Ornamen: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Kriya
Vol. 21., No. 1, Juni 2024
ISSN 1693-7724, eISSN 2685-614X
https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/ornamen/

Penciptaan Tas Wanita dengan Elemen Hias Sumber Ide Legenda Bledug Kuwu

Dwi Shinta Fitri Maharani [a.1*], Sutriyanto [a.2]

[a] Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

[1] shintafm583@gmail.com, [2] sut3.artsih@gmail.com

ABSTRAK

Penciptaan karya tas wanita ini mengangkat cerita dari legenda Bledug Kuwu. Legenda Bledug Kuwu ini kemudian divisualisasikan menjadi elemen hias pada tas kulit wanita menggunakan figur wayang beber. Figur wayang beber yang digunakan sebagai elemen hiasnya diubah sedemikian rupa agar sesuai dengan tokoh-tokoh yang diceritakan di dalam legenda Bledug Kuwu. Dalam pembuatan karya tas wanita ini penulis menggunakan bahan berupa kulit lembu yang telah disamak nabati. Teknik pembuatan karya tas kulit wanita ini, menggunakan teknik *pyrography* untuk membuat *outline* elemen hias dan *isen-isen*, teknik pewarnaan sungging, serta jahit mesin untuk menyambungkan tiap bagiannya menjadi sebuah tas. Metode pendekatan karya ini mengacu pada teori *practice based research* Husen Hendriyana dari bukunya yang berjudul, "Metodelogi Penciptaan Karya". *Practice based research* merupakan riset yang berpautan dengan hal-hal yang berkaitan dengan teori pengembangan kreativitas visualisasi, nilai, fungsi, dan makna perwujudan karya. Selain itu menggunakan metode tiga tahap enam langkah yang dirumuskan oleh S.P Gustami dalam bukunya yang berjudul, "Butir-Butir Mutiara Estetika Timur" yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Hasil dari pendekatan tersebut menghasilkan 5 karya tas wanita dengan judul 1. Perlawanan Aji Saka (*hand bag*), 2. Raja Baru (*shoulder bag*), 3. Pertemuan (*sling bag/cross body bag*), 4. Pertarungan (*hobo bag*), 5. Terbentuknya Bledug Kuwu (*bucket bag*). Karya tas kulit wanita ini diharapkan dapat memperkenalkan wayang beber dan legenda Bledug Kuwu kepada masyarakat.

Kata Kunci

Legenda Bledug Kuwu, Wayang Beber, Tas Wanita.

ABSTRACT

The creation of this women's bag is based on a story from the legend of Bledug Kuwu. The Bledug Kuwu legend is then visualized as a decorative element on a women's leather bag using wayang beber figures. The wayang beber figures used as decorative elements are changed in such a way as to match the characters told in the Bledug Kuwu legend. In making this women's bag, the author uses a material in the form of vegetable-tanned calf leather. The technique for making this women's leather bag work uses pyrography techniques to outline decorative elements and isen-isen, coloring techniques for sungging, and sewing machine to connect each part into a bag. The method of approaching this work refers to Husen Hendriyana's practice-based research theory from his book entitled, "Methodology of Creation of Works". Practice-based research is research that relates to matters relating to the theory of the development of visualization creativity, values, functions, and the meaning of embodiment of works. Besides that, it uses the three-stage, six-step method formulated by S.P Gustami in his book entitled, "Eastern Aesthetic Pearls of Pearl", namely exploration, design, and embodiment. The results of this approach produce 5 works of women's bags with the title 1. Aji Saka's Resistance (handbag). 2. New King (shoulder bag), 3. Meeting (sling bag/crossbody bag). 4. Fight (hobo bag). 5. Formation of Bledug Kuwu (bucket bag). It is hoped that the creation of this women's leather bag will introduce wayang beber and the legend of Bledug Kuwu to the public.

Keywords

Legend of Debu Kuwu, Wayang Beber, women's Bag.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

1. Pendahuluan

Kebudayaan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari manusia, karena kebudayaan tercipta dari pola pikir manusia, selain itu kebudayaan juga mengatur kehidupan manusia seperti norma dan etika. Kebudayaan merupakan keseluruhan dari aktivitas yang dilakukan oleh manusia, yang memuat tentang kesenian, kepercayaan, pengetahuan, moral, hukum, adat istiadat dan kebiasaan lain. Hasil dari kebudayaaan di masa silam banyak yang masih bertahan sampai masa kini. *Folklor* merupakan peninggalan-peninggalan masa silam yang selain tampak wujudnya, juga memiliki cerita (Jauhari, 2018).

Secara etimologi, kata *folklor* berasal dari bahasa Inggris yaitu *folklore*. Kata *folklore* merupakan gabungan kata *folk* dan l*ore* yang bisa disebut kata majemuk. Kata *folk* berarti sekelompok masyarakat atau kolektif, dan kata *lore* secara sempit diartikan dengan cerita. Maka dari itu, *folklor* merupakan kebudayaan

sekelompok masyarakat yang tersebar dan diwariskan turun-temurun di antara kelompok masyarakat, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat (Jauhari, 2018). *Folklor* biasanya mencerminkan budaya serta sejarah kelompok masyarakat di suatu daerah, dari *folklor* tersebut kita dapat mengetahui tentang identitas sosial nenek moyang, sejarah dan peradaban suatu daerah.

Folklor dibagi menjadi tiga, yaitu: *folklor* lisan, sebagian lisan, dan bukan lisan. *Foklor* lisan kemudian di bagi lagi menjadi: bahasa rakyat, ungkapan tradisional, cerita prosa rakyat, pertanyaan tradisional serta nyanyian rakyat. Kemudian cerita prosa rakyat dibagi lagi menjadi tiga macam, yaitu: mitos, dongeng dan legenda (Jauhari, 2018). Menurut istilah, legenda diambil dari bahasa Inggris yaitu "*legend"* yang berarti cerita rakyat yang berisikan tentang tokoh, peristiwa, atau tempat tertentu yang mencampurkan sejarah dengan mitos. Legenda biasanya digunakan untuk merekonstruksi sejarah, akan tetapi harus menghilangkan dari hal- hal yang bersifat pralogis atau irasional (Jauhari, 2018). Banyak orang yang mempercayai bahwa legenda daerah benar-benar terjadi di masa lampau karena legenda daerah juga masih berkaitan dengan fakta-fakta sejarah yang ada disuatu daerah. Legenda terdiri atas beberapa jenis, yaitu legenda alam gaib *(supranatural legends),* legenda keagamaan *(religus legends),* legenda setempat *(local legends*), dan legenda perseorangan *(personal legends*) (Jauhari, 2018).

Legenda setempat (daerah) adalah legenda yang mengisahkan asal-usulnya nama sebuah tempat dan asal-usul bentuk tempat, seperti tempat itu berbukit-bukit, dataran, berjurang, dan lain-lain (Jauhari, 2018). Legenda setempat atau yang biasa disebut juga legenda daerah biasanya mengandung nilai-nilai luhur, pengalaman berharga, dan cerminan watak yang baik, seperti pantang

menyerah, jujur, ulet, dan sabar, hal ini terjadi karena masyarakat lama senantiasa menjunjung tinggi nilai yang menjadi ciri masyarakat tradisional.

Banyak legenda daerah yang masih sangat populer sampai masa kini seperti cerita malin kundang, sangkuriang, roro jonggrang, timun emas dan lain-lain. Akan tetapi banyak pula legenda daerah yang kurang populer walaupun memiliki cerita yang menarik. Salah satu legenda daerah yang tidak populer adalah legenda Bledug Kuwu yang berasal dari Desa Kuwu, Kecamatan Kradenan, Kabupaten Grobogan, Provinsi Jawa Tengah. Bledug Kuwu merupakan dangkalan laut yang pada zaman dahulu terletak di dasar laut dan sekarang menjadi daratan yang mempunyai ketinggian kurang lebih 53 m dari permukaan laut. Luas areanya kurang lebih 45 Ha dengan minimum suhu 31℃. Saat Bledug Kuwu meletup akan mengeluarkan asap, lumpur, dan air garam, air garam ini digunakan oleh warga sekitar untuk membuat garam dapur dan bleng. Lumpurnya digunakan sebagai masker wajah dan tubuh untuk menggobati penyakit kulit karena di dalam lumpurnya mengandung belerang.

Legenda Bledug Kuwu menceritakan tentang kisah seekor naga yang mengaku menjadi anak raja Medang Kamulan yaitu Prabu Aji Saka. Jaka linglung (naga) kemudian diutus oleh Prabu Aji Saka untuk membunuh musuhnya yaitu Dewata Cengkar di Laut Selatan. Saat perjalanan pulang dari Laut Selatan menuju Kerajaan Medang Kamulan Jaka Linglung melewati jalur bawah tanah, beberapa kali Jaka Linglung memunculkan kepalanya saat pulang untuk memastikan sampai di tujuan. Salah satu tempat keluarnya kepala Jaka Linglung tersebut menjadi kawah Bledug Kuwu.

Pada pembuatan karya ini, penulis membuat tas kulit wanita. Tas merupakan kemasan atau wadah berbentuk persegi, lingkaran, dan sebagainya yang biasanya bertali dan dipakai untuk menaruh, menyimpan dan membawa barang dari satu tempat ke tempat yang lain. Menurut peruntukan gendernya,

tas dibagi menjadi tiga, yaitu: tas pria, tas wanita, dan tas *unisex* (bisa dipakai pria maupun wanita). Tas merupakan salah satu aksesori yang digunakan untuk menunjang kebutuhan *fashion* penggunanya. Karya tas wanita ini menggunakan bahan utama kulit lembu yang telah disamak nabati, kulit samak nabati ini dipilih karena lebih awet dan dalam pembuatan kulitnya menggunakan bahan-bahan alami, sehingga dapat mendukung gerakan *slow fashion/ sustainable fashion. Sustainable* sendiri merupakan pembuatan produk *fashion* yang mengusung konsep "keberlangsungan" yang memberikan manfaat secara sosial dan ekonomi dalam keseluruhan proses produksinya, tanpa mengotori lingkungan (*Generaly Healthy Living."Memahami Konsep "Sustainable Fashion" Tren Ramah Lingkungan*, n.d.). Selain itu, penggunaan bahan utama kulit ini memberikan kesan eksklusif pada tas yang dibuat.

Tas kulit wanita ini menggunakan elemen hias yang terinspirasi dari legenda Bledug Kuwu. Elemen hias ini divisualisasikan dengan menerapkan figur wayang beber. Wayang beber merupakan salah satu jenis pertunjukan wayang yang diceritakan melalui gambar-gambar sebagai objek pertunjukannya. Gambar wayang beber biasanya dilukiskan pada selembar kain atau kertas yang memiliki ukuran 1 × 4 meter dan setiap gulungan terdapat 4 adegan, serta biasanya satu cerita wayang beber terdiri dari lima atau enam gulungan. Waktu pertunjukan wayang beber ini dilakukan dengan membeberkan atau membentangkan gambar- gambar pada gulungannya. Pertunjukan wayang beber ini dilakukan oleh dalang dengan menunjuk gambar yang diceritakan menggunakan tongkat kayu, pertunjukannya pun diiringi oleh seperangkat gamelan selendro yang tidak lengkap. Pewarnaan wayang beber dilakukan dengan teknik sungging yaitu teknik pewarnaan yang bertingkat biasanya dari warna putih, warna muda, warna sedang dan warna tua. Pada pembuatan elemen hias wayang beber pada tas kulit wanita akan

menggunakan teknik *pyrography* dan teknik sungging. Teknik sunggingnya menggunakan pewarna kulit *leather stain* ST1641.

Pada pembuatan tas kulit wanita ini diharapkan dapat melestatikan budaya lokal yaitu legenda Bledug Kuwu serta wayang beber dari dampak gobalisasi. Dampak dari globalisasi ini membuat masyarakat cenderung tidak lagi melestarikan seni dan kebudayaan lokal, termasuk legenda Bledug Kuwu dan wayang beber. Hal ini disebabkan karena masyarakat di zaman sekarang ini sudah terpengaruh oleh budaya dari luar negeri dan kebudayaan pop yang semakin berkembang. Pengaruh globalisasi sosial budaya memang dapat dianggap sebagai pengaruh yang membahayakan bagi keberlangsungan bangsa. Masyarakat Indonesia hanya perlu lebih selektif terhadap berbagai macam budaya yang tersaji dihadapannya (Khasanah, 2019). Selain lebih selektif masyarakat sebaiknya mempersiapkan diri sebaik mungkin dan juga memperkuat jati diri dan identitas bangsa.

Upaya menghindari hilangnya seni dan kebudayaan lokal karena dampak dari globalisasi adalah dengan dimulai dari diri kita sendiri, hal ini di mulai dari langkah- langkah kecil seperti mengembangkan motif-motif tradisi yang sudah ada dan menerapkannya pada benda-benda yang digunakan untuk keperluan sehari-hari. Karya ini berupa tas kulit wanita dengan sumber ide elemen hias berasal dari legenda Bledug Kuwu yang tokoh-tokohnya digambarkan dengan figur wayang beber. Pemilihan tas wanita sebagai karya ini, karena wanita pada umumnya menggunakan tas untuk membawa barang saat berpergian, selain itu wanita juga memilih tas sebagai *fashion item* yang dapat menunjang busana yang sedang dipakai.

Maka dari itu, penciptaan tas kulit wanita dengan elemen hias sumber ide legenda Bledug Kuwu yang divisualisasikan dengan figur wayang beber ini diharapkan dapat mempublikasikan legenda Bledug Kuwu dan bentuk wayang

beber pada masyarakat. Karena pada kenyataannya, masyarakat terutama kaum muda sekarang ini masih banyak yang belum mengetahui tentang seni dan budaya lokal seperti wayang beber dan legenda Bledug Kuwu. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya minat masyarakat untuk lebih mengenal budaya dari daerahnya sendiri. Legenda Bledug Kuwu sebagai sumber ide penciptaan elemen hias pada tas kulit ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu cara membuat masyarakat lebih mengenal, mencintai, dan menghargai budaya lokal. Penggunaan kulit nabati pada tas kulit wanita ini juga diharapkan dapat mendukung gerakan *slow fashion* atau produk *sustainable* yang lebih ramah lingkungan.

2. Metode

Pada pembuatan karya ini mengunakan metode penelitian yang berbasis *practice based research* dan metode tiga tahap enam langkah. *Practice based research* cenderung mengarah kepada lingkup ekstra-estetik; yaitu kelompok jenis riset yang berpautan dengan hal-hal yang berkaitan dengan teori pengembangan kreativitas visualisasi, nilai, fungsi, dan makna perwujudan karya (Hendriyana, 2018).

Selain itu juga menggunakan acuan pendapat dari (SP Gustami, 2007) yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Dalam prosses eksplorasi ini melakukan beberapa wawancara kepada beberapa narasumber, melakukan observasi langsung pada objek wisata Bledug Kuwu, melakukan studi pustaka, dan melakukan penggalian terhadap landasan penciptaan dalam membuat karya tas kulit wanita dan mencari acuan visual yang berkaitan dengan wayang beber untuk memvisualisasikan legenda Bledug Kuwu. Kemudian lanjutkan dengan tahap perancangan, yaitu membuat desain alternatif, desain terpilih, elemen hias, gambar perspektif, dan pecah pola. Tahap terakhir yaitu tahap

perwujudan dengan mewujudkan desain ke dalam bentuk karya tas kulit wanita mulai dari persiapan alat dan bahan, pemotongan pola, pemotongan bahan, penjahitan hingga proses *finishing*.

3. Hasil dan Pembahasan

Karya ini membuat tas wanita dari kulit lembu yang telah disamak nabati. Elemen hiasnya dibuat menggunakan teknik sungging dan teknik *pyrography*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tas adalah wadah atau kantong yang bertali dari kain, nilon, plastik yang dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu (D.E, 2017). Selain itu, tas merupakan tempat/unit wadah yang dipergunakan manusia untuk meletakkan, membawa,dan menyimpan barang- barang dengan jumlah yang relatif banyak dengan tujuan mempermudah dalam proses memindahkannya. Tas juga digunakan untuk menunjang kebutuhan *fashion* penggunanya. Penulis membuat tas kulit wanita dengan menerapkan figur wayang beber sebagai elemen hias pada tasnya, figur wayang beber tersebut digunakan untuk memvisualisasikan tokoh-tokoh dari legenda Bledug Kuwu. Istilah beber diperoleh dari istilah dari teknik mempertunjukan wayang tersebut dengan membeber atau menggelar gambar-gambar wayang pada lembaran kain yang memiliki sebuah alur narasi atau cerita (Sutriyanto, 2018).

Ide penciptaan elemen hias pada tas kulit wanita ini adalah Legenda Bledug Kuwu. Legenda Bledug Kuwu merupakan legenda ini berasal dari Kabupaten Grobogan, Provinsi Jawa Tengah. Legenda Bledug Kuwu di kisahkan pada abad ke-7 Masehi, daerah Grobogan termasuk bagian dari Kerajaan Medang Kamulan. Kerajaan Medang Kamulan dipercaya berada di Dusun Medang, Desa Banjarejo, Kecamatan Gabus, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah yang letaknya berada di sebelah timur Kecamatan Kradenan lokasi objek wisata

Kawah Bledug Kuwu. Legenda Bledug Kuwu ini menceritakan tentang Jaka Linglung (naga) yang mengaku anak raja Aji Saka, akan tetapi sang raja tidak mengakuinya dan memberikan syarat kepada Jaka Linglung agar dapat diakui menjadi anaknya. Sebagai syarat Aji Saka menyuruh Jaka Linglung untuk membunuh musuhnya (Dewata Cengkar). Kemudian Jaka Linglung pergi ke laut selatan untuk bertarung dengan Dewata Cengkar, pertarungan dimenangkan oleh Jaka Linglung. Setelah memenangkan pertarungan Jaka Linglung pulang ke Medang Kamulan melewati jalur bawah tanah. Saat sampai di Kuwu ia memunculkan kepalanya keatas tanah, tanah tempat munculnya Jaka Linglung tersebut dikenal dengan nama Bledug Kuwu. Legenda Bledug Kuwu ini kemudian divisualisasikan menjadi elemen hias yang diterapkan pada tas kulit wanita. Elemen hias yang dibuat kemudian disesuaikan dengan bentuk dan fungsi tas.

Tahap selanjutnya yaitu menggambar elemen hias, pada tahap ini elemen hias bentuknya harus disesuaikan dengan bentuk tas yang terpilih. Pada saat memvisualisasikan legenda Bledug Kuwu ke dalam figur wayang beber ini harus benar-benar teliti agar elemen hias wayang bebernya sesuai dengan adegan yang ingin ditampilkan. Berikut adalah sketsa figur yang ada dalam legenda Bledug Kuwu:

Gambar 1: Sketsa figure Jaka Linglung
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

Jaka linglung merupakan tokoh utama dalam cerita legenda Bledug Kuwu yang memiliki watak protagonis. Jaka linglung memiliki sifat pemberani, pantang menyerah, dan tidak kenal rasa takut. Figur Jaka linglung di ceritakan sebagai sosok naga raksasa yang berwujud menyeramkan, bertaring, dan memiliki tanduk. Figur Jaka linglung ini merupakan hasil gubahan naga cina yang tambahi dengan aksesoris yang biasanya digunakan oleh tokoh pada pewayangan.

Gambar 2: Sketsa figur Aji Saka (sebelum menjadi raja)
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

Gambar 3: Sketsa figur Aji Saka (setelah menjadi raja)
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

Figur Aji Saka merupakan tokoh protagonis dalam legenda Bledug Kuwu, ia membantu masyarakat Medang Kamulan dalam melawan rajanya yaitu

Prabu Dewata Cengkar yang suka memakan daging rakyatnya. Aji Saka memiliki watak suka menolong, bijaksana, cerdas dan pemberani. Figur Aji Saka divisualisasikan memiliki wajah yang rupawan dan badan yang ideal. Figur Aji Saka sebelum menjadi raja di gambarkan menggunakan sorban, tapi pada pengambaran pada karya pertama ini ia tidak mengenakan sorbannya karena sorban tersebut sedang digunakan untuk melawan Prabu Dewata Cengkar. Pada karya ke-2 dan 3 Aji Saka digambarkan menggunakan mahkkota karena sudah diangkat menjadi raja di Medang Kamunlan.

Gambar 4: Sketsa figur Dewata Cengkar (saat menjadi raja)
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

Gambar 5: Sketsa figur Dewata Cengkar (saat menjadi buaya putih)
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

Figur Dewata Cengkar merupakan tokoh antagonis dalam cerita legenda Bledug Kuwu, ia memiliki sifat angkara murka dan suka memakan manusia. Figur Dewata Cengkar saat masih menjadi manusia digambarkan seorang laki-laki dengan tubuh tinggi besar dan menyeramkan. Pada penggambaran ke-2 Dewata Cengkar divisualisasikan berbentuk buaya putih yang menggunakan mahkota dan menggunakan beberapa aksesoris pada tubuhnya.

Gambar 5: Sketsa figur warga
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

Figur warga Medang Kamulan di gambarkan dengan berbagai macam tokoh seperti ibu-ibu berkonde, wanita muda dengan rambut di ikat, kakek bertopi, bapak-bapak botak dan lelaki muda yang mengenakan blangkon.

Setelah membuat figur wayang beber dalam legenda Bledug Kuwu kemudian mulai membuat elemen hias pasa tas kulit. Elemen hias ini disesuaikan dengan adegan legenda Bledug Kuwu yang ingin diangkat. Setelah elemen hias jadi kemudian memulai tahap pembuatan karya.

a. Pembuatan Pola

Langkah pertama dalam pembuatan karya yaitu membuat pola sesuai dengan desain tas. Dalam pembuatan pola penulis harus memahami desain, memperhitungkan ukuran tas, bahan, dan proses penjahitan tas. Pola tas wanita ini menggunakan kertas karton, hal ini karena kertas karton lebih kaku dan tahan lama sehingga akan bisa digunakan lagi sewaktu-waktu.

Sebelum pola dipindah ke kertas karton, terlebih dulu membuat pola pada kertas HVS. Kertas pola pada HVS kemudian dirakit agar mengetahui ukuran pola sudah sesuai dengan ukuran tas yang ingin dibuat atau belum. Pola yang sudah sesuai kemudian di pindahkan pada kertas karton lalu dipotong dan diberikan penanda dan ukuran agar saat pemindahan pola pada kulit dan kain suede menjadi lebih gampang.

b. Pembuatan Elemen Hias

Pembuatan elemen hias dimulai dengan membuat gambar motif pada kertas HVS A4. Kemudian elemen hias pada kertas A4 dipindahkan pada kertas A3, ukuran elemen hias yang pindahkan tersebut disesuaikan dengan bagian pecah pola yang akan digunakan. Setelah elemen hias jadi sesuai dengan ukuran asli, kemudian elemen hias dipindahkan pada kertas kalkir.

c. Pemindahan Pola pada Bahan Tas

Pola yang telah jadi kemudian di pindahkan ke kulit, *texon*, karton,busa ati dan kain *suede*. Pada pemindahaan pola ke kulit, penulis menandai kulit bagian belakang agar bagian depan kulit tidak berbekas. Sedangkan pemindahan pola pada kain *suede* menggunakan kapur jahit sebagai penanda polanya.

d. Memotong Bahan

Setelah menggambar pola pada kulit nabati, *texon,* kertas karton, busa ati dan kain *suede,* proses selanjutnya yaitu memotong bahan-bahan tersebut sesuai dengan pola. Pemotongan kulit, *texon,* dan busa ati pada bagian garis lurus bisa menggunakan *cutter* yang dibantu dengan penggaris agar potongannya lebih lurus, sedangkan bagian yang melengkung

dipotong menggunakan gunting kain. Sedangkan kain *suede*nya dipotong menggunakan gunting saja agar lebih mudah dan rapi.

e. Memindahkan Desain Motif Hias pada Kulit Nabati

Pada pemindahan motif hias ke kulit nabati penulis menggunakan kertas kalkir agar lebih mudah. Kertas kalkir yang telah di gambari motif hias tersebut kemudian di gosok pada kulit yang telah dipotong sesuai dengan pola.

f. Proses *Pyrography* Kulit Sesuai dengan Desain

Kulit yang telah di beri motif dengan kertas kalir kemudian di *pyrography* menggunakan alat *pyrography*. Dalam menyolder kulit ini harus sangat hati-hati karena kalau salah sedikit akan meninggalkan bekas yang tidak mungkin bisa dihilangkan.

g. Menyungging Kulit Samak Nabati

Proses penyunggingan pada kulit samak nabati ini menggunakan cat kulit khusus ST 1641. Cat kulit ini menggunakan bahan dasar air sehingga pengaplikasianya sangat mudah, akan tetapi bila mengambil cat terlalu banyak juga mengakibatkan cat bisa mudah meluas kemana-mana, maka dari ini proses penyunggingan harus dilakukan dengan sangat hati-hati.

h. Mengoleskan Clear pada Kulit Samak Nabati

Kulit yang sudah disungging kemudian ditunggu sampai kering, lalu dioleskan *clear*. Hal ini dilakukan agar warna kulit tetap bagus dan kulit tidak kotor saan proses penjahitan tas.

i. Menipiskan Bagian Pinggir Kulit yang Akan Dijahit

Proses menipiskan bagian pinggir kulit dilakukan setelah proses menyungging dan mengoleskan *clear* pada kulit. Penyesetan ini dilakukan dengan mesin seset, akan tetapi untuk kulit ketebalan 2 sampai 3 mm dan bagian-bagian yang tidak bisa diseset dengan mesin seset, penulis menggunakan pisau seset.

j. Mengelem Potongan Pola Tas

Pengeleman pola tas dilakukan setelah kulit selesai diseset, kemudian bagian yang akan dijahit diolesi lem tipis di kedua sisinya. Lem yang telah dioles kemudian ditunggu sampai setengah kering baru ditempelkan dan kemudian dijahit. Pada proses pengeleman ini penulis menggunakan lem fox kuning agar kulit dapat merekat dengan kuat.

k. Proses Menjahit Tas Kulit Wanita

Penjahitan kulit dilakukan dengan mesin jahit *high speed* untuk bagian yang datar sedangkan untuk menjahit bagian yang memiliki ruang dan bagian tepong tas, penulis menggunakan mesin *cangklong* dan mesin *posta*. Pada proses menjahit ini penulis juga menambahkan aksesoris tambahan seperti pengait, kancing, magnet, mata ikan, *ring d*, dan lain-lain.

l. Proses *Finishing*

Proses *finishing* merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan tas wanita, yang digunakan untuk memperindah karya sehingga meningkatkan nilai jual. Pada tahap ini kulit yang kotor dan luka akibat terkena mesin jahit dicat dengan cat kulit kemudian diberi *clear gloss* lagi

agar warnanya lebih rata. Selain itu sisa benang jahit yang panjang harus dirapikan. Pada proses ini kulit yang diberikan penanda pola yang digunakan untuk menjahit juga harus dibersihkan. Setelah proses *finishing* selesai tas kulit wanita sudah siap untuk dipakai.

Berikut adalah foto karya tas kulit wanita:

Gambar 6: Karya 1 (tampak depan)
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

Gambar 7: Karya 2 (tampak depan)
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

Gambar 8: Karya 3 (tampak depan)
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

Gambar 9: Karya 4 (tampak depan)
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

Gambar 10: Karya 5 (tampak depan)
(Foto: Dwi Shinta F.M, 2022)

4. Kesimpulan

Penciptaan karya ini mengambil cerita dari legenda Bledug Kuwu yang divisualisasikan melalui figur wayang beber. Legenda Bledug Kuwu sendiri merupakan legenda dari daerah Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Dalam

legenda Bledug Kuwu ini terdapat banyak nilai-nilai luhur dan pelajaran kehidupan yang baik. Tiga tokoh utama dalam cerita legenda Bledug Kuwu ini divisualisasikan melalui figur wayang beber yang telah diubah sesuai dengan penggambaran didalam legenda daerah. Tiga tokoh tersebut memiliki watak yang berbeda-beda, seperti halnya Aji Saka memiliki watak yang suka menolong, cerdas, bijaksana, dan pemberani. Tokoh Jaka Linglung memiliki watak yang pemberani, tetapi tidak amanah dalam menunaikan tugasnya, sedangkan Dewata Cengkar memiliki watak angkara murka.

Pada wujud tas keseluruhan mempunyai desain yang simpel, serta dihiasi dengan elemen hias yang membuat tas terlihat klasik dan elegan. Warna dari tas kulit wanita ini juga terlihat natural yaitu menggunakan warna cokelat yang berbeda *tone* di setiap karya, hal ini menambah kesan klasik dan mewah di setiap karyanya. Dengan warna, motif, dan bentuk tas seperti ini membuat tas kulit wanita ini lebih cocok digunakan oleh kaum wanita dewasa.

Penciptaan karya tas kulit wanita ini merupakan karya originalitas dari penulis. Karena pada pembuatan elemen hiasnya melalui proses pengamatan di lapangan dan studi pustaka yang membahas tentang legenda Bledug Kuwu, lalu penulis mengubah ide tersebut ke dalam bentuk wayang beber. Maka dari itu, setiap karya yang tercipta dapat dipertanggungjawabkan ke aslinya.

Daftar Pustaka

D.E, A. (2017). *Agung, Kamus Bahasa Indonesia*. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Generaly Healthy Living."Memahami Konsep "Sustainable Fashion" Tren Ramah Lingkungan. (n.d.).

Hendriyana, H. (2018). *Metodelogi Penciptaan Karya*. Sunan Ambu Press.

Jauhari, H. (2018). *Folklor: Bahan Kajian Ilmu Budaya, Sarta dan Sejarah*. Penerbit Yrama Widya.

Khasanah, N. (2019). *Globalisasi dan Gejalanya*. Cempaka Putih.

Sutriyanto. (2018). *Sungging Wayang Beber*. ISI Press.