

BAHASA RUPA ANAK PADA TAPESTRY

Nisa Rohiema Drs. Zaini Rais, M.Sn

Program Studi Sarjana Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: nisarohiema@gmail.com

Kata Kunci : bahasa rupa anak, karya gambar anak, produk interior, ruang aktivitas, tapestry.

Abstrak

Tapestry merupakan salah satu teknik tekstil semakin tenggelam di Indonesia. Detil serta totalitas dalam pengerjaan karya dengan teknik tapestry menjadikannya sangat menarik untuk dinikmati namun sayang banyak masyarakat yang tidak atau belum mengetahui keindahan karya tapestry, bahkan banyak di antara mereka yang belum pernah mendengar kata tapestry tersebut. Sama halnya dengan anak-anak, mereka memiliki jiwa seni yang tinggi. Caranya berkomunikasi belum sempurna, maka sarana mengungkapkan ekspresi dan cerita mereka lakukan lewat gambar. Caranya memaparkan suatu cerita atau peristiwa digambarkan sejelas-jelasnya dengan hasil yang sangat sempurna, bahkan karya gambar mereka terbilang sudah memenuhi syarat sebagai karya seni. Sama seperti tapestry, keindahan karya gambar yang dihasilkan anak-anak belum semua menyadarinya. Imajinasi dan cerita yang ingin disampaikan anak-anak menjadi hal yang menarik untuk diaplikasikan ke dalam teknik tapestry sebagai konten dari karya tersebut dan akan menjadi hal yang menarik untuk dikombinasikan. Akan menjadi hal yang lebih menarik jika karya tapestry diaplikasikan ke dalam produk-produk interior untuk menemani anak beraktivitas di ruangannya.

Abstract

Tapestry is one of the textile techniques that is vanishing in Indonesia. The detail and entirety in the making of tapestry work is what makes it really attractive and enjoyable, but apparently majority of people in Indonesia does not or has not yet acknowledged the beauty of tapestry — even the word of tapestry itself is likely foreign to many Indonesians. This is just like the case with kids; kids often have strong sense of art. In the context of linguistic ability, kids' way of communicating is yet perfectly mastered, therefore their means to expression and story-telling is sometimes done through their drawings. The way kids draw when they depict an episode or an event is sometimes done in details that it simply turns into magnificent drawings; kids' drawings satisfy those required elements done in a work of art. And just like tapestry, the beauty of kids' drawings is not realized by everybody. The wild and pure imagination that kids are craving to unleash would actually be an appealing context to be applied in the work of tapestry; the combination of kids' content and tapestry technique would be such an interesting invention. It would even be more suiting if the work of tapestry is applied in interior products for kids' room which would be an inspiring companion for kids to do creative activities in their cribs.

1. Pendahuluan

Anak-anak merupakan sosok yang memiliki kemampuan dan jiwa seni yang tinggi. Keterbatasan kemampuannya dalam berkomunikasi (menulis, membaca dan berbicara) mendorong mereka untuk menyampaikan segala sesuatu melalui gambar. Berawal dari coretan yang tidak jelas dan tidak berarti hingga menjadi gambar yang memiliki arti seiring dengan perkembangan logikanya. Sayangnya hal ini belum sepenuhnya diketahui semua orang. Misalnya, di satu sanggar menggambar anak terkadang karya gambar yang telah dibuat oleh anak menumpuk di kelas, tidak diambil oleh orangtua selaku yang membimbingnya mengikuti sanggar tersebut. Sepertinya jika dibuang atau dibakar pun mereka tidak keberatan. Fenomena ini yang membuat karya anak terlihat tidak begitu bagus dan tidak begitu penting bagi orang dewasa, bahkan orang tuanya sendiri. Kesadaran akan nilai keindahan dari karya gambar anak memunculkan keinginan untuk membuat karya yang memperlihatkan keindahan di dalamnya. Hal ini yang menjadi salah satu latar belakang mengapa konten karya merupakan gambar yang dibuat sendiri oleh anak. Pablo Picasso pernah berpendapat bahwa semua anak-anak adalah seniman. Bahkan dikatakan dalam buku karangan Agus Moralisty dan Hardianto bahwa anak melukis adalah menceritakan atau mengungkapkan (mengekspresikan) sesuatu yang ada pada dirinya secara intuitif dan spontan lewat media seni lukis. Maka karya lukis anak-anak adalah “seni”, meski tidak dapat disamakan dengan karya seni lukis dewasa, namun syarat-syarat kesenilukisan telah terpenuhi dengan adanya teknik, artistik dan ekspresi.

Tapestry merupakan teknik pembuatan kain yang mulai kurang diminati. Hal ini bisa disebabkan karena ketidaktahuan akan kualitasnya, harganya yang mahal, atau pengerjaannya yang rumit dan dibutuhkan kesabaran yang cukup tinggi hingga tapestry merupakan teknik yang semakin jarang digunakan. Mempelajari teknik dan karya-karya dari seniman tapestry dari berbagai negara cukup menimbulkan kekaguman dan rasa ingin tahu lebih banyak mengenai teknik ini.

Dulu, tapestry digunakan sebagai hiasan dinding yang sebagian berisi tentang gambar bercerita atau mitologi. Bahasa rupa anak dan tapestry akan menjadi dua hal yang menarik jika digabungkan. Totalitas pengerjaan dan cerita yang terkandung dalam karya-karya gambar anak merupakan hal yang menarik untuk digabungkan, meskipun bagi sebagian orang gambaran anak hanyalah coreng-moreng tidak berarti. Diharapkan Tugas Akhir ini mampu mengangkat keunikan dari teknik dan karya tapestry. Selain itu berkaitan dengan anak-anak, diharapkan karya ini dapat menggambarkan bahasa rupa yang muncul dari karya anak ketika mereka mencoba bercerita lewat menggambar.

Masalah dalam pengerjaan karya adalah bagaimana memancing anak mengeluarkan bahasa rupanya ke dalam gambar secara maksimal, lalu bagaimana mengaplikasikannya ke dalam tapestry dan bagaimana mengaplikasikan tapestry tersebut ke dalam produk interior.

Bahasa rupa yang keluar berbeda di tiap tahap usia anak-anak. Dilakukan pengambilan sampel ambar anak pada usia 4-12 tahun (usia ini merupakan usia anak secara psikologis). Berikut perkembangan bahasa rupa pada anak berdasarkan usianya menurut Prof. Primadi Tabrani.

Tabel 1. Skema Perkembangan Anak Primadi Tabrani (Tabrani, 2005:4)

Usia	Perkembangan Gambar	Perkembangan Bahasa Rupa
2-3	Coreng moreng tanpa arti	Baru merupakan sensasi jejak jemari
3-4	Coreng moreng mulai ada arti	Ruang angkasa, aneka waktu, aneka ruang
4-5	Mementingkan bagian tertentu objek	+ , digeser, dinamis, aneka arah/jarak/waktu, tampak khas, bagian objek tertentu diperbesar – yang lain diabaikan
5-6	Skema sederhana	+ , atas-bawah, tepi bawah kertas = garis tanah
6-7	Perkembangan skema, seiring perkembangan integrasi indera. Perkembangan konsep ruang & waktu	+ , garis tanah, belum ada perspektip, disederhanakan, berbagai bahasa rupa digunakan sekaligus, kepala-kaki
7-8	Utamakan objek yang penting	+ , objek yang penting diperbesar, sinar X
8-9	Banyak waktu dan ruang	+ , lapisan latar, garis tanah jamak, kembar, rebahan, berkeliling, kesan datar, dekoratif
9-10	Mata mulai lebih berperan, semula lebih untuk rinci	+ , rinci diperbesar dari objek yang digambar
10-11	Gambar selain imajinasi, mulai merupakan catatan peristiwa	Seakan naturalis, tapi sekaligus digunakan aneka bahasa rupa di atas
11-13	<i>Masa Krisis</i> , saat terjadi “perang” antara indera mata yang baru jadi dengan indera-indera lainnya	Ciri: muncul gambar tumpang tindih – overlapping. Anak bingung antara sistem RWD dengan sistem NPM.

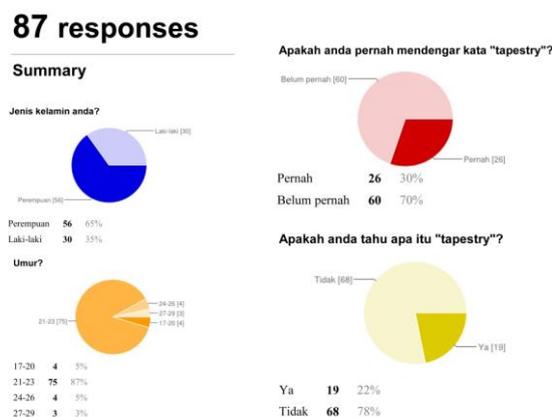
Kebutuhan anak usia pra sekolah dalam sebuah ruang adalah ruang yang mampu memberikan suasana hangat, nyaman, bebas, rangsang dan aman. Sehingga mereka dapat beraktivitas, berimajinasi dengan bebas, memperoleh motivasi dan

inspirasi dalam setiap kegiatan kreatifnya melalui suasana ruang yang mereka rasakan baik untuk perkembangan psikologisnya. Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel (Ching, 1996). Kesan hangat atau dingin dari suatu warna, sejalan dengan pencahayaan dan tingkat kepekatannya. Warna hangat dan intensitas tinggi dikatakan aktif secara visual dan merangsang, sedangkan warna dingin dan intensitas rendah lebih tenang dan santai.

Produk akhir berupa kelengkapan interior berupa nakas, gantungan pakaian, *trolley*, *wall hanging* dan bantal. Menggunakan teknik *tapestry* dan sulam tangan untuk membantu pencapaian bentuk yang diinginkan. material yang digunakan berupa benang *wool*.

2. Proses Studi Kreatif

Langkah pertama pengerjaan karya tugas akhir ini adalah survey tentang seberapa banyak masyarakat yang tahu tentang *tapestry*. Dilakukan survey pada masyarakat mengenai pengetahuan mereka tentang *tapestry*. Dari 87 responden, 70% diantaranya belum pernah mendengar kata *tapestry* dan 78% diantaranya tidak tahu apa itu *tapestry*.



Gambar 1. Survey *tapestry* pada masyarakat

Pengambilan sampel gambar anak dilakukan dengan tiga cara yaitu pemberian dongeng, penayangan film dan pemberian tema/*keyword* sebelum memulai menggambar. Lalu dari semua karya gambar anak tersebut dilakukan pengambilan unsur gambar sesuai isi wimba, cara wimba dan tata ungkapan dalamnya kemudian dilakukan pengulangan gambar, recomposisi dan pengaturan pemberian warna. Gambar yang baru merupakan desain digital yang kemudian dicetak pada kertas skala 1:1 untuk dijadikan acuan desain *tapestry*.

Tema yang terpilih untuk karya tugas akhir ini adalah "Luar Angkasa". Pakar ilmu perbintangan dan ketua Departemen Astronomi Boschaa, Institut Teknologi Bandung (ITB), Dr Taufiq Hidayat mengatakan bahwa anak-anak umumnya sangat tertarik terhadap hal-hal yang menimbulkan imajinasi tersendiri bagi dirinya. Terutama terhadap benda-benda yang dianggap luar biasa atau tidak begitu umum, misalnya soal benda-benda luar angkasa. Apakah itu bintang, bulan ataupun matahari. Anak-anak yang paling kritis untuk bertanya soal itu, biasanya mulai dari usia tiga hingga sepuluh tahun.

Tema ini digunakan dalam pembuatan dongeng tentang perjalanan seorang astronot ke luar angkasa menggunakan roket untuk mengunjungi satu planet yang dihuni oleh alien dan monster yang aneh. Berikut penjelasan tema dan warna dalam *image board* untuk karya tugas akhir ini.



Gambar 2. Image Board

3. Hasil Studi dan Pembahasan

3.1 Eksperimen pengambilan sampel gambar anak

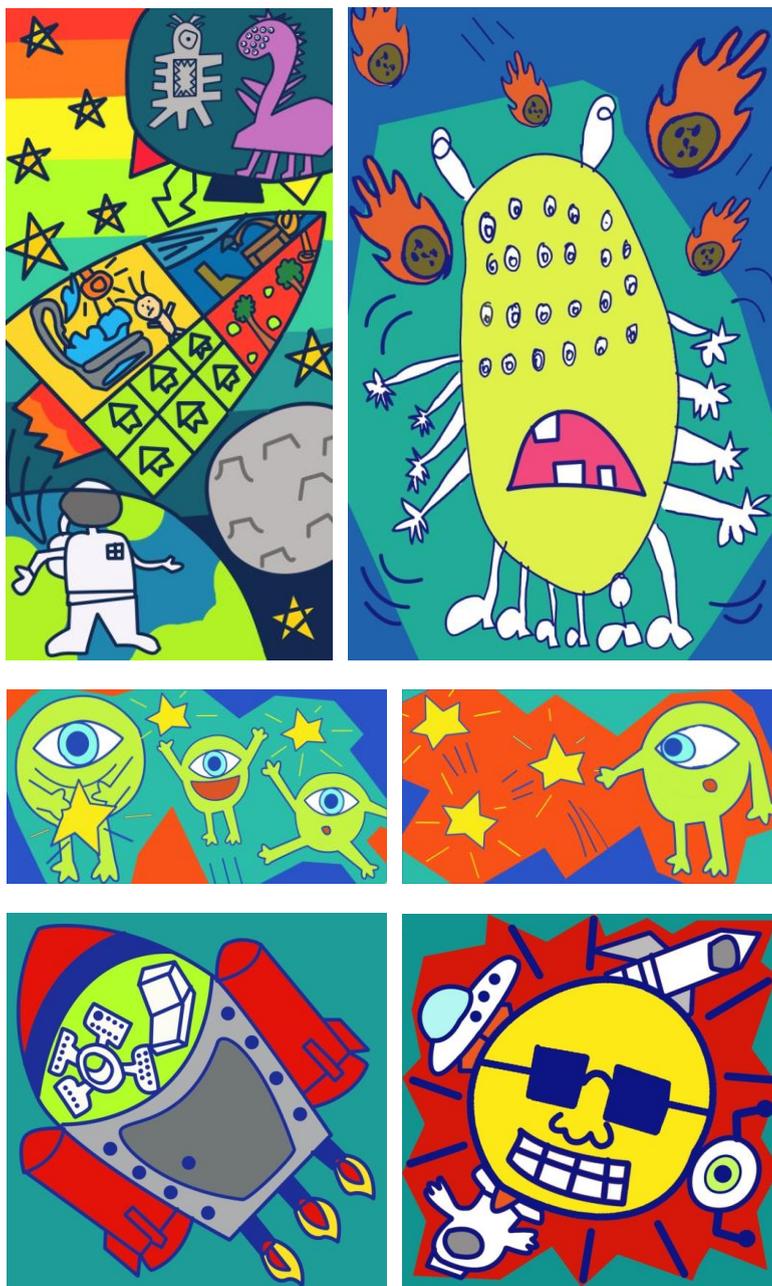
Pengambilan sampel gambar anak dilakukan pada anak-anak murid dan anggota sanggar di 4 tempat yaitu Klub Kreatif Kampoeng Padi, Kelas HM10, Kelas Bermain Pak Gatot dan SDN Sukagalih. berikut merupakan hasil karya gambar mereka setelah diberikan stiluman berupa dongeng, penayangan film dan pemberian tema/keyword.



Gambar 3. Sampel karya gambar anak

3.2 Desain tapestry

Setelah pemilihan karya gambar anak berdasarkan isi wimba, cara wimba dan tata ungkapan dalamnya, dilakukan penggambaran ulang, recomposisi dan pemberian warna sesuai tema.



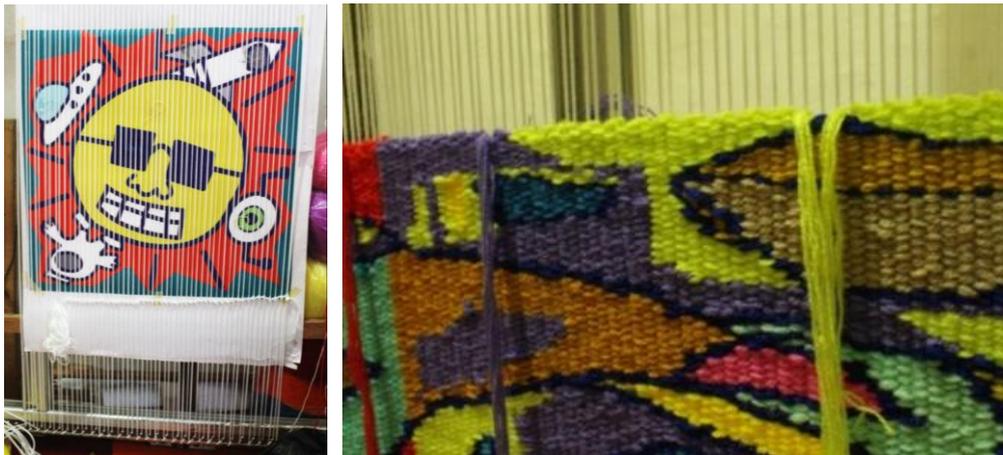
Gambar 4. Desain tapestry

3.3 Eksplorasi teknik tapestry

Dilakukan eksplorasi teknik tapestry dengan jumlah benang dua helai, tujuh helai dan sepuluh helai. Selain itu dilakukan juga eksplorasi teknik lilit dan teknik tenun anyam. Maka eksplorasi yang terpilih adalah teknik tapestry lilit dengan tujuh helai benang.



Gambar 5. Eksplorasi teknik tapestry



Gambar 6. Pemasangan desain dan pengerjaan tapestry

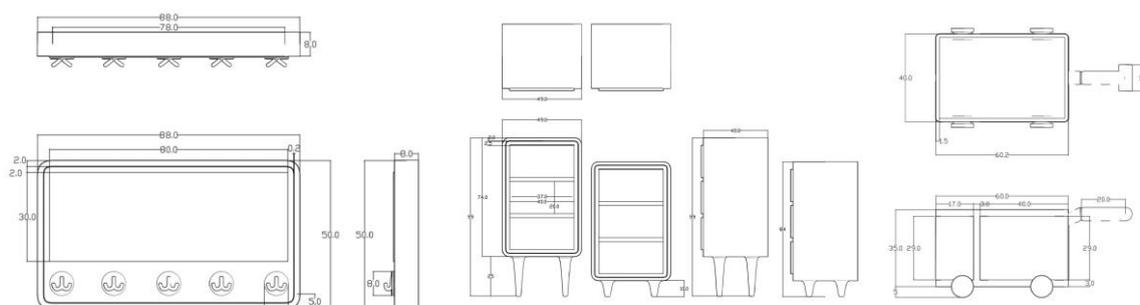
3.4 Desain produk interior

Berikut merupakan penampakan 3D untuk produk akhir nakas, gantungan, dan *trolley*. Produk interior ini terbuat dari kayu mahoni dan multiplex dengan jenis cat duco dan efek *doff* sebagai *finishing effect*.



Gambar 7. Desain produk interior

Berikut merupakan gambar kerja nakas, gantungan pakaian dan *trolley* agar dalam pembuatan *furniture* dapat mengejar ukuran pemotongan secara akurat.



Gambar 8. Gambar kerja nakas, gantungan pakaian dan trolley

3.5 Produk akhir



Gambar 9. Hasil akhir karya

4. Penutup / Kesimpulan

1. Cara yang paling efektif untuk membuat anak mengeluarkan bahasa rupa adalah dengan cara mendongeng. Membayangkan apa yang dikatakan dan meneruskannya dengan imajinasi terlihat dari caranya menggambar sambil bercerita. Dibandingkan dengan menonton film dan pemberian tema dan petunjuk/*clue* sebelum menggambar. Mereka condong menggambarkan hal yang penting saja. Contohnya ketika anak diberi waktu untuk menonton film sebelum menggambar, anak hanya akan menggambarkan tokoh utama yang sering muncul atau tokoh yang paling ia sukai atau ia ingat tanpa memikirkan jalan ceritanya.
2. Pengaplikasian bahasa rupa anak pada tapestry menggunakan metode apropriasi, tanpa merubah isi wimba, isi wimba dan tata ungkapan dalam. Selain itu digunakan teknik memilin bahasa rupa anak untuk diambil isi wimbanya saja atau cara wimbanya saja untuk kemudian diolah menjadi gambar yang baru yang lebih kuat bahasa rupanya.
3. Pengaplikasian tapestry pada elemen interior dilakukan dengan teknik jahit som pada kulit yang ditempel. Di sini, tapestry tetap dijadikan bagian hiasan yang menambah nilai estetis pada elemen interior tersebut.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Kriya Tekstil FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Drs. Zaini Rais, M.Sn.

Daftar Pustaka

Held, Shirley. 1978. *Weaving A Handbook of the Fiber Arts*. Iowa. Capital City Press

Moralisty, Agus dan Hardianto, Y Wahyu. 1994. *Sanggar Melati Suci 1979-1994*. Yogyakarta. Aquarius Offset.

Maurice Piazola and Julien Coffinet. 1971. *TAPESTRY*. Switzerland: Van Nostrand Reinhold.

Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Agusmita. "Cara Menulis Daftar Pustaka dari Internet". <http://caramenulisbuku.com/cara-menulis-daftar-pustaka-dari-internet/cara-menulis-daftar-pustaka-internet.htm>

Fadillah, Fauzan. "Perihal Tugas Akhir 1". 13 Februari 2012.

http://fauzanfadillah.files.wordpress.com/2012/02/img_00021.jpg