



Creative Process and Visual Study of Embossed Tatah Products: Case study of the HOZPIT brand



Yonata Buyung Mahendra
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
yonatabuyung@isi.ac.id
082221379401

Keywords:

Brand, leather emerge chisel, creative process, visual, Hozpit

ABSTRACT

Hozpit is a brand engaged in the carving of leather. Hozpit derives its name from the word House of Pirates. As a result, this brand indeed mostly has a pirate's nuance. Leather carving itself is an old art industrial located in Yogyakarta. Many of autodidact artists who make this craft are the proof for the existence of this old industrial. However it is to be found that they often make a repetition of form, motif and color in their art craft. From that matter, it encourages Hozpit to make a work and experiment. The problem is why Hozpit interested on leather emerge chisel.

This research is to be expected to map out the reasons of the artist, so it would be seen clearly where the reference, preference and identity of the artist is formed. This research uses qualitative method, with sample limitation of three products and the interviewees is an artist who works behind Hozpits. The validity of the researcher observation is proven by a result of interview. This research uses theory of art criticism from Feldman to discuss the visual term then uses theory of art criticism from Gustami to explore the creative process. The result is that the leather emerge chisel made by Hozpit is an accumulation of artists toward an encouragement, information, and market knowledge which they have.

Kata Kunci:

Brand, tatah timbul kulit, proses kreatif, visual, Hozpit

ABSTRAK

Hozpit merupakan sebuah brand yang bergerak di bidang tatah timbul kulit. Hozpit berasal dari kata House of Pirates, yang berarti rumah bajak laut. Melalui hal tersebut tentunya karya yang diciptakan oleh Hozpit sebagian besar bernuansa bajak laut. Tatah timbul sendiri merupakan industri lama yang ada di Yogyakarta. Banyaknya seniman otodidak pembuat karya tatah timbul merupakan buktinya. Akan tetapi pengulangan bentuk, motif dan warna seringkali dilihat dari karya seniman otodidak tersebut. Celah tersebut dimanfaatkan Hozpit untuk berkarya dan bereksperimen. Masalahnya kemudian adalah mengapa Hozpit memiliki ketertarikan pada tatah timbul kulit.

Penelitian ini diharapkan dapat memetakan alasan seniman sehingga terlihat darimana referensi, preferensi, dan identitas seniman terbentuk. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan batasan sampel 3 produk serta narasumbernya adalah seniman yang ada di belakang Hozpit.

Validitas dari pengamatan peneliti dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan. Teori yang digunakan adalah teori kritik seni dari Feldman untuk membahas bagian visual dan Gustami untuk menelusur proses kreatifnya. Hasilnya tatah timbul kulit dari Hozpit merupakan wujud akumulasi seniman terhadap dorongan, informasi, dan pengetahuan pasar yang dimiliki.
--

PENDAHULUAN

Hozpit adalah brand yang bergerak di bidang tatah timbul kulit hewan. Nama Hozpit berasal dari "House of Pirates," mencerminkan karakter bajak laut yang menjadi inspirasi utama dalam setiap karyanya. Dengan dominasi warna gelap dan kontras, Hozpit mengusung aliran pop surealisme yang menampilkan kritik sosial dalam bentuk figuratif. Setiap karya tidak hanya menghadirkan ornamen unik tetapi juga menyampaikan pesan dari sang seniman, Oky Rey Montha, yang mendirikan Hozpit pada 2016.

Hozpit menargetkan pasar menengah ke atas, di mana konsumennya cenderung membeli produk berdasarkan identitas dan gaya hidup. Strategi ini berhasil membawa karya Hozpit hingga ke Amerika, Swedia, Italia, Thailand, Filipina, dan Malaysia, selain tetap diminati oleh pasar lokal.

Di Yogyakarta, tatah timbul kulit telah lama menjadi bagian dari industri seni lokal, terutama di kawasan Malioboro. Namun, karya yang dihasilkan seniman otodidak cenderung stagnan dengan motif sulur/lung-lungan yang dibuat secara turun-temurun. Kurangnya inovasi, penggunaan alat sederhana, dan bahan ekonomis menyebabkan hasil akhir yang kurang maksimal. Selama 20 tahun terakhir, pola ini tidak banyak berubah, membuat karya tatah timbul kurang menarik dan monoton.

Masyarakat saat ini memiliki kecenderungan untuk membeli segala sesuatu dengan berorientasi pada brand tertentu atau disebut dengan brand minded. McNeal mengatakan bahwa pola pikir brand minded adalah pola pikir seseorang terhadap objek-objek komersil yang cenderung merujuk pada brand eksklusif dan terkenal (Wijaya, Djalali, dan Sofiah, 2015). Masyarakat memiliki persepsi dengan pembelian sebuah produk dari brand tertentu akan mendukung identitas individu untuk dapat diakui oleh lingkungannya. Pemikiran tersebut akan mendorong sebuah karya diapresiasi atau ditinggalkan sesuai dengan kebiasaan, minat, dan opini masing-masing individu ketika melihat sebuah karya. Karya yang dihasilkan oleh Hozpit dianggap peneliti sebagai lompatan kreatifitas dari tatah timbul kulit yang ada. Pengulangan ornamen yang biasanya dilakukan seniman otodidak dihilangkan sebagai upaya Hozpit untuk mencari intensi pembelian karya tatah timbul kulit. Karakter, warna yang khas, dan ornamen yang dibuat merupakan cara seniman mendapatkan intensi serta pembeda dengan produk terdahulu. Hozpit dengan sadar menggiring sudut pandang masyarakat untuk kembali melihat tatah timbul kulit sebagai sebuah karya seni yang menawarkan nuansa eksklusif serta patut untuk diapresiasi. Dengan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui cara eksplorasi yang dilakukan Hozpit terhadap karya tatah timbul kulit. Pengalaman eksplorasi seniman seringkali berbanding lurus dengan kesan visual yang tercipta. Elemen visual, pemikiran seniman, dan kondisi pasar merupakan unsur yang umumnya saling berkaitan. Selain itu, seringkali unsur-unsur tersebut memberikan pengaruh pada gagasan seniman dalam berkarya. Menurut peneliti, gagasan secara utuh dapat ditelaah melalui referensi, preferensi dan identitas diri seniman. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab poin di atas serta menjadi landasan dan pertimbangan seniman lain ketika berkarya khususnya dalam bidang tatah timbul kulit.

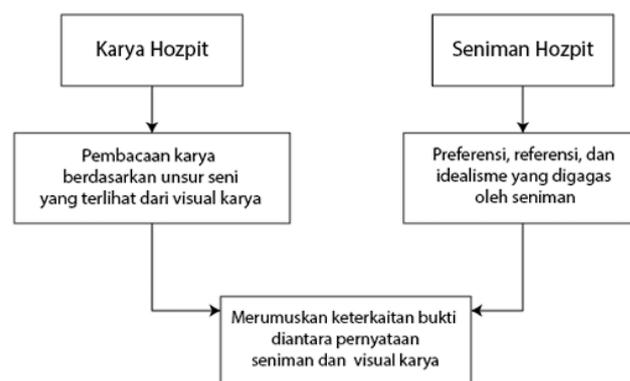
Melalui narasi di atas peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut “Mengapa Hozpit memiliki ketertarikan untuk mengeksplorasi tatah timbul kulit?”. Dengan tujuan untuk mengetahui proses kreatif dan kajian visual yang nantinya memberikan diversifikasi dan kebaruan ilmu maupun teknik pada produk kriya tatah timbul kulit yang ada di Yogyakarta; Sebagai bahan referensi mengenai tatah timbul dengan sudut pandang visual khususnya untuk seniman tatah timbul lainnya daerah Yogyakarta.; Sebagai salah satu usaha pengembangan ilmu seni rupa dalam menambah wawasan mengenai tatah timbul, untuk mengembangkan dan menggali sisi lain dalam bidang kriya kulit

METODE

Peneliti melakukan penggalian data dan informasi sebelum menentukan metode yang tepat untuk penelitian ini. Setelah mempertimbangkan berbagai kemungkinan berkaitan dengan topik, rumusan pertanyaan, dan pustaka akhirnya peneliti memilih metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dianggap peneliti mampu memberikan informasi dan data detail mengenai karya tatah timbul kulit dan proses kreatif di belakangnya. Menurut Creswell (2015) metode penelitian kualitatif memiliki sifat eksploratif, membutuhkan pemahaman mendetail dan lengkap terhadap suatu isu atau permasalahan, serta gaya penulisan yang fleksibel. Melalui metode ini peneliti dituntut untuk langsung melakukan pengamatan di lapangan, kemudian menyajikan temuan dalam bentuk deskriptif analitik. Konteks penelitian ini adalah mengungkap alasan eksplorasi yang dilakukan oleh seniman dengan melihat dari keterkaitan sisi visual serta keputusan seniman dalam berkarya sehingga produk dapat diterima oleh konsumen/pasar. Sampling dari penelitian ini adalah :

1. Produk Karya Hozpit Sebagai telusur pada eksplorasi yang dilakukan seniman, peneliti menggunakan analisa pada elemen visual dari karya Hozpit. Elemen ditelaah untuk melihat karakter yang diciptakan seniman dalam karya. Batasan sampel ini adalah produk/karya yang bersifat mengikuti konsep seniman dan karya dengan mengikuti kriteria tertentu dari konsumen (custom).
2. Seniman di belakang karya Hozpit. Sebuah karya yang dibuat tentu berkaitan dengan sistematika dan pola pikir yang dimiliki seniman. Penggalian informasi kepada seniman diharapkan dapat memberikan gambaran atas eksplorasi yang dilakukan seniman. Khususnya berkaitan dengan karakter, preferensi, referensi dan idealismenya.

Melalui rancangan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memperoleh data yang lebih objektif dan menyeluruh. Selain karya yang dihasilkan oleh Hozpit, peneliti dapat melakukan telusur ide pemikiran dari seniman. Penelusuran yang baik umumnya dibangun dengan kerangka berpikir peneliti. Melalui kerangka, gambaran mengenai suatu variabel dan variabel lainnya dalam penelitian akan dapat dipaparkan.



Gambar 1. Kerangka Penelitian



A. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karya Hozpit

- a. *Pilgrimage of Definition Hozpit* (karya dengan ide ekspresi diri Kyrei)



Gambar 2. *Pilgrimage of Definition Hozpit*

Sumber: Akun Instagram @Hozpit

Diunduh : 27 Februari 2020

Karya ini berukuran hampir 4,5m x 1,5m dibuat oleh Hozpit dan dipamerkan di Grand Kemang di acara ICAD (Indonesian Contemporary Art and Design) 2017 memvisualisasikan bentuk siluet sapi menggunakan media kulit sapi. Berikut merupakan deskripsi dari detail karya di atas:

- Garis : garis yang dibuat pada karya ini cenderung tegas dan tebal. Selain itu pada bagian tertentu terdapat arsiran yang digunakan untuk mengimbangi bagian lain yang ditegaskan dengan tataan. Sebagian besar garis yang digunakan adalah garis nyata, ditunjukkan dengan coretan dan hasil bidang memang sengaja dibuat sebagaimana garis yang diinginkan dan dipertegas dengan tataan.
- Bidang : terdapat beberapa bidang yang terkandung dalam karya ini. Seperti persegi panjang pada bingkai tulisan supreme, bentuk tas persegi panjang, dan kotak seperti papan catur pada bagian tengah karya. Selain itu ada bentuk lingkaran dalam bingkai gambar tengkorak, mata sapi, dan beberapa objek lain.
- Bentuk : bentuk yang dihadirkan dalam karya ini merupakan perpaduan antara geometris dan non geometris. Adanya sosok menyerupai penjahit pada karya tersebut merupakan sisi dari sudut non geometris sedangkan disebelah karya tersebut terdapat papan berbentuk geometris.
- Warna : warna yang disajikan dalam karya ini lebih didominasi dengan warna gelap, dapat dipahami jika seniman Hozpit mengambil warna gelap untuk menyesuaikan dengan karakter dan cerita yang ingin dibangun. Selain itu, untuk mendapatkan kesan barang yang natural dan sudah usang, Kyrei sengaja menambahkan tatan timbul yang tidak diberi pewarnaan sama sekali.
- Tekstur : pada karya ini tekstur yang ada cenderung bersifat nyata namun pada bagian tertentu bertekstur semu. Tekstur nyata dan kasar didapatkan dari karya yang mengandung teknik tatan timbul dan pyrografi dikarenakan ketika diraba terasa jelas kasar/ halusnya objek, sedangkan tektur semu terdapat pada bagian yang didominasi

dengan permainan warna. Intensitas dan dominasi warna tertentu juga menghadirkan kesan kasar, misalnya pada bagian yang menyerupai mesin jahit.

- f) Gelap terang: unsur gelap terang pada karya ini merupakan perpaduan dari permainan pencahayaan saat di display, sedangkan pada keseluruhan karya lebih banyak didapatkan dari permainan tataruh yang berefek pada karya cahaya yang masuk. Metode penataan kulit dengan cara ditumpuk juga dapat memberikan nuansa gelap terang tersendiri.

Proporsi dari karya yang dibuat oleh Hozpit ini cenderung bersifat hiperbola. Hal tersebut dibuktikan dengan ukuran dari siluet sapi yang cenderung memanjang lebih dari ukuran sapi umumnya. Keseimbangan dari karya tersebut lebih dititikberatkan pada bagaimana Kyrei memanipulasi warna hitam dan warna asli kulit sebagai warna yang saling mengisi di dalam sebuah karya. Dominasi warna coklat yang dibuat cenderung kasar memberikan penanda sebagaimana dimaksudkan agar kesan usang dapat disampaikan tanpa mengganggu bentuk dari karya. Dalam pembagian setiap frame sengaja membangun *point of interest* yang berkaitan dari satu frame ke frame lainnya.

b. *Custom pipe* (ide ornamen terkait dengan budaya)



Gambar 3. *Custom Pipe*

Sumber: Akun Instagram @Hozpit

Diunduh : 27 Februari 2020

Karya ini berukuran 20cm x 15cm dengan bentuk yang mengerucut. Material subjek karya Hozpit ini lebih mengarah pada sisi budaya yang digambarkan dengan adanya bentuk penutup kepala dan senjata tikam adat Jawa. Berikut merupakan deskripsi dari detail karya di atas:

- Garis : garis yang terdapat pada karya ini berupa garis melengkung dan tidak rata. Garis yang tidak beraturan banyak juga ditemui pada karya ini. Hal tersebut dianggap cocok dengan kondisi yang cenderung diarahkan pada kesan berkarat dan usang.
- Bidang : karya ini terdiri dari beberapa bidang namun tidak beraturan. Bidang yang ada juga saling bertumpuk dan cenderung tidak beraturan pada beberapa bagian ornamen yang ada.
- Bentuk : Bentuk seperti blangkon, tengkorak, dan keris merupakan bentuk simetris yang terdapat pada karya ini. Hanya pada bagian kesan retakan yang diciptakan oleh Kyrei membuat terlihat berbeda antar satu bagian dengan bagian lainnya.



- d) Warna : warna yang digunakan lebih dominan pada warna coklat muda yang berada di seluruh permukaan kulit. Selain itu diberi goresan dari kuas dengan warna coklat tua sehingga terkesan kurang rapi dan bergaris-garis. Pada bagian belakang objek utama diberikan warna coklat tua yang lebih pekat.
- e) Tekstur : tekstur yang dibuat pada karya ini memiliki kecenderungan lebih kasar. Pada bagian ornamen yang masuk ke dalam lebih kasar. Sedangkan pada bagian yang lebih timbul teksturnya lebih halus.
- f) Gelap terang : karena karya ini bersifat aplikatif, Kyrei memperhitungkan kemungkinan dimensi yang dibuat serta fokus dari karya tersebut. Permainan gelap terang pada karya ini lebih mengedepankan sisi estetika agar ornamen yang dibuat lebih terkesan timbul dibandingkan dengan permukaan lainnya.

Proporsi pada karya ini mengupayakan perbandingan ideal dari bagian senjata tikam yang menyilang dengan bentuk menyerupai tengkorak kepala manusia. Bentuk ornamen pada karya ini tidak sama secara keseluruhan namun mengerucut di bawah. Hal tersebut dilihat peneliti dikarenakan media kerja yang digunakan bersifat mengerucut. Pada karya dominasi warna coklat muda dan warna coklat tua di sekitar ornamen yang dibuat. Warna ini dijadikan sebagai penguat *point of interest* dari karya.

c. *Evil Squad* (ide ornamen yang sedang tren)



Gambar 4. Evil Squad

Sumber: Akun Instagram @Hozpit

Diunduh : 27 Februari 2020

Evil Squad merupakan karya yang menggambarkan karakter tokoh animasi/ kartun dalam sebuah karya dengan teknik tatah timbul. Karya yang kemudian digunakan sebagai cover dompet ini merupakan karya dengan material subjek superhero luar negeri. Berikut merupakan deskripsi dari detail karya di atas:

- a) Garis : garis yang digunakan pada karya ini didominasi oleh garis melengkung dan tebal pada beberapa bagian. Garis yang dibuat Kyrei dipertegas dengan tatahan. Dalam beberapa bentuk latarnya dibuat lebih kasar.
- b) Bidang : bidang pada karakter ini merupakan bidang yang cenderung membentuk sudut yang horizontal melengkung dan oval dengan sedikit meruncing.
- c) Bentuk : bentuk pada karya ini sebenarnya mengarah pada bentuk figuratif dengan perwujudan karakter manusia serta beberapa benda yang diciptakan manusia seperti

pistol dan pisau. Bentuk yang dibuat juga cenderung berbentuk asimetris dimana pada bagian kiri dan kanan tidak memiliki kesamaan total dan cenderung ilustratif.

- d) Warna : warna yang digunakan pada karya ini cenderung bersifat analogus, dimana pada bagian tertentu Kyrei menggunakan perpaduan antara warna merah dan warna putih sehingga nampak merahnya lebih terang, akan tetapi seniman sepertinya memperhatikan intensitas warna yang digunakan. Pada bagian belakang objek utama diberikan warna coklat tua yang lebih pekat .
- e) Tekstur : tekstur yang terdapat pada karya ini cenderung lebih pada tekstur nyata yang dipadukan dengan tekstur semu. Hal tersebut ditunjukkan dengan karya tersebut diraba dan dipegang memang kasar sesuai dengan kesan yang diciptakan. Pada bagian tertentu karya ini tampak juga terlihat tegas dan kasar dengan permainan warna yang digunakan.
- f) Gelap terang : karena karya ini bersifat aplikatif, Kyrei memperhitungkan kemungkinan dimensi yang dibuat serta fokus dari karya tersebut. Kesan gelap terang yang dibuat dengan bantuan warna putih pada karya tersebut mengindikasikan kedalaman dari tekstur yang dibuat.

Proporsi figur digambarkan lebih mengarah pada bentuk yang imajinatif. Karakter yang dibuat oleh Kyrei digubah pada beberapa bagiannya sehingga bentuknya mengecil dibanding bentuk idealnya. Keseimbangan warna yang dibuat merupakan perbandingan dari banyaknya warna kuning kecoklatan di kiri dan kanan diseimbangkan dengan warna merah dan putih. Kontras dan dominasi warna yang ada tidak saling menindih dan terkesan harmonis. *Point of interest* dari karya ini dibangun dengan menarik warna yang hampir mirip dari karakter Deadpool dan Hellboy yang diperkuat dengan fokusnya pada mata dari masing-masing karakter.

Dari karya yang diamati, peneliti merumuskan hasil dari unsur yang diamati dalam ketiga karya pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Analisis Unsur

Garis	Garis pada karya Hozpit didominasi lurus dan melengkung, tergantung pada objek yang ingin direpresentasikan. Akan tetapi, garis yang dihasilkan pada karya terbagi menjadi 2 jenis, garis dengan penekanan dan garis tanpa penekanan. Garis tanpa penekanan biasanya lebih mengutamakan pemanfaatan tumpukan kulit sebagai pembatasnya. Sedangkan pada garis dengan penekanan memanfaatkan teknik tatah maupun pewarnaan sebagai penegas garisnya. Pada beberapa karya, kebanyakan garis yang dibuat sebagai latar berbentuk miring, tidak horizontal maupun vertikal.
Bidang	Bidang yang tercipta di karya Hozpit umumnya dapat diidentifikasi merupakan bidang yang terlihat secara umum di lingkungan sekitar. Seperti segitiga, lingkaran dan kotak. Akan tetapi pada sudut-sudutnya tidak dibuat tajam melainkan sedikit melengkung.
Bentuk	Bentuk yang dihadirkan dalam karya merupakan perpaduan antara geometris dan non geometris. Akan tetapi sebagian besar karya Hozpit dibentuk berdasarkan bentuk non geometris karena dianggap peneliti bentuk tersebut dapat menghadirkan gagasan dari Kyrei dengan lebih jelas dan efektif.
Warna	Penggunaan warna dalam karya dibentuk dari perpaduan warna analogus dan warna kontras. Warna yang disajikan dalam karya Kyrei lebih didominasi dengan warna gelap, dapat dipahami jika pengambilan warna gelap untuk menyesuaikan dengan karakter dan



	cerita yang ingin dibangun. Selain itu, untuk mendapatkan kesan barang yang natural dan sudah usang, seniman membubuhkan warna secara tidak merata pada permukaan kulit.
Tekstur	Pada karya ini tekstur yang ada cenderung bersifat nyata namun pada bagian tertentu bertekstur semu. Tekstur nyata dan kasar didapatkan dari karya yang mengandung teknik tatah timbul dan pyrografi dikarenakan ketika diraba terasa jelas kasar/ halusnya objek. Sedangkan taktur semu terdapat pada bagian yang didominasi dengan permainan warna.
Gelap terang	Unsur gelap terang pada lebih didasarkan pada fungsi dari karya yang dibuat. Pada karya Kyrei yang berhubungan dengan membawa sesuatu, gelap terang pada karya menempel pada ornamen. Sedangkan pada karya yang digunakan untuk pameran, nuansa gelap terang didasarkan pada cahaya lampu. Walaupun dalam beberapa bagian ornamen yang ada tetap diperhatikan gelap terangnya.

2. Penafsiran karya

a. *Pilgrimage of Definition Hozpit*

Pada karya yang dibuat oleh Kyrei, imajinasi kita diarahkan bahwa seekor wujud sapi dari kepala hingga ekornya merupakan sebuah perjalanan dengan segala kemungkinan. Dilihat dari konteks judulnya, *Pilgrimage* berarti ziarah atau petualangan. Petualangan ini adalah bentuk cerita dari perjalanan Hozpit yang diwujudkan dalam bentuk siluet sapi dengan ornamen di dalamnya.

Kyrei mengembangkan fungsi sosial karya dengan mengeksplorasi konteks karya yang dibuat. Adanya tulisan "supreme" sebagai *brand* yang diketahui sebagai *brand* "gila" dalam marketingnya. Orang-orang berlomba membeli produk *brand* tersebut padahal bahannya sama saja. Kegilaan yang terjadi merupakan fenomena nyata bahwa sebuah produk merupakan representasi dari "*brand*". Hal tersebut akan mempengaruhi pemikiran masyarakat terhadap produk yang dianggap "sesuai" dengan kepribadian mereka. Gir dan tulisan purpose merupakan representasi bahwa sebuah kinerja yang sistematis pasti memberikan tujuan tertentu. Kyrei dengan sadar dan melihat secara kompeherensif bahwa sebuah *brand* akan mengarahkan seseorang pada sebuah preferensi dalam menentukan pembelian produk.

Pada bagian berikutnya dapat dilihat bahwa nampak coretan dinding yang sering kita lihat pada dinding gua lengkap dengan tas dan potongan kecil seperti kolase. Hal dianggap peneliti untuk merepresentasikan bahwa selain kita melihat masa depan kita juga perlu melihat budaya serta referensi di masa lalu.

Setelah semua informasi yang didapat kemudian diproses untuk dapat dinikmati secara umum ditandai dengan bentuk lukisan yang menyerupai orang yang sedang menjahit. Ornamen tengkorak dan orang yang menjahit dengan dominasi warna gelap merupakan wujud untuk menjelaskan bahwa segala informasi yang diproses kemudian di olah lewat sisi terdalam dari seniman. Sedangkan sedikit cahaya yang timbul menunjukkan bahwa adanya setitik pandangan dan pemikiran seniman yang akan ditunjukkan kepada umum.

Bidak catur yang ditaruh diantara keduanya menjelaskan bahwa dalam mendapatkan informasi dan budaya perlu dipikirkan secara mendalam strateginya juga. Kreatifitas merupakan kemasan komplit atas fenomena sekarang dan masa lalu yang dikemas dalam sebuah bentuk. Pada bagian yang atas terdapat kotak menyerupai papan catur. Secara tersirat hal tersebut menunjukkan bahwa semua ide dan kreatifitas perlu dipikirkan strategi dan mekanismenya.

b. *Custom pipe*

Karya ini berisi kritikan dengan latar budaya yang lebih kental. Kyrei sengaja mengangkat sebuah karya yang kontennya justru merujuk pada budaya Jawa dengan menampilkan blangkon dan keris yang ditata menyilang. Kyrei menampilkan blangkon yang sudah memiliki keropos dalam beberapa bagiannya. Seperti yang kita pahami bersama, blangkon merupakan bagian dari budaya Indonesia yang berasal dari Jawa digunakan untuk menutupi kepala dan rambut seseorang. Merujuk pada fungsinya, secara implisit blangkon sendiri dijadikan sebagai perwujudan bahwa manusia perlu membekali diri untuk melindungi harga diri dan kehormatannya. Akan tetapi dalam perkembangan yang terjadi masyarakat sekarang tidak sepenuhnya melindungi diri mereka dengan berbagai tabiat baik guna menjaga kehormatannya. Mereka bahkan terkadang lupa kalau sebaiknya mereka perlu menjaga emosi dan pikiran buruknya yang semuanya ada di otak di dalam tengkorak dan blangkon tersebut. Sedangkan keris dan *pendhok* yang disilangkan dapat dimaknai sebagai perwujudan bahwa manusia perlu membela diri ketika diserang. Keris merupakan benda tajam dan senjata tikam, sedangkan *pendhok* merupakan sarung pada keris berfungsi untuk melindungi keris tersebut supaya tidak menjadi senjata yang menakutkan. Pada budaya Jawa, posisi mengangkat keris sedikit keluar dari *pendhok* dapat diartikan sebagai bagian dari kondisi siap berperang. Kritikan yang diinterpretasikan peneliti pada karya ini adalah upaya yang dilakukan Kyrei untuk mengingatkan bahwa seseorang perlu untuk selalu bersikap bijaksana dan dapat menahan emosi, tetapi selalu memiliki kewaspadaan juga terhadap orang lain.

c. *Evil Squad*

Deadpool dan Hellboy merupakan sosok imajinatif dengan narasi yang nakal, tidak bisa diatur, dan liar. Dengan ciri berwarna merah, kondisi wajah yang bersayat, memiliki nama yang buruk dan cerita hidup yang menyedihkan. Fakta tersebut sangat jauh dari karakter superhero yang selama digambarkan dengan kondisi tampan, baik, rapi. Walaupun pada dasarnya kedua karakter tersebut juga merupakan superhero juga.

Karakter Deadpool dan Hellboy sendiri merupakan karakter yang dinarasikan nampak buruk, belum tentu tidak memiliki sisi baik. Faktanya bahwa karakter ini adalah sosok yang cenderung mengutamakan kebahagiaan keluarga di atas apapun. Poin tersebut sepertinya yang ingin digambarkan seniman Kyrei bahwa saat ini masyarakat perlu melihat kembali seseorang berdasarkan kepribadiannya, tidak hanya terpaut pada bentuk fisik dan reputasi penilaian orang lain saja. Representasi terhadap pemikiran masyarakat saat ini juga terlihat dalam karya tersebut. Jika orang baik dengan tampilan buruk selalu dianggap buruk, maka yang kemudian terjadi adalah bisa saja orang tersebut menjadi sosok yang lebih buruk daripada aslinya. Hal tersebut terjadi karena masyarakat yang melihat orang lain hanya dengan perspektif kecil saja diingatkan kembali sudut pandangnya melalui karya ini.

3. Keterkaitan dengan Fungsi dan Gaya Seni

Ketepatan seniman dalam mengambil gaya yang menjadi karakternya akan menunjang pemahaman dari orang lain ketika melihat karya tersebut. Feldman (1967:38-218) menawarkan analisis gaya melalui pengamatan gaya ketepatan obyektifnya (*The Style of objective accuary*), gaya susunan formalnya (*the style of formal order*), gaya emosinya (*the style of emotion*), dan gaya fantastisnya (*the style of fantasy*).



Ukuran dari ketepatan objektif (*The Style of objective accuary*), adalah cara seniman membuat representasi meyakinkan dari kenyataan, akurasi dari bentuk dan hubungan yang tercipta. Dalam penelitian ini, Kyrei menerapkan bahwa sebagian objek yang direpresentasikan merupakan objek yang sudah ada sebelumnya. Karya yang dibuat merupakan hasil dari pengalaman dan eksplorasi yang dilakukan.

Pada karya *Evil Squad* dan *Pilgrimage*, Kyrei menggunakan penanda yang seringkali dilihat oleh masyarakat. Pada objek yang dibuat, seniman sengaja menambahkan unsur yang membuat karya tersebut nampak dilebih lebihkan sesuai dengan maksud seniman. Pemanfaatan bentuk yang dilebihkan menggiring karya tersebut untuk tidak dilihat sebagai plagiasi dari karya lain. Tujuan seni diciptakan bukan untuk mencipta suatu replika namun justru sebaliknya yaitu sengaja mendistorsi –menyangat- bahkan mengatasi realisme, dalam mencapai efek tertentu yang menyenangkan (Maryanto, 2019:9)

Karya Kyrei jika dilihat dari susunan formalnya (*the style of formal order*) secara keseluruhan memiliki perpaduan yang baik. Artinya pada beberapa karyanya tetap memperhatikan unsur-unsur seni, keseimbangan dan kesatuan kaarya. Figur yang digambarkan dalam karya tidak semua memiliki *gesture*, karena beberapa objek digambarkan dengan mengacu pada bentuk-bentuk representasi dari benda, logo dan semacamnya. Kontras warna dan kontur yang dibuat seniman untuk menguatkan cerita yang dibangun dengan mempertegas setiap detail adalah bentuk usaha Kyrei untuk memperkuat karakter yang dibuatnya.

Gaya emosi (*the style of emotion*) ditunjukkan dengan bentuk dan tekstur serta permainan warna yang terdapat pada karya. Seniman mencoba merangsang pola pikir dan kesan melalui sesuatu yang dihadirkan dalam fisik karya untuk menimbulkan tanggapan emosi dari orang yang melihatnya. Emosi pada diri Kyrei terbentuk ketika melakukan persinggungan dengan alat dan bahan saat proses pengerjaan sebuah produk. Emosi tersebut terlihat jelas dari pemilihan warna dan representasi bentuk yang digunakan. Karya Kyrei jika diamati warnanya menghasilkan emosi pada sesuatu yang mengindikasikan kerisauan dalam kepekatan berfikir yang dialami oleh seniman. Sedangkan tanggapan emosi yang didapat dari konsumen terlihat pada saat bagaimana respon konsumen ketika hasil karya. Misalkan saja, karya Kyrei yang ketiga, yaitu *Evil Squad* membentuk persepsi tertentu dengan pemilihan warna latar yang gelap dan karakter berbentuk mini. Pada dasarnya emosi konsumen secara tidak langsung melihat karya ini sebagai bentuk lain dari kegelisahan seniman. Emosi ini terkadang membentuk perbedaan dalam memaknai karya, namun tetap memiliki unsur yang membentuk sudut pandang kritikan akan sesuatu.

Gaya fantasi (*the style of fantasy*) merupakan wujud eksplorasi ide dengan memanipulasi bahan atau teknik tertentu sehingga karya yang dihasilkan terlihat berbeda dengan yang sebelumnya sudah ada. Pada karya Kyrei yang pertama dianalisis di atas, bentuk sapi dengan tumpukan kulit yang memanjang sebenarnya nampak biasa saja, namun ketika seniman berusaha memasukkan bentuk ornamen dinding gua, gir pada kaki, dan seseorang memakai topeng sedang memegang mesin jahit menghasilkan persepsi baru dalam karya tersebut. Persepsi tersebut timbul dengan adanya fantasi seniman yang dihadirkan pada karya. Fantasi imajinasi dari seniman itu sendiri mengantarkan ide mereka pada sebuah realitas yang ada. Percampuran imajinasi dan realitas yang berkaitan, secara tidak langsung menggambarkan pola berfikir dan fantasi yang dimiliki seniman.

Kristalisasi referensi yang digagaskan oleh seniman akan menuntun seniman pada sebuah preferensi yang jelas. Preferensi yang digagaskan hendaknya tidak meninggalkan fungsi dari seni itu sendiri. Feldman dalam Gustami (2007: 336) menjelaskan ada 3 jenis fungsi dari seni yaitu fungsi personal, fisik, sosial. Peneliti melihat bahwa karya yang dibuat Kyrei menunjukkan fungsi personalnya untuk mengekspresikan emosi kecemasan dan ketakutan yang terkristalisasi menjadi kritikan. Wujud dari ekspresi tersebut adalah dengan penggunaan warna yang cenderung gelap dan kontras pada beberapa bagian yang dianggap sebagai penekanan *point of interest*-nya. Seperti pada karya yang pertama dianalisis di atas, menunjukkan karya dibuat seniman diarahkan sebagai pelepasan emosi dan ekspresi yang diungkapkan melalui karya. Pada karya kedua dan ketiga peneliti melihat ekspresi yang dibangun seniman dibatasi melalui fungsi fisik dari karya itu sendiri.

Fungsi secara sosial dari karya yang digagas oleh Kyrei merujuk pada pesan yang terkandung dalam ornamen yang dibuat. Seniman menunjukkan esensi dari pesan moral yang dibentuk secara tersamar. Fungsi sosial karya Kyrei jika dipahami menurut pernyataan Feldman, maka akan dapat terlihat bahwa ornamen yang terbentuk mampu mempengaruhi orang untuk mengoleksi karya tersebut. Hal ini mendukung eksistensi sosial dari individu kepada lingkungannya, yaitu pengakuan bahwa sebuah produk dimiliki konsumen merupakan barang eksklusif. Sudut pandang tersebut menurut peneliti akan mempengaruhi perilaku masyarakat lain untuk berlaku serupa.

B. Proses Kreatif

Untuk mempertahankan keberlangsungannya, seni sangat berkaitan dengan kreatifitas. Kreatifitas yang dibentuk dari proses pencarian seniman menunjukkan kedalaman pemaknaan dari diri seniman. Pada seni kriya, unsur kreatifitas sangat diperlukan untuk membangun jati diri seniman yang akhirnya mengkristal menjadi identitas/ karakter dari seniman. Gustami (1992: 71) dalam bukunya menjelaskan, kriya dimaknai sebagai “karya seni yang unik dan karakteristik di dalamnya mengandung muatan nilai estetis, simbolis, filosofis, dan fungsional serta ngrawit dalam pembuatannya”. Hal ini membuktikan bahwa proses kreatif akan mengalirkan emosi/ cita rasa dari seniman ke orang lain.

Dimulai dengan observasi bahan, menghasilkan bukti bahwa Kyrei sempat menggunakan kulit nabati dengan berbagai jenis dan ketebalan. Dengan menguji beberapa jenis ketebalan bahan, sortasi dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan seniman. Ketebalan kulit yang digunakan Kyrei memiliki standar kurang lebih 1,8 mm – 2 mm. Untuk mendapatkan ukuran bahan tersebut Kyrei cenderung mendatangi satu per satu toko kulit untuk mendapatkan sortasi ketebalan yang ideal. Selain ketebalan, seniman mencari kulit dengan minimum kecacatan dari jamur, kepadatan, dan tidak berlubang.

Kyrei kemudian mencari informasi mengenai teknik dalam menatah. Pada proses pengerjaan tatah timbul kulit, faktor jumlah alat yang cukup banyak memberikan kemungkinan hasil yang berbeda dari penggunaan setiap alatnya. Pada observasi dan penggalian fungsi alat, Kyrei mencoba setiap alat dan mengkombinasikannya sesuai dengan yang dikehendaki sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan. Akhirnya Kyrei menggunakan 3 alat utama, yaitu *swivel* untuk menggrurat permukaan kulit, *bavel* untuk memperdalam permukaan kulit dan



backgrounder untuk memberikan motif pada bagian yang di dalamkan. Sedangkan alat lainnya digunakan sebagai pendukung dari ketiga alat tersebut.

Sebagai contoh karya *Custom Pipe* dan *Evil Squad* menggambarkan bahwa sebuah perbandingan proporsi bentuk dan warna diperhatikan dengan cermat. Kyrei dengan sadar memperhatikan detail yang dibangun terkait dengan perbandingan dimensi objek dan luas media tatahanya. Bagian tepi dari media tatah diperhatikan sebagai objek yang tidak perlu diberikan tataan untuk menjaga harmonisasi ornamen. Dalam observasi yang dilakukan, Kyrei mendapatkan komposisi ideal justru dihasilkan dengan menggambar langsung pada medianya. Hal ini untuk memudahkan seniman menentukan jarak yang dari tepi ke objek dan efektifitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan menjiplak.

Dalam karya yang dibuat oleh Kyrei, pada dasarnya memiliki referensi yang merujuk pada proses pengamatan dan observasi yang dilakukan terlebih dahulu. Hal tersebut sesuai dengan kajian pustaka yang dilakukan peneliti sebelumnya. Dari setiap proses observasi yang dilakukan oleh Kyrei maka akan didapatkan informasi secara mendetail berkaitan dengan material, pemetaan konsep, visual, dan tekstual pada karya yang sudah ada. Maria Magdalena Nuning (2015: 26) menyatakan dalam penelitiannya bahwa dengan modal pemahaman yang dimiliki seniman dalam menciptakan karya, tidak hanya bernilai fisik saja, tetapi dapat menjelaskan secara terstruktur, mulai dari ide/gagasan/konsep, hingga tahapan proses perwujudan. Maka secara sadar praktik seni tersebut berpotensi sebagai sebuah pembelajaran atau pengetahuan/ *transfer knowledge*.

Kyrei juga mempelajari beberapa teknik yang digunakan sebagai “tabungan kreatifitas”. Selanjutnya teknik-teknik yang dimiliki akan dijadikan sebagai senjata untuk menarik konsumen atau penikmatnya. Teknik lain yang dipelajari seniman adalah teknik *pyrography*, yaitu teknik menghias kulit dengan memanfaatkan panas dari solder atau semacamnya. Pada beberapa uji coba Kyrei juga menggunakan *molding* (cetakan) untuk menghadirkan bentuk 3 dimensi pada karya yang dibuat. Perilaku tersebut merupakan sebuah perlawanan dari inovasi pada kulit yang permukaannya justru dibuat menyerupai relief.



Gambar 5. Karya 3 Dimensi Hozpit (dengan sistem membuat cetakan)

Sumber: Akun Instagram @Hozpit

Diunduh : 20 Juni 2020

Kyrei menggunakan simbol- simbol dan penanda tertentu untuk membangun gagasan yang ada. Gagasan tersebut mendorong Kyrei untuk memperhatikan dan mempelajari gaya *rustic*, *vintage*, dan *victorian* karena dianggap cocok dengan nuansa bajak laut. Untuk memperkuat suasana dan karakter, gaya pewarnaan dari karya dan hasil tataan diberikan perbedaan dibanding karya tatah pada umumnya. Hasilnya merujuk pada sebuah karya yang tidak mulus dan terkesan berkarat. Bentuk tersebut merupakan ciri dari kesan *rustic* dan *vintage* yang dibangun Kyrei. Pada ketiga contoh karya yang ada di atas, memiliki kesamaan dari

segi warna dan bentuk yang lambat laun preferensi tersebut berasimilasi dan membentuk karakter dari semua karya Kyrei.

Kyrei membatasi isu yang diangkat dalam karyanya, maksudnya seniman memperhatikan kemungkinan isu diangkat tidak terlalu personal. Misalnya isu lingkungan dan isu politik tidak menjadi pilihan Kyrei untuk dibawa ke karya. Alasan mendasarnya adalah karena isu tersebut tidak relevan dengan konsep spirit yang digagas oleh Kyrei. Selain itu hal tersebut tidak dapat membangun interpretasi yang baik pada konsumen mengenai *brand* Hozpit. Perlakuan ini menegaskan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya bahwasanya seniman perlu memperhatikan skenario untuk memperoleh pengakuan dari konsumen.

Seniman memiliki idealisme yang dibangun olehnya sendiri dalam berkarya. Idealisme yang dimaksud adalah cara seniman memprioritaskan "taste" atau cita rasa dan konsepnya di atas kebutuhan pasar dan kondisi penjualan. Hal tersebut lebih ditekankan pada sudut pandang agar karya yang dihasilkan selalu memiliki karakter yang sama kendati berubah ornamennya. Beberapa karya Kyrei yang terlebih dahulu dipesan bentuknya oleh konsumen seringkali digubah sesuai dengan karakter Hozpit. Melalui penjelasannya, seniman melakukan hal tersebut untuk mempertahankan cita rasa dan sebagai bagaian untuk mengatasi kemungkinan permasalahan hak cipta atas gambar yang dibuat.

Sebelum karya Kyrei dipasarkan, seniman melakukan eksperimen kecil dari produk yang dihasilkan. Eksperimen dilakukan dengan mendatangi beberapa teman dari seniman dengan disiplin ilmu yang berbeda untuk mendapatkan kritikan. Hasilnya merupakan masukan untuk kemudian digunakan sebagai penyempurna konsep yang dibuat. Masukan tersebut dianggap seniman sebagai saturasi permintaan pasar dan sampel keinginan konsumen. Hal ini dapat mempermudah seniman melanjutkan finalisasi karya yang dibuat.

Penelitian ini akhirnya membuktikan bahwa sebuah karya juga tidak bisa meninggalkan pasar sebagai faktor yang berpengaruh. Akan tetapi, dengan pencarian proses kreatif dan penciptaan karakter yang kuat justru akan menciptakan pasar baru. Terjadinya pasar ini merupakan bentuk apresiasi dari karya yang diciptakan oleh seniman. Perhatian dari masyarakat terhadap Hozpit terbentuk dari kuatnya karakter yang diciptakan oleh seniman melalui proses eksplorasinya. Menurut peneliti, seniman dengan sadar memperhatikan setiap detail yang ada pada produk yang dihasilkan. Kendati pada mulanya karya ini merupakan dorongan dari orang lain, namun seniman melakukan analisis informasi dengan serius. Peneliti melihat bahwa Hozpit merupakan bentuk akumulasi dorongan dari luar diri Kyrei dan kemampuan Kyrei untuk memahami kondisi lingkungan (pasar dan fenomena masyarakat) membuat eksplorasi yang dilakukan menjadi lebih maksimal.

PENUTUP

Kyrei selaku seniman di belakang Hozpit melakukan eksplorasi tatah timbul kulit dikarenakan munculnya beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain adalah dorongan eksperimen karya dari pasangannya, adanya informasi yang lengkap, dan pengetahuan seniman terhadap kondisi pasar tatah timbul kulit. Selain itu, lokasi seniman yang berada di Yogyakarta merupakan faktor yang turut serta memberikan pengaruh bagi Kyrei. Hal ini dikarenakan faktor tersebut mendorong interaksi yang terjadi antara seniman dan lingkungan sosial sehingga mendorong banyaknya referensi yang terbangun pada diri seniman. Kyrei mempelajari pasar dengan seksama untuk melihat efektifitas penjualan dari produk. Memperhitungkan orientasi dan potensi pasar pada bisnis tatah timbul kulit untuk kemudian



dapat membidik segmentasi yang tepat. Upaya Kyrei untuk mengemas karya sedemikian rupa menciptakan pasar dengan merangsang respon konsumen melalui persuasi karya yang diciptakannya. Detail pada setiap karya merupakan kunci untuk dapat membuat karya tersebut terlihat berbeda dibanding lainnya. Pada akhirnya sebuah karya yang dibuat seniman akan menguatkan argumentasi dan karakter yang dibuat oleh mempengaruhi pasar/ konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bahari, Nooryan. 2008. Kritik Seni Wacana: Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, John W. 2015. Penelitian Kualitatif & Desain Riset-Memilih di antara Lima Pendekatan Edisi Ketiga. Lazuardi, A Lintang, penerjemah. Yogyakarta (ID): Pustaka Pelajar. Terjemahan dari: Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing among Five Approaches, Third Edition.
- Feldman, Edmund Burke. 1992. Varieties of Visual Experience. New York: Library of Congress.
- Johnson, William. 1945. The Hobbycraft and Leathercraft Series. Pierce press, Inggris.
- Mariato, M. Dwi . 2019. Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Kuantum. Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta. Yogyakarta
- Subana, M dan Sudrajat. 2001. Dasar-dasar Penelitian Ilmiah. CV. Pustaka Setia, Bandung.
- Guba dan Lincoln. 1981. Effective Evaluation. Jossey Bass Publisher. San Francisco.
- Gustami, Sp. 2007. Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya. Prasistwa, Yogyakarta.

Jurnal

- Atlase, C. E. K, Appiah, P., Alekey, G. K. (2016). Leather As A Medium For Sculpture. International Development. 5, 48-73. Journal of Innovative Research and Engineering. 170-179
- Butdee, Suthep & Kongprasert, Nattapong. (2016). A Methodology For Leather Goods Design Through The Emotional Design Approach. Journal Of Industrial And Production
- Groth, Camilla. (2016). Design and Craft Thinking Analysed as Embodied Cognition. FORMakademisk. Art 4, 1-21
- Jha, S.K . (2015). Sustainance Of Languishing Traditional Crafts Through Design And Processes Interventions: Leather Toy Craft. The Third International Conference on Design Creativity (3rd ICDC). 356-363.
- Lehmann, Irich . (2012). Making as Knowing: Epistemology and Technique in Craft. The Journal of Modern Craft, 5:2, 149-164
- Lestari, Dwi Endah dan Syafiq, Muhammad. (2017). Proses Kreatif Seniman Rupa. Jurnal Psikologi Pendidikan Volume 04 Nomor 1
- Mancini, Marco. (2017). A Contemporary Didactics Of Innovation In Product Design. 12th EAD Conference Sapienza University of Rome. 732-744.
- Nuning, Maria Magdalena. (2015). METODE PENCIPTAAN BIDANG SENI RUPA: Praktek Berbasis Penelitian (practice based risearch), Karya Seni Sebagai Produksi Pengetahuan dan Wacana. CORAK Jurnal Seni Kriya Vol. 4 No.1, Mei-Okteber
- Ozdemir, Melda & Odabasi, Emine & Eken, Yasemin. (2018). Applique Technique Used In Leather Surface Ornament. Idil Journal Of Art And Language. 1207-1214

Perkins, F.F.(1981). *Crafting As A Motivational Art Experience*. Requirements for the degree of Master of Arts in Art. Northridge :California State University.

Sugimoto, Kana& S Nagasawa (2017) *Cause And Effect Of Design Features And Brand Value: Consumer Interpretation Of Design And Value Of Long- And Short-Term Products*. *The Design Journal*,

Tsaknaki, V., Fernaeus, Y., Schaub, M. (2014). *Leather As A Material For Crafting Interactive And Physical Artifacts*. *Proceedings of the*

Conference on Designing Interactive Systems: Processes, Practices, Methods, and Techniques. 5-14.

Wardany, O.P. (2016). *Research In Creating Artworks – Comparison 3 Case Studies of Fine Art Creative Process*. *International Journal of Creative and Arts Studies*. Vol. 3, 31-44

Wijaya, R.A., Djalali, M.A., Sofiah, D. (2015). *Gaya Hidup Brand Minded dan Intensi Membeli Produk Fashion Tiruan Bermerk Eksklusif Pada Remaja Putri*. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*

