

BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan

Karya seni rupa merupakan suatu perwujudan karya yang diciptakan berdasarkan ide-ide dari para kreatornya. Macam karya seni rupa khususnya seni kriya merupakan suatu karya yang dimana sebagian hasil karyanya dibuat menggunakan ide-ide kreatif unik dan menarik. Demikian dengan karya penulis buat, yaitu membuat karya tugas akhir dengan menggunakan teknik rajut yang lebih jelasnya membuat boneka kucing dengan teknik rajut.

Berdasarkan kajian teoritik dan empirik yang dijelaskan di BAB II menjadi sumber gagasan penciptaan karya ini maka dapat dirumuskan konsep yang dapat menjadi bingkai dalam penciptaan karya boneka rajutan kucing, maka penulis merumuskan konsep penciptaan sebagai berikut:

Banyaknya perkembangan dari seni merajut dari dulu sampai sekarang, tidak hanya di gandrungi oleh para ibu-ibu, namun saat ini banyak para remaja belajar dan menguasai seni merajut sebagai hobi maupun sebagai keuntungan finansial. Karena perkembangannya seni merajut kini sudah di jadikan sebagai barang untuk busana, mainan, asesoris, sampai boneka-boneka yang dibuat lucu dan menggemaskan.

Dengan demikian para usahawan membuat barang-barang yang unik dengan menerapkan gambar-gambar kucing sebagai salah satu icon dari barang dagangannya. Mulai dari *cover book*, baju, kaos, tas gandong, sandal dan aksesoris lainnya.

Konsep penciptaan yang dibuat oleh penulis membatasi konsep tema, teknik, dan bahan yang di gunakan, dengan mengacu pada:

1. Kajian pustaka atau teoritik mengenai *seni merajut* khususnya secara teknik dalam merajut dan kesukaan manusia terhadap kucing.

2. Kajian empirik tentang seni merajut di era modernisasi dan kucing sebagai salah satu tema dalam perdagangan.

Dalam pembuatan boneka rajut kucing ini dibuat dengan menggunakan ide penulis dengan membuat cerita dan boneka baru. Dengan mengambil dari tiga jenis kucing yang dipadukan kedalam sifat-sifat kucing yang nantinya akan dijadikan masing-masing karakter boneka, seperti jenis kucing Maini Coon yang memiliki sifat dan karakter yang mampu bertahan dalam situasi kondisi apapun, dan dijadikan kedalam karakter boneka kucing yang berwarna merah dan hitam yaitu Akanyan dan Kuronyan, lalu jenis kucing Manx yang memiliki sifat ramah, setia dan emosional dijadikan kedalam karakter boneka kucing yang berwarna Pink dan kuning yaitu Pinkunyan dan Kiironyan, sedangkan jenis kucing Oriental Shorthair yang memiliki sifat ramah dijadikan kedalam karakter boneka kucing berwarna biru yaitu Aonyan. Sedangkan untuk penggunaan tema dari *superhero* kucing. Dari segi desain dan temanya penulis memiliki ide dengan pengambilan nama-nama kucing dari bahasa Jepang. Dengan bahasa Jepangnya kucing ialah *neko*, dan sebutan panggilan kucing manja ialah (nyan). Alasan pengambilan nama dari bahasa Jepang, adalah agar nama produk lebih terkesan komersil, sehingga produk dapat diminati sebagai alternatif mainan baru.

Contohnya : Seperti boneka kucing berwarna biru diberi nama (*Aonyan*), biru (*Aoi*), boneka kucing merah (*Akanyan*), merah (*Akai*), boneka kucing hitam (*Kuronyan*) hitam (*Kuro*), boneka kucing kuning (*Kiironyan*) kuning (*Kiiro*), boneka kucing pink (*Pinkunyan*) pink (*Pinku*).”nyan”disini bisa diganti dengan *neko* (kucing), misalnya *kuroneko*, *shironeko* dsb.

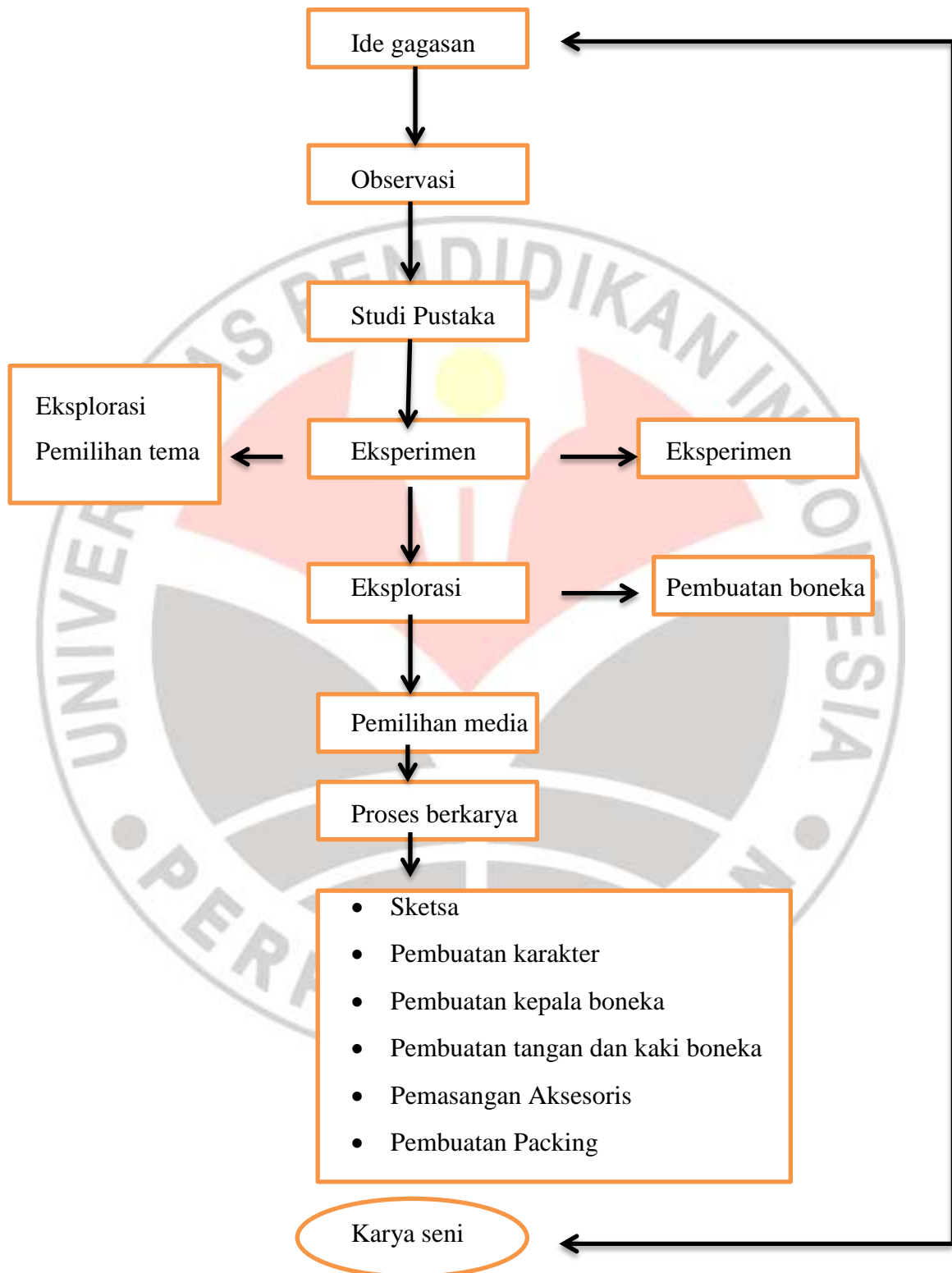
B. Metode penciptaan

Penulis melakukan pengamatan terhadap objek-objek sekitar baik secara langsung ataupun secara tidak langsung. Hasil pengamatan akan di perkuat dengan pengumpulan data-data yang diperoleh secara literatur untuk mengungkapkan gagasan sebelumnya dan menentukan gagasan pokok yang di olah menjadi konsep berkarya.

Pembuatan karya tugas akhir seni merajut ini menggunakan metode dan teknik campuran, yaitu menggunakan tusuk tunggal dan menggunakan teknik-teknik rajutan yang bervariasi seperti tusuk rantai, tusuk tunggal, tusuk *double* dan tusuk *triple* teknik ini digunakan untuk mempercepat pengerjaan. Setelah mendapatkan pola yang diinginkan kemudian memberikan isian boneka dengan menggunakan bahan busa dakron, dan di jahit sebagai penutup pola.

Untuk pembuatan awal dan akhir dibutuhkan, bahan dasar dan alat-alat yakni: benang wol kain flanel, busa dakron dan alat jahit seperti jarum jahit. Untuk finishing akhirnya boneka yang telah jadi diberikan asesoris sesuai yang diinginkan guna untuk menambah dan mempercantik boneka.

Bagan proses berkarya:



Bagian 1 Proses pembuatan karya boneka rajut



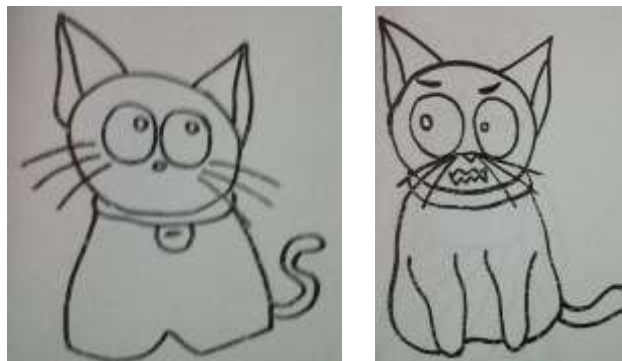
Bagian 2 Proses pembuatan karya boneka rajut

C. Sketsa awal

Pada awalnya penulis akan membuat boneka rajut dengan bertemakan kucing hitam, dengan berjalannya waktu dan konsultasi kepada pembimbing dan rekan-rekan sejawat pada akhirnya untuk pembuatan konsep boneka kucing hitam berkembang menjadi konsep boneka kucing *superhero*. Konsep dari kucing *superhero* sendiri pada awalnya penulis melakukan beberapa konsep sketsa yang diajukan kepada pembimbing. Berikut ini adalah proses pembuatan sketsa dari konsep boneka kucing hitam sampai menjadi konsep boneka *superhero*.

1. Sketsa kucing hitam

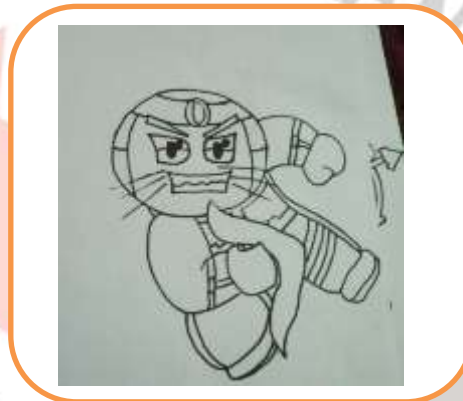
Dibawah ini merupakan tahap awal sketsa pembuatan boneka kucing dengan bertemakan kucing hitam.



Gambar : 3.1
Sketsa awal kucing hitam

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

2. Sketsa kucing bertemakan kucing Super Hero tahapan pertama



Gambar : 3.2

Sebelah kiri Pinkunyan, tengah Aonyan, bawah Kuronyan
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar : 3.3

Kiri Kiironyan, dan kanan Aonyan
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

3. Sketsa kucing Super Hero yang terpilih



Gambar : 3.4

Kiri Kuronyan, tengah Aonyan, kanan Kiironyan
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar : 3.5

Kiri Aonyan , Pinkunyan, kanan Kuronyan profesi sebagai tim Swat (polisi)
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar : 3.6

Kiri Aonyan profesi sebagai Dokter, tengah Pinkunyan profesi sebagai Chef, kanan Kiironyan profesi sebagai Atlit
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar : 3.7

Aonyan profesi sebagai Pelaut
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

D. Bahan-bahan dan Material

Di bawah ini merupakan alat-alat dan bahan-bahan untuk membuat boneka rajut kucing:

1. Gunting



Gambar 3.8
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2. Kain flannel



Gambar 3.9
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Benang wool



Gambar 3.10
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

4. Jarum hakpen/alat rajut



Gambar 3.11
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

5. Jarum jahit



Gambar 3.12
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

E. Aksesoris pelengkap



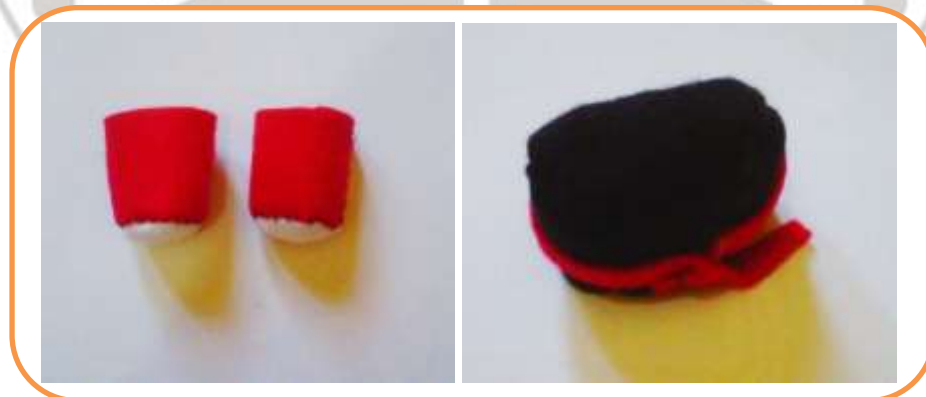
Gambar 3.13
(Kiri baju dokter kanan baju pelaut)
Aksesoris pelengkap boneka.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.14
(Sepatu boneka) Aksesoris pelengkap boneka.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.15
(kiri baju atlit dan kanan baju chef)
Aksesoris pelengkap boneka (Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.16
(kiri sepatu boneka dan kanan topi pelaut)
Aksesoris pelengkap boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.17
(Atas baju swat dan bawah sepatu swat)
Aksesoris pelengkap boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

F. Desain pengemasan



Gambar 3.18
(kemasan boneka Akanyan)
Desain pengemasan boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.19
(kemasan boneka Aonyan)
Desain pengemasan boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.20
(Kemasan boneka Pinkunyan)
Desain pengemasan boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.21
(Kemasan boneka Kuronyan)
Desain pengemasan boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.22
(Kemasan boneka Kiironyan)

Desain pengemasan boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.23
(Kemasan boneka Kuronyan)

Desain pengemasan boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.24
(Kemasan boneka Aonyan)

Desain pengemasan boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.25
(Kemasan boneka Pinkunyan)

Desain pengemasan boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.26
(Kemasan boneka Kiironyan)
Desain pengemasan boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.27
(Kemasan boneka Akanyan)
Desain pengemasan boneka. (Sumber: Dokumentasi pribadi)