

BAB II

EKSPLORASI DAN PERANCANGAN

A. EKSPLORASI

Eksplorasi merupakan tahap awal dalam proses penciptaan seni kriya, yaitu aktivitas kreatif dari individu dalam upaya menyelidiki serta menjajaki sesuatu yang tampak. Segala sesuatu adalah persepsi dan kemampuan kita dalam melakukan tindakan positif dipengaruhi secara langsung oleh bagaimana dan apa yang kita lihat (M. Dwi Maryanto, 2004: 33). Maka dari itu dilakukanlah langkah-langkah pencarian data mengenai bagaimana mengolah ide kelahiran sebagai sumber ide penciptaan karya seni tekstil. Kelahiran kembali yang dimaksud yaitu keberhasilan seseorang keluar dari dunia kelam dan menjalani kehidupan yang lebih baik. Misalnya keberhasilan pecandu narkoba yang lahir kembali menjadi pribadi yang lebih baik dengan bantuan pondok rehabilitasi. Kemudian dilanjutkan dengan bagaimana visual pada karya mampu menyampaikan pesan dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti, bahan, warna, tekstur, dan garis yang ada untuk menciptakan fungsi estetis.

Tahap eksplorasi dilakukan dengan mengumpulkan data studi pustaka mengenai penciptaan karya seni tekstil dengan sumber ide kelahiran dari buku, jurnal, majalah cetak, dan media lain seperti beberapa laman pada internet. Kemudian dilakukan juga pengumpulan data acuan visual dari

buku, majalah, katalog-katalog, video, dan internet yang berkaitan dengan kelahiran kembali sebagai sumber ide penciptaan karya seni tekstil. Konsep penciptaan seni tekstil dengan sumber ide kelahiran mengangkat poin-poin penting yang dijadikan visual pada tiap karya. Berikut poin penting tersebut:

1. Jamur Dimaknai sebagai Narkoba dan Berbagai Visual yang Ada Didalamnya.

Visual jamur yang ada disetiap sketsa merupakan jamur *Psilocybe Cubensis* atau yang dikenal sebagai *Magic Mushroom*. *Magic Mushroom* adalah satu dari 100 spesies yang mengandung zat *psilocybin*, yaitu psikoaktif yang menyebabkan halusinasi, euforia, dan gejala lainnya. Pemerintah Indonesia memasukkannya ke dalam narkoba golongan satu. Dengan demikian penulis menggunakan visual jamur untuk menginterpretasikan narkoba. Berikut eksplorasi visual jamur tersebut:

Eksplorasi Jamur



Gambar 7 Sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Psilocybe_Cubensis.JPG

Diakses oleh: Shofia Ajiba, 4 Januari 11:47

Sketsa 1



Sketsa 1

(sketsa: Shofia Ajiba, 2020)

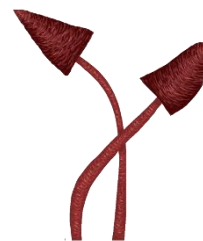
Sketsa 2



Sketsa 2

(sketsa: Shofia Ajiba, 2020)

Sketsa 3



Sketsa 3

(sketsa: Shofia Ajiba, 2020)

Sketsa 4




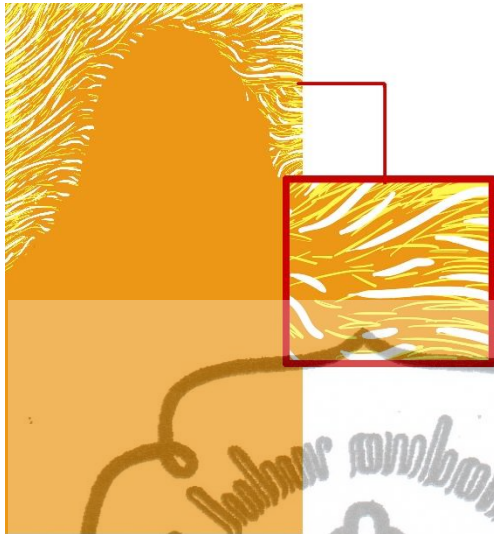

Sketsa 4

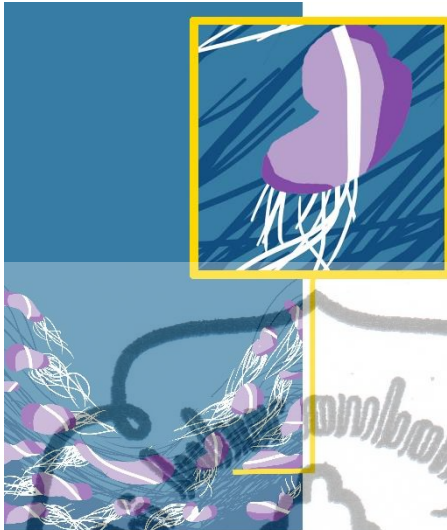
(sketsa: Shofia Ajiba, 2020)

commit to user

Setiap objek visual pada sketsa Selain jamur yang diartikan sebagai narkoba, garis dan objek dibawah ini juga memiliki beragam makna. Berikut penjelasannya.

Visual	Makna
 <p data-bbox="528 1279 821 1308">Bintik-bintik pada Sketsa 1</p>	<p data-bbox="954 712 1353 1532">Dunia gelap (negatif) pada sketsa 1 dipenuhi jamur dan berbagai bercak-bercak dengan warna beragam. Gambar disamping adalah bercak-bercak yang berhubungan dengan jamur (narkoba). Hubungan tersebut berupa kebahagiaan dan kenyamanan yang muncul dari efek penggunaan narkoba. Kebahagiaan negatif tersebut digambarkan dengan <i>tone</i> warna serupa jamur agar mampu dimengerti bahwa jamur dan bercak masih dalam dunia yang sama serta mereka saling berhubungan.</p>

 <p>Garis cerah pada Sketsa 1</p>	<p>Dunia baru (positif) pada sketsa satu digambarkan dengan warna kuning cerah yang diartikan kebahagiaan positif. Garis semburat putih pada gambar disamping menginterpretasikan kebahagiaan bersifat baik seperti kasih dan cinta dari keluarga terdekat pelaku narkoba yang setia menunggu kedatangan pelaku untuk kembali bersma mereka. Cinta kasih mereka sudah ada jauh bahkan sebelum ia ada di dunia narkoba, namun ia tidak mampu merasakannya saat berada di dunia narkoba karena hati dan rasanya terisi dengan kebahagiaan negatif dampak dari mengkonsumsi narkoba.</p>
 <p>Air pada Sketsa 2</p>	<p>Warna biru pada sketsa 2 artinya bersih. Bersih yang dimaksud disini yaitu terbebas dari narkoba. Warna biru disamping menginterpretasikan dunia baru yang berhasil seseorang masuk kedalamnya. Berbagai garis semburat biru tua diartikan sebagai banyaknya kekuatan yang menariknya masuk menuju dunia yang lebih baik.</p>

 <p>Ubur-ubur pada sketsa 2</p>	<p>Ubur-ubur pada sketsa 2 diartikan sebagai subjek-subjek yang berperan dalam perubahan hidup seseorang. Mereka yaitu keluarga dan sahabat dari pelaku narkoba.</p>
--	--

2. Perbedaan Dunia Lama dan Dunia Baru

Topik *kelahiran kembali* menggambarkan perbedaan dunia gelap seseorang (sebelum menjadi dirinya yang lebih baik) dengan dunia yang akan seseorang dapatkan apabila ia melakukan perubahan terhadap dirinya (kearah yang lebih baik). Karya dengan topik *kelahiran kembali* ini mengambil contoh korban penyalagunaan narkoba sebagai wakil bagi siapapun yang sedang mengalami masa terpuruknya yang paling dalam dan memotivasi mereka untuk segera melakukan perubahan yang lebih baik agar mendapatkan hidup yang lebih baik. Visual yang ditampilkan berupa perbedaan dua dunia melalui warna sehingga membangun suasana yang berbeda diantara keduanya.

commit to user



Sumber: RBC Fantasy Art

Diakses oleh: Shofia Ajiba, 4 Januari 12:2.

3. Psikologi Warna

Warna menjadi salah satu petunjuk untuk mengartikan sebuah karya. Karya seni tekstil dengan sumber ide kelahiran kembali ini menggunakan perbedaan warna yang signifikan antara dunia *buruk* dan dunia *baik*. Hal berikut bertujuan menunjukkan arti yang bertolak belakang antara dunia satu dan yang lain.



commit to user



Sumber: *Understanding Mood Chapter 2 by Clint Cearley*

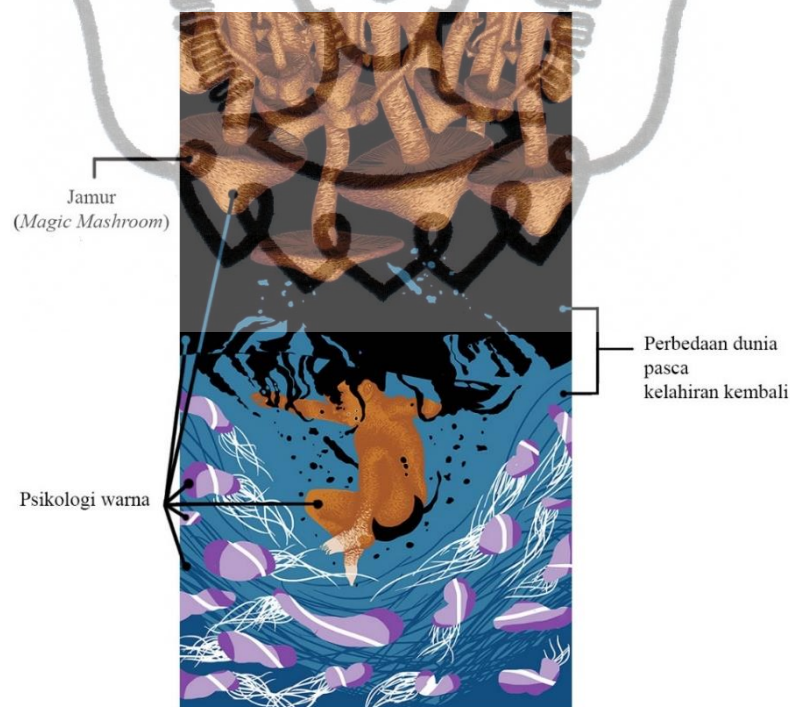
Diakses oleh: Shofia Ajiba, 4 Januari 12:11

commit to user

B. PERANCANGAN DENGAN SUMBER IDE KELAHIRAN

Berdasarkan pendekatan Gustami, tahap perancangan merupakan proses menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dan batas rancangan dua dimensional berupa sketsa. Berikut rancangan dari penulis berupa sketsa yang nantinya akan ditentukan sketsa mana dirasa cukup tepat untuk direalisasikan menjadi karya tiga dimensi:

1. Sketsa 1

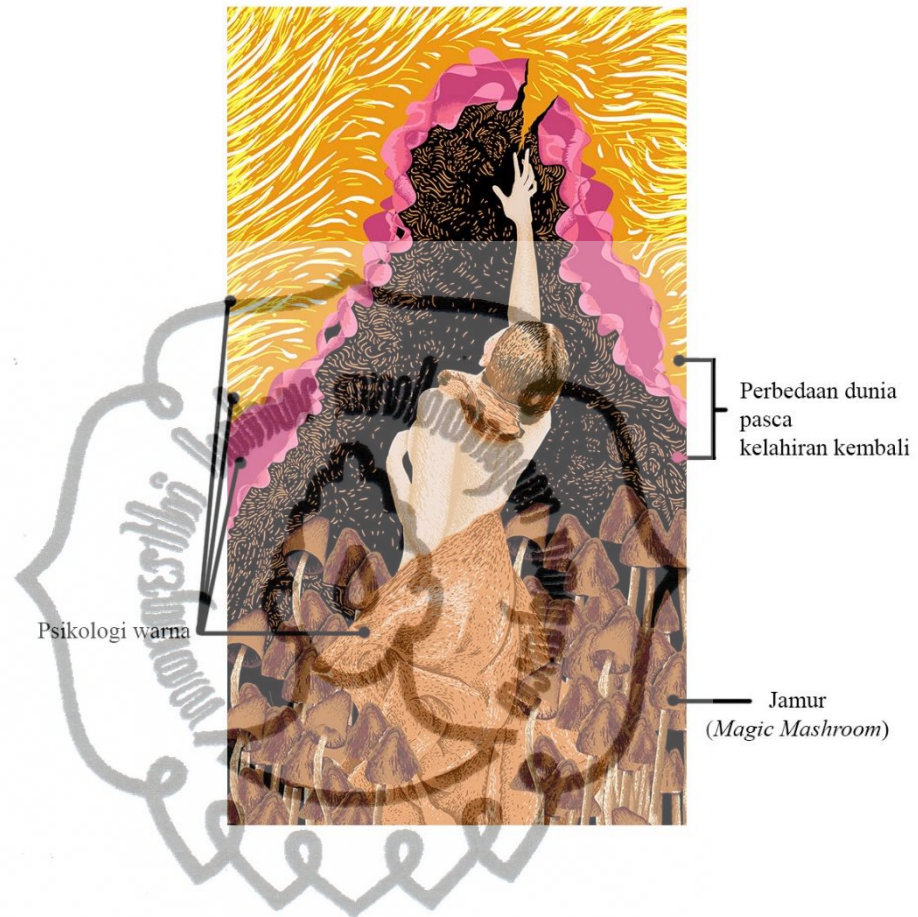


Sketsa 1 diartikan sebagai seorang anak yang jatuh ke air. Ia sebelumnya berada di dunia negatif yang diinterpretasikan dengan warna hitam dan tumbuhan jamur yang merambat-rambat. Jamur yang diartikan sebagai narkoba digambar

commit to user

pada bagian atas untuk menunjukkan narkoba sebelumnya pernah berada diatas (menguasai) visual anak tersebut, kemudian ia mampu melepas diri dan jatuh ke air yang diartikan sebagai pembersih. Warna biru pada air diartikan sebagai suatu tempat yang mampu membersihkan dirinya dengan beragam bantuan seperti gambar ubur-ubur berwarna *lavender* dan *plum*. Kedua warna tersebut dimaksudkan sebagai berbagai bantuan yang diberikan pemerintah untuk melepaskan pengguna narkoba dari narkoba. Warna *brown* serta *terra cotta* pada jamur dan tubuh anak tersebut diartikan sebagai efek negatif berupa rasa percaya diri tinggi, kenyamanan berlebihan, kecanduan yang dirasakan seseorang saat mengkonsumsi narkoba. Warna putih yang perlahan muncul dari kaki anak tersebut artinya hal positif yang perlahan muncul setelah anak tersebut memutuskan untuk menjalani perubahan.

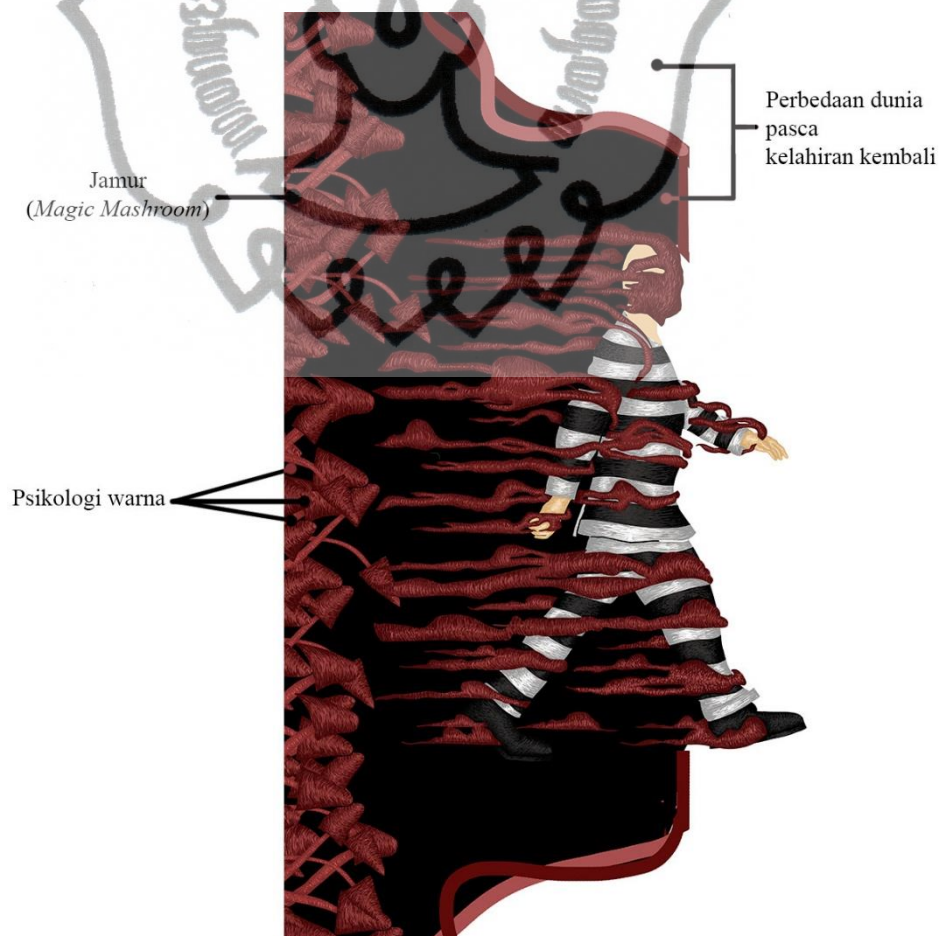
2. Sketsa 2



Sketsa 2 menunjukkan seorang wanita mencoba keluar dari wadah yang berisi banyak jamur. Jamur yang diartikan sebagai narkoba mengikat wanita tersebut. Warna hitam berarti dunia negatif yang dialami wanita tersebut. Selebar kain berwarna *jingga gelap* yang setengah mengingat wanita tersebut diartikan sebagai kekuatan narkoba yang sebelumnya mengikat wanita tersebut dengan rasa percaya diri dan kegembiraan sementara. Warna *magenta* dan *pink* pada pembatas diartikan sebagai sesuatu yang kuat dan sulit lalui. Namun wanita tersebut lebih tangguh dari perkiraan siapapun, ia mampu meleas ikatan

narkoba dan memecah batas tersebut untuk masuk ke dunia baru yang berwarna lebih cerah. Perlahan wanita tersebut mampu terlepas dari ikatan narkoba dan akan keluar melewati batas tersebut tanpa selembarnya kain (narkoba yang sebelumnya pernah mengikatnya) seperti seorang bayi yang lahir ke dunia tanpa busana. Warna *jingga cerah, kuning, dan putih* pada dunia baru melambangkan kebahagiaan yang akan dirasakan wanita tersebut ketika ia berhasil melewati pembatas.

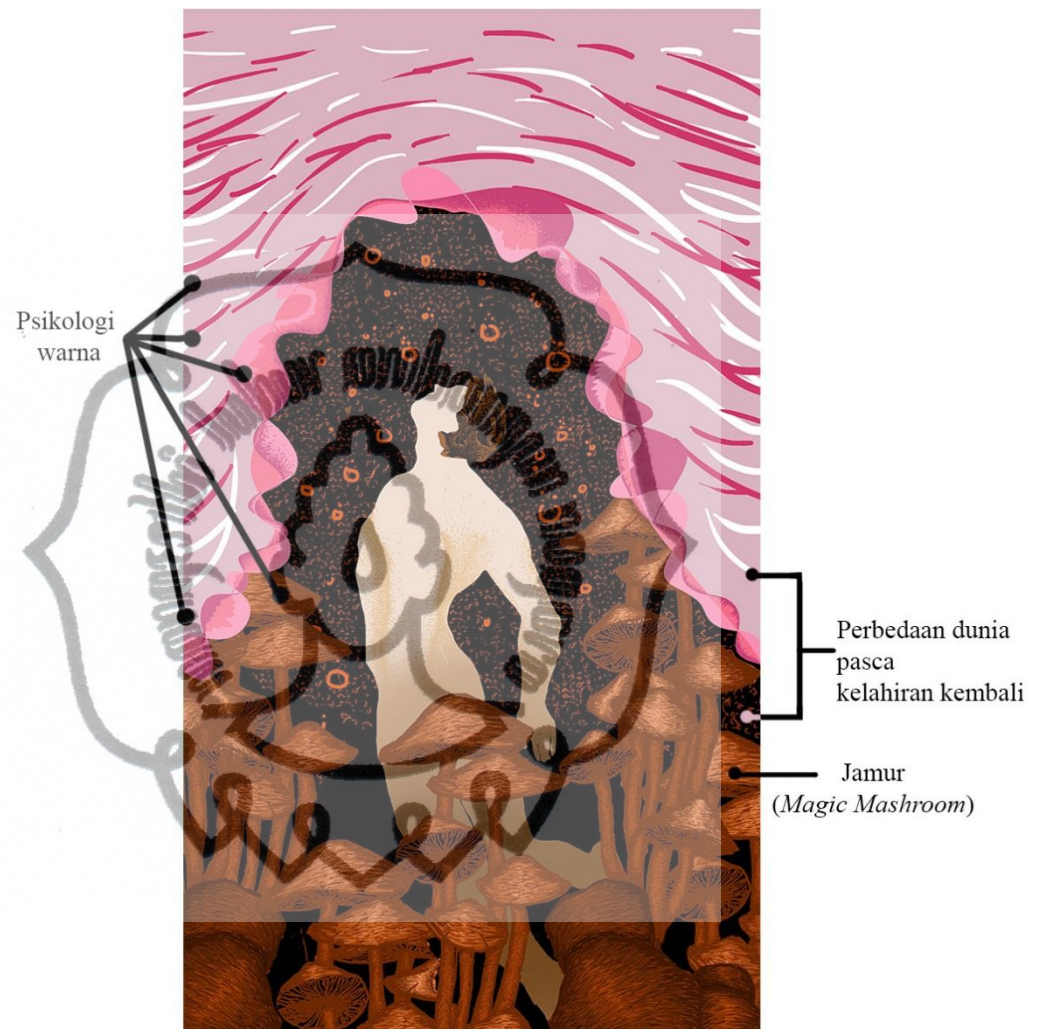
3. Sketsa 3



commit to user

Warna merah pada jamur dan pembatas berarti kekuatan yang ditimbulkan oleh narkoba begitu besar mengikat seseorang. Ikatan tersebut termasuk labeling yang dilakukan masyarakat terhadap seseorang yang pernah mengonsumsi narkoba. Seseorang tersebut bahkan pernah merasakan dalamnya jerusi besi hingga banyak kelompok yang memberikan identitas buruk terhadap seseorang tersebut. Identitas tersebut ditunjukkan dengan seragam narapidana yang masih melekat pada tubuhnya, artinya labeling akan masa lalunya masih ikut melekat bahkan saat ia telah mencoba menjadi lebih baik. Jalan masalalunya masih menempel diingatan masyarakat dan menciptakan kesan buruk. Namun seorang tersebut begitu tangguh sehingga mampu melewati pembatas walau labeling masih dilakukan masyarakat. Ia tetap berjalan keluar dari arena negatif menuju jalan yang lebih baik.

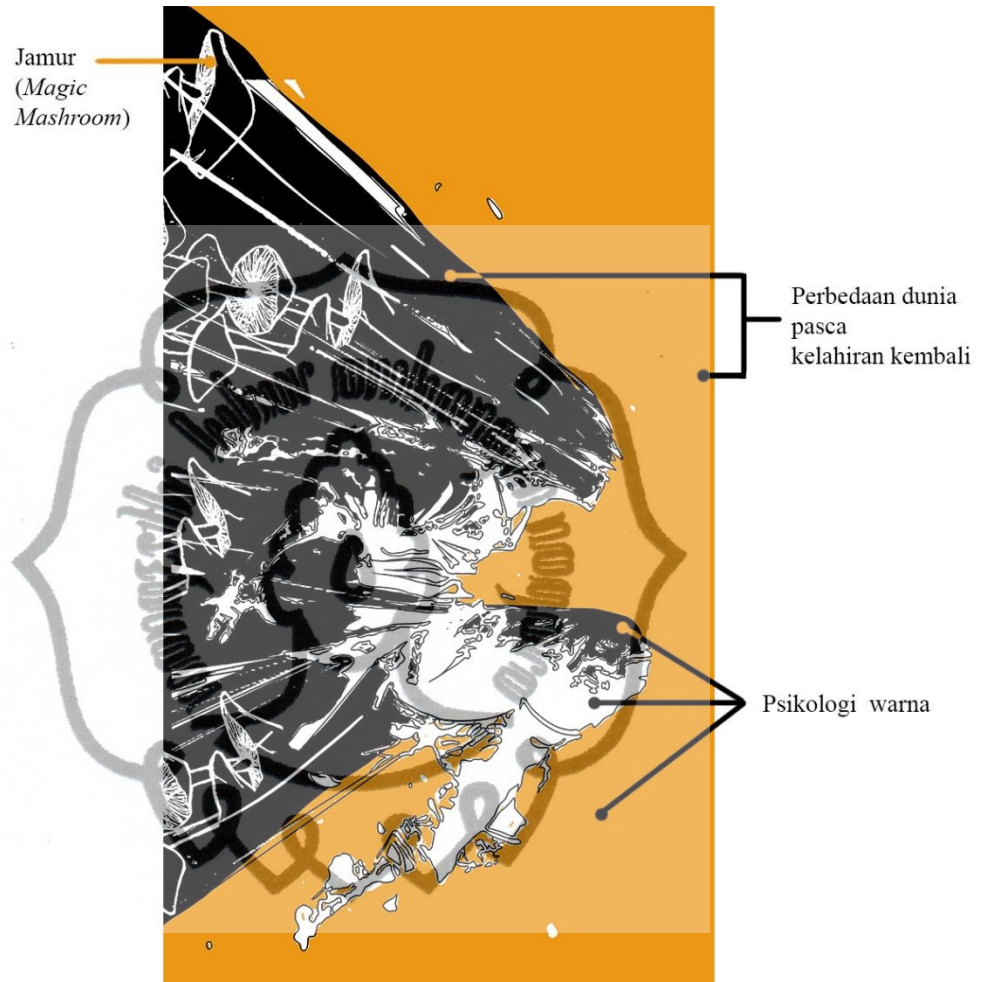
4. Sketsa 4



Seseorang mencoba keluar dari dunia negatif berisi jamur yang berarti narkoba. Terdapat pembatas berwarna *magenta* dan *pink* yang berarti kuat. Sama halnya dengan dunia yang akan ia tuju, warna *pink* digunakan untuk mewarnai dunia dibalik pembatas, dunia positif. Warna *pink* pada dunia positif dikombinasi dengan warna putih yang berarti menuju lebih baik.

commit to user

5. Sketsa 5



Sketsa 5 menggunakan warna hitam yang berarti kuat dalam benak negatif untuk menarik seseorang masuk kembali ke tempat yang negatif. Seseorang sedang berusaha keluar. Bagian kaki yang berhasil keluar diwarnai putih untuk menginterpretasikan keberhasilan seseorang keluar dari dunia narkoba.

commit to user

