

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Walaupun perkembangan teknologi semakin canggih, berbagai mesin diciptakan untuk menghasilkan produksi dengan tepat waktu yang lebih singkat, namun hasil karya dengan buatan tangan sendiri tetap memiliki nilai lebih, baik bagi yang membuat maupun yang menikmati hasil karya tangan tersebut. Melalui dengan karya seni merajut kita bisa menciptakan berbagai karya seni sesuai dengan keinginan kita dan kita bisa lebih berkreasi lagi dengan apa yang akan ciptakan terutama untuk orang yang kita kasihi merupakan kepuasan sendiri untuk membuatnya (Alhabsyi, 2010:2).

Dunia rajut saat ini sudah mulai digemari dan berkembang dengan ragam bentuk yang berkreasi, mulai untuk busana, asesoris, mainan, sampai pelengkap interior. Keterampilan merajut dari dulu hingga sekarang sudah mulai berkembang, selain sebagai hobi yang mendatangkan manfaat. Namun selain dilakukan sebagai hobi, kegiatan ini ternyata juga bisa mendatangkan keuntungan bagi yang memiliki bakat bisnis. Hasil akhir dari kegiatan merajutpun dapat dijual dan mendatangkan keuntungan finansial. Manfaat lainnya dari kegiatan merajut adalah, bahwa merajut dapat dilakukan sebagai terapi untuk melatih kesabaran, konsentrasi dan pengendalian diri.

Dengan didasari sebuah ketertarikan dari kegiatan merajut sejak usia 12 tahun, penulis menjadikan kegiatan ini sebagai hobi yang dilakukan setiap adanya waktu luang. Penulis mempelajari berbagai bentuk rajutan, teknik dan hasil rajutan-rajutan lainnya. Perkembangan bentuk rajutan sekarang pun sudah mulai berkembang dan memiliki berbagai variasi bentuk, contohnya syal, baju, topi, tas yang dijadikan sebagai barang yang multifungsi, adapun bentuk yang bukan multifungsi contohnya gantungan kunci dan boneka-boneka yang berbentuk hewan, seperti beruang, kelinci, monyet, bebek, kucing dan lainnya.

Saat ini dengan seiringnya waktu, dengan adanya barang yang bukan multifungsi semakin banyak dibutuhkan, contohnya seperti boneka yang mengambil ide atau gagasan dari binatang yang dibuat lucu. Apalagi boneka dengan hasil karya sendiri akan memiliki rasa yang lebih untuk orang yang dikasihi.

Bentuk boneka yang diambil dari tema binatang yang lebih banyak yaitu bentuk beruang, katak dan kucing, namun dari ketiga binatang favorit tersebut kucing merupakan salah satu binatang yang digandrungi anak-anak, dan karena kucing merupakan salah satu binatang yang digandrungi anak-anak, untuk itu penulis akan membuat karya boneka rajutan dengan bertemakan kucing. Selain alasan itu kenapa penulis ingin membuat boneka rajutan kucing, karena sejak kecil penulis sangat tidak menyukai kucing, namun setelah beranjak dewasa penulis menemukan anak kucing hitam lucu yang baru berumur satu bulan, dengan penuh banyak keraguan dan menimbang-nimbang kembali akhirnya penulis memutuskan untuk memelihara anak kucing hitam itu. Sampai saat ini Kucing hitam yang sudah dewasa telah menjadi teman penulis sehari-hari yang telah menjadi Kucing kesayangan dan karena Kucing hitam itulah telah memberikan penulis banyak inspirasi dari berbagai macam karya penulis. Selain itu penulis juga sudah mulai belajar merajut pada saat penulis masih duduk di bangku sekolah dasar dengan berbagai macam-macam teknik-teknik dari merajut penulis mulai mengembangkan hobi itu dengan membuat berbagai macam karya rajutan. Dengan berbagai adanya pertimbangan akhirnya penulis memutuskan untuk memadukan antara hobi dan hewan peliharaan kesayangan dengan berkeinginan membuat boneka dari rajutan.

Oleh karena itu berdasarkan dari uraian tersebut penulis tertarik untuk mengaplikasikan ide gagasannya melalui karya seni merajut dengan mengangkat tema dan judul:

KUCING SEBAGAI SUMBER GAGASAN DAN OBJEK BERKARYA BONEKA DENGAN TEKNIK RAJUT

B. Rumusan Penciptaan

Kucing telah berasosiasi dengan kehidupan manusia paling tidak sejak 3.500 tahun yang lalu, ketika orang mesir kuno menggunakan kucing untuk menjauhkan tikus atau hewan pengerat lain dari hasil panen mereka (Wikipedia.org).

Saat ini kucing adalah salah satu hewan paling populer di dunia. Karena saking populernya kucing, kucing sering dijadikan sebagai objek atau tema oleh para pembuat boneka, pembuat desain baju. Pembuat desain tas, pembuatan asesoris bahkan seniman-seniman yang mengambil kucing sebagai objek utama pada karya seninya.

Berkembangnya industri kreatif saat ini, membuat banyak orang menciptakan karya-karya yang lebih imajinatif, seperti halnya kucing, para seniman ataupun para animator berlomba-lomba membuat karakter kucing yang imajinatif. Karena dengan lebih banyaknya kreasi dan unik masyarakat akan lebih tertarik dengan hal-hal baru, ide-ide baru. Seperti halnya seekor kucing yang dibuat menarik seperti tokoh kucing Hello Kity, Doraemon, Tom (Tom & Jerry), Luna (Sailor Moon), Cyborg Kuro chan. Para pencipta tokoh tersebut lebih senang mengeksplorasi karyanya dengan membuat khayalan bahwa seolah-olah kucing itu seperti manusia, bisa melakukan suatu tindakan yang bisa melakukan kegiatan di luar jangkauan kucing kebanyakan, semua ini ditujukan agar karya ciptaannya itu bisa laku di pasaran.

Dari banyaknya yang mengeksplorasi kucing, penulis juga bertujuan untuk membuat karya seni rajut dengan bertemakan kucing. Penulis membuat karya tersebut dimaksudkan untuk menemukan suatu hal baru dari rajutan, karena adanya barang-barang yang multifungsi sudah banyak beredar produk hasil di masyarakat yang notabene kebanyakan hanya menghasilkan barang seperti tas, syal, topi, baju. Dengan pembuatan boneka rajut yang bertemakan kucing, penulis mengharapkan agar seni merajut yang saat ini yang akan dibuat diharapkan menambah variasi baru, bentuk-bentuk baru dari seni merajut dengan teknik rajutan.

Berdasarkan latar belakang penciptaan maka dapat dirumuskan fokus penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah ide produksi yang bisa diterapkan pada karya seni boneka kucing?
2. Bagaimanakah tema dan olahan bentuk kucing yang di terapkan?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir menggunakan media rajutan adalah sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan seni keterampilan merajut khususnya di jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI dan masyarakat luas umumnya. Diharapkan karya tugas akhir ini dapat menjadikan stimulus dan referensi bagi para pelaku seni lainnya untuk lebih mengembangkan kreatifitasnya, terutama dalam mengembangkan seni merajut.

Adapun tujuan karya tugas akhir ini , diantaranya sebagai berikut:

1. Menemukan alternatif mainan baru yang bisa di produksi masal.
2. Menemukan olahan tema dan bentuk kucing yang inovatif sebagai boneka rajut.

D. Manfaat Penciptaan

Bagi penulis, proses pembuatan karya menggunakan media rajut ini merupakan pengembangan dari hobi yang biasa dilakukan. Terlebih karena benang wol bisa dijadikan berbagai objek dan bisa dibuat berbagai bentuk dengan kreativitas sendiri. Membuat karya tugas akhir boneka rajutan ini akan menjadi kepuasan tersendiri bagi penulis. Selain itu, berikut penulis memaparkan beberapa manfaat yang dapat digali dari pembuatan karya seni keterampilan merajut:

1. Bagi penulis : yaitu memperoleh gambaran tentang teknik penciptaan karya seni merajut dan hasil yang dicapainya. Kemudian menambah kreativitas bagi penulis untuk mengembangkan hal-hal kreatif lainnya dalam seni merajut.
2. Bagi masyarakat : bagi anak-anak khususnya memperoleh alternatif mainan baru.

3. Bagi Fakultas: bisa mengembangkan dan menambahkan kedalam materi dalam perkuliahan seni kriya tekstil, sebagai acuan memperoleh hal-hal baru dalam mata perkuliahan.



E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni rajutan, yang berjudul, **KUCING SEBAGAI SUMBER GAGASAN DAN OBJEK BERKARYA BONEKA DENGAN TEKNIK RAJUT** Ini, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**, yang berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Kajian Sumber Penciptaan, Metode Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.
2. **BAB II LANDASAN PENCIPTAAN**, berisi tentang Pengertian seni merajut ,macam-macam teknik rajut,contoh-contoh rajutan, Macam–macam/jenis kucing dan sifat-sifat kucing, Pengertian warna.
3. **BAB III METODE PENCIPTAAN**, menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini adalah Ide Berkarya, Kontemplasi, Stimulasi Berkarya, Pengolahan Ide, Persiapan Alat dan Bahan, Tahapan pembuatan boneka kucing rajut, Tahap finishing
4. **BAB IV VISUALISASI KARYA**, berisi analisis dan pembahasan karya seni merajut yang diciptakan diantaranya membahas: Analisis Konseptual, Analisis Visual, Proses Berkarya, hasil karya.
5. **BAB V SIMPULAN**, bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.

