

FIGUR HANOMAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KULIT

HANOMAN FIGURE AS THE IDEA OF LEATHER ART WORK CREATION

Oleh : Fahrizal Rojib Sahara (11206244012), Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
fahrizalrojib@gmail.com

Abstrak

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep penciptaan: proses visualisasi, tema, teknik, dan bentuk karya dengan judul *Figur Hanoman sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Kriya Kulit*. Metode penciptaan karya kriya kulit yaitu meliputi tahap eksplorasi, tahap perancangan, tahap perwujudan karya dan menggunakan teknik tatah sungging dengan cat yang di pakai adalah *acrylic* ditambah dengan spidol dan Pena. Bentuk karya seni kriya kulit ini menghasilkan 10 buah karya yaitu *Hanoman Duta (45x66 cm)*, *Hanoman Obong (45x66 cm)*, *Tapa Brata (45x66 cm)*, *Mangkuk Sakti (45x66 cm)*, *suradiri jayaningrat lebur dening pangestuti (45x66 cm)*, *Perantara Hati (45x66 cm)*, *Bayu Dara (45x66 cm)*, *self potrait of Kapiwara (45x66 cm)*, *Yuda wisama (45x66 cm)*, *Ido Yudho Wicaksono (45x66 cm)*. Setelah melalui proses kreatif dapat disimpulkan: Penciptaan karya kulit berdasarkan ketertarikan terhadap figur Hanoman yang mempunyai ciri khas seekor kera berbulu putih, menggunakan aksesoris gelang, kalung, bersenjatakan gada dan berslendang kain poleng. Penggambaran Hanoman berdasarkan cuplikan dalam cerita Ramayana.

Kata kunci: Kriya kulit, Tatah Sungging, Hanoman

Abstract

The purpose of this paper is to describe the concept of creation: the process of visualization, themes, techniques, and forms of work with the title Hanoman Figured as the Idea of leather artwork creation. The method of creation of craft leather work that includes exploration, design, embodiment and use tatah sungging technique with acrylic paint, marker and pen. The form the leather art work are 10 artworks: Hanoman Duta (45x66 cm), Hanoman Obong (45x66 cm), Tapa Brata (45x66 cm), Mangkuk Sakti (45x66 cm), suradiri jayaningrat lebur dening pangestuti (45x66 cm), Perantara Hati (45x66 cm), Bayu Dara (45x66 cm), self potrait of Kapiwara (45x66 cm), Yuda wisama (45x66 cm), Ido Yudho Wicaksono (45x66 cm). After going through the creative process can be concluded: Creation of works Leather based on interest in Hanuman figures that have characteristic of a white-haired ape, using accessories bracelets, necklaces, armed with mace and woven polish cloth. Hanoman's portrayal is based on footage in the Ramayana story.

Key words: leather artwork, tatah sungging, Hanuman

PENDAHULUAN

Seni Kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan keahlian kekriyaan yang tinggi seperti ukir, keramik, anyam, dan kriya kulit. Kriya kulit dikenal ada beberapa kelompok, yang salah satunya adalah kriya kulit tatah sungging. Tatah sungging erat kaitannya dengan wayang, terutama dapat dilihat pada wayang kulit. Penciptaan kriya kulit ini untuk mengekspresikan gagasan sesuai dengan ekspresi pribadi dan penggambaran tentang suatu objek. Objek pada kriya kulit ini menggambarkan tokoh Hanoman pada cerita Ramayana yang divisualisasikan pada media kulit kambing.

Hanoman merupakan salah satu tokoh dalam pewayangan berwujud kera putih, putera dari Batara Guru dan Anjani ada banyak kisah tentang kelahiran Hanoman. Dalam cerita pewayangan Indonesia khususnya di pulau Jawa di ceritakan Anjani adalah puteri sulung dari Resi Gotama dan ibunya adalah Indardi, Anjani mempunyai dua adik yaitu Guwarsa dan Guwarsi. Karena peristiwa Cupumanik Astagina Anjani dan kedua adiknya terkena kutukan oleh ayahnya menjadi seekor wanara (kera), Anjani yang semula seorang gadis cantik berubah menjadi wanita berwajah kera.

Ketiga anak Resi Gotama menyesal atas kejadian yang menimpanya dan kembali memohon ampunan kepada ayahnya, Resi Gotama menyarankan agar menerima takdir selain itu ia juga mengganti nama mereka, Guwarsa menjadi Subali dan Guwarsi menjadi Sugriwa. Keduanya lalu disuruh pergi ke hutan untuk bertapa. Begitu juga dengan Anjani, ia melakukan hal serupa. Bertapa Nyantaka yaitu

bertapa tanpa busana di telaga nirmala. Selama bertapa Anjani hanya memakan apa saja yang hanyut dipermukaan telaga.

Pada suatu ketika Batara Guru sedang melayang di atas langit telaga nirmala, saat itulah ia melihat seorang wanita tanpa busana berendam melakukan bertapa Nyantaka di telaga nirmala. Timbul birahinya menyaksikan keindahan tubuh wanita itu sehingga jatuhlah benih(sperma)nya menimpa daun sinom, daun tersebut jatuh dan hanyut ke arah Anjani. Anjani segera meraih dan memakannya, betapa kagetnya Anjani yg menyadari bahwa ia telah hamil setelah memakan daun sinom yang di raihnya.

Setelah Anjani mengetahui kehamilannya Batara Guru datang dan menjelaskan asal muasal kehamilanya tersebut, tibalah saat kelahiran anak dalam rahim Anjani. Anak yang baru lahir ini berwujud kera berbulu putih suci dan di beri nama Hanoman, Setelah melahirkan anjani berubah wujud menjadi wanita cantik seperti sediakala dan terbang menuju khayangan tempat dimana para dewa dan dewi berada.

Atas permintaan Batara Guru, Hanoman menjadi murid dan diangkat menjadi anak oleh Batara Bayu (dewa angin), ia mendapat anugerah Cupumanik Astagina, ditakdirkan berumur panjang. Hidup dari zaman Ramayana sampai zaman Mahabharata. Hanoman memiliki beberapa kesaktian, ia memiliki aji sepiangin, aji paming, dan aji mudri. Tata pakaiannya melambangkan kebesaran, antara lain: pupuk jarotasem ngrawit, gelang minangkara, kelat bahu sigar blibar, kampuh/kain poleng berwarna hitam, merah dan putih, gelang/binggel candramurti dan ikat pinggang akar

mimang. Hanoman mempunyai perwatakan antara lain: pemberani, sopan, mempunyai harga diri, setia, prajurit ulung, waspada, rendah hati, teguh dalam berpendirian, kuat dan tabah (Nanda MH. 2011:37).

Kekaguman penulis akan karakteristik figur Hanoman yang kuat, keunikan fisik seperti bulunya yang putih, serta keberaniannya dalam setiap cerita Ramayana menjadikannya mudah untuk dikenali dibanding tokoh Ramayana lainnya. Inilah yang menjadi inspirasi dalam upaya penciptaan karya kriya seni kulit dengan menggunakan ide figur Hanoman.

Ketertarikan penulis mengangkat figur Hanoman sebagai ide penciptaan karya seni kriya kulit lebih dititik beratkan pada bentuknya, yaitu ciri khas bentuk kera berbulu putih, mengenakan gelang, berekor panjang, dan bersenjatakan gada, ketertarikan penulis mengangkat figur Hanoman sebagai ide penciptaan adalah dari sifat pemberani, tanggung jawab, kuat dan arif bijaksana sehingga di segani oleh kawan maupun lawan. Bentuk figur Hanoman tersebut kemudian diekspresikan ke dalam bentuk karya seni kriya kulit.

Perwujudan gagasan ide yang di hasilkan dari pengamatan yang telah dilakukan akan di ekspresikan ke media kulit, divisualisasikan dalam bentuk dua dimensi, menggunakan media kulit, dengan teknik tatah sungging. Dalam proses perwujudan, pengkarya menggunakan bentuk figur Hanoman yang telah mengalami gubahan dan pewarnaan menggunakan warna-warna kontras pada setiap karya, warna-warna yang dihasilkan adalah warna-warna representatif mewakili objek alam sesungguhnya yang

mempunyai nilai estetis, tingkat kerumitan dan pembaharuan kedalam bentuk karya.

KAJIAN TEORI

Tinjauan Seni Kriya

Seni Kriya pada dasarnya adalah proses berkarya yang mengungkapkan gagasan dalam mengolah suatu bahan tertentu menjadi suatu bentuk karya seni fungsional atau non fungsional, menurut (Mikke Susanto, 2012:231) kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan keahlian kekriyaan (*craftmanship*) yang tinggi seperti ukir, keramik, anyam, dan sebagainya. Karya seni buah tangan atau cipta seni, baik berupa fisik maupun non-fisik. Sesuatu disebut karya seni secara fisik dapat di telaah dari beberapa sudut. Menurut E.B Feldman dalam *Art Image and Idea*, 1986, mendekatinya dari segi: 1. Fungsi seni (proposal, social, fisik); 2. Gaya seni (keakuratan obyektif, susunan formal, fantasi emosi) ; 3. Struktur seni (penulisan, desain, keindahan), hubungan antara medium dan arti lukisan, patung, arsitektur (Mikke Susanto, 2012: 216).

Dari beberapa teori tentang kriya di atas maka dapat disimpulkan bahwa seni kriya adalah karya seni yang dapat dibuat melalui berbagai media dan bahan. Untuk mengungkapkan ide, gagasan dan pikiran dalam bentuk karya seni kriya yang memiliki nilai keindahan, biasanya bentuk karya seni kriya berupa ukir keramik, anyaman, dan sebagainya.

Tinjauan Seni Kriya Kulit

Menurut (Sunarto, 1986:1) berpendapat bahwa seni kriya kulit dikenal beberapa kelompok, yang salah satunya adalah kriya kulit tatah sungging,

yang di sebut dengan seni tatah sungging kulit. Seni kriya digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang menonjolkan aspek estetika atau keindahan dan juga *use* atau kegunaannya untuk kebutuhan sehari-hari, bentuk karya kriya amat beragam. Beragam pula bahan alam yang digunakan.

Pengertian kulit

Kulit merupakan lapisan terluar dari tubuh binatang yang menjadi suatu kerangka terluar dimana bulu binatang tumbuh. lapisan badan yang melindungi badan atau tubuh binatang dari pengaruh seperti panas, pengaruh bersifat mekanis, kimia, serta pengantar suhu. Kulit mempunyai beberapa fungsi diantaranya sebagai indera perasa.

Jenis-jenis kulit

Terdapat dua jenis kulit, pertama kulit yang sudah mengalami pengolahan yang di sebut kulit tersamak, kulit tersamak di gunakan sebagai bahan baku perindustrian seperti tas dan sepatu. Kedua kulit yang belum mengalami pengolahan dengan bahan kimia. Kulit ini di gunakan sebagai bahan utama untuk tatah sungging, kulit ini di namakan kulit pekamen atau kulit mentah (Sunarto, 2011: 10).

Tinjauan Wayang

Asal-usul wayang memang tidak tercatat secara akurat, namun orang selalu ingat dan merasakan kehadiran wayang dalam kehidupan masyarakat indonesia. Wayang sudah ada sebelum agama dan budaya luar masuk ke indonesia, maka itu wayang dalam bentuknya masih sederhana adalah asli indonesia, dalam perkembangannya telah mampu beradaptasi dengan unsur-unsur lain sehingga menjadi wujudnya seperti sekarang.

Dalam perkembangannya bahasa yang digunakan dalam wayang yang awalnya menggunakan bahasa Jawa kuno atau kawi kemudian bercampur dengan bahasa jawa baru dan bahasa Indonesia. Bahasa ini biasa di sebut dengan *basa rinengga*, artinya bahasa yang telah disusun sesuai kegunaannya. Menurut Mikke Susanto (2011:436) wayang boneka atau bentuk tiruan manusia atau hewan yang di dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisional dan biasanya di mainkan oleh orang yang di sebut dalang.

Tinjauan Cerita Ramayana

Dalam kitab Ramayana sendiri membeberkan tentang cerita kisah percintaan Rama dan Sinta, hingga dalam suatu ketika sinta di culik oleh Rahwana dan kemudian terjadilah perang antara prajurit Rama Wijaya dengan prajurit Rahwana raja yang menewaskan beribu-ribu prajurit dalam tempo yang singkat, hingga kemenangan ada di pihak Rama Wijaya karena bantuan dari bala kera yang di pimpin oleh Hanoman.

Ramayana adalah cerita yang paling terkenal dan berpengaruh di Asia selatan yang menceritakan kisah heroik penyelamatan istri Rama (Sinta) atas Rahwana. Dari India, tempat asalnya lahir Ramayana kemudian menyebar ke daratan Asia tenggara termasuk Indonesia. Dalam versi asli bahasa sansekertayang terdiri dari tujuh Kanda atau buku dan sekitar 20.000 bait. Di India cerita ini dikenal sebagai Adikawya, puisi pertama dan dihubungkan dengan Walmiki, (Haryono, dalam Hermanu, (ed), 2012:11).

Ramayana adalah aspek penting dalam unsur budaya India di Indonesia, Ramayana adalah

metafora dimana pesannya adalah kemenangan kebaikan atas kejahatan. Baik itu di personifikasikan oleh Rama dan kejahatan dipersonifikan oleh Rahwana. Epik Ramayana di anggap suci dalam arti bahwa pahlawan yang di gambarkan pada epik ini lebih Ilahi (Haryono, dalam Hermanu, (ed), 2012:12).

Hanoman

Hanoman adalah salah satu senopati pasukan Pancawatidenda, yang dipimpin oleh Rama Wijaya yang berwujud kera berbulu putih. Ia adalah putra Dewi Anjani Putri Resi Gotama di Anggrastina, Ia adalah putra Batara Guru. Ketika Anjani berubah wujud menjadi manusia yang berwajah kera akibat membasuh muka dengan air telaga sumala, kemudian ia bertapa Nyantaka (bertapa menyerupai katak) dan bersumpah tidak akan makan jika tidak ada makanan yang datang padanya.

Ketika itu Batara Guru sedang melanglang buana melihat keindahan Arcapada dengan naik lembu andini, melihat Anjani hatinya terpicik dan birahinya memuncak sehingga air sucinya keluar menetes pada daun sinom dan daun sinom itu jatuh di pangkuan Anjani. Sesuai dengan sumpahnya ia memakan daun sinom tersebut berselang beberapa bulan Anjani mengandung dan Akhirnya melahirkan anak berupa kera yang berbulu putih. Selanjutnya anak itu diterbangkan ke Kayangan untuk dilatih agar menjadi satria utama dan diangkat sebagai anak oleh Dewa Bayu. Hanoman memiliki istri bernama Dewi Urangayung putri bengawan Mintuna di Kisiksamodra, dari perkawinan itu mendapat seorang putra bernama Trigangga. Hanoman memiliki perwatakan pemberani, sopan, tahu

harga diri, setia, kuat pendirinya, dan sebagainya. Tokoh ini memiliki kelebihan dapat terbang di angkasa tanpa sayap.

Menurut Sunarto (2004 : 27) Hanoman merupakan tokoh wanara bermata kapi, berhidung pesekan, dan bermulut anjeber. Ia bermahkota gelung supit urang dengan hiasan pupuk jarot asem, sumping pandhan binethot, badan wanara dengan penggambaran bulu-bulu yang lebat dan penggambaran ekor kera yang melilit ke atas hingga sampai pada gelung, didada digambar gajahgelar, dengan jangkahan wanara dengan konca bayu. Motif kainnya berupa poleng dengan warna merah, hitam, putih, atribut, yang lain, memakai kelatbahu candrakirana dengan gelang kaki binggel. Hanoman berkuku pancanaka, hanoman ditampilkan dengan muka dan badan berwarna putih mulus. Wanda; Cinde, Barat, dan Racut.

Ketika masih muda Hanoman mendapat tugas untuk memastikan apakah Dewi Sinta masih suci dan masih setia pada Rama Wijaya, dengan tanda bukti cincin. Hanoman melakukan tugasnya dengan baik, dalam perjalanan menuju Alengka ia dapat menemui Dewi Sinta ditaman Argasoka. Tokoh ini juga menjadi idola dari putri Wibisana yang menemani Dewi Sinta selama di Alengka yang bernama Dewi Trijata. Setelah bertemu Dewi Sinta, Hanoman diberi kancing gelung agar diberikan kepada Rama wijaya. Sebelum meninggalkan taman Hanoman ingin mengetahui kekuatan Alengka, ia merusak taman Argasoka dan istana Alengka, namun oleh Indrajit ia ditangkap dengan panah nagarantnya. Hanoman di ikat di tengah alun-alun atas perintah Dasamuka ia akan dihukum dengan dibakar

sampai mati. Pada saat Hanoman dibakar dan tali yang mengikat sudah terputus karena terbakar api, ia berdoa pada Dewa Agni agar api tidak membakarnya, setelah doanya tersampaikan Dewa Agni mengabulkan doanya api tidak membakar tubuhnya. Hanoman pun mengamuk dan membakar sekitar alun-alun Alengka dan kembali pulang membawa kabar tentang Dewi Sinta.

Selama terjadi perang besar di Alengka, Hanoman sangat terkenal dan bagaikan menjadi bintangnya, karena kegagahan dan kesaktianya ia selalu dapat memenangkan setiap pertarungannya. Ia juga memiliki aji mudri yang kekuatannya menjadi seribu gajah. Hal ini dibuktikan ketika para wadyabala kera mati karena racun yang disebar oleh Indrajit, untuk menyembuhkannya harus diusap dengan daun dewa yang bernama Latamaosadi yang berada dibukit Maliawan. Oleh karena itu yang ditunjuk untuk melaksanakan perintah adalah Hanoman, selama seharian Hanoman tidak menemukan apa yang dicarinya, karena rasa was-was dan kebingungan maka ia menjebol puncak gunung itu dibawa Kepancawati, agar Raden Wibisana dapat memilih daun Latamaosadi tersebut.

Hanoman di karuniai umur panjang, karena ia berkeinginan akan selalu berbakti pada titisan Dewa Wisnu, walaupun angkara murka telah lebur bersamaan dengan hancurnya Dasamuka/Rahwana, namun tugas Hanoman belum selesai. Dihari tuanya Hanoman menjadi pendeta bernama Resi Mayangkara yang bertempat tinggal di Kendalisada.

PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

Konsep dan Tema Penciptaan Karya

Konsep yang dipakai dalam tugas akhir karya seni kriya kulit ini berupa pemikiran yang mendalam dan ketertarikan penulis terhadap figur Hanoman, baik dari segi bentuk, alur cerita, perwatakan tokohnya serta menyampaikan pesan atau adegan cerita dari tokoh Hanoman dalam cerita Ramayana melalui karya yang akan divisualisasikan dalam bentuk dua dimensi.

Bentuk karya yang akan diciptakan, seperti bentuk figur Hanoman yang sedang marah, tenang dan sedih pengkarya berusaha memvisualisasikan bentuk tersebut kedalam karya seni kriya kulit. Dimana figur Hanoman mempunyai ciri khas bentuk kera berbulu putih, berekor panjang mengenakan gelang, kalung, berslendang, bersenjatakan gada dan kuku pancanaka.

Pada karya kriya kulit ini di gambarkan melalui media kulit kambing dengan warna-warna yang dibuat mewakili suasana alur cerita. Penggambaran setiap objek di buat garis kontur dan di arsir pada bagian-bagian tertentu untuk memperjelas bentuk. Selain objek hanoman yang menjadi pusat perhatian juga menampilkan objek pendukung yaitu stilisasi dari bentuk bunga, daun, sulur, akar, api, asap dan pohon yang berfungsi untuk memperjelas maksud yang disampaikan dalam karya.

Teknik yang di gunakan dalam karya ini adalah teknik Tatah Sunging. Kemudian dalam proses pewarnaan menyisakan bagian kulit kambing yang tidak di warna bertujuan untuk memperlihatkan bahwa media yang dipakai adalah kulit kambing.

Tema dalam penciptaan karya kriya kulit ini adalah penggambaran penggalan cerita

Hanoman dalam kisah Ramayana, antara lain Hanoman kecil yang sedang berlatih, Hanoman berlatih memecahkan masalah yang di berikan Dewa Bayu, Hanoman mencari informasi keberadaan Dewi Sinta, Hanoman mengalahkan raksasa penjaga gerbang di kerajaan Alengka, tertangkapnya Hanoman di kerajaan Alengka dan di eksekusi bakar, Hanoman berada ditengah peperangan, Hanoman mengalahkan Rahwana dan membebaskan Dewi Sinta, bertapa mendekati diri ke sang Pencipta.

Kemudian dalam penciptaan karya ini penulis menghadirkan beberapa objek yang nantinya menjadi pendukung dalam suatu karya berfungsi untuk memperjelas alur cerita, Ditambah dengan pewarnaan menggunakan warna-warna seperti benda sesungguhnya.

Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan tugas akhir karya seni kriya kulit ini di perlukan suatu metode yang dapat digunakan dalam menguraikan tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaanya, terlebih dahulu dilakukan studi lapangan dan studi pustaka. Hal ini berguna sebagai suatu upaya dalam mewujudkan karya seni yang dapat diterjemahkan secara ilmiah dan argumentatif.

Menurut Gustami Sp (2007:230) tahap Perancangan dibangun berdasarkan perolehan hasil analisis yang dirumuskan, di teruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian di tetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudanya, sehingga tahap perancangan tersusun secara terstruktur dan sistematis.

Ekploraasi

Ekplorasi merupakan tahap awal dalam proses penciptaan seni kriya, yaitu aktivitas kreatif dari individu dalam upaya menyelidiki serta menjajaki sesuatu yang tampak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 359) dijelaskan bahwa ekplorasi merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Maka dari itu dilakukanlah langkah-langkah pencarian data mengenai figur Hanoman tersebut, yang meliputi alur di setiap cerita dalam penggalian sumber ide dengan langkah identifikasi objek yang diangkat, perumusan bentuk dan masalah sosial yang menjadi *subject matter*, penelusuran, penggalian, penumpulan data dan referensi, di samping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam. Kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan konsep figur Hanoman secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.

Tahap eksplorasi dilakukan dengan mengumpulkan data studi lapangan, studi pustaka, kemudian dilakukan juga pengumpulan data acuan visual dari buku, majalah, katalog-katalog, video, dan internet yang berkaitan dengan figur Hanoman yang menjadi ide gagasan dalam penciptaan tugas akhir ini. Di antaranya bentuk, sifat, dan keberadaan figur Hanoman yang mendekati konsep penciptaan.

Observasi

Tahap observasi meliputi aktifitas penjelajah menggali sumber-sumber ide dengan langkah identifikasi, perenungan, perumusan masalah, pengalihan dan mengumpulkan bahan acuan disertai dengan penggambaran jiwa untuk

menemukan tema konsep penciptaan karya. Perancangan yaitu menuangkan ide dan hasil analisis yang di rumuskan, dilanjutkan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditentukan sketsa terpilih sebagai acuan dalam berkarya untuk proses perwujudan. Observasi yang dilakukan meliputi bentuk figur Hanoman.

Tahap Perancangan

Adapun tahap-tahap dalam penciptaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Sketsa Alternatif

Setelah melakukan pengamatan dari beberapa sumber, figur hanoman yang akan divisualisasikan, dilakukan proses membuat desain alternatif. Desain alternatif berupa sketsa bebas dan dilanjutkan kedalam bentuk rancangan atau desain. Desain alternatif menggambarkan bentuk karya yang akan diwujudkan, namun baru berupa goresan di atas kertas.

Desain Terpilih

Desain terpilih diambil dari desain alternatif sebelumnya di ajukan dan di seleksi untuk dipilih beberapa desain alternatif kemudian di tetapkan menjadi desain terpilih. Desain yang terpilihlah yang kemudian diwujudkan menjadi karya yang berdasarkan keselarasan bentuk, keseimbangan, bahan, teknis pembuatan dan konstruksi karya.

Perwujudan Karya

Perwujudan karya seni kriya adalah buah dari pengalaman estetis, pengetahuan dan pengamatan yang dilakukan terhadap perkembangan seni kriya hingga saat ini. Dalam perkembangannya, seni kriya yang semula di pandang sebagai seni yang hanya mengutamakan

fungsi praktis, kini telah berkembang menjadi media ekspresi pribadi. Sehubungan dengan perkembangan tersebut, maka dalam penciptaan karya seni kriya tugas akhir ini, dirasakan cukup relevan atas penggunaan media kulit yang dilakukan. Pada tahap *visualisasi* yaitu dengan mewujudkan rancangan atau sketsa terpilih menjadi karya seni yang sesuai dengan ide yang sudah di tentukan.

Bahan merupakan hal terpenting untuk menentukan hasil akhir dalam pembuatan karya, bahan yang berkualitas baik dapat menentukan pencapaian. Bahan pokok yang di gunakan dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini adalah kulit kambing setebal 1mm, kulit kambing di pilih sebagai bahan karena mempunyai tekstur dan serat yang mudah untuk ditatah. Setelah sket terpilih di tuangkan dalam kulit dan selesai di tatah, Pada proses selanjutnya adalah penyunggingan/pewarnaan. Bahan yang digunakan untuk proses ini adalah cat aklirik, cat aklirik di pilih karena cat dengan mudah menyatu dengan bahan kulit,dan ada banyak varian warnanya. Finishing merupakan proses akhir dari penggarapan sebuah karya, proses finishing ini merupakan bagian penting dalam proses penciptaan karya seni, sebuah karya seni tidak di anggap selesai sebelum melalui proses finishing.

Proses ini dilakukan melalui tahap pengontrolan secara keseluruhan dari garis, bentuk, warna objek yang di tonjolkan. Apabila sesuai langkah selanjutnya yaitu melapisi karya kulit dengan lapisan cat clear agar warna terlihat lebih mantap dan terlindungi dari kerusakan. Pada proses terakhir adalah pemasangan karya pada figura yang dibuat khusus untuk karya kulit, yaitu

dengan figura khusus yang dibuat menggunakan dua kaca depan belakang. Hal itu dilakukan untuk menjepit kulit di antara dua kaca agar bisa menonjolkan bahan kulit yang di gunakan untuk medianya.

Teknik Penciptaan

Teknik yang digunakan pada proses pembuatan karya seni kriya kulit ini menggunakan tatah sungging. Tatah yang dipakai adalah tatah kulit, cat yang dipakai adalah acrylic dan ditambah dengan menggunakan spidol dan pena.

TAHAP VISUALISASI

Sketsa

Proses sketsa adalah rancangandibuat pada kertas menggunakan pensil. Pembuatan sketsa disini dengan menyesuaikan tema dan penggalan cerita yang akan di ungkapkan, sesuai dengan cerita ramayana kemudian objek hanoman dijadikan sebagai *center of interest* pada keseluruhan karya. Proses sketsa pada kertas bertujuan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan bentuk karya yang sesuai dengan alur cerita yang diharapkan serta dapat memudahkan dan menjadi acuan dalam proses pembuatan sketsa pada bidang kulit.

Proses penatahan

Proses menatah ini dilakukan setelah proses pemindahan desain sketa selesai.

Pewarnaan

Proses pewarnaan adalah proses yang sangat menentukan hasil akhir, pelapisan warna putih pada awal pewarnaan diperlukan agar pori-pori kulit tertutup, sehingga pada proses pewarnaan selanjutnya warna yang di hasilkan

akan terlihat lebih cerah. Pada proses menyungging di mulai dari warna gelap kemudian dilanjutkan kewarna terang sehingga menghasilkan warna gradasi yang sempurna

Finishing

Penciptaan sebuah karya tidak akan lepas dari tahap finishing, dimana tahap ini adalah tahap terakhir. Pengerjaan secara keseluruhan dengan memperhatikan setiap sisi pada objek yang digambarkan. Pembersihan sisa-sisa garis bantu dan cat yang menempel pada bagian-bagian yang tidak sesuai menggunakan penghapus dan ampelas.

Bentuk Karya Kulit

Bentuk Karya kulit yang mengutamakan ciri fisik figur hanoman yang mengambil cuplikan dari cerita Ramayana, karya kulit yang dihasilkan seluruhnya berjumlah 10 buah karya, yaitu :



Suradiri Jayaningrat Lebur Dening Pangestuti.

Karya seni kriya kulit
ukuran 45x66 cm, 2017



Perantara Hati
Karya seni kriya kulit
ukuran 45x66 cm, 2017



Hanoman Obong
Karya seni kriya kulit
ukuran 45x66 cm, 2017



Bayu Dara
Karya seni kriya kulit,
ukuran 45x66 cm, 2017



Hanoman Duta
Karya seni kriya kulit
ukuran 45x66 cm, 2017



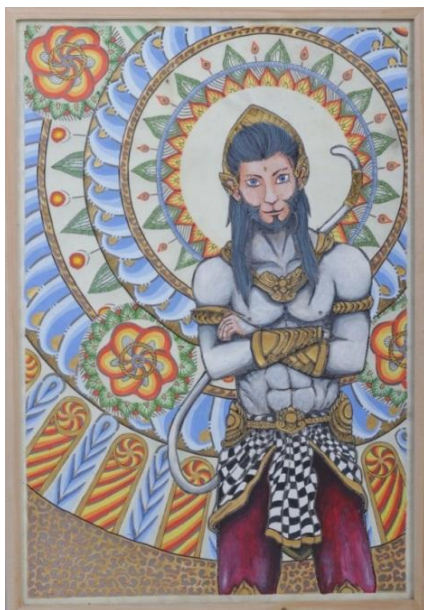
Tapa Brata
Karya seni kriya kulit
ukuran 45x66 cm, 2017



Mangkuk Sakti
Karya seni kriya kulit
ukuran 45x66 cm, 2017



Yuda Wisama
Karya seni kriya kulit
ukuran 45x66 cm, 2017



Self Potrait of Kapiwara
Karya seni kriya kulit
ukuran 45x66 cm, 2017



Ido Yudho Wicaksono
Karya seni kriya kulit
ukuran 45x66 cm, 2017

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasn sebelumnya
maka Tugas akhir Karya seni ini dapat
disimpulkan sebagai berikut :

1. Konsep penciptaan karya kriya kulit berdasarkan ketertarikan terhadap figur Hanoman dalam cerita Ramayana, baik dari segi bentuk, alur cerita, perwatakan tokohnya serta menyampaikan pesan atau adegan cerita dari tokoh Hanoman. Tema dalam cerita Ramayana melalui karya yang akan divisualisasikan dalam bentuk dua dimensi. Tema dalam penciptaan karya kriya kulit ini adalah penggambaran penggalan cerita Hanoman dalam kisah Ramayana, antara lain Hanoman kecil yang sedang berlatih, Hanoman berlatih memecahkan masalah yang di berikan Dewa Bayu, Hanoman mencari informasi keberadaan Dewi Sinta, Hanoman mengalahkan raksasa penjaga gerbang di kerajaan Alengka, tertangkapnya Hanoman di kerajaan Alengka dan di eksekusi bakar, Hanoman berada ditengah peperangan, Hanoman mengalahkan Rahwana dan membebaskan Dewi Sinta, serta bertapa mendekati diri ke sang Pencipta. Bentuk figur Hanoman dalam karya kriya kulit yang dibuat memiliki ciri khas kera berbulu putih, berekor panjang mengenakan gelang, kalung, berselendangkain poleng, bersenjatakan gada dan berkuku pancanaka.
2. Proses penciptaan karya kulit menggunakan teknik tatah sungging dengan mengangkat figur Hanoman. Diawali dari pembuatan beberapa sketsa alternatif dikertas sampai pada sketsa terpilih. Selanjutnya pemindahan sketsa terpilih kedalam bahan kulit yang sudah ditentukan, proses selanjutnya adalah penatahan kulit yang sudah di beri gambar.

Jika sudah melalui tahap penatahan yaitu proses akhir pewarnaan. Pada proses menatah, tatah yang dipakai adalah tatah kulit, cat yang dipakai adalah *acrylic* dan untuk finishing ditambah dengan menggunakan spidol dan pena.

3. Bentuk penggambaran figur Hanoman dalam kriya kulit sesuai dengan cirikhas dan karakteristik sosok figur Hanoman dalam pewayangan, yang dipadukan dengan teknik tatahsungging. Dalam proses penciptaan karya kulit ini menghasilkan 10 buah karya yaitu *Hanoman duta (45x66)*, *Hanoman Obong (45x66)*, *Tapa Brata (45x66)*, *Mangkuk sakti (45x66)*, *Bayudara (45x66)*, *Suradiri Jayaningrat Lebur Pangestuti (45x66)*, *Perantara Hati (45x66)*, *Self Potrait of Kapiwara (45x66)*, *Yuda Wisama(45x66)*, *Ido Yudho Wicaksono (45x66)*

SARAN

1. Pemilihan bahan untuk pembuatan karya kriya kulit disarankan menggunakan kulit kambing karena karakteristik kulitnya lebih lunak dan tidak keras sehingga mudah untuk ditatah. Selain itu warna asli pada kulit kambing lebih cerah dibandingkan kulit lainnya.
2. Proses pewarnaan pada media kulit kambing lebih mudah menggunakan cat akrilik dikarenakan cat tersebut mudah menyatu dan mudah menutup pori-pori kulit. Kemudian jika ada bagian-bagian yang tidak sesuai dalam pewarnaan dapat dihilangkan dengan cara mengamplas cat tersebut sampai cat tidak terlihat dan bersih.

3. Proses penatahan pada kriya kulit, jika terjadi kesalahan dalam membuat pola dengan cara menatah dapat diatasi dengan cara menggunakan *pen cutter* untuk merapikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur (Ide Dasar Penciptaan Seni Kria Indonesia)*. Yogyakarta: PRASISTA.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*.
- Sunarto, 1985/1986, *Mengenal Tatah Sungging kulit*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Peningkatan Pengembangan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sugiono dan G, Gunarto. 1979. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Kulit*. Direktorat Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____. 2001. *Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri*. Yogyakarta: Kanisius.