

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Alas kaki atau lebih dikenal dengan sebutan sepatu/sandal adalah bagian yang penting dalam kehidupan sehari-hari untuk menunjang segala kegiatan, bukan hanya menjadi sesuatu untuk kaki, berdasarkan artikel wolipop di sebuah web resmi Indonesia dijelaskan “sepatu adalah produk keindahan yang dipakai untuk dipamerkan”. Sebagai aksesoris, sepatu digunakan untuk melengkapi apa yang perempuan pakai dan cara bagi seorang perempuan untuk mengekspresikan rasa fesyennya. Sebuah *retailer* sepatu online, (*Shoebuy*, diakses 11 September 2014) telah melakukan survei terhadap 1.000 perempuan berusia 35-44 tahun. Hasil survei menunjukkan bahwa 20 persen, atau satu dari lima perempuan lebih berhasrat membeli sepatu baru ketimbang bercinta dengan pasangannya.

Menurut Linda O’Keeffe dalam sebuah bukunya yang berjudul “Shoes” dijelaskan “bahwa mata adalah jendela untuk mengetahui isi hati seseorang, maka sepatu perempuan merupakan gerbang memahami isi jiwa (kecenderungan kepribadian) seorang perempuan”. Linda O’Keeffe juga menyatakan “bahwa keberadaan sepatu dan perempuan dapat dilihat dari dongeng Cinderella. Cerita fiktif terkenal itu menceritakan bagaimana sepasang sepatu kaca dapat mengubah nasib seorang perempuan secara drastis. Dari perempuan yang terjajah dan terhina, menjadi perempuan yang dipuja dan didamba semua orang. Kisah Cinderella dengan sepasang sepatu itu membuat banyak perempuan ingin memiliki kehidupan seperti Cinderella, yang menjadi cantik, menarik, dan disukai semua orang karena sepatu yang dipakainya”. Fenomena hubungan perempuan dengan sepatu juga muncul pada Aida Nurmala pemeran Andien dalam film *Arisan* termasuk salah satu penggila sepatu. Ia mengakui bahwa dirinya bisa membeli lebih dari satu pasang sepatu setiap kali sedang travelling. Kecintaannya terhadap sepatu sudah tumbuh sejak ia bersekolah. Ia bahkan sempat dijuluki oleh teman dan gurunya sebagai Imelda Marcos, yakni istri dari Presiden kesepuluh

Filipina Ferdinand Marcos yang dikenal memiliki koleksi 3000 pasang sepatu.

Hal ini merupakan salah satu contoh dari fenomena yang terjadi dari hubungan perempuan terhadap sepatu yang bukan hanya sekadar alas kaki saja. Sepatu dianggap bukan hanya untuk menunjang penampilan. Bisa dikatakan bahwa ini merupakan bagian dari gagasan penulis dalam membuat karya yang berkaitan dengan alas kaki dan perempuan.

Perkembangan mode yang terus bermunculan dan berkembang dengan cepatnya, memacu kita sebagai generasi muda untuk lebih kreatif dalam mengembangkan sebuah karya cipta dengan harapan tanpa menghilangkan unsur Indonesia itu sendiri. Salah satu cara penulis adalah dengan mencoba mengembangkan dan menciptakan karya alas kaki yang terinspirasi dari salah satu kerajinan tradisional sepatu, yaitu sandal *kelom* atau sering dikenal dengan sebutan *kelom geulis*. *Kelom* diambil dari bahasa Belanda yaitu Klompen. Ini merupakan sandal perempuan yang terbuat dari kayu. Sandal ini dikenal dari tatar Priyangan salah satunya Tasikmalaya dan Bandung. Sandal *kelom* atau yang disebut dengan sandal *kelom geulis* adalah sandal unik yang memiliki ciri khas tersendiri. Sandal ini dahulu disebut bakiak, seiring dengan perkembangan jaman, sandal bakiak dibuat lebih modern oleh para pengrajin, sehingga kini bisa dikenakan oleh kaum wanita di segala acara, mulai dari acara resmi sampai acara santai. Maka berubahlah sandal bakiak itu menjadi *kelom geulis*. *Kelom geulis* asal dari kata *kelom* yang artinya sandal kayu, dan *geulis* dalam bahasa sunda yang artinya cantik. Dengan maksud agar para perempuan yang memakainya akan terlihat lebih cantik dan anggun. Bahan dasarnya adalah kayu. *Kelom* biasanya berhiasan ukir-ukiran, lukisan bunga-bunga atau flora juga fauna, batik, juga berbordir pada bagian ban/strap sandal, dengan berbagai jenis visualisasi dari sisi motif, warna dan bentuknya. Dalam karya penciptaan ini penulis berupaya memberikan inovasi baru dan mencoba mengembangkannya dengan memvisualisasikan alas kaki atau sandal/sepatu dan perempuan. Karakteristik motif yang penulis gambarkan yaitu “perempuan berpengaruh dalam perkembangan sebuah kedudukan” dan bunga sebagai simbol kepemimpinan perempuan itu sendiri. Perempuan kerajaan Inggris dipilih sebagai inspirasi penulis dalam menggambarkan sosok perempuan yang dimaksud. Beberapa

perempuan kerajaan Inggris tersebut terdiri dari Ratu Elizabeth I, Ratu Victoria, Ratu Elizabeth II, Putri Diana, dan Kate Middleton. Menurut penulis mereka cukup mewakili sosok perempuan yang berpengaruh di dunia dengan prestasi yang ada pada diri masing-masing.

Menurut Tilaar dan Tilaar Widarto dalam bukunya “Perempuan Pemimpin Indonesia / Leadership Quetient” (2002, hlm.43) dituliskan bahwa spirit kepemimpinan berlaku universal, ada suatu kesempatan yang kemudian berpadu dengan daya juang yang memungkinkan seseorang menunjukkan kapasitas kepemimpinannya dan mengantarkannya mencapai sukses dan menjadi anutan masyarakat.”

Bunga Mawar, Anggrek, Melati, Teratai, dan Cempaka merupakan jenis bunga yang dipilih penulis dalam pembuatan motif kedua sebagai motif pendamping dalam karya ini, karena menurut Tilaar dan Tilaar Widarto dalam bukunya “Perempuan Pemimpin Indonesia / Leadership Quetient” (2002, hlm.44) berpendapat bahwa bunga adalah “benda” yang dekat dengan perempuan. Bahwa perempuan dikaruniakan kehalusan perasaan. Halus sebagaimana fisik bunga, yang merupakan intisari keindahan ( *sense of beauty* ).

Dengan demikian dalam hal ini kepemimpinan dan perempuan di ibaratkan sebagai bunga. Bunga yang tumbuh dan dikenal baik di Indonesia adalah Mawar, Anggrek, Melati, Teratai, dan Cempaka. Tilaar dan Tilaar Widarto dalam bukunya “Perempuan Pemimpin Indonesia / Leadership Quetient” (2002, hlm.45) menyebutkan bahwa “semangat dan *drive* yang dimiliki sejumlah perempuan dalam perjalanan kepemimpinannya adalah juga spirit yang terdapat dalam kelima bunga tersebut”. Secara visual akan digambarkan dengan teknik solder bara api pada bagian sandal sepatu kelomnya, dan untuk bagian *strap* akan di terapkan teknik grafir/laser, dengan hal ini penulis bertujuan untuk memberikan inovasi baru dalam melestarikan dan mengembangkan kerajinan kelom geulis yang merupakan kerajinan asli Indonesia khususnya Jawa Barat.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka ada sejumlah data yang dapat dikaji, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tahapan rancangan aplikasi alas kaki yang sesuai dengan tema konsep karya ?
2. Eksplorasi aplikasi apa saja yang diterapkan pada alas kaki terinspirasi dari *kelom geulis*?
3. Bagaimana visualisasi akhir dari produk alas kaki yang terinspirasi dari *kelom geulis* ?

## C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penciptaan ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh dan menemukan gambaran tentang bagaimana memvisualisasikan alas kaki yang sesuai dengan tema konsep karya.
2. Mengeksplorasi beberapa teknik sebagai pengembangan aplikasi hiasan alas kaki yang terinspirasi dari *kelom geulis*.
3. Menggarap karya pembuatan sampai menghasilkan karya produk alas kaki yang terinspirasi dari *kelom geulis*.

## D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat bagi Penulis:
  - a. Meningkatkan kreatifitas dalam hal mengembangkan karya seni,
  - b. Memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan dalam hal seni dan pendidikan dengan sumber gagasan alas kaki yang terinspirasi dari *kelom geulis*,
  - c. Menemukan konsep berkarya yang inovatif dan kreatif dari karya tradisioanal yang dieksploritasi dengan karya kontemporer.
2. Manfaat bagi Masyarakat Umum:
  - a. Mampu menyadari bahwa sandal/sepatu yang masih terinspirasi dari salah satu warisan khas Indonesia bisa dikembangkan sedemikian rupa agar tidak kalah bersaing dengan perkembangan fashion di negara lain,

b. Mengetahui bahwa dengan membuat karya seni kontemporer dapat menjadi salah satu media atau cara untuk melestarikan warisan Nusantara.

3. Manfaat bagi Dunia Pendidikan Seni:

- a. Memperluas pikiran mengenai bagaimana mengembangkan dan mempertahankan karya seni dan warisan khas Nusantara dengan cara yang inovatif dan kreatif.
- b. Mewujudkan karya seni baru sehingga menjadi acuan bagi pendidik ataupun terdidik untuk lebih berani dalam memunculkan gagasan atau ide baru dalam berkarya.

#### **E. Kajian Sumber Penciptaan**

Dalam hal membuat karya penciptaan ini penulis menerapkan ide atau gagasan sesuai dengan karya alas kaki yang terinspirasi dari *kelom geulis* yang dibuat dengan melakukan inovasi dalam karya, sedangkan pendalaman berkarya yang dilakukan dengan studi pustaka yang meliputi penelaahan serta pangkajian buku dan juga landasan teori lain seperti buku-buku seni dan internet yang tentunya sangat berkaitan dengan alas kaki yang terinspirasi dari *kelom geulis*, kedudukan perempuan sebagai karakter dalam pembuatan motif, dan desain. Gagasan pun muncul dari pengalaman empiris penulis dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan seni rupa, tradisi, dan budaya. Selain itu terdapat banyak pihak yang membantu memberikan pendapat atau pernyataan tentang hal yang berhubungan dengan skripsi penciptaan ini.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, kajian sumber penciptaan, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN PENCIPTAAN**

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan. Bab ini terbagi menjadi lima bagian, yaitu kajian teoritik estetika, desain, kelom geulis dan karakteristik kedudukan perempuan sebagai motif kontemporer kelom geulis.

### **BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN**

Bab ini meliputi proses uraian, proses rancangan, dan bagan proses penciptaan, dimulai dari kontemplasi proses penggarapan dan kelengkapan alat dan bahan, pembuatan rancangan/ sketsa, pengerjaan karya, dan pengemasan karya.

### **BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA**

Bab ini menjelaskan, menggambarkan, dan menganalisis hasil karya yang dikaitkan dengan gagasan awal.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.