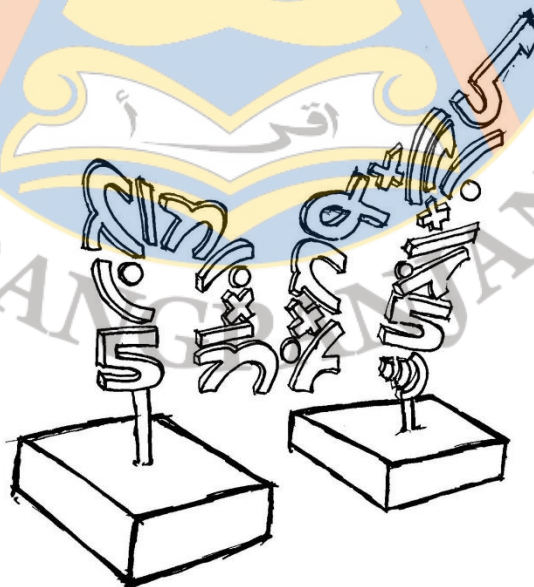


Gambar: 24
 Sketsa Alternatif 13
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)

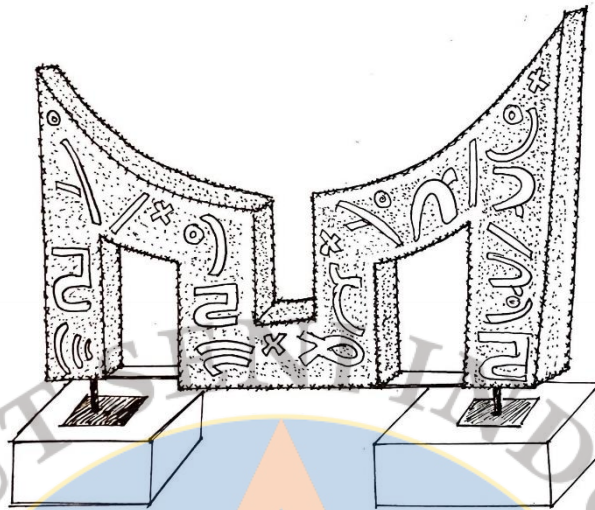
Gambar: 25
 Sketsa Alternatif 14
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



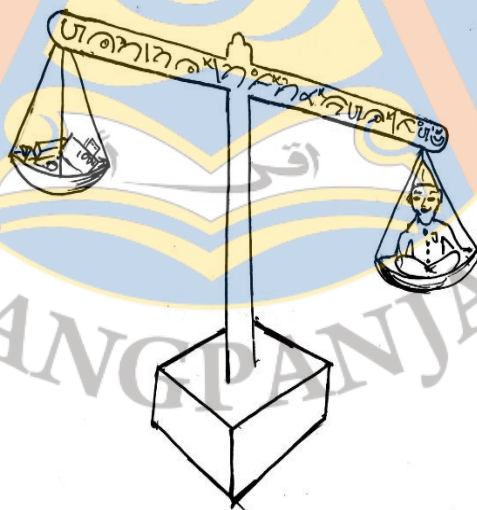
Gambar: 26
 Sketsa Alternatif 15
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 27
 Sketsa Alternatif 16
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



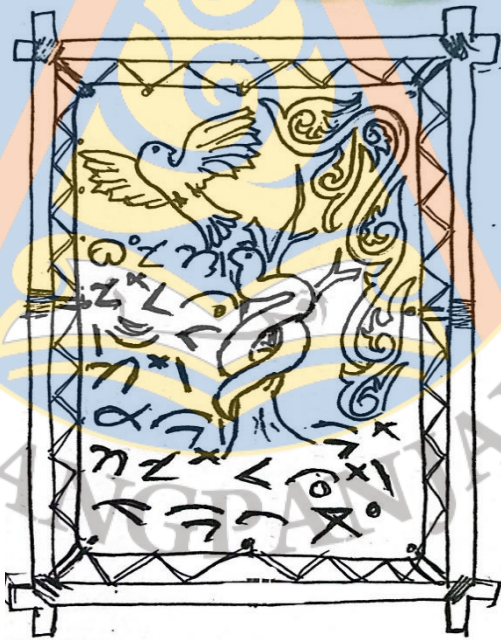
Gambar: 28
 Sketsa Alternatif 17
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 29
 Sketsa Alternatif 18
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 30
Sketsa Alternatif 19
(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



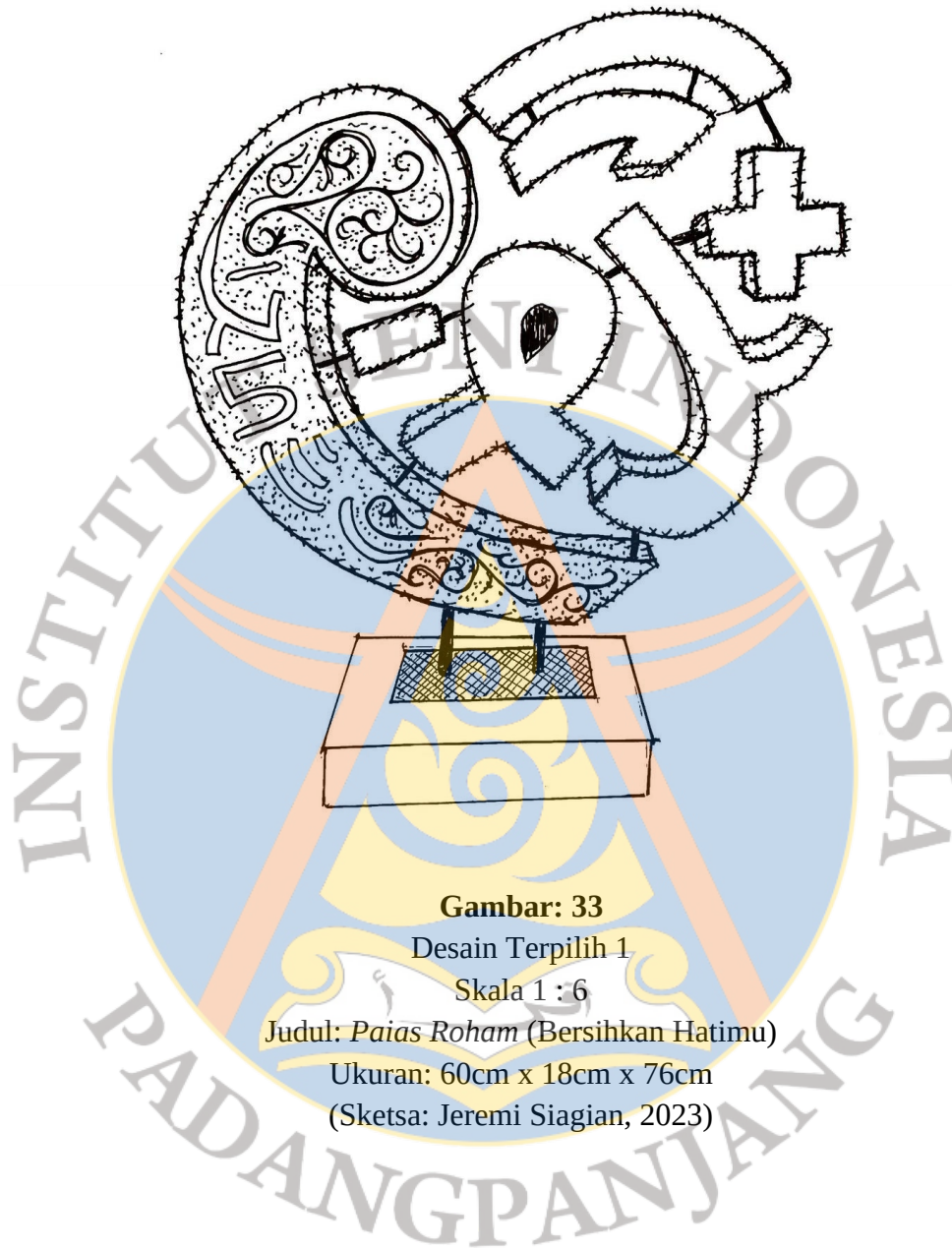
Gambar: 31
Sketsa Alternatif 20
(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 32
 Sketsa Alternatif 21
 (Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)

c. Desain terpilih

Desain atau sketsa terpilih merupakan beberapa desain alternatif yang dipilih kemudian dikembangkan menjadi desain atau rancangan kerja. Berikut adalah desain terpilih yang diwujudkan ke dalam karya sebagai berikut:



Gambar: 33

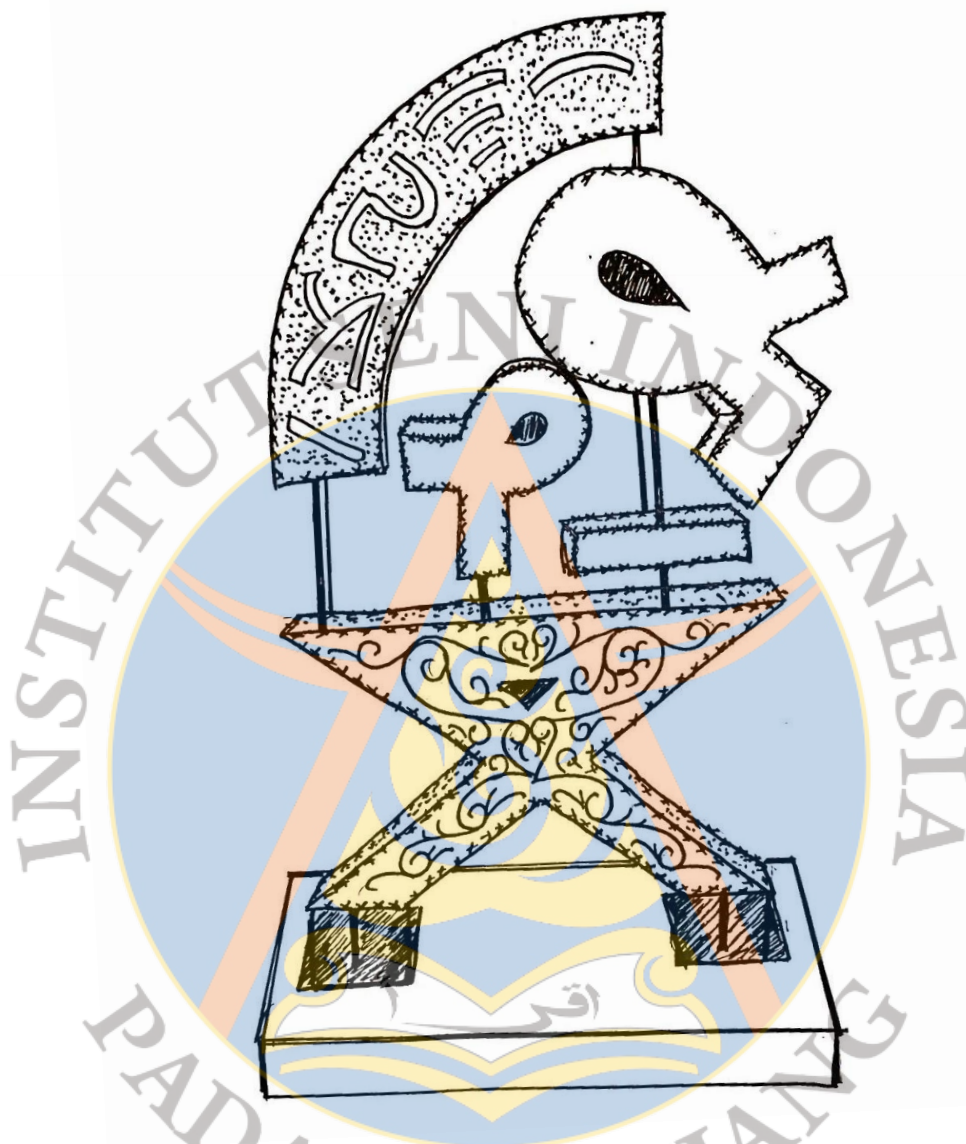
Desain Terpilih 1

Skala 1 : 6

Judul: *Paias Roham* (Bersihkan Hatimu)

Ukuran: 60cm x 18cm x 76cm

(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 34

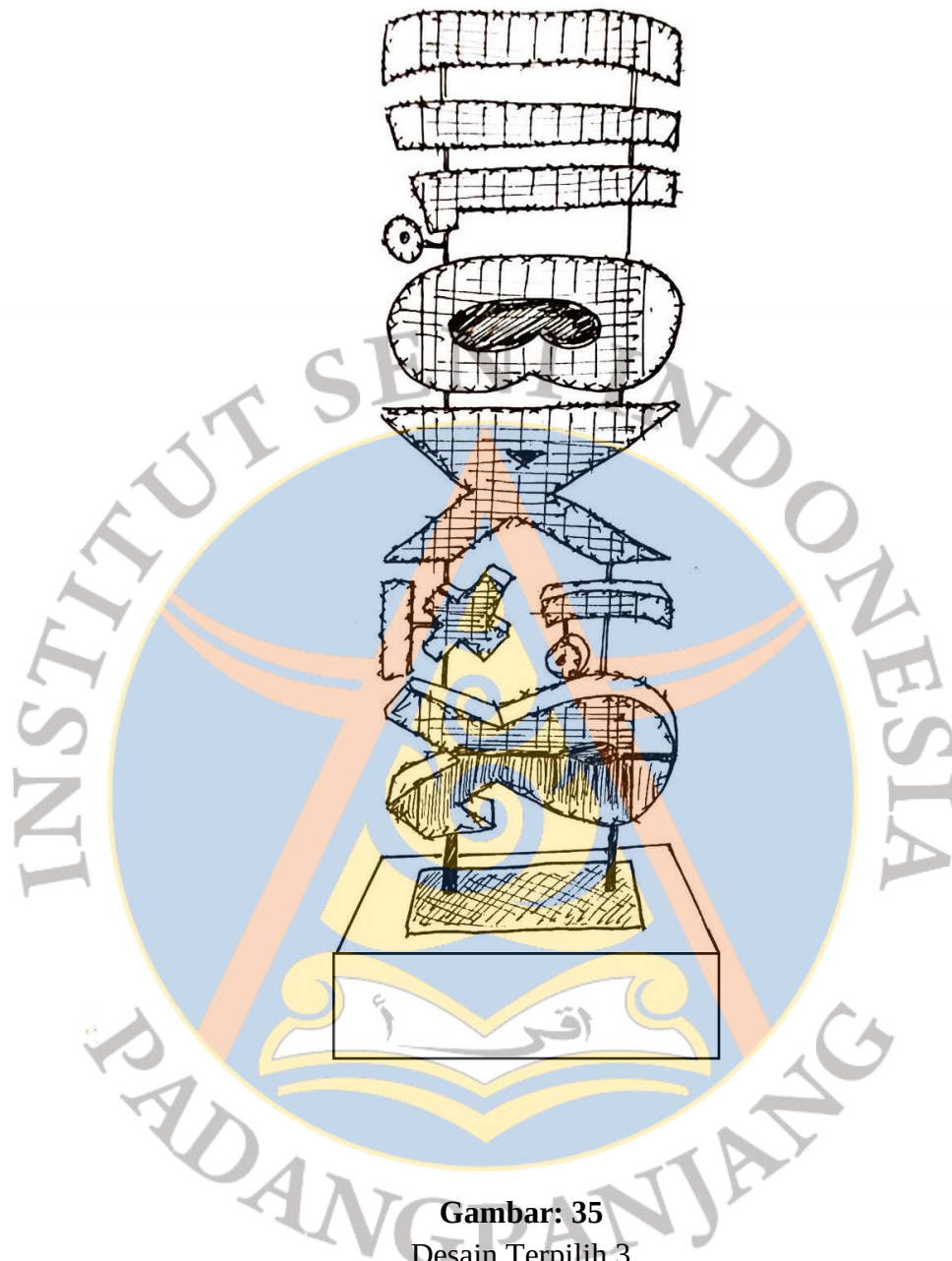
Desain Terpilih 2

Skala 1 : 6

Judul: *Paia Pamatangmu* (Bersihkan Badanmu)

Ukuran: 57cm x 18cm x 84cm

(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 35

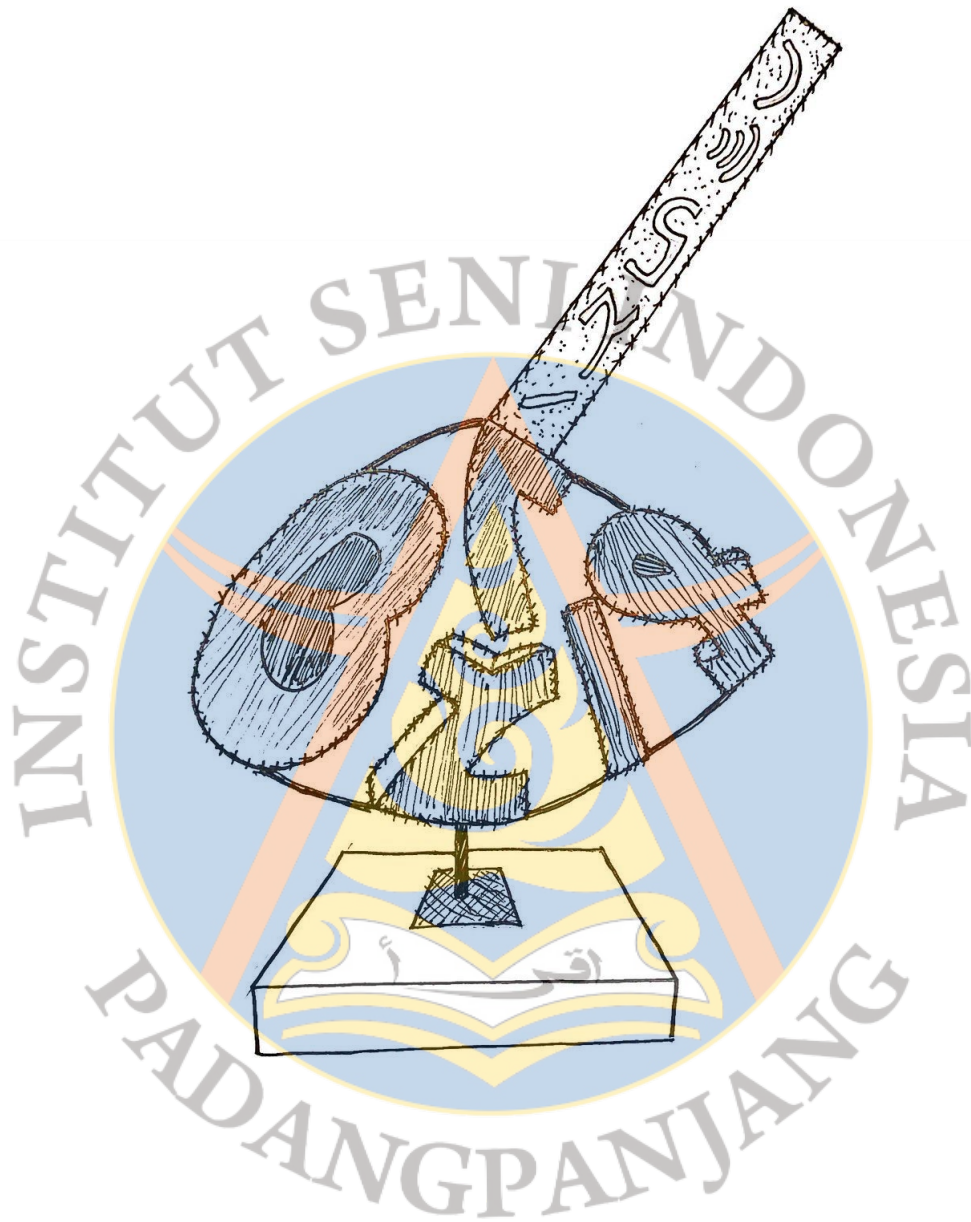
Desain Terpilih 3

Skala 1: 6

Judul: *Paia Parabito*mu (Bersihkan pakaianmu)

Ukuran: 35,5cm x 18cm x 105cm

(Desain: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 36

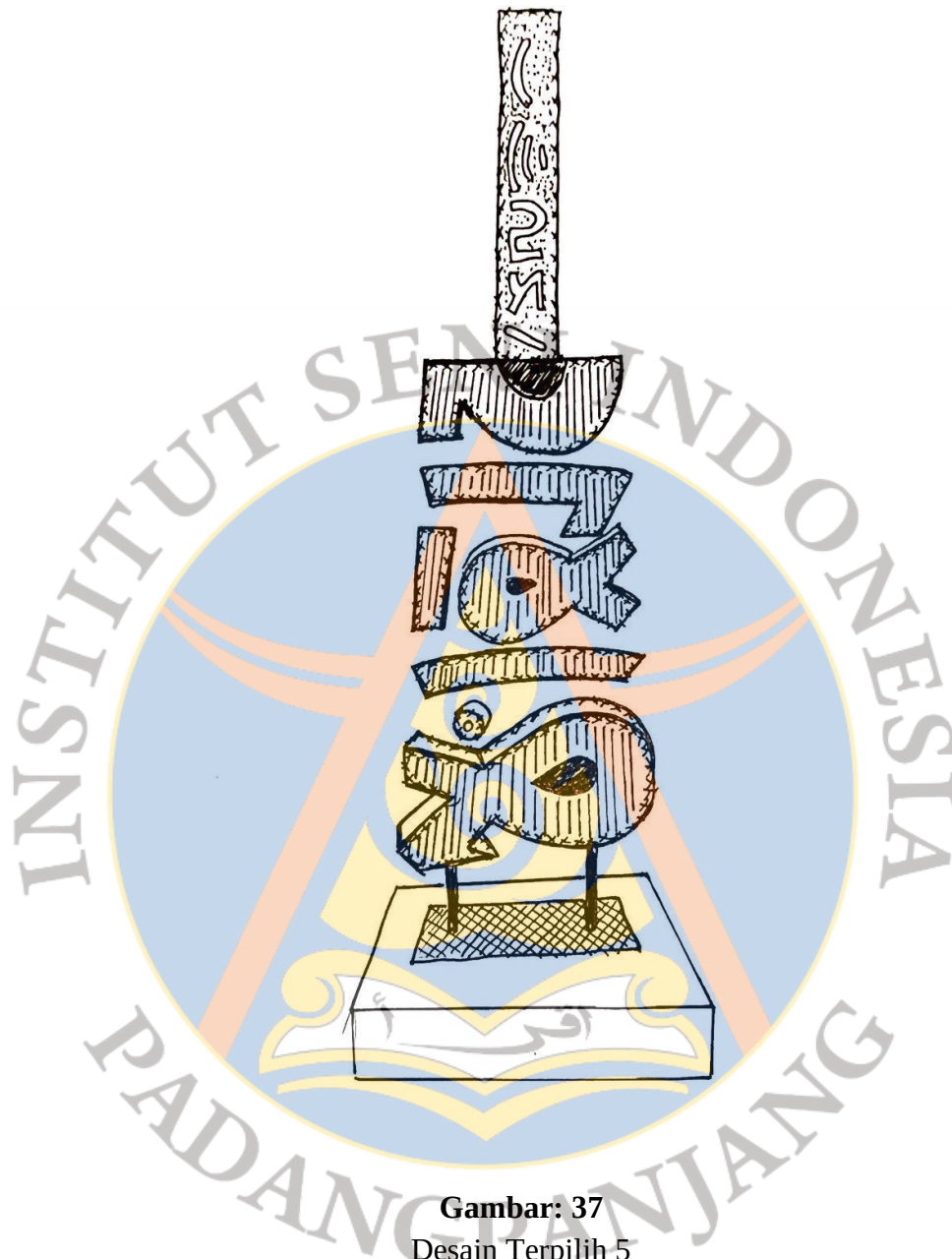
Desain Terpilih 4

Skala 1 : 8

Judul: *Paia Bagasmu* (Bersihkan Rumahmu)

Ukuran: 54cm x 18cm x 93cm

(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 37

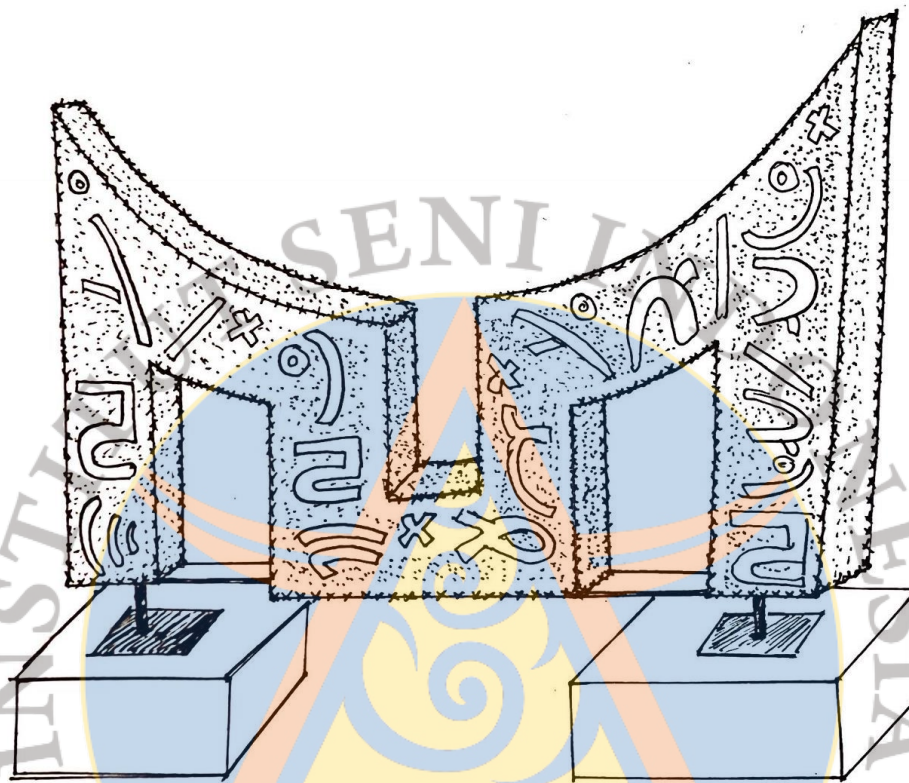
Desain Terpilih 5

Skala 1 : 6

Judul: *Paia Alamamu* (Bersihkan Halamanmu)

Ukuran: 35,5cm x 18cm x 103cm

(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 38

Desain Terpilih 6

Skala 1: 6

Judul: *Anakhon hi do hamoraon di au* (Anakku kekayaan bagiku)

Ukuran: 87cm x 18cm x 76cm

(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 39

Desain Terpilih 7

Skala 1: 6

Judul: *Marbisuk songon ulok marroha songon darapati*
(cerdik seperti ular bijak seperti merpati)

Ukuran: 100 cm x 80 cm

(Sketsa: Jeremi Siagian, 2023)

3. Tahap Perwujudan

Menurut Gustami (2007: 329), perwujudan yaitu tahap pengalihan dari gagasan yang merujuk pada sketsa alternatif menjadi bentuk karya seni yang dikehendaki. Jadi perwujudan adalah proses pembuatan karya, sesuai dengan desain yang sudah ada. Segala hal terkait dengan ukuran bentuk mengacu pada desain awal, tidak menutup kemungkinan karya yang sudah terwujud akan sedikit berbeda dengan desain awal. Hal tersebut dikarenakan desain awal tidak dapat diwujudkan maupun mengganggu kenyamanan ketika karya akan difungsikan. Dalam proses perwujudan ada beberapa alat, bahan, teknik yang digunakan. Alat, bahan, teknik adalah sebagai berikut:

a. Alat

Alat adalah segala perlengkapan yang digunakan untuk mendukung proses pembuatan karya. Adapun alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Palu sebagai alat untuk mengetuk *stamps* pada saat proses tatah dilakukan. Palu yang digunakan adalah palu plastik karena untuk menghindari kerusakan pada *stamps* dan tekanan yang terlampau keras pada kulit apabila menggunakan palu besi.



Gambar: 40
Palu plastik
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

2) *Swivel Knife* alat ini merupakan pisau yang memiliki pegangan yang dapat berputar. Sehingga dengan alat ini proses penyayatan kulit dapat dilakukan dengan mudah sedangkan *Stamps tools* adalah alat-alat yang menyerupai stempel atau cap dari bahan logam yang berfungsi vital pada proses tatah, karena alat ini berfungsi sebagai alat untuk memberikan efek tiga dimensi atau menenggelamkan permukaan kulit dan juga berfungsi sebagai pemberi tekstur pada kulit.



Gambar: 41
Swivel Knife dan *Stamps tools*
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)



Gambar: 42

Detail *Swivel Knife* dan *Stamps tools*

(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 3) *Sponge* berfungsi untuk mengusapkan air pada permukaan kulit sebelum dilakukan proses menjiplak dan menatah. Semua jenis *sponge* dapat digunakan.



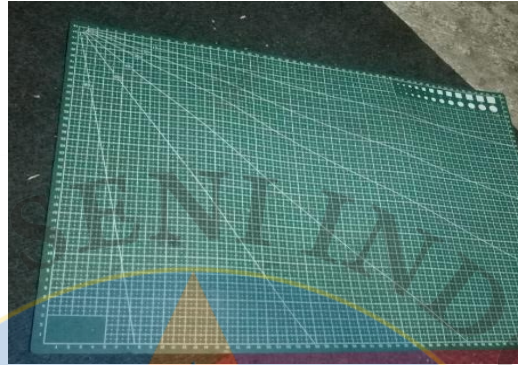
Gambar: 43

Sponge

(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 4) *Cutting matt* adalah alas untuk memotong kulit. *Cutting matt* sendiri memiliki banyak ukuran, saya menggunakan ukuran A3. Dengan

menggunakan alas ini ketajaman dari mata *cutter* akan bertahan lebih lama, karena sifat *cutting matt* yang bertekstur seperti karet.



Gambar: 44

Cutting matt

(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 5) *Hole punch* alat ini merupakan alat pembolong untuk kulit. hasil dari *Hole punch* untuk tempat tali benang, tali agel dan tali kulit membentuk menyilang. Ukuran yang dihasilkan sesuai yang dibutuhkan.



Gambar: 45

Hole punch

(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 6) *Cutter* adalah alat untuk memotong kulit. Dalam hal ini *cutter* haruslah terjaga ketajamannya, karena untuk memotong kulit membutuhkan ketelitian dan membutuhkan dukungan dari tajamnya *cutter* agar proses memotong kulit tidak tersendat atau terganggu.



Gambar: 46
Cutter
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 7) Ampelas sebagai alat *finishing* digunakan untuk mengamplas permukaan kayu agar pada saat *finishing* akhir hasilnya lebih bagus, ukuran ampelas yang digunakan 60, 180, dan 400.



Gambar: 47
Ampelas
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 8) *Phyrography* seperti pena untuk menebalkan permukaan kulit serta membuat gradasi. *Phyrography* digunakan pada karya 1- 5 untuk mendapatkan bentuk yang akan dibuat.



Gambar: 48
Phyrography
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 9) Jarum digunakan untuk menjahit kulit, menggunakan benang. Jarum yang digunakan berjumlah dua buah, karena teknik menjahit kulit yang digunakan adalah teknik menyilang.



Gambar: 49
Jarum
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 10) Mesin las listrik sebagai alat penyambung untuk melekatkan kerangka sesuai desain yang dibuat.



Gambar: 50
Mesin Las listrik
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 11) Gerinda tangan

Gerinda tangan adalah mesin yang serba guna, dapat digunakan untuk menggerinda atau memotong benda logam, kayu, bahan bangunan, kaca dan juga mengamplas dengan jenis mata yang tepat.



Gambar: 51
Gerinda tangan
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 12) Mesin gerinda potong adalah untuk memotong benda dengan diameter besar dan ketebalan mata gerenda tipis. Mesin gerinda potong digunakan untuk memotong besi beton ukuran 6 mm.



Gambar: 52
Mesin gerinda potong
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 13) Bor tangan digunakan untuk melubangi kayu, plat besi, dan benda sejenis nya. Pada proses penciptaan bor tangan digunakan untuk memasang sekrup pada landasan karya.



Gambar: 53
Bor tangan
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 14) Alat tulis kerja sebagai alat untuk membuat sketsa alternatif, desain dan gambar kerja



Gambar: 54

Alat tulis

(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 15) Penggaris, berfungsi sebagai alat untuk menggaris ketika proses pembuatan desain kemudian gambar kerja dan digunakan sebagai alat bantu memotong kulit sesuai pola yang sudah dibuat.



Gambar: 55

Penggaris

(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

b. Bahan

Bahan dalam hal ini adalah segala material yang digunakan untuk proses berkarya, baik material pokok maupun material pendukung. Adapun bahan yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Kulit samak nabati adalah bahan atau material pokok dalam kriya kulit ini. Dalam hal ini kulit yang saya gunakan memiliki satu jenis ketebalan kurang lebih 4mm.



Gambar: 56
Kulit samak nabati
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 2) Tali kulit untuk menyatukan kulit dengan kerangka, menggunakan teknik tusuk silang. Adapun jenis tali yang digunakan ada tiga buah diantaranya tali kulit, tali *agel* dan benang kulit dengan Ukuran tali 1- 2 mm.



Gambar: 57
Tali kulit
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

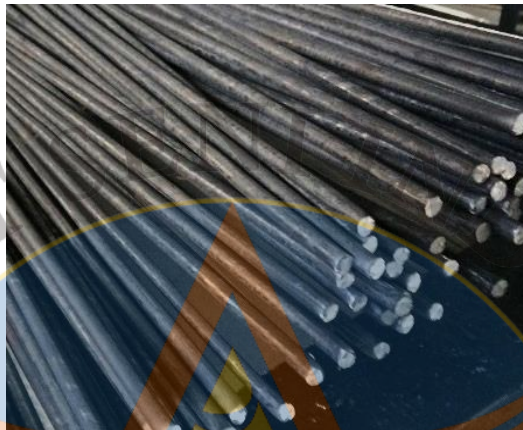


Gambar: 58
Tali agel
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)



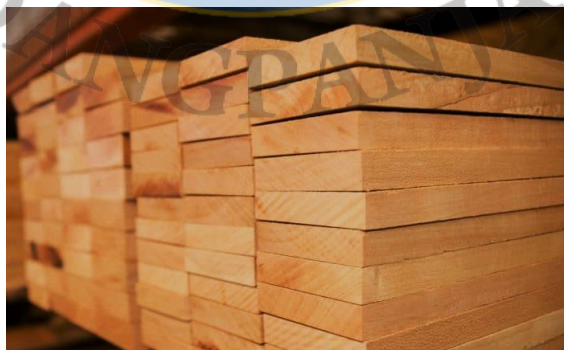
Gambar: 59
benang kulit
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 3) Besi beton sebagai bahan kerangka utama pada karya. Ukuran yang digunakan 6 mm, supaya kokoh dan pada saat proses menyatukan kerangka dengan teknik silang tidak berubah bentuk.



Gambar: 60
Besi beton
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 4) Kayu surian sebagai landasan utama karya, kayu surian ini memiliki tekstur keras akan tetapi mudah di bentuk, ringan, dan memiliki warna merah daging serta corak pada kayu ini sangat indah sehingga cocok sebagai media pendukung karya.



Gambar: 61
Kayu surian
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 5) *Elektroda* berselaput yang dipakai pada Ias busur listrik mempunyai perbedaan komposisi selaput maupun kawat inti. *Elektroda* yang digunakan RD-460 karena alur yang dihasilkan bagus dan sedikit menimbulkan percikan.



Gambar: 62

Elektroda

(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 6) Pewarnaan/ *Finishing* merupakan suatu penyelesaian akhir yang harus dikerjakan dengan cermat, teliti, dan hati-hati agar tidak kehilangan nilai estetis pada suatu karya. Ada pun bahan finishing yang digunakan dalam karya ini adalah *melamine dof*, *coating* sejenis *clear* khusus kulit, warna hitam, putih, merah, biru, dan cokelat.



Gambar: 63
Finishing
 (Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 7) Baut merupakan bentuk pengikat berulir yang dipasangkan dengan ulir jantan eksternal. Baut sebagai penyangga antara karya dengan landasan karya.



Gambar: 64
 Baut
 (Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 8) Kawat adalah benda terbuat dari logam yang panjang dan lentur. Kawat ini digunakan pada karya dua dimensi untuk mengikat kulit dengan bingkai kayu agar kulit datar dan tegak.



Gambar: 65
kawat
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 9) Sekrup digunakan untuk mengencangkan atau menyatukan dua jenis benda pada karya dengan landasan karya.



Gambar: 66
sekrup
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 10) Sekrup gantung sebagai penyatu bingkai dengan karya dengan bingkai pada karya dua dimensi.



Gambar: 67
Skerup gantung
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

- 11) Plat besi dengan ukuran 1,5 mm yang digunakan sebagai alas utama landasan karya.



Gambar: 68
Plat besi
(Foto: Jeremi Siagian, 2023)

c. Teknik.

Teknik merupakan aturan untuk penerapan dalam menyelesaikan permasalahan atau mempermudah dalam kerja, teknik dapat menentukan hasil karya dengan keahlian penggunanya sendiri. Berdasarkan penjelasan di atas maka ada beberapa teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya .

1) Teknik pembentuk

- a) Teknik tusuk silang ban ditarik dari depan ke belakang melalui lubang pertama. Ujungnya disisikan tertinggal di depan kira-kira sepanjang dua cm. Ban di tarik ke depan lagi melalui atas pinggiran dan atasnya sisa ujung, sehingga terjadi titik silang di atas kedua bagian kulit.
- b) Teknik las listrik merupakan teknik penyambungan kerangka dengan mencairkan sebagai induk logam agar menghasilkan sambungan yang kontinu. Teknik las listrik ini sebagai membentuk kerangka karya

2) Teknik dekorasi

- a) Teknik tatah pada bagian ini pengerjaan berupa menatah dengan *stamps* yang sesuai dengan alur dari sayatan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Setiap sayatan ditatah dengan tujuan menimbulkan tekstur.
- b) Teknik *Phyroglyphy* merupakan seni lukis yang menggunakan panas untuk menggosongkan/membakar media yang dilukis, media yang digunakan pada teknik *phyroglyphy* adalah kulit samak nabati.