

PENCIPTAAN KARYA TATAH TIMBUL PADA KULIT NABATI DENGAN KONSEP NUSANTARA

Rohmad Eko Priyono ¹, Junende Rahmawati ²

^{1,2}Prodi Kriya Kulit, Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta
Email : rohmadeko99@yahoo.com, junenderahma0409@gmail.com

Diterima : 20 Februari 2025. Disetujui : 10 April 2025. Dipublikasikan : 15 Juni 2025



©2025 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ABSTRAK

Penelitian karya seni kriya kulit yang mengutamakan keterampilan tangan (handicraft) dengan memperhatikan nilai estetika dan fungsionalitas. Seni kriya memiliki akar dalam tradisi lokal yang diwariskan secara turun-temurun, dan biasanya mencerminkan identitas budaya suatu masyarakat. Sebagai perpaduan antara seni dan keterampilan, seni kriya tidak hanya memiliki nilai seni tetapi juga bisa mengangkat nilai budaya yang ada di Indonesia, karena banyak produk seni kriya yang dipasarkan sebagai barang konsumsi atau suvenir. Kulit menghadirkan sesuatu yang dapat digunakan sebagai alternatif bahan berkesenian, keunggulan dari tatah timbul adalah adanya verifikasi ornamen yang bisa dikembangkan sedemikian rupa, kulit juga menawarkan susunan kepadatan yang unik. Selain itu, kulit memiliki kemampuan bahan yang berada ditengah kayu dan kain. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penciptaan kriya adalah metode penelitian kualitatif meliputi studi observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Pada penelitian ini pengetahuan sebagai keterampilan yang dapat kita sebut sebagai teknik tentang-mengetahui membuat, bagaimana bertindak, bagaimana melaksanakan. Karya seni kriya dengan teknik tatah timbul memakai kulit nabati ketebalan 2,3 mm dengan mengangkat konsep nusantara seperti motif kawung, motif parang, dan tokoh pewayangan, dan beberapa motif tradisional Indonesia lainnya. Karya tatah timbul yang dijadikan sebuah teknik penciptaan mengambil konsep Nusantara sebagai ide utama dalam pembuatan sebuah karya.

Penciptaan karya ini menunjukkan kreativitas dan inovasi produk kulit dengan teknik tatah timbul, konsep Nusantara sendiri diambil oleh peneliti dengan tujuan selain upaya pelestarian, tetapi juga menjadi upaya respon dari kebutuhan Masyarakat terhadap produk fungsional tas kulit tatah timbul yang terus berubah. Dengan adanya karya ini penulis berharap bisa ikut dalam melestarikan budaya di Indonesia lewat karya yang sudah diciptakan dan bisa mengenalkan budaya Indonesia kekancah Internasional, penulis juga berharap Kerajinan kulit di Indonesia semakin maju dan berkembang dan melahirkan karya-karya inovasi sesuai dengan perkembangan zaman

Kata kunci: Tatah, Timbul, Kulit Nabati, Kriya Kulit, Nusantara

ABSTRACT

Research Leather craft artworks that prioritize handicraft skills by paying attention to aesthetic and functional values. Craft arts have roots in local traditions that are passed down from generation to generation, and usually reflect the cultural identity of a community. As a combination of art and skill, craft arts not only have artistic value but can also raise cultural values in Indonesia, because many craft art products are marketed as consumer goods or souvenirs. Leather presents something that can be used as an alternative to artistic materials, the advantage of embossed inlays is the verification of ornaments that can be developed in such a way, leather also offers a unique density arrangement. In addition, leather has the ability of materials that are in the middle of wood and fabric. The research methods used in the creation of craft are qualitative research methods including observational studies, literature studies, and documentation. In this study, knowledge is a skill that we can call a technique of-knowing how to make, how to act, how to implement. The craft artwork with the embossed inlay technique uses 2.3 mm thick vegetable bark by raising the concept of the archipelago such as kawung motifs, machete motifs, and puppet figures, and several other traditional Indonesian motifs. Embossed inlaid works that are used as a creation technique take the concept of the archipelago as the main idea in making a work.

The creation of this work shows the creativity and innovation of leather products with embossed inlaid techniques, the concept of the archipelago itself was taken by the researcher with the aim of not only preservation efforts, but also an effort to respond to the needs of the community for functional products of embossed inlaid leather bags that continue to change. With this work, the author hopes to participate in preserving culture in Indonesia through the works that have been created and can introduce Indonesian culture to the international arena, the author also hopes that leather crafts in Indonesia will be more advanced and develop and give birth to innovative works in accordance with the times.

Keywords: *Tatah, Embossed, Vegetable Leather, Leather Crafts, Nusantara*

PENDAHULUAN

Seni kriya merupakan karya seni yang mengutamakan keterampilan tangan (*handicraft*) dengan memperhatikan nilai estetika dan fungsionalitas. Seni ini mencakup berbagai jenis produk seperti kerajinan tekstil, kulit, keramik, kayu, logam, dan anyaman. Seni kriya memiliki akar dalam tradisi lokal yang diwariskan secara turun-temurun, dan biasanya mencerminkan identitas budaya suatu masyarakat. Sebagai perpaduan antara seni dan keterampilan, seni kriya tidak hanya memiliki nilai seni tetapi juga nilai ekonomi, karena banyak produk seni kriya yang dipasarkan sebagai barang konsumsi atau suvenir.

Karya seni dengan teknik tatah timbul merupakan sebuah karya yang menggunakan bahan kulit dengan artikel nabati, yang diproses secara alami dengan menggunakan bahan penyamak pohon akasia yang direndam selama beberapa hari. Penyamakan nabati adalah penyamakan yang menggunakan bahan – bahan nabati yang mengandung tannin, seperti bahan ydr pohon akasia, daun jati, dan tumbuh-tumbuhan yang mengandung bahan penyamak yang natural tanpa bahan kimia. (Herawati & Widarso dalam Dahlia & Sembiring, 2023)

Dalam buku *hobbycraft series leather craft*, perjalanan mengenai pengolahan kulit dimulai sejak orang mesir menemukan kegunaan kulit sebagai pakaian, ornamen furniture, dan perisai. Orang-orang Yunani dan Romawi menambahkan banyak pengetahuan tentang proses penyamakan dan berbagai penggunaan tentang kulit. Dari hal itu kemudian orang-orang mulai menerapkan teknik tatah pada kulit dengan alat sederhana (Johnson, 1945 dalam Mahendra)

Kulit juga menghadirkan sesuatu yang dapat digunakan sebagai alternatif sebagai bahan berkesenian, keunggulan dari tatah timbul adalah adanya verifikasi ornamen yang bisa dikembangkan sedemikian rupa. Polanyi (1958, 1966) menjelaskan bahwa sebuah karya terbentuk dari kreativitas dan keputusan personal pada pengetahuan tersirat sebagai personal knowledge. Perlu dipahami, untuk pembuatan kerajinan tatah timbul kulit diperlukan adanya keterampilan

kemampuan memahami bentuk ornamen, gelap terang, timbul tenggelam media, pewarnaan, merupakan sebuah kecakapan yang harus dimiliki seniman yang fokus dibidang tatah timbul kulit. Kerumitan yang diakibatkan dari media yang diolah dalam teknik tatah, tentu akan mendorong sikap seniman dalam berkarya. Keputusan personal dalam menyelesaikan masalah terkait bahan, alat, skenario untuk mengeksplorasi media kerja akan berbanding lurus dengan cara berpikir dan kemampuan tubuh seniman dalam berkarya. Membuat sebuah karya bukan Cuma dilihat dari keahlian dan ketrampilannya saja, akan tetapi juga dilihat dari nilai estetika dari sebuah karya yang akan diciptakan. Nilai estetik merupakan unsur utama dalam memberikan keindahan dalam sebuah karya, akan tetapi semua itu tidak bisa lepas dari sebuah teknik dan kreativitas (Priyono, 2017)

Budaya menjadi sarana interaksi sosial dengan menciptakan rasa kebersamaan dan solidaritas di anggota masyarakat. Budaya menjadi sumber kreativitas dan ekspresi manusia, dan mampu mewariskan nilai luhur kepada generasi mendatang. Budaya berperan dalam pembentukan karakter dan kepribadian masyarakat.

Efek modernisasi menimbulkan pergeseran nilai-nilai budaya. Menurut (Ekomadyo dalam Thamrin et al., 2022), melalui konsep budaya, ekonomi menjadi pintu masuk dalam keluhuran budaya sebagai misi utama dalam membangun berbagai gagasan pembangunan masyarakat termasuk dalam arsitektur. Sehingga perencanaan pembuatan karya seni kriya kulit yang dikembangkan dengan konsep nusantara sebagai bentuk mencintai seni dan budaya di Indonesia. Konsep Nusantara berperan sebagai konsep perancangan yang merespon timbulnya efek modernitas untuk menjaga nilai-nilai budaya dan kearifan lokal agar tidak terlupakan. Menempatkan karya seni kriya kulit dengan konsep nusantara sebagai utama ini artinya bagaimana seorang seniman ikut dalam melestarikan budaya lewat sebuah karya seni. Karya ini harapannya bisa menjadi salah satu yang mempunyai dampak positif modernisasi sejalan dengan tujuan untuk melestarikan budaya di Indonesia.

Salah satu konsep Nusantara pada penelitian ini adalah budaya Batik merupakan hal yang tidak asing bagi masyarakat Indonesia saat ini,

batik merupakan salah satu warisan nusantara yang unik, keunikannya ditunjukkan dengan berbagai macam motif yang memiliki makna tersendiri, berdasarkan Interpretasi lain menyebutkan bahwa "batik" berasal dari kata "amba" yang berarti "kain lebar" dan "titik". Ini mengisyaratkan bahwa batik adalah seni menciptakan titik-titik pada lembaran kain yang luas, menghasilkan pola-pola yang memukau.. Artinya batik merupakan titik-titik yang digambar pada media kain yang lebar sedemikian sehingga menghasilkan pola-pola yang indah. (Solar et al., 2021).

Selain itu, ada juga budaya Wayang merupakan salah satu warisan kebudayaan di Indonesia. Budaya adalah pengetahuan, keyakinan, seni, modal, adat istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan yang dimiliki sebagian masyarakat (Nugroho & Sunarti dalam Fransisca, 2021) Di dalam cerita wayang, kita dapat memahami dan mengambil pelajaran dari setiap tokoh serta situasi yang terjadi di dalam cerita pewayangan tersebut. Cerita Ramayana-Mahabharata merupakan cerita yang paling populer di dalam pewayangan yang telah banyak dipublikasikan dalam berbagai bahasa seperti Jawa, Betawi, Banjar, Palembang, Sunda, ataupun Jawa-Sunda. Selain dari segi bahasa, masih terdapat berbagai jenisnya juga, yaitu Purwa, Betawi, Banjar, Palembang, Golek, dan Jemblu. Belajar dari budaya dan cerita di dalam pewayangan menjadi hal yang perlu dilestarikan, sebab generasi milenial saat ini berangsur-angsur mulai tidak peduli akan budaya Indonesia.

Penelitian tentang karya tatah timbul konsep nusantara ini menggabungkan teknik tatah timbul yang rumit dan sulit yang dilakukan dengan handmade lalu kemudian mengangkat tema nusantara, yang nantinya diharapkan masyarakat tetap mencintai budaya nusantara dan ikut melestarikan seni dan budaya di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data guna menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini bergantung pada tujuan penelitian, jenis data yang diperlukan, serta pendekatan yang digunakan untuk memperoleh hasil yang valid dan reliabel.

Metode *practice-led research* sangat cocok untuk penelitian di bidang seni karena memungkinkan seniman untuk menjelajahi dan mengembangkan praktik mereka sendiri sambil menghasilkan pengetahuan baru yang relevan dengan bidang tersebut. Bagi para pencipta seni, *practice-led research* memberikan kerangka kerja yang ideal untuk menggabungkan praktik kreatif dengan penelitian akademis, sehingga

menghasilkan wawasan baru yang berharga bagi pengembangan seni.. (Nuning, W., 2015). Untuk mencapai hasil penelitian yang optimal, peneliti menggunakan panduan pengamatan yang terstruktur. Panduan ini memprioritaskan poin-poin penting seperti teknik dan kerapatan pukulan, sudut yang digunakan, serta jenis bahan baku yang dipakai. Dalam penelitian, panduan observasi berperan krusial untuk memaksimalkan hasil. Panduan ini mengarahkan peneliti untuk fokus pada aspek-aspek kunci, yaitu teknik, intensitas, dan sudut pukulan, serta material yang digunakan. (Mahendra, 2020)

Dalam penelitian ini terdapat beberapa pembahasan tentang teknik tatah, jenis – jenis tataan, dan bahan bakunya. Teknik yang digunakan dalam menatah adalah tatah timbul dengan menggunakan kulit sapi samak nabati. Jenis tatah yang dipakai untuk pembuatan karya ini menggunakan tatah *suivel*, *Bavel*, dan *Backgrounder*..

Menggunakan metode penelitian artistik, dimana hasil penelitian ini berasal dari penelitian berbasis praktik (*practice-based research*), diartikan sebagai suatu investigasi original yang dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru dimana pengetahuan tersebut sebagian diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil praktik itu (Guntur, 2016). Sumber data penelitian ini berasal dari Observasi, dokumentasi, studi pustaka. Pada penelitian ini pengetahuan sebagai keterampilan yang dapat kita sebut sebagai teknis tentang-mengetahui membuat, bagaimana bertindak, bagaimana melaksanakan seperti yang dituliskan Guntur (2016) pada pembahasan pengetahuan dan pemahaman.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mendatangi obyek kajian secara langsung diworkshop teman-teman seniman kriya kulit. Disana diharapkan dapat menemukan berbagai data dan fakta menarik yang mungkin belum banyak dimunculkan ke public sehingga dapat menghasilkan kebaruan tersendiri bagi kekayaan kriya kulit di Yogyakarta. Observasi dilakukan sebagai salah satu modal dalam mencari sudut menarik koleksi karya tatah timbul yang akan dilakukan visualisasinya. Observasi akan dilakukan beberapa kali dengan meninjau beberapa karya tatah timbul.

2. Studi dokumen

Studi dokumen berupa Foto-foto hasil karya tatah timbul yang mempunyai konsep nusantara. Dokumen ini dapat dijadikan bukti otentik tentang kebenaran sesuatu hal. Dokumen otentik yang coba dicari adalah sebagai bukti originalitas karya tatah timbul yang berkonsep nusantara.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka menjadi sumber data

sekunder dalam penelitian ini berupa buku-buku, jurnal nasional maupun internasional yang berkaitan dengan kriya kulit, tatah timbul, dan segala Pustaka yang dapat menunjang keberhasilan penelitian ini. Menurut (Adlini et al., 2022) Dalam rangka pengumpulan data, penelitian ini menggunakan metode pencarian dan konstruksi informasi dari berbagai sumber, antara lain buku, jurnal, dan riset-riset yang telah dilakukan sebelumnya. Bahan-bahan pustaka yang didapatkan dari beragam referensi tersebut kemudian dianalisis secara kritis dan mendalam untuk mendukung proposisi serta gagasan yang dikembangkan.

Analisis data dilakukan dengan tahapan pengumpulan data sesuai yang telah dijabarkan sebelumnya. Data yang diperoleh akan ditampilkan dan diolah sedemikian rupa. Dalam penelitian kualitatif, sumber pelaku utama penelitian karya tatah timbul pada kulit nabati yang mempunyai konsep nusantara. Oleh karena itu perlu dilakukan pengecekan keabsahan data diperoleh dan diolahnya sebelum disajikan. Dalam mengukur keabsahan data yang diperoleh dari sumber data primer dan sekunder dilakukan dengan cara triangulasi data.

Mengacu pendapat Patton pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan dua langkah utama: pertama, menilai tingkat keandalan hasil temuan dari berbagai teknik pengumpulan data, dan kedua, memverifikasi data dari berbagai sumber menggunakan metode yang seragam. Dalam proses pengumpulan data, penulis mencari di jurnal dan artikel yang relevan menggunakan kata kunci “Tatah timbul, Kriya kulit dan Wawasan Nusantara” sebagai hasil dan pembahasan dari judul. (Malinda dan Najicha., 2023) Teknik triangulasi data dapat mengukur keabsahan data yang dikumpulkan memiliki kemiripan atau kecocokan antara data pustaka, observasi, dan dokumentasi. Saat data-data sudah mendapatkan keabsahannya maka Langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan permasalahan yang telah dibuat sebelumnya. Kesimpulan yang ditarik untuk menjawab rumusan masalah harus didukung dengan bukti-bukti yang dapat dipertanggungjawabkan. Bukti yang valid tersebut dapat memberikan kesimpulan yang bersifat kredibel.

Pada panduan ini akan dijelaskan tentang penulisan *heading*. Jika *heading* anda melebihi satu, gunakan level kedua heading seperti di bawah ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bahan kulit Sapi samak nabati

Kulit adalah bagian tubuh yang terdapat pada permukaan tubuh yang berguna untuk melindungi diri dari pengaruh luar. Kemampuan melindungi diri dengan kulit ini berbeda antara

hewan satu dengan lainnya. Perbedaan ini masih tampak pada kulit hewan setelah dilepas dari tubuh hewan yang sudah disembelih. Kulit juga merupakan bahan yang digunakan untuk membuat artefak sejak awal sejarah manusia, dan dapat digunakan juga dalam desain kontemporer untuk berbagai jenis produk interaktif dan elektronik. Dalam jurnal ini, penulis menyajikan serangkaian eksplorasi kulit skala kecil, pertama sebagai antarmuka dekat kulit untuk interaksi fisik, dan kedua dalam hal kerajinan menggunakan teknik tatah tanpa menggunakan teknologi mesin (Handmade). Penulis merenungkan pengalaman di sepanjang kedua hal ini dan membahas kemungkinan masa depan kulit sebagai bahan yang kaya untuk menyediakan jenis pengalaman interaktif baru. Dengan membahas topik-topik yang muncul terkait dengan proses kerajinan tradisional dan kontemporer dengan bahan ini, kami menemukan potensi besar untuk menggabungkan proses dan alat tersebut untuk pengaturan desain interaksi di masa mendatang. (Tsaknaki et al., 2014)

Disetiap hewan mempunyai jenis dan karakter yang berbeda-beda, sehingga kebutuhan bisa menyesuaikan dengan menggunakan hewan kerbau, sapi, kambing, dan domba.

1. Kulit kambing / Domba

Kulit ini biasanya mempunyai karakter yang tipis tapi lembut dan biasanya digunakan untuk produk sarung tangan, jaket, dan rompi. Untuk jenis kulit ini jika dalam proses penyamakan nabati bisa digunakan untuk souvenir dan hiasan dinding.

2. Kulit Sapi

Kulit sapi jika sudah tersamak chrom dengan artikel Full grain, Full up atau Crazy Horse biasanya untuk produk fungsional seperti Tas, Dompet, Sabuk, ikat pinggang, dan lain-lain. Jika proses penyamakannya nabati kulit sapi biasanya untuk pembuatan produk fungsional yang menggunakan jahit handmade karena ketebalannya kulit menjadikan kesulitan pada waktu dijahit mesin.

3. Kulit kerbau

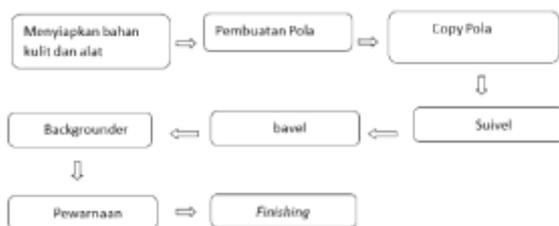
Kulit Kerbau mempunyai karakter yang cocok untuk pembuatan karya tatah timbul karena jenis kulit ini sangat tebal dan ketika ditatah tidak mudah rusak. Kekuatan fisik kulit kerbau lebih kuat, khususnya kekakuan dan suhu kerut. Kekakuan sangat penting untuk mempertahankan bentuk sedangkan suhu yang lembab berhubungan dengan ketahanan kulit terhadap suhu lingkungan. Kulit kerbau dalam hal menyerap maupun menguapkan kadar air lebih rendah, sehingga dalam waktu yang lama tidak mudah kendor.

Kulit hewan seperti kulit kambing, domba, sapi, kerbau, kelinci, dan bahkan kulit reptil seperti ular dan buaya, memiliki potensi untuk dijadikan bahan baku dalam pembuatan karya seni kriya. Proses awal yang harus dilalui adalah penyamakan, yang bertujuan untuk mengawetkan kulit. Penyamakan dapat dilakukan dengan menggunakan bahan kimia atau bahan alami yang berasal dari tumbuhan. Penyamakan nabati memanfaatkan kandungan tanin yang tinggi pada tumbuhan, yang terdapat di berbagai bagian seperti batang, kulit, kayu, buah, akar, dan daun. Beberapa contoh tumbuhan yang umum digunakan adalah akasia, gambir, dan mangrove." (Herawati dalam Dahlia & Sembiring, 2023)

2. Analisa Produksi

a. Proses Alur Produksi Tatah timbul

Manajemen alur proses produksi adalah seni mengatur atau mengelola rangkaian tahapan dalam proses produksi sehingga menghasilkan karya yang berkualitas (Intyas dan Abidin dalam Husnah et al., 2021)). Dalam proses produksi pembuatan produk tatah timbul kulit nabati dengan konsep nusantara masih menggunakan alat-alat yang manual, Seperti tatah dan dan cara pengerjaannya juga masih manual. Sehingga karya yang dihasilkan mempunyai nilai estetika yang tidak bisa didapatkan dengan cara modern, dari teknik tatah diperlukan keahlian khusus dan membutuhkan keterampilan untuk menghasilkan karya yang bagus. Didalam proses pembuatan produk tatah timbul ini mempunyai beberapa alur yang harus dikerjakan, dari menyiapkan alat dan bahan sampai proses finishing melalui beberapa tahap, berikut alur proses pembuatan produk tatah timbul dengan konsep Nusantara :



Gambar 1. Alur Proses pembuatan tatah timbul

b. Proses Produksi Tatah Timbul

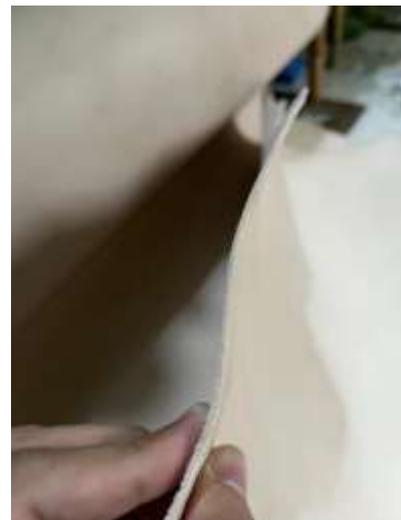
Proses pengerjaan tatah timbul kulit nabati berkonsep nusantara membutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam Teknik menatah. Penatah harus paham tata letak yang

akan ditatah, berikut proses pengerjaan tatah timbul pada kulit nabati berkonsep Nusantara.

- 1) Persiapan Kulit : dalam pembuatan tatah timbul membutuhkan kulit nabati dengan minimal ketebalan kulit 2,0-2,8 mm, karena ketebalan kulit sangat berpengaruh pada proses penciptaan karya tatah timbul. Jika kulit terlalu tipis pada waktu ditatah akan tembus atau rusak.



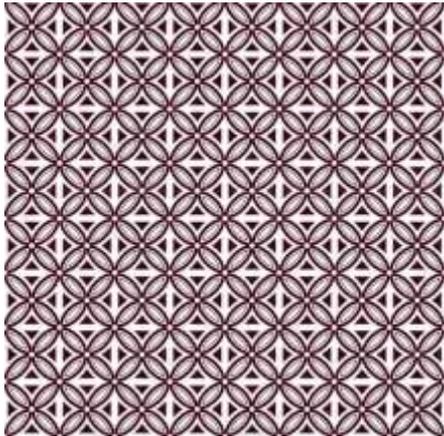
Gambar 2. Kulit sapi samak nabati



Gambar 3. Ketebalan kulit nabati 2.0-2,8mm

- 2) Pembuatan pola : Dalam proses ini merupakan tahapan awal dari serangkaian proses dalam menatah. pembuatan pola atau menggambar pola, bisa mengambil sesuai konsep yang diinginkan, untuk konsep Nusantara penulis mengambil beberapa motif-motif diindonesia dan juga tokoh

pewayangan sebagai ide utama dalam pembuatan desain pola.



Gambar 4. Contoh Pola motif Kawung

- 3) Copi Pola : Cara mengcopy pola meletakkan pola dikertas diatas kulit, kemudian gambar tersebut dicopy pada kulit.
- 4) Proses Suivel
Kulit yang sudah ada sketsa/desain dari copy pola kemudian kulit diletakan pada pandokan kayu, kemudian membuat line atau garis menggunakan tатаh Suivel/pisau yang fungsinya melukai permukaan kulit supaya kulit yang sudah disketsa tidak hilang karena ada bekas luka.



Gambar 5.. Alat Tатаh suivel



Gambar 6. Hasil tатаh suivel

5) Proses *Bavel*

Dalam proses ini menenggelamkan bagian luar kulit dari sketsa agar memberikan kesan timbul dibagian dalamnya. Teknik tатаh bavel ini harus menyesuaikan sesuai kebutuhan dan harus seimbang dalam menatah agar mendapatkan hasil tатаhan yang rapi.



Gambar 7. Alat tатаh Bavel



Gambar 8. Hasil Tатаh Bavel

1) Proses *Backgrounder*

Dalam proses *backgrounder* menggunakan tatah pasir atau bentuk tatahnya seperti bintang – bintang kasar. Tatah ini memberikan kesan gradasi gelap terang pada bagian tepi tataan. Fungsi tatah ini untuk memfinishing tataan agar mempunyai kesan lebih timbul dan terfokus pada hasil tataan sesuai konsep.



Gambar 9. Alat tatah Backgrounder



Gambar 10. Hasil Finishing tatah backgrounder

2) Proses Pewarnaan

Setelah Proses tatah selesai kemudian dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat Pigmen, merah B / hitam B, atau cat akrilik.



Gambar 11. Sebelum Pewarnaan



Gambar 12. Sesudah pewarnaan

3) Proses Finishing

Proses Finishing : dalam proses finishing ini menggunakan semir kayu mowilex warna netral yang fungsinya untuk memberikan ketahanan pewarnaan terhadap jamur, air, atau zat kimia.

c. Konsep Nusantara

Dalam pengambilan konsep nusantara, berasal dari keberagaman budaya yang ada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Setiap wilayah memiliki ciri khas dari budaya masing-masing (Thamrin et al., 2022), sehingga menarik untuk dijadikan sebuah konsep karya seni pada tatah timbul. Salah satu contoh adalah motif – motif batik di Nusantara. Setiap lambang menggambarkan cerita filosofi sejarah dan budaya yang mengandung sisi kehidupan manusia pada masa lampau hingga sekarang.

Proses pengenalan tentang budaya di Indonesia masih bersifat tradisional, yakni cenderung dikomunikasikan melalui tradisi lisan dari golongan pendahulu kepada masyarakat khususnya remaja. Saat ini para pemuda memiliki kesempatan yang tak terbatas untuk mengeksplorasi segala bidang ilmu. Salah satu faktor utama yang mendorong terbukanya akses pengetahuan ini adalah perkembangan teknologi yang

pesat". (Hasyim et al., 2022) Dengan terbukanya kemungkinan-kemungkinan mempelajari segala hal, generasi sekarang tidak lagi terlalu ketat dibatasi oleh negara, suku, agama, budaya, dan tradisi asal dia berasal. Budaya dan tradisi di Indonesia akan semakin terlupakan jika hanya mengandalkan cara-cara publikasi dan pengenalan yang tradisional. Dengan mengambil konsep nusantara yang dijadikan sebuah karya seni harapannya generasi muda bangga dengan budaya dan tradisi yang dimiliki oleh Negara Indonesia.

Nusantara yang dijadikan konsep sebuah karya seni berfungsi sebagai pedoman, motivasi dan dorongan dalam menentukan segala keputusan, kebijakan, tindakan dan perbuatan bagi penikmat seni dan bagi seluruh rakyat Indonesia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Ratih & Najicha, 2021). Konsep Nusantara ini mempunyai tujuan untuk menanamkan rasa nasionalisme yang kuat kepada seluruh lapisan masyarakat Indonesia.

PENUTUP

Karya penciptaan kriya tatah timbul pada kulit nabati dengan konsep Nusantara merupakan hasil karya yang mengangkat Nusantara sebagai konsep untuk ikut dalam melestarikan budaya lewat karya seni, Bahan yang digunakan kulit sapi samak nabati ketebalan 2.0-2,8 mm.. Konsep yang diambil dalam karya ini berupa motif-motif Nusantara, tokoh pewayangan, dan beberapa yang mempunyai identitas tentang Indonesia. Teknik Yang dipakai untuk pembuatan karya tatah timbul menggunakan Teknik tatah Suivel, Bavel, dan Backgrounder.

Keunikan kerajinan tatah timbul dengan motif nusantara ini adalah ketelitian dan keaslian karya yang dikerjakan dengan tangan dan menjadi ornament yang bagus . Karya tatah timbul ini memiliki nilai seni dan budaya karena menggunakan alat-alat sederhana, tetapi dapat menghasilkan karya yang rumit dan detail. Pembuatan karya tatah timbul ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan produksi menggunakan mesin, namun setiap langkah pembuatan tatah timbul ini dilakukan dengan hati-hati untuk menghasilkan karya yang berkualitas.

Penciptaan karya ini menunjukkan kreativitas dan inovasi kerajinan kulit dengan teknik tatah timbul, konsep Nusantara sendiri diambil oleh peneliti bertujuan selain Upaya pelestarian, juga menjadi Upaya kreativitas inovasi Masyarakat terhadap kerajinan kulit tatah timbul.

Dengan adanya karya ini penulis berharap bisa ikut dalam melestarikan budaya di Indonesia lewat karya yang sudah diciptakan dan bisa mengenalkan budaya Indonesia kekancah Internasional, penulis juga berharap kerajinan kulit di Indonesia semakin maju dan berkembang dan melahirkan karya-karya inovasi sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahendra, Y. B. (2020). Pengaruh Teknik Pukul pada Tatah Timbul Kulit. *Invensi*, 5(2), 151–164. <https://doi.org/10.24821/invensi.v5i2.3864>
- Dahlia, P., & Sembiring, S. B. (2023). Keberadaan Industri Penyamakan Kulit Nabati Secara Tradisional di Kota Padang Panjang. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 6(1), 42. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v6i1.10672>
- Thamrin, N. F., Marwati, M., & Burhanuddin, B. (2022). Penerapan Arsitektur Nusantara Sulawesi Selatan Pada Bentuk Desain Creative Hub Kabupaten Wajo. *TIMPALAJA: Architecture Student Journals*, 4(1), 45–56. <https://doi.org/10.24252/timpalaja.v4i1a6>
- Zam, R., Dharsono, D., & Raharjo, T. (2022). Transformasi Estetik Seni Kriya; Kelahiran Dan Kriya Masa Kini. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 302. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.36026>
- Priyono, R. E. (2017). "Human, Humanity, and Humanities" Dalam Penciptaan Karya Kriya Kulit. *Corak*, 6(2), 107–115. <https://doi.org/10.24821/corak.v6i2.2398>
- Nuning, W., M. M. (2015). METODE PENCIPTAAN BIDANG SENI RUPA: Praktek Berbasis Penelitian (practice based research), Karya Seni Sebagai Produksi Pengetahuan dan Wacana. *Corak*, 4(1), 23–37. <https://doi.org/10.24821/corak.v4i1.2358>
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Hasyim, N., Senoprabowo, A., & Pramudya, E. R. (2022). Pengembangan Konsep Game Edukasi Tentang Pengenalan Makanan Tradisional Indonesia kepada Anak-Anak Usia Dini. *Prosiding Sains Nasional Dan Teknologi*, 12(1), 238. <https://doi.org/10.36499/psnst.v12i1.6891>
- Kajian, J. I., Kewarganegaraan, P., Malinda, V., & Najicha, F. U. (2023). 66 Jgc Xii (2) (2023) *Jurnal Global Citizen Upaya Memperkuat Kebudayaan Bangsa Melalui Penerapan Wawasan Nusantara Di Era Gemparnya Budaya Westernisasi*. 2, 66–74. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbct>

- z
- Ratih, L. D., & Najicha, F. U. (2021). Wawasan Nusantara Sebagai Upaya Membangun Rasa Dan Sikap Nasionalisme Warga Negara: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 59–64. <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5755>
- 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, DIS*. New York, United States: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2598510.2598574>
- Husnah, S., Yuliana, Y., & Ratnawati, R. (2021). Manajemen alur proses produksi udang windu beku dengan metode Individual Quick Frozen di PT. Madsumaya Indo Seafood, Gresik. *Agrokompleks*, 21(1), 40–47. <https://doi.org/10.51978/japp.v21i1.331>
- Guntur. *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press, 2016.
- Solar, F. Y., Titaley, J., & Rindengan, A. J. (2021). Penerapan Geometri Fraktal Dalam Membuat Variasi Motif Batik Nusantara Berbasis Julia Set. *D’CARTESIAN*, 9(2), 189. <https://doi.org/10.35799/dc.9.2.2020.29968>
- Fransisca, S. (2021). Karakteristik Profesionalisme Auditor Internal dari Perspektif Toko Pewayangan Kresna. *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 12(3), 620- 636. <https://doi.org/10.21776/ub.jamal.2021.12.3.35>