

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki jumlah penduduk yang relatif tinggi, dengan beragam suku maupun etnis, tingginya jumlah penduduk yang menempati wilayah Indonesia mengakibatkan keberagaman suku-budaya dan bahasa di Indonesia. Kebudayaan dan kesenian di setiap daerah tentunya memiliki keunikan tersendiri. Tentunya keberagaman ini mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan, karena setiap individu memiliki sifat maupun karakter yang berbeda satu sama lainnya, aspek yang tidak luput dari perkembangan di Indonesia adalah aspek kebudayaan yang setiap waktu terus mengalami perubahan secara signifikan sebagai akibat dari pengaruh globalisasi maupun arus westernisasi yang memungkinkan membuat kebudayaan luar berkolaborasi dengan kebudayaan lokal dan menghasilkan jenis kebudayaan yang baru.

Jawa Barat yang merupakan salah satu provinsi di Indonesia juga memiliki beragam kebudayaan, baik itu kebudayaan tradisional maupun kebudayaan yang bersifat baru atau modern. Kebudayaan tradisional yang kedudukannya mungkin telah terlupakan oleh perkembangan zaman, seharusnya dapat dibangkitkan kembali dan dilestarikan sendiri oleh para warga itu sendiri tentunya. Wayang adalah salah satu bentuk kesenian tradisional yang perlu mendapatkan perhatian. Jenis kesenian ini, setelah melalui perjalanan waktu yang amat panjang, sekurang-kurangnya sejak abad ke-10, hingga kini masih tetap hidup dan mendapat dukungan tetapi hanya dari sebagian masyarakat Indonesia khususnya di Jawa. Jenis-jenis wayang yang terdapat di Indonesia antara lain; beber, kulit, golek, klitik, orang, suluh, wahyu, dan gedog.

Pemerintah sudah seharusnya memiliki perhatian dalam pelestarian kesenian tradisi sebagaimana diamanatkan oleh lembaga tertinggi negara, MPR, berikut ini:

“Pengembangan kesenian sebagai ungkapan budaya perlu diusahakan agar mampu menampung dan menumbuhkan daya cipta para seniman, meningkatkan apresiasi seni masyarakat, memperluas kesempatan masyarakat untuk menikmati seni budaya bangsa serta membangkitkan semangat dan gairah membangun. Dalam hubungan ini ”*Kesenian daerah perlu dipelihara dan dikembangkan untuk melestarikan dan memperkaya keragaman budaya bangsa Indonesia. ...*”

...Seperti diuraikan dalam GBHN, khususnya pada naskah yang sengaja dikutip miring, wayang yang merupakan salah satu dari kesenian daerah perlu mendapat perhatian dalam pelestarian atau pengembangan selanjutnya, Ia merupakan satu bagian dari kekayaan budaya bangsa Indonesia dan merupakan peninggalan sejarah bangsa yang menunjukkan ciri-ciri khas Indonesia (Suryana; 2002: hlm 25).

Sebagai warga negara Indonesia, penulis ingin turut melestarikan dan mengembangkan kesenian wayang, karena kesenian tersebut kini sudah menjadi warisan dunia seperti terbukti dengan hak paten yang diberikan UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) bahwa wayang Indonesia sebagai Karya Agung Budaya Dunia (*Materpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*, pada tanggal 7 Nopember 2003 di Paris, Perancis (Sumber: Senawangi. 24 April 2004).

Penghargaan di atas merupakan suatu prestasi dan penghargaan luar biasa bagi bangsa Indonesia. Sangat disayangkan jika sebagai bangsa yang memiliki ciri khas seni kebudayaan wayang kurang memperhatikan atau menyukai hal-hal tersebut karena kurangnya sosialisasi.

Minat generasi muda Indonesia untuk mempelajari wayang dan budaya tradisional lainnya hingga kini tetap rendah. Hal tersebut dikarenakan upaya sosialisasi budaya tradisional di berbagai daerah sampai sekarang belum memadai (Pamuji S, 2004).

Berbeda dengan kesenian masa kini yang didukung oleh masyarakat yang bersikap modern. Pola pikir kontemporer yang lebih menghargai perubahan, kebaruan, dan “kelainan” melatari kesenian abad ini, berdasarkan pemaparan di atas penulis ingin mengangkat dan mensosialisasikan salah satu jenis wayang yang berasal dari Jawa Barat, yaitu wayang golek purwa sunda atas dasar wayang golek memiliki keunikan seperti bentuk tri matra. Secara garis besar, golek dapat dikelompokkan ke dalam tiga golongan utama, yakni golongan satria, panggawa, dan buta (raksasa). Golongan Panakawan, khususnya panakawan Pandawa yaitu Semar, Cepot, Dawala, dan Gareng, bisa dimasukkan ke dalam kelompok khusus (Suryana; 2002, hlm. 85).

Berdasarkan penggolongan tersebut penulis memilih golongan khusus yaitu golongan *panakawan* yang terdiri dari Semar, Cepot, Dawala dan Gareng. Pemilihan golongan tersebut karena tokoh-tokoh yang terdapat dalam wayang golek panakawan merupakan asli Indonesia, dan memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri.

Selanjutnya untuk penerapan ide gagasan *subject matter*, penulis memilih menuangkannya ke dalam karya *amigurumi*. Cabang seni kriya ini memiliki keunikan yaitu dengan teknik rajut *crochet* atau merenda yang dapat menghasilkan sebuah boneka yang unik dan lucu. Walaupun dalam melakukan proses merajut harus sangat sabar konsentrasi yang tinggi, ketelitian juga ketekunan, tantangan itu tidak berarti apa-apa dibandingkan dengan kepuasan yang didapat setelah berhasil membuat karya.

Dari apa yang telah dipaparkan di atas, penulis mendapatkan permasalahan antara lain kesenian wayang yang mulai kurang diminati oleh generasi muda dan sebagian masyarakat, juga amigurumi yang kurang dikenal karena tenggelam

oleh keberadaan seni kriya lainnya. Penulis merasa tertarik untuk ikut memberikan sumbangan pemikiran dalam melestarikan seni pewayangan tersebut yakni dengan cara menyajikan sebuah karya seni yaitu dalam bentuk karya amigurumi dengan objek wayang golek panakawan.

Dengan demikian judul skripsi penciptaan ini adalah “TOKOH PANAKAWAN DALAM BENTUK AMIGURUMI SEBAGAI CENDERA MATA KHAS JAWA BARAT”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses berkreasi tokoh panakawan dalam bentuk amigurumi sebagai cendera mata khas Jawa Barat?
2. Bagaimana visualisasi tokoh panakawan dalam bentuk amigurumi sebagai cendera mata khas Jawa Barat?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Sesuai dengan permasalahan yang peneliti kemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mewujudkan proses berkreasi tokoh panakawan dalam bentuk amigurumi sebagai cendera mata khas Jawa Barat.
2. Memvisualisasikan tokoh panakawan dalam bentuk amigurumi sebagai cendera mata khas Jawa Barat.

### **D. Manfaat Penciptaan**

1. Manfaat bagi penulis

- a. Dapat mengembangkan dan mengasah proses kreatif dan kemampuan berinovasi dalam proses karya penciptaan *amigurumi*.
  - b. Sebagai pembelajaran kebudayaan Sunda
  - c. Mengetahui teknik dalam proses pembuatan *amigurumi*
  - d. Mendapatkan pengalaman estetis dari proses berkarya
2. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa, sebagai bahan kajian untuk mata kuliah kriya tekstil
  3. Manfaat bagi dunia pendidikan, untuk mempermudah proses pembelajaran
  4. Manfaat bagi masyarakat terutama masyarakat Sunda adalah sebagai apresiasi seni dan sebagai bahan kajian untuk melestarikan kebudayaan Sunda melalui objek budaya Sunda yaitu tokoh-tokoh Panakawan dalam Wayang Golek.

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

Pembuatan karya tugas akhir ini berdasarkan pada ide atau gagasan dengan melakukan berbagai kemungkinan melalui *eksplorasi* material. Sedangkan pendalaman berkarya yang dilakukan dengan studi pustaka yang meliputi pengkajian buku serta landasan teori lain diantaranya, buku-buku seni, arsip dan bahan informasi lainnya. Dalam pembuatan karya ini juga tidak terlepas pada nilai yang ingin ditampilkan.

#### **F. Proses Penciptaan**

Tokoh Panakawan dibuat ke dalam karya seni kriya rajut *amigurumi* dengan perubahan bentuk menjadi sebuah boneka yang menggemaskan dan lebih memasyarakat dijadikan sebagai *subject matter* dalam karya yang akan ditampilkan.

Beberapa proses yang dilakukan dalam penciptaan karya tugas akhir ini meliputi, kegiatan persiapan, dimana penulis sebelumnya melakukan pengamatan mengenai segala hal yang berhubungan dengan *amigurumi*, sebagai bahan utama dalam penciptaan karya seni kriya *amigurumi* adalah benang rajut berbahan katun. Penulis juga mengumpulkan referensi studi literatur baik dari buku maupun internet untuk menunjang proses pembuatan karya. Mengumpulkan berbagai informasi dari bermacam-macam sumber mengenai karakteristik *amigurumi*. Lalu menemukan sebuah gagasan mengenai hal apa dan mengapa hal tersebut pantas diangkat untuk menjadi sebuah karya seni rupa. Kegiatan di atas merupakan kegiatan sintesis, yakni sebuah kegiatan dimana proses pengamatan, pengumpulan informasi, referensi dan studi lingkungan yang mencakup tiga ranah, yaitu pengamatan alam, manusia, dan media referensi (alat dan bahan).

Sementara itu, kegiatan selanjutnya ialah melakukan kegiatan Elaborasi, yakni sebuah kegiatan untuk menemukan sebuah gagasan penciptaan, yang kemudian akan dijadikan gagasan pokok dalam penciptaan karya seni.

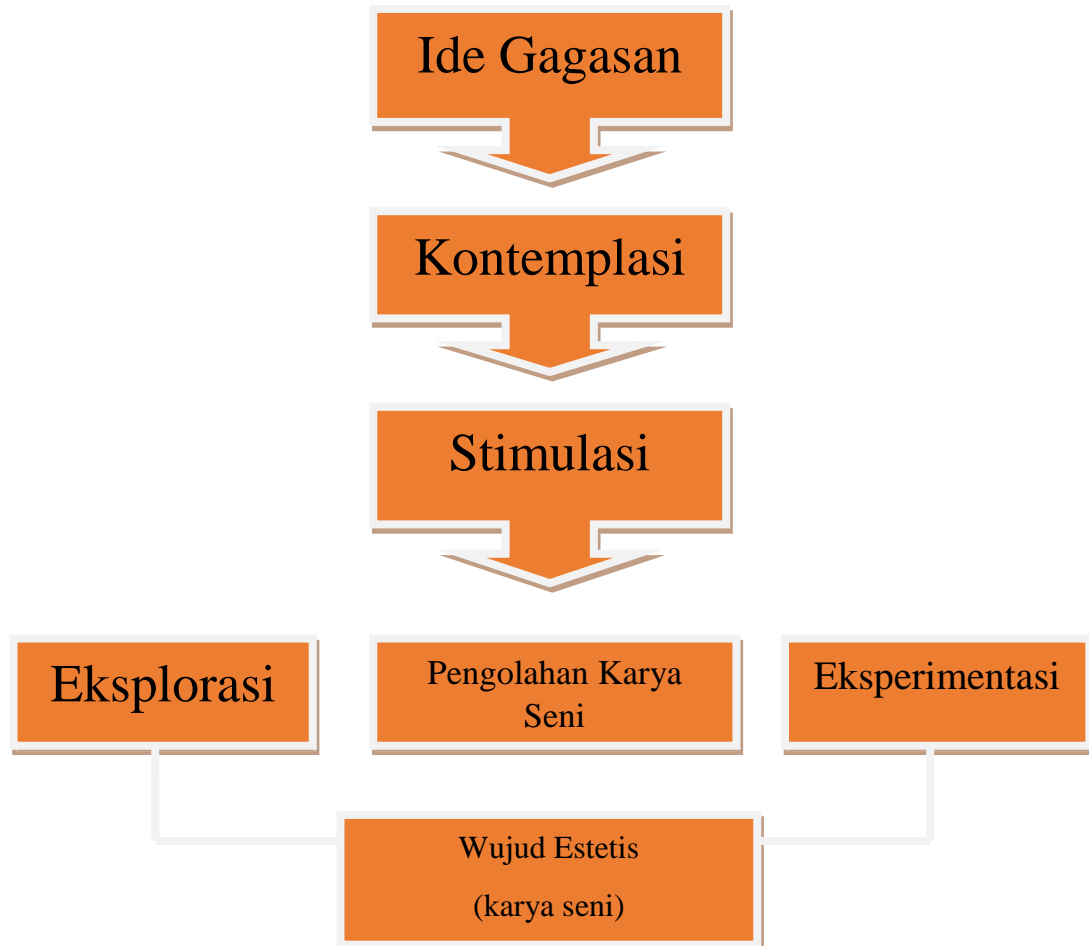
Setelah kegiatan elaborasi, maka langkah selanjutnya penulis memilih langkah kontemplasi, dimana kegiatan perenungan idea tau gagasan yang telah tersirat sehingga ide tersebut terolah dalam lubuk jiwa dan terancang dalam pikiran penulis, dan gagasan yang telah dihasilkan/direnungkan lalu dipadukan dengan kegiatan elaborasi yang telah menghasilkan sebuah gagasan pokok penciptaan karya seni rupa. Semua itu dipadukan hingga menghasilkan satu kesatuan untuk mewujudkan sebuah konsep dalam penciptaan karya seni rupa.

Sebelum beranjak pada proses penciptaan, ide/gagasan dengan media (alat dan bahan) dirangsang sehingga menciptakan gestur yang harmonis dalam karya seni. Proses perangsangan tersebut dilakukan dengan mengamati objek yang akan diangkat (tokoh Panakawan), sehingga akan mempermudah untuk menentukan objek Panakawan sebagai sebuah boneka rajut (*amigurumi*).

Kegiatan yang tidak kalah pentingnya dari proses penciptaan karya seni kriya rajut *amigurumi* ini ialah kegiatan *Realisasi*, yakni sebuah proses perwujudan konsep ke dalam suatu media seni, yang didalamnya terdapat berbagai kegiatan seperti perwujudan ide dan konsep, eksplorasi, eksperimentasi, penggunaan, dan pencarian alat dan bahan yang akan digunakan, penggunaan teknik dalam proses penciptaan karya seni hingga tahap akhir secara keseluruhan.

Semua itu dipadukan hingga menghasilkan satu kesatuan untuk mewujudkan sebuah konsep dalam penciptaan karya seni rupa.

### Bagan Proses Penciptaan



Bagan 1.1

Proses Penciptaan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



## G. Teknik

Dalam teknik pembuatan karya ini penulis menggunakan teknik rajut *crochet*. Proses pembuatan *amigurumi* ini melalui proses merancang dengan membuat sketsa terlebih dahulu, lalu baru dimulailah merajut sesuai bentuk yang terdapat pada sketsa. Proses merajut ini dilakukan per-bagian tubuh boneka dimulai dari kepala, badan, kedua tangan lalu kedua kaki. Setelah itu barulah proses penanaman rambut dan pembuatan baju.

## H. Media

Media yang digunakan adalah benang *softy cotton*. Sedangkan alat dan bahan yang digunakan berupa:

1. Alat

Hakpen ukuran 4/0, gunting, jarum, *stopper*.

2. Bahan

Mata boneka, benang, kain.

## I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dan penyusunan tugas akhir penciptaan ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

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

### BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan.

### BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Bab ini meliputi proses uraian perancangan dimulai dari kelengkapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, pengerjaan karya dan pengemasan karya.

### BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

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

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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