

BURUNG HANTU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN MOTIF ORNAMEN PADA KAP LAMPU KULIT

TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Rut Rona Rose Baiky
11206241007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2016**

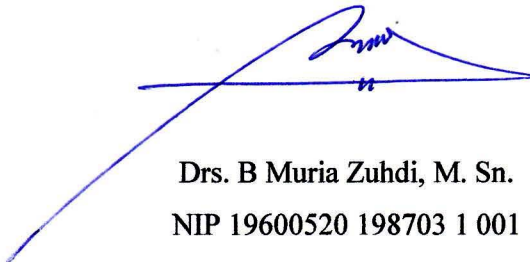
PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Burung Hantu Sebagai Ide
Penciptaan Motif Ornamen Pada Kap Lampu Kulit” ini telah disetujui
oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 2 September 2016

Pembimbing,

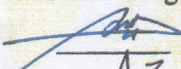
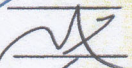
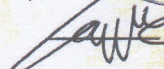


Drs. B Muria Zuhdi, M. Sn.
NIP 19600520 198703 1 001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Burung Hantu Sebagai Ide Penciptaan Motif Ornamen Pada Kap Lampu Kulit” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 September 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. B Muria Zuhdi, M. Sn.	Ketua Penguji		16 September 2016
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		16 September 2016
Eni Puji Astuti, M.Sn.	Penguji Utama		16 September 2016

Yogyakarta, 16 September 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 00

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Rut Rona Rose Baiky

NIM : 11206241007

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 2 September 2016

Penulis,



Rut Rona Rose Baiky

MOTTO

“ Many of life’s failures are people who did not realize how close they were to success when they gave up”

(Banyak dari kegagalan hidup yang tidak disadari orang-orang bahwa betapa dekatnya mereka dengan kesuksesan ketika mereka menyerah)

(Thomas Alfa Edison)

PERSEMBAHAN

Allah SWT yang telah memberikan ilmu serta CintaNya.

Kedua orangtuaku tercinta papah Basir dan mamah Ruhayah yang telah memberikan cinta kasih

Kupersembahkan karya ini sebagai tanda terima kasih atas segala doa dan kasih sayang

Rut Sevilla Fit Agani yang telah mendukung dan memberikan semangat

Almamater dan teman Seni Rupa AB 2011

Antonio Robertho Deniswara yang telah mendampingi dalam suka dan duka.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni dengan judul “Burung Hantu Sebagai Ide Penciptaan Motif Ornamen Pada Kap Lampu Kulit” untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan laporan ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu saya menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

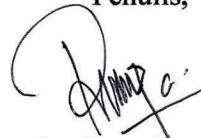
1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M. A.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., beserta jajarannya.
3. Ibu Dwi Retno Ambarwati, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Jurusan dan merangkap Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa UNY.
4. Bapak Drs. B Muria Zuhdi, M. Sn. selaku dosen pembimbing yang tidak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan dan arahan.
5. Segenap dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang sangat berguna.
6. Kedua orang tua saya atas segala dukungan dan kasih sayang yang telah mereka berikan.
7. Kakak, teman terkasih dan sahabat, teman-teman mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UNY yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan Tugas Akhir Karya Seni ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan Tugas Akhir Karya Seni, yang tidak bisa saya tulis satu persatu.

Semoga segala amal kebaikan dan upaya yang telah mereka berikan kepada penulis dibalas oleh Allah SWT, Amin. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir karya seni ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu

penulis memohon maaf. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir Karya Seni ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya

Yogyakarta, 2 September 2016

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rut Rona Rose Baiky', written over a horizontal line.

Rut Rona Rose Baiky

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan.....	7
F. Manfaat.....	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Seni, Seni Rupa (seni murni dan seni kriya).....	9
B. Tinjauan Kriya Kulit	10
1. Pengertian Kulit.....	10
2. Jenis-Jenis Kulit	11
3. Lapisan Kulit.....	11
4. Kerusakan Kulit.....	12
C. Tinjauan Teknik Tatah dan Sungging Kulit.....	14

1. Tinjauan Tatah Kulit.....	15
a. Tatah Kasar.....	15
b. Tatah <i>Agal</i>	15
c. Tatah <i>Ngerawit</i>	15
d. Tatah <i>Wijang</i>	15
e. Tatah Alus.....	16
1) Tatah <i>Bubukan</i>	16
2) Tatah <i>Semut Dulur</i>	17
3) Tatah <i>Langgatan</i>	17
4) Tatah <i>Inten-Inten</i>	18
5) Tatah <i>Wajikan</i>	18
6) Tatah <i>Kawatan</i>	18
2. Tinjauan Sungging Kulit.....	19
D. Alat – Alat dan Bahan Penciptaan Karya Kap Lampu Kulit.....	20
1. Alat-alat Penciptaan Karya Kap Lampu Kulit	20
a. Tatah.....	21
1) Tatah <i>Penguku</i>	21
2) Tatah <i>Pemilah</i>	22
3) Tatah <i>Bubukan</i>	22
4) Tatah <i>Corekan</i>	22
5) Tatah <i>Delingan</i>	22
b. <i>Pandhuk</i> (Kayu Landasan) dan <i>Ganden</i> (pemukul kayu).....	23
c. Kuas.....	23
d. Kuas Cat Dasran.....	24
e. Pen Kodhok.....	24
f. Malam tawon (lilin batik).....	25
g. Batu Asah.....	25
h. Pensil.....	25
i. Tempat Penampung Warna.....	26
j. Penggaris.....	26
k. Sepidol Putih.....	26
l. Jarum dan benang.....	26
m. Lem.....	26
2. Bahan yang digunakan dalam pembuatan kap lampu kulit.....	27
a. Kulit Sapi.....	27
b. Kulit Kambing.....	27
c. Pewarna Modern.....	27

d. Prada.....	27
e. PiloX Clear.....	28
f. Kerangka Besi.....	28
g. Tali Rotan.....	28
h. Mata Boneka.....	28
E. Tinjauan Ornamen.....	29
F. Tinjauan Motif.....	29
1. Motif Utama.....	29
2. Motif Pendukung.....	30
a. Motif Tumbuh-Tumbuhan.....	30
b. Motif Manusia.....	30
c. Motif Binatang.....	30
3. Motif Isian.....	31
G. Tinjauan Tentang Dekoratif.....	31
H. Tinjauan Tentang Burung Hantu.....	32
1. Burung Hantu Gereja.....	35
2. Burung Hantu Hutan.....	37
3. Burung Hantu Telinga Panjang.....	38
I. Tinjauan Tentang Kap Lampu.....	39
1. Jenis Lampu.....	40
a. Lampu Duduk.....	40
b. Lampu Dinding.....	40
2. Lampu dan Gaya Interior.....	40
3. Mengatur Letak Lampu.....	41
a. Terpusat.....	41
b. Sudut.....	41
4. Menata Lampu di Tiap Ruangan.....	41
a. Ruan Tamu.....	41
b. Ruang Duduk.....	42
c. Kamar Tidur.....	42
J. Tinjauan Tentang Keindahan dan Estetika.....	42
K. Unsur-Unsur Seni Rupa.....	43
1. Garis.....	44
2. Tekstur.....	44
3. Warna.....	45
4. Ruang.....	46
5. Bidang.....	47
L. Prinsip Penyusunan Seni Rupa.....	47
1. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	48
2. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	48

3. Kesederhanaan.....	50
4. Pusat Perhatian (<i>Aksentuasi</i>).....	50
5. Proporsi.....	51
6. Irama (<i>Rhythm</i>).....	52

BAB III KONSEP DASAR PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan.....	53
1. Eksplorasi.....	53
2. Eksperimen.....	55
3. Perwujudan.....	56
B. Dasar Penciptaan.....	56
1. Aspek Fungsi.....	56
2. Aspek Ergonomi.....	56
a. Kenyamanan	57
b. Keamanan.....	57
3. Aspek Estetis.....	57
a. Motif.....	58
b. Warna.....	58
c. Desain Kap Lampu.....	58
4. Aspek Proses.....	59
5. Aspek Ekonomi.....	59
a. Sasaran Konsumen.....	59
b. Bahan.....	60

BAB IV VISUALISASI DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan/Visualisasi.....	62
1. Pengubahan motif.....	62
a. Motif Utama.....	62
b. Motif Pendukung.....	64
c. Motif Isian.....	65
2. Sket.....	66
a. Kap Lampu “ <i>Territorial</i> ” dan kerangka	67
b. Kap Lampu “ <i>Owlet</i> ” dan kerangka.....	68
c. Kap Lampu “Perburuan Burung Hantu” dan kerangka.....	69
d. Kap Lampu “ <i>Save me</i> ” dan kerangka.....	70
e. Kap Lampu “Sang Pemburu” dan kerangka.....	71
f. Kap Lampu “ <i>Alone</i> ” dan kerangka.....	72
g. Kap Lampu “Sang Pengintai” dan kerangka.....	73
h. Kap Lampu “Kehidupan” hantu dan kerangka.....	74

i. Kap Lampu “ <i>The Expression of an Owl</i> ” dan keangka.....	75
j. Kap Lampu “ <i>The Dream of an Owl</i> ” dan kerangka.....	76
k. Kap Lampu “ Pengetahuan dan Kebijaksanaan” dan kerangka.....	77
B. Perwujudan Karya.....	78
1. Persiapan Alat dan Bahan.....	78
a. Alat pembuatan kap lampu kulit.....	78
b. Bahan pembuatan kap lampu kulit.....	78
2. Proses Penciptaan Karya.....	78
a. Pembuatan Desain atau sket.....	78
b. Pembuatan Kerangka Kap Lampu.....	79
c. Pemotongan Kulit Sapi dan Kulit Kambing.....	79
d. Membuat Pola.....	80
e. Menatah Kulit Sapi atau Kambing.....	80
f. Mendasari Kulit.....	81
g. Mewarna.....	82
h. Melubangi Pinggir Kulit.....	82
i. Penyemprotan Pilo Clear.....	83
C. Pembahasan.....	83
1. Pembahasan Umum.....	84
a. Aspek fungsi	84
b. Aspek Ergonomi.....	84
1) Kenyamanan.....	84
2) Keamanan.....	85
c. Aspek Estetis.....	85
1) Motif.....	85
2) Warna.....	86
d. Aspek proses.....	87
e. Aspek ekonomi.....	88
1) Sasaran.....	88
2) Bahan	89
2. Pembahasan Khusus.....	90
a. Kap Lampu “ <i>Territorial</i> ”	90
b. Kap Lampu “ <i>Owlet</i> ”.....	92
c. Kap Lampu “Perburuan Burung Hantu”	94
d. Kap Lampu “ <i>Save me</i> ”	96
e. Kap Lampu “Sang Pemburu”.....	100
f. Kap Lampu “ <i>Alone</i> ”	102
g. Kap Lampu “Sang Pengintai”	105
h. Kap Lampu “Kehidupan”... ..	107
i. Kap Lampu “ <i>The Expression of an Owl</i> ”	110

j. Kap Lampu “ <i>The Dream of an Owl</i> ”	113
k. Kap Lampu “ Pengetahuan dan Kebijakan”	115
BAB V PENUTUP.....	119
Kesimpulan.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Tatahan <i>Bubukan</i>	17
Gambar 2 : Tatahan <i>Semut Dulur</i>	17
Gambar 3 : Tatahan <i>Langgatan</i>	17
Gambar 4 : Tatahan <i>Inten-inten</i>	18
Gambar 5 : Tatahan <i>Wajikan</i>	18
Gambar 6 : Tatahan <i>Kawatan</i>	18
Gambar 7 : Pahat Kulit	21
Gambar 8 : <i>Pandhuk dan Ganden</i>	23
Gambar 9 : Kuas	23
Gambar 10 : Kuas Cat Dasaran.....	24
Gambar 11 : <i>Pen Kodhok</i>	24
Gambar 12 : Burung Hantu Gereja (<i>Tyto Alba Guttata</i>).....	35
Gambar 13 : Burung Hantu Hutan (<i>Strix Aluco</i>).....	37
Gambar 14 : Burung Hantu Telinga Panjang (<i>Asio Otus</i>).....	38
Gambar 15 : Burug Hantu Gereja (<i>Tyto Alba Guttata</i>)	62
Gambar 16 : Burung Hantu Hutan (<i>Strix Aluco</i>).....	63
Gambar 17 : Burung Hantu Telinga Panjang (<i>Asio Otus</i>).....	63
Gambar 18 : Burung Hantu Gereja (<i>Tyto Alba Guttata</i>).....	63
Gambar 19 : Burung Hantu Hutan (<i>Strix Aluco</i>).....	64
Gambar 20 : Burung Hantu Telinga Panjang (<i>Asio Otus</i>).....	64
Gambar 21 : Daun Jati.....	65
Gambar 22 : Manusia.....	65
Gambar 23 : Tikus.....	65
Gambar 24 : Motif Isian.....	66
Gambar 25 : Sket “ <i>Territorial</i> ”	67
Gambar 26 : Desain Kerangka Kap Lampu “ <i>Territorial</i> ”	67
Gambar 27 : Sket “ <i>Owlet</i> ”	68
Gambar 28 : Desain Kerangka Kap Lampu “ <i>Owlet</i> ”.....	68

Gambar 29	: Sket “Perburuan Burung Hantu”.....	69
Gambar 30	: Desain Kerangka Kap Lampu “Perburuan Burung Hantu”	69
Gambar 31	: Sket “ <i>Save me</i> ”.....	70
Gambar 32	: Desain Kerangka Kap Lampu “ <i>Save me</i> ”.....	70
Gambar 33	: Sket “Sang Pemburu”... ..	71
Gambar 34	: Desain Kerangka Kap Lampu “Sang Pemburu”.....	71
Gambar 35	: Sket “ <i>Alone</i> ”	72
Gambar 36	: Desain Kerangka Kap Lampu “ <i>Alone</i> ”.....	72
Gambar 37	: Sket “Sang Pengintai”.....	73
Gambar 38	: Desain Kerangka Kap Lampu “Sang Pengintai”.....	73
Gambar 39	: Sket “Kehidupan”	74
Gambar 40	: Desain Kerangka Kap Lampu “Kehidupan”.....	74
Gambar 41	: Sket “ <i>The Expression of an Owl</i> ”	75
Gambar 42	: Desain Kerangka Kap Lampu “ <i>The Expression of an Owl</i> ”	75
Gambar 43	: Sket “ <i>The Dream of an Owl</i> ”.....	76
Gambar 44	: Desain Kerangka Kap Lampu “ <i>The Dream of an Owl</i> ” ...	76
Gambar 45	: Sket “Pengetahuan dan Kebijaksanaan”.....	77
Gambar 46	: Desain Kerangka Kap Lampu “Pengetahuan dan Kebijaksanaan”.....	77
Gambar 47	: Pembuatan Desain	78
Gambar 48	: Pembuatan Kerangka Kap Lampu	79
Gambar 49	: Pemotongan Kulit Sapi dan Kulit Kambing.....	79
Gambar 50	: Membuat Pola.....	80
Gambar 51	: Menatah Kulit Sapi atau Kambing	80
Gambar 52	: Mendasari Kulit.....	81
Gambar 53	: Mewarna.....	82
Gambar 54	: Melubangi Pinggir Kulit.....	82
Gambar 55	: Penyemprotan Pilo Clear.....	83
Gambar 56	: Kap Lampu “ <i>Territorial</i> ”	90
Gambar 57	: Kap Lampu “ <i>Owlet</i> ”.....	92
Gambar 58	: Kap Lampu “Perburuan Burung Hantu”.....	95

Gambar 59	: Kap Lampu “ <i>Save me</i> ”	97`
Gambar 60	: Kap Lampu “Sang Pemburu”	100
Gambar 61	: Kap Lampu “ <i>Alone</i> ”	102
Gambar 62	: Kap Lampu “Sang Pengintai”	105
Gambar 63	: Kap Lampu “Kehidupan”	107
Gambar 64	: Kap Lampu “ <i>The Expression of an Owl</i> ”	110
Gambar 65	: Kap Lampu “ <i>The Dream of an Owl</i> ”	113
Gambar 66	: Kap Lampu “Pengetahuan dan Kebijaksanaan”	115

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Dokumentasi Karya.....	124
Lampiran 2 : Kalkulasi Biaya.....	135
Lampiran 3 : Sket Terpilih.....	146

BURUNG HANTU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN MOTIF ORNAMEN PADA KAP LAMPU KULIT

**Oleh Rut Rona Rose Baiky
NIM: 11206241007**

ABSTRAK

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk merancang motif yaitu burung hantu sebagai ide penciptaannya, burung hantu diamati berdasarkan bentuk fisik burung hantu, tingkah unik atau perilaku burung hantu, makanan dan cari makan burung hantu, dan hubungannya dengan manusia. Burung hantu yang digunakan sebagai objek yaitu burung hantu gereja, burung hantu telinga panjang dan burung hantu hutan.

Konsep penciptaan karya ini melalui beberapa tahap diantaranya adalah eksplorasi, eksperimen dan perwujudan. Eksplorasi merupakan aktivitas penjelajah menggali sumber ide yang digunakan untuk mencari informasi tentang ide penciptaan karya yaitu burung hantu. Adapun kegiatan eksplorasi yang dilakukan adalah dengan pengamatan secara visual burung hantu, pengumpulan informasi melalui studi pustaka dan studi lapangan guna menguatkan gagasan penciptaan dan keputusan dalam menyusun konsep, serta mengembangkan imajinasi guna mendapatkan ide-ide kreatif terkait burung hantu sebagai sumber penciptaan motif. Setelah tahap eksplorasi selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah tahap eksperimen. Kegiatan eksperimen dilakukan untuk memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam sket atau desain. Setelah sket selesai dibuat dan telah ditentukan sket pilihan, maka proses selanjutnya adalah mewujudkan sket terpilih menjadi sebuah karya dengan menggunakan tehnik tatah sungging kulit.

Hasil dari tugas akhir ini adalah desain motif burung hantu yang digubah secara dekoratif berdasarkan bentuk fisik burung hantu, tingkah unik atau perilaku burung hantu, makanan dan cari makannya, dan hubungannya dengan manusia. Motif burung hantu kemudian diterapkan pada sepuluh kap lampu duduk dan satu kap lampu dinding dengan judul : (1) Kap Lampu “*Territorial*”, (2) Kap Lampu “*Owlet*”, (3) Kap Lampu “*Perburuan Burung Hantu*”, (4) Kap Lampu “*Save me*”, (5) Kap Lampu “*Sang Pemburu*”, (6) Kap Lampu “*Alone*”, (7) Kap Lampu “*Sang Pengintai*”, (8) Kap Lampu “*Kehidupan*”, (9) Kap Lampu “*The Expression of an Owl*”, (10) Kap Lampu “*The Dream of an Owl*”, (11) Kap Lampu “*Pengetahuan dan Kebijaksanaan*”.

Kata kunci: *Burung Hantu, Tatah Sungging Kulit, Kap Lampu Kulit*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan seni yang beraneka ragam salah satu dari sekian banyak kebudayaan seni adalah seni tatah sungging kulit yang merupakan hasil asli kebudayaan Indonesia. Menurut Sunarto (1986: 1) seni tatah sungging kulit adalah kelompok seni kriya kulit yang menggunakan bahan baku kulit mentah (*parkamen*) dari kulit binatang dengan teknik ditatah dan disungging untuk mewujudkan karya.

Seni tatah sungging kulit sudah dikenal lama pada zaman dahulu. Berdasarkan sejarah, seni tatah sungging kulit telah lama dikenal di Indonesia. Seperti dalam karya sastra Harjuna Wiwaha karangan Empu Kanwa pada tahun 1019 M. Menurut Sunarto (1989: 32) tertulis istilah *walulang inukir* yang berbentuk tokoh digunakan sebagai pertunjukan. Dapat diartikan pada masa raja Airlangga di Jawa Timur telah mengenal teknik ukir pada *walulang* (kulit binatang).

Sejarah keberadaan seni tatah sungging kulit telah memberikan penjelasan bahwa pada masa dahulu, seni tatah sungging kulit digunakan untuk membuat karya seni yang berkesan agung dan menjadi barang *kelangenan* (benda yang menjadi kegemaran para raja). Sunarto (2008: 3) menyebutkan bahwa seni tatah sungging kulit di Jawa, hingga sekarang tetap berkembang terutama di Jawa Tengah, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta dan

Surakarta (Solo). Kedua daerah yang berbeda propinsi itu cukup dikenal sebagai daerah seni tatah sungging kulit.

Karya yang dihasilkan seni tatah sungging kulit adalah karya budaya yang telah menjadi barang kesukan bangsa Indonesia. Seiring perkembangan zaman seni tatah sungging kulit mengalami kemajuan, meskipun bentuk karya yang dihasilkan masih bertumpu pada karya tradisi. Karya seni tatah sungging kulit sekarang perkembanganya telah mengarah kepada pemenuhan kebutuhan masyarakat modern. Karya seni tatah sungging kulit yang dihasilkan salah satunya adalah kap lampu kulit (Sunarto, 2008: 4).

Selain memiliki kebudayaan yang beraneka ragam, Indonesia adalah negara yang kaya akan sumber daya alam. Kekayaan alam Indonesia bisa dilihat dari kekayaan laut, darat, dan kekayaan lain yang terkandung di alam Indonesia termasuk kekayaan flora dan fauna. Kekayaan Indonesia sangat berlimpah salah satu faktor yang menyebabkan tingginya keanekaragaman fauna adalah luasnya wilayah tropis Indonesia, selain itu keanekaragaman fauna atau hewan di indonesia juga disebabkan oleh garis *wallace*. Garis *Wallace* adalah garis yang memisahkan wilayah geografi fauna Asia dengan Australia. Terdapat pula wilayah peralihan kedua tipe fauna tersebut.

Indonesia memiliki keanekaragaman fauna diantaranya burung. Indonesia memiliki banyak jenis burung. Beberapa jenis burung adalah burung hantu. Burung hantu memiliki keanekaragaman dalam ukuran tubuh. Mereka hidup di padang pasir, hutan tropis, sepanjang pantai, di kebun, di hutan, bahkan di daerah kutub yang bersalju. Burung hantu memiliki ciri-ciri fisik yang berbeda dari

burung lain, diantaranya memiliki mata yang besar dan burung hantu tidur di siang hari karena pada malam hari burung hantu memburu mangsa. Burung hantu memiliki pendengaran dan penglihatan yang peka pada malam hari.

Seiring dengan pertumbuhan populasi burung hantu, pertumbuhan populasi manusia yang terus meningkat. Burung hantu sebagai burung yang mengeram semakin lama semakin jarang ditemui dikarenakan banyak yang ditembak untuk dijadikan hiasan yang sangat indah (Ensiklopedia, 1989: 171). Kondisi semakin memburuk dengan semakin maraknya perdagangan, penjualan dan pemburuan hewan-hewan langka masih terus dilakukan oleh sekelompok oknum yang tidak bertanggung jawab, walaupun faktor alam juga mempengaruhi kondisi burung hantu.

Banyak masyarakat belum mengetahui tentang keistimewaan yang khusus pada burung ini. Namun saat kita mau mengkaji lebih dalam, maka banyak hal yang akan kita ketahui tentang burung hantu. Burung hantu memiliki pengaruh cukup penting bagi ekosistem alam, sehingga penulis tertarik mengambil judul “Burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit” yaitu karena burung hantu mempunyai ciri fisik dan sifat yang khas dan menarik dibandingkan dengan burung lainnya. Burung hantu adalah hewan *nokturnal* sebab lebih banyak aktif pada malam hari. Burung hantu memiliki penglihatan yang tajam, dan pendengaran yang peka saat berburu mangsanya di malam hari. Burung hantu memiliki bulu sayap yang sangat halus, sehingga pada waktu terbang memburu mangsanya tidak menimbulkan bunyi. Burung hantu tidak bisa memutar bola matanya yang besar, oleh karena itu burung

hantu akan memutarakan kepalanya hingga 270 °, Burung hantu adalah burung predator yang tidak memiliki gigi, sehingga burung hantu dapat menelan bulat-bulat mangsanya seperti hewan tikus, kadal dan lain-lain. Burung hantu memiliki sifat penyendiri tidak seperti burung lainnya. Diantara keunikan ini yang membuat penulis ingin mengambil objek tentang burung hantu. Begitu banyak hal yang dapat diangkat menjadi sebuah motif dari tingkah laku dan sifat burung hantu.

Pengembangan dari motif hasil gubahan burung hantu ini dapat kita terapkan pada berbagai jenis kap lampu kulit dari kap lampu duduk, dan kap lampu dinding. Bentuk burung hantu yang akan diekspresikan kedalam karya seni kulit dibuat dengan gaya dekoratif terdapat motif ornamen didalamnya disertai dengan kreativitas penulis dalam menciptakan karya seni berserta objek-objek pendukung lain seperti terdapat daun, sulur, bunga, manusia, hewan pendukung seperti tikus, dan gajah. Kap lampu kulit ini menggunakan gaya dan warna modern, di zaman yang modern tetapi tidak meninggalkan sisi ketradisionalan yang terdapat dalam seni tatah sungging kulit.

Dengan adanya kap lampu kulit ini, penulis ingin mengingatkan dan menumbuhkan rasa cinta kepada siapa saja yang melihat karya ini untuk selalu menjaga flora dan fauna khususnya burung hantu dan tetap melestarikan kriya kulit agar tak punah di negeri sendiri. Maka dari itu, dari keunikan burung hantu mulai dari ciri-ciri bentuk fisik burung hantu, tingkah unik atau perilaku burung hantu, makanan dan cari makan burung hantu, dan hubungannya dengan manusia, penulis tertarik mengambil objek burung hantu sebagai karya seni, sehingga burung hantu layak dijadikan objek karya kap lampu kulit.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Seni tatah sungging kulit merupakan kelompok seni kriya kulit yang menggunakan bahan baku kulit mentah (*parkamen*) dari kulit binatang dengan teknik ditatah dan disungging untuk mewujudkan karya.
2. Indonesia memiliki keanekaragaman fauna diantaranya burung. Indonesia memiliki banyak jenis burung. Beberapa jenis burung diantaranya adalah burung hantu. Burung hantu memiliki sekitar 130 spesies burung hantu.
3. Keunikan burung hantu yaitu hewan yang aktif pada malam hari untuk mencari makan, memiliki penglihatan yang lebih peka dari manusia, memiliki pendengaran yang tajam.
4. Keberadaan burung hantu semakin memburuk dengan maraknya perdagangan, penjualan dan pemburuan burung hantu yang masih terus dilakukan oleh sekelompok oknum yang tidak bertanggung jawab.
5. Proses persiapan dan perwujudan karya seni kap lampu kulit yang menampilkan objek burung hantu.
6. Burung hantu sebagai objek penciptaan karya kap lampu kulit.

C. Pembatasan Masalah

Penciptaan karya kap lampu kulit dengan tema burung hantu yang akan diterapkan pada media kulit memiliki cakupan permasalahan yang luas, maka

perlu adanya pembatasan masalah untuk menghindari meluasnya pembahasan.

Adapun pembatasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Keunikan atau ciri utama fisik dari burung hantu dibandingkan burung lainnya yaitu mengenai bentuk fisik burung hantu, tingkah unik atau perilaku burung hantu, sejarah perkembangan burung hantu, makanan dan cari makan burung hantu, klasifikasi burung hantu dan hubungannya dengan manusia. Burung hantu sebagai objek utama penciptaan karya seni kap lampu kulit. Burung hantu yang akan digunakan sebagai objek yaitu burung hantu gereja, burung hantu telinga panjang dan burung hantu hutan.
2. Penciptaan kap lampu kulit dengan judul: Burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit ini diterapkan pada dua jenis kap lampu yaitu kap lampu duduk dan kap lampu dinding.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah disebutkan di atas, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penciptaan motif ornamen pada kap lampu dengan mengubah bentuk burung hantu berdasarkan ciri fisik, perilaku dan kebiasaan burung hantu.
2. Bagaimana penerapan motif burung hantu pada kap lampu kulit dengan teknik tatah sungging kulit.
3. Bagaimana hasil penciptaan karya kap lampu dengan judul burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit.

E. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya kap lampu kulit dengan judul “Burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit” adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan motif ornamen dengan mengubah bentuk burung hantu berdasarkan ciri fisik, perilaku dan kebiasaan burung hantu.
2. Menerapkan motif burung hantu pada kap lampu kulit dengan teknik tatah sungging kulit.
3. Untuk menghasilkan kap lampu sebagai benda fungsional (*applied art*) dengan aspek keindahan menggunakan bahan kulit dengan objek burung hantu.

F. Manfaat

Manfaat yang hendak dicapai dalam penciptaan kap lampu dengan judul “Burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit” adalah sebagai berikut:

1. Manfaat yang dicapai bagi diri sendiri, diharapkan dapat menjadikan pengembang kreativitas dalam menciptakan karya seni kap lampu kulit dan dapat dijadikan motivasi agar berkarya lebih baik untuk terciptanya karya yang estetis dan fungsional.
2. Manfaat bagi mahasiswa, semoga penciptaan karya kap lampu dengan judul “Burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit” ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menambah wawasan mengenai kap

lampu kulit dengan judul burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit.

3. Manfaat bagi lembaga, penciptaan karya seni dengan judul burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit ini diharapkan dapat menambah referensi dan koleksi, serta dapat digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya yang akan datang.
4. Manfaat bagi masyarakat, sebagai bahan informasi kepada masyarakat mengenai kerajinan kap lampu kulit.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Seni, Seni Rupa (seni murni dan seni kriya)

Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (karya Ki Hajar Dewantara Bagian Pertama: Pendidikan, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta, 1962) dalam (Susanto, 2003: 354). Buku “*Approaches to Art in Education*” tulisan Laura H. Champman (1978) menguraikan bahwa setiap karya seni memiliki hubungan dengan fungsi, apakah itu fungsi pribadi, sosial, pendidikan, agama, politik, hiburan, pendidikan. Seni telah disadari keberadaannya sehingga perkembangan manusia dalam menciptakan dan menggunakan seni semakin dapat dirasakan, bahkan setiap bidang ilmu memiliki kaitan yang erat dengan kaidah ilmu seni rupa. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan.

Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori yaitu seni rupa murni, kriya dan desain. Menurut teori Charles Batteaux (1713-1780) dalam buku (Setiawati, 2006: 16) fungsi seni dapat dibagi menjadi fungsi seni murni (*fine art*) dan fungsi seni terapan (*applied art*). Seni murni berkaitan erat dengan citra rasa ekspresi seorang seniman sebagai bentuk curahan pengalaman hatinya yang disampaikan kepada orang lain melalui media seni (Setiawati, 2006: 16). Kriya secara harfiah berarti kerajinan atau dalam bahasa Inggris disebut *craft*. Seni Kriya adalah

cabang seni rupa yang sangat memerlukan keahlian kekriyaan (*craftsmanship*) yang tinggi seperti ukir, keramik, anyaman (Susanto, 2012: 231).

B. Tinjauan Kriya Kulit

Kriya kulit dikenal beberapa kelompok, yang salah satunya adalah kriya kulit tatah sungging, yang kemudian disebut dengan seni tatah sungging kulit (Sunarto, 1986: 1). Seni kriya, seni untuk memenuhi kebutuhan manusia yang menonjolkan aspek estetika atau keindahan dan juga *use* atau kegunaanya untuk kebutuhan sehari-hari. Bentuk karya seni kriya amat beragam. Beragam pula bahan alam yang digunakan. Dari sejumlah seni kriya Nusantara, ada yang tetap mempertahankan ragam hias tradisional dan ada juga yang sudah masuk dalam gaya modern sesuai dengan perkembangan zaman.

1. Pengertian Kulit

Pengertian kulit itu sendiri adalah kulit merupakan lapisan luar dari tubuh binatang yang menjadi suatu kerangka luar di mana bulu binatang tumbuh. Dalam Ensiklopedia Indonesia dijelaskan bahwa kulit adalah lapisan badan yang melindungi badan atau tubuh binatang dari pengaruh seperti panas, pengaruh bersifat mekanis, kimia, serta pengantar suhu. Kulit mempunyai beberapa fungsi diantaranya sebagai indera perasa, tempat pengeluaran hasil pembakaran (*gegetahan*), sebagai pelindung dari kerusakan bakteri kulit, sebagai *buffer* terhadap pukulan, sebagai penyaring sinar matahari, sebagai pengatur peralatan tubuh hewan itu sendiri (Sugiyono dan G.Gunarto, 1979: 5). Dari beberapa

pengertian kulit dapat disimpulkan kulit merupakan lapisan luar tubuh atau badan yang melindungi badan dari pengaruh yang bersifat mekanis dan kimia.

2. Jenis-Jenis Kulit

Terdapat dua jenis kulit, pertama kulit yang sudah mengalami pengolahan yang disebut dengan penyamakan kulit atau yang disebut kulit *tersamak*. Kulit *tersamak* digunakan sebagai bahan baku peindustrian seperti sepatu, tas dll. Kedua, kulit yang belum mengalami pengolahan dengan bahan kimia. Kulit ini digunakan sebagai bahan utama untuk tatah sungging. Kulit ini dinamakan kulit *perkamen* atau kulit mentah (Sunarto, 2001: 10).

Sunarto (2001: 10) menyatakan bahwa tidak semua kulit binatang dapat menjadi bahan baku seni tatah sungging, jenis kulit yang berkualitas baik yang akan menghasilkan produk yang bermutu dan berkualitas, faktor yang mempengaruhi kualitas kulit bintang antara lain:

- a. Jenis binatang (ternak)
- b. Area geografi (asal) ternak
- c. Aktivitas ternak
- d. Masalah kesehatan ternak
- e. Usia ternak

3. Lapisan Kulit

Kulit merupakan suatu tenunan dari tubuh hewan yang terbentuk dari sel–sel hidup, yang merupakan satu kesatuan yang saling mengkait. Ditinjau dari *histologi* (ilmu jaringan tubuh), kulit terdiri dari tiga lapisan yaitu: lapisan

epidermis, lapisan *corium* (*derma*), dan lapisan *hypodermis* (*subcutis*). (Judoamidjojo, 1984: 5) Dalam buku Teknik Penyamakan Kulit untuk Pedesaan dijelaskan sebagai berikut:

- a. *Epidermis*, jaringan *epidermis* merupakan lapisan luar kulit yang terdiri dari lapisan epitel yang berkembang biak dengan sendirinya. Sel *epithel* ini tidak hanya tumbuh menjadi lapisan luar kulit, dapat menjadi rambut, kelenjar *sudoriferius* dan kelenjar *sebaceous*.
- b. *Corium* (*Derma*), *corium* berasal dari kata latin kulit asli. *Corium* terdiri dari serat-serat pengikat yang terdiri dari tiga tipe, yaitu : tenunan *collagen*, tenunan *elastin* dan tenunan *reticular*. Lapisan *reticula* pada kulit binatang besar 70-80 persen, sedangkan pada kulit hewan kecil 45-50 persen
- c. *Hypodermis* (*Subcutis*), *Subcutis* merupakan tenunan pengikat longgar menghubungkan *corium* dengan bagian lain tubuh. *Hypodermis* terdiri dari serat *collagen* dan *elastin*. Lapisan *hypodermis* dinamakan lapisan daging karena tempat penimbunan lemak.

Dari pengertian lapisan kulit dapat disimpulkan Kulit terbentuk dari sel-sel hidup dan terdiri dari tiga lapisan kulit yaitu lapisan *epidermis*, lapisan *corium* (*derma*), dan lapisan *hypodermis* (*subcutis*) yang mempunyai fungsi masing-masing di setiap lapisan.

4. Kerusakan Kulit

Kulit bintang ada yang bermutu baik, namun tidak jarang kita jumpai kulit yang kurang bermutu karena kulit mentah terdapat kulit yang rusak.

Kerusakan kulit dibedakan menjadi dua macam, yaitu kerusakan *ante-mortem* dan kerusakan *post-mortem* (Sunarto, 2008: 7) Dalam buku Seni Tatah Sungging Kulit yaitu:

- a. Kerusakan *ante-mortem*, kerusakan yang terjadi ketika hewan masih hidup. Kerusakan disebabkan oleh *modex* atau *demodecosis* (caplak dan kutu), penyakit (sampar lembu dan *trypanosomiasis*), umur yang tua, sebab mekanik (cap bakar, goresan duri, kawat berduri, tanduk, berbagai tekanan, sabetan cambuk, alat-alat pengendali).
- b. Kerusakan *post-mortem* adalah kerusakan yang terjadi pada waktu pengolahan kulit, seperti: pengulitan (pengulitan pada lantai yang kasar, pisau tumpul, kurang bersih), pengawetan (pembusukan, pecah-pecah, berkerut, plek-plek karena garam, penyimpanan dan transportasi).

Tidak semua kulit binatang dapat menjadi bahan baku seni tatah sungging. Kulit yang berkualitas baik yang akan menghasilkan produk yang bermutu dan berkualitas, selain itu perlu diperhatikan struktur kulit dalam membuat karya seni tatah sungging kulit. Struktur kulit adalah kondisi susunan serat kulit yang kosong atau padat, bukan tebal atau tipisnya lembaran kulit. Struktur kulit dapat dibedakan menjadi lima kelompok (Sunarto, 2008: 8):

- 1) Kulit yang strukturnya baik: Perbandingan antara berat, tebal, dan luasnya sesuai. Perbedaan tebal *croupon*, leher dan perutnya hanya sedikit dan dari bagian-bagian itu permukaanya rata.
- 2) Kulit brutal (*gedrongen*) : Kulit nampak tebal dibanding dengan berat dan luas permukaan. Perbedaan antara *croupon*, leher dan perutnya hanya sedikit.

- 3) Kulit yang struktur cukup: Tebal agak kurang dibandingkan dengan berat dan luas permukaan. Kulit berisi dan tebalnya rata.
- 4) Kulit yang strukturnya kurang baik: Bagian *croupon* dan perut tipis, sedangkan leher tebalnya cukup. Peralihan dari bagian tebal ke bagian tipis begitu mencolok. Luas bagian perut agak berlebihan hingga luas bagian *croupon* menjadi agak berkurang.
- 5) Kulit yang berstruktur jelek (buruk) : Bagian *croupon* tipis dan kulit tidak berisi, sedangkan kulit bagian perut dan leher agak tebal. Kebanyakan dari kulit binatang yang berusia tua, bagian *croupon* agak kurang dan bagian perut tebal.

Penulis dalam pembuatan kap lampu kulit dengan bahan kulit sapi dan kambing, penulis menggunakan kulit yang struktur cukup yaitu tebal *croupon* agak kurang dibandingkan dengan berat, luas permukaan atau kulit berisi, tebalnya rata dan penulis menggunakan kulit yang strukturnya baik yaitu perbandingan antara berat, tebal, luasnya sesuai atau perbedaan tebal *croupon*, leher dan perutnya hanya sedikit dan dari bagian-bagian permukaannya rata. Dengan menggunakan kulit kambing dan kulit sapi yang berstruktur baik dan cukup diharapkan kulit yang berkualitas baik yang akan menghasilkan produk yang bermutu dan berkualitas.

C. Tinjauan Teknik Tatah dan Sungging Kulit

Tatah sungging kulit merupakan seni kerajinan yang banyak ditemukan dalam proses pembuatan benda kerajinan yang terbuat dari kulit. Tatah sungging merupakan campuran perpaduan seni tatah dan sungging. Tatah atau menatah

berhubungan dengan pembuatan pola tembus berlubang, sedangkan sungging berhubungan dengan pemberian warna pada pola, sehingga kedua hal tersebut dapat dipadukan menjadi tatah sungging.

1. Tinjauan Tatah Kulit

Menatah yaitu membuat pola tembus berlubang. Tatahan kulit adalah tatahan yang tembus atau dalam ukiran kayu dinamakan *kerawangan* (Sunarto 2008: 11). Tatahan atau unsur-unsur tatahan (kombinasi) akan menentukan tingkatan kualitasnya, yang dibedakan menjadi lima kelompok yaitu: tatahan kasar, tatahan *ngrawit*, tatahan *wijag* dan tatahan *alus* (Sagio dan Samsugi, 1991: 158-159)

- a. Tatahan kasar adalah tatahan kulit yang tidak sesuai antara ukuran tatahan dengan bidang tatahan kulit yang ditatah. Tatahan kasar ini menghasilkan lubang tatahan yang besar-besar atau sebaliknya kecil-kecil, sehingga keharmonisan dan masing-masing unsur tatahan tidak diperhatikan dengan baik.
- b. Tatahan *agal* adalah tatahan kulit yang besar dilihat dari ukuran dan kesesuaian dengan bidang yang ditatah.
- c. Tatahan *ngrawit* adalah tatahan yang isian atau variasi tatahan dalam mengisi bidang tidak lengkap. Jenis tatahan ini dinamakan tatahan *remit*, yaitu tatahan yang secara keseluruhan unsur-unsurnya dibuat kecil-kecil ukurannya tetapi tidak luwes.
- d. Tatahan *wijang* adalah tatahan yang luwes baik berupa penerapannya maupun proporsi bentuknya. Tatahan *wijang* berupa tatahan lembut atau kecil-kecil, besar

namun keserasaian dari unsur-unsur baik.

- e. Tatahan alus adalah tatahan yang baik dari kualitas tatahan kulit, disamping unsur-unsur luwes tampak jelas. Keserasaian dan keharmonisan antara bagian satu dengan lainnya sangat diperhatikan sehingga mendekati kesempurnaan.

Beberapa buku telah memuat jenis tatahan sejak tahun 1935. Seperti buku Bab Natah sarto Nyungging inggit Wacucal yang ditulis oleh Sukir dalam bahasa dan huruf Jawa. Diuraikan dalam buku yang berjudul Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta, tulisan Sunarto, terbitan tahun 1989, juga mengenai hal tatahan dibahas dalam Wayang Kulit Gagrah Yogyakarta (Sunarto, 2008: 14).

Unsur dalam natah wayang kulit adalah bagian terkecil dari tatahan dalam kulit. Unsur-unsur tatahan yang telah disusun sesuai dengan aturan-aturan menghasilkan suatu tatahan yang rumit tetapi indah seperti yang dapat dinikmati pada tatahan wayang kulit. Dalam menatah kulit, kita harus tahu tentang unsur-unsur tatahan kulit tradisional agar keserasaian dan keharmonisan antara bagian satu dengan lainnya terlihat indah dan apik. Unsur-unsur tatahan kulit dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Tatahan *bubukan* adalah bentuk tatahan wayang kulit yang menyerupai rumah *bubuk* atau binatang perusak kayu yang berbentuk bulat-bulat dengan diameter sekitar 0,2 mm atau lebih. Dalam tatahan wayang kulit berbentuk bulat-bulat itu digunakan untuk membentuk suatu garis, sehingga nampak lembut. Penggunaan tatahan *bubukan* ini mempertimbangkan masalah teknik, sehingga muncul tatahan dengan sebutan *bubukan loro-loro*, *bubukan telu-telu* dan seterusnya.

Jenis tatah ini difungsikan untuk menatah bagian garis pokok dari struktur bentuk busana wayang, terutama untuk tokoh-tokoh wayang yang berukuran kecil-kecil.



Gambar 1 : **Tatahan Bubukan**

- 2) Tatahan *semut dulur* bentuknya adalah empat persegi panjang dengan sisi lebar melengkung ke dalam, yang tersusun berjajar membentuk suatu garis.



Gambar 2 : **Semut Dulur**

- 3) Tatahan *langgatan* atau sering disebut juga dengan istilah *tratasan* (Sukir, 1935: 6), berupa tatahan yang berbentuk sebuah alur empat persegi panjang dengan sisi lebar melengkung ke luar, bentuk tatahan ini hampir sama dengan tatahan *semut dulur*, bedanya terletak pada bagian panjang dan pada sisi lebarnya melengkung keluar.



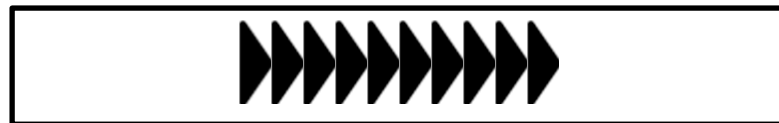
Gambar 3 : **Tatahan Langgatan**

- 4) Tatahan *inten-inten* adalah salah satu unsur tatahan kulit tradisional yang dalam kegunaanya untuk membuat sesuatu yang menggambarkan intan, permata atau berlian suatu benda yang sangat erat dengan kehidupan istana pada masa lalu.



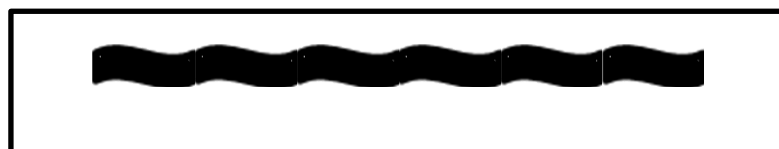
Gambar 4 : **Tatahan Inten-inten**

- 5) Tatahan *Wajikan* merupakan unsur tatahan wayang kulit yang berfungsi sebagai pelengkap dari jenis tatahan *inten-inten*. Bentuknya mengambil bentuk irisan *wajik* (salah satu makanan khas jawa, yang dibuat dari beras ketan dan gula jawa) yaitu segi tiga.



Gambar 5 : **Tatahan Wajikan**

- 6) Tatahan *kawatan* disebut juga dengan gubahan, tatahan ini bentuknya berupa perulangan beberapa *langgatan* lengkung yang tersusun berjajar menyamping dan berselang-seling, sehingga membentuk guratan-guratan kulit yang kecil seperti kawat.



Gambar 6 : **Tatahan Kawatan**

Dalam penciptaan karya kap lampu kulit dengan judul “Burung Hantu Sebagai Ide Penciptaan Motif Ornamen Pada Kap Lampu Kulit” penulis menggunakan unsur-unsur tatahan seperti tatahan *bubukan*, tatahan *semut dulur*, tatahan *langgatan*, tatahan *bubuk iring*, tatahan *inten-inten*, tatahan *wajikan* agar menghasilkan karya kap lampu kulit yang indah.

2. Tinjauan Sungging Kulit

Sungging berasal dari kata Jawa kuno yaitu *sunggi* dan *ing* yang artinya meninggikan atau meningkatkan dari bentuk yang masih sederhana diperindah menjadi bentuk yang paling indah. Sungging merupakan suatu sistem finishing (perwarnaan) dengan teknik yang khusus. Menyungging menggunakan warnanya berbentuk gradasi atau tingkatan warna dengan batasan warna satu dengan lainnya tampak jelas. Seni sungging disamping akan memperoleh kesan keagungan, namun juga memperoleh simbolis dari kehidupan masyarakat pendukungnya. Penerapan warna bertingkat dari warna tua (gelap), ditambah dengan garis-garis hitam yang halus yang disebut dengan *cawen* (*cawi*) atau titik-titik hitam halus yang dinamakan dari *drenjeman* adalah lambang bahwa hidup adalah tumbuh dan didalamnya akan terdapat suka dan duka (Sangkono, 1985: 4). Bila ditinjau secara rasional sunggingan merupakan suatu sistem pemecahan masalah komposisi (kombinasi) dari warna-warna mencolok dan kontras menjadi warna-warna yang segar dan serasi (Sukasman, 1986: 20).

Seperti seni rupa lainnya, seni tatah sungging mengalami perkembangan yang pesat. Karya kriya kulit dalam hal pewarnaan mengalami banyak

perubahan yang menyangkut tentang teknik, tata warna dan nilainya, pada zaman seperti sekarang ini perwarnaan tidak berpegang pada teknik dan tata warna tradisi tetapi diganti dengan teknik lain yang dapat memberikan suatu tata warna yang baik. Oleh karena itu yang menjadi pokok perhatian adalah mengenai harmonisasi suatu komposisi warna agar lebih menarik. Tidak lagi diperhatikan komposisi warna sekunder seperti dalam sungging, tetapi banyak diterapkan warna tertier (Lommelarrs, 1968: 5).

Dalam penciptaan karya kap lampu kulit dengan judul “Burung Hantu Sebagai Ide Penciptaan Motif Ornamen Pada Kap Lampu Kulit”. Warna sangat penting, penulis menggunakan warna-warna mencolok dan kontras menjadi warna-warna yang segar dan serasi. Penulis menggunakan warna mulai dari warna muda hingga warna tua agar memunculkan komposisi warna lebih menarik.

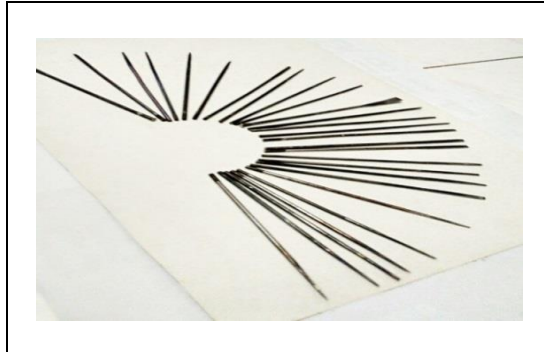
D. Alat – Alat dan Bahan Penciptaan Karya Kap Lampu Kulit

Sebelum pembuatan karya kap lampu kulit, tentunya harus mempersiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses penciptaan. Dengan alat yang lengkap dan bahan yang berkualitas baik akan mempermudah dalam proses penciptaan karya.

1. Alat-alat penciptaan karya kap lampu kulit

Alat yang digunakan dalam proses penciptaan karya kap lampu kulit harus memiliki standar yang baik, agar keamanan, kenyamanan pembuat terjaga, dan memudahkan dalam proses penciptaan karya kap lampu kulit. Alat-alat yang digunakan dalam penciptaan karya kap lampu kulit adalah sebagai berikut:

a. **Tatah**



Gambar 7 : **Pahat Kulit**

Peralatan yang dibutuhkan dalam proses natah kulit salah satunya, seperti tatah (pahat kulit), *Panduk* (kayu landasan), *ganden* (palu atau pemukul yang terbuat dari kayu), *tindih* dan malam (lilin batik). Tatah atau pahat kulit terbuat dari baja murni yang ditempa hingga tajam. Pada dasarnya tatah kulit mempunyai lima macam bentuk yang dibuat berbagai macam ukuran (Sugiyono dan G. Gunarto, 1979 : 57-58). Ada perbedaan dalam menyebut dan memberikan nama pada tatah kulit di masing-masing daerah, seperti tatah *pemilah* atau tatah *lantas*, tatah *penguku* atau tatah *kuku*, dan lain sebagainya.

Jumlah tatah kulit menentukan karya yang dihasilkan dengan tatah yang lengkap menghasilkan karya yang baik. Dibutuhkan sedikitnya lima belas buah tatah untuk menghasilkan karya, untuk membuat barang tatah sungging yang sempurna memerlukan 35 buah (Sunarto, 1985: 32). Macam- macam tatah anatra lain :

- 1) Tatah *Penguku*, tatah yang berbentuk seperti kuku dari jari-jari manusia, yaitu lengkungan sepertiga lingkaran yang memiliki lebar 2mm – 5mm. Tatah yang berbentuk datar pada ujung tatahan tersebut.

- 2) Tatah *Pemilah*, tatah yang pipih pada ujungnya berfungsi untuk membuat garis lurus. Tatah pemilah memiliki ukuran 2mm-5mm. Tatah pemilah yang terkecil dinamakan tatah *wajikan* atau *untun-untun*.
- 3) Tatah *Bubukan*, tatah *bubukan* disebut juga tatah *pembubuk*, tatah ini berbentuk setengah lingkaran pada ujungnya. Tatah *bubukan* ini berukuran 0,5mm-1,5mm.
- 4) Tatah *Corekan*, tatah *corekan* bentuknya sama dengan jarum tangan yang runcing pada ujungnya, tatah ini digunakan untuk menyorek atau membuat garis pada permukaan kulit.
- 5) Tatah *Delingan*, tatah *delingan* berbentuk pipih pada ujungnya berbuat menyerong atau miring. Tatah ini juga disebut sebagai tatah wali. (Widodod, 1984:15). Tatah *delingan* memiliki ukuran lebih kurang 5mm. Fungsi tatah *delingan* digunakan untuk *ndeling* yaitu menghilangkan sudut pada potongan kulit terutama bagian kulit yang tebal agar tidak tajam.

Dalam penciptaan karya kap lampu kulit dengan judul “Burung Hantu Sebagai Ide Penciptaan Motif Ornamen Pada Kap Lampu Kulit” penulis menggunakan macam-macam tatah dari tatah *penguku*, tatah *pemilah*, tatah *bubukan*, tatah *corekan*, tatah *delingan* Penulis dalam penciptaan karya kap lampu kulit menggunakan bermacam-macam tatah karena setiap tatah memiliki fungsi yang berbeda-beda untuk menghasilkan karya yang baik.

b. Pandhuk (Kayu Landasan) dan Genden (pemukul kayu)



Gambar 8 : **Pandhuk dan Genden**

Pandhuk disebut pula dengan istilah pandukan yaitu kayu landasan yang digunakan dalam proses natah kulit. *Panduk* dibuat dari kayu yang dipotong melintang. Selain *pandhuk*, mentah kulit dibutuhkan alat yang berfungsi untuk memukul tatah agar dapat menembus kulit yang disebut *genden*. *Genden* terbuat dari kayu yang mempunyai persyaratan keras, padat dan ulet agar tidak lekas rusak. Pemukul kayu terdiri dari dua bagian yaitu bagian kepala yang berbentuk bulat (dapat berbentuk persegi) bagian lain adalah tangkainya.

c. Kuas

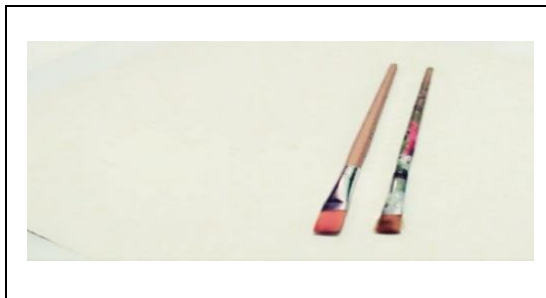


Gambar 9 : **Kwas**

Kuas untuk menyungging terbuat dari kayu atau bambu ujung rambut atau kulit binatang yang kaku dan halus. Jenis kwas yang dibutuhkan dalam

menyungging kulit dapat dibedakan menjadi empat jenis dengan pemakaian yang berlainan. Masing-masing jenis kwas sedikitnya mempunyai tiga ukuran, yaitu ukuran besar, sedang dan kecil. Hali ini untuk memenuhi kebutuhan dalam proses sungging serta disesuaikan dengan bidang yang diberi warna.

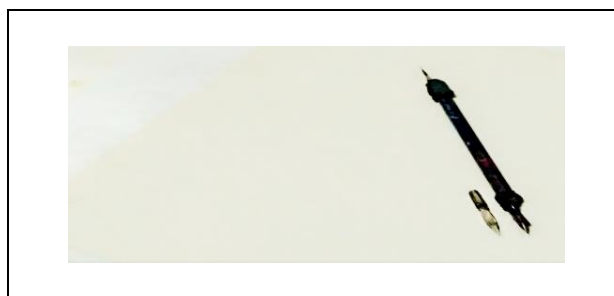
d. Kuas Cat Dasar



Gambar 10 : Kwas Cat Dasar

Kuas cat dasar memiliki bentuk yang khusus, yaitu kwas dengan ujung datar, dengan bentuk yang demikian akan lebih mudah mengoleskan warna pada bidang kulit secara merata. Kuas cat dasar digunakan untuk mendasari bidang kulit yang agak besar, agar cat yang dioleskan kebidang kulit lebih rata dan rapi.

e. Pen Kodhok



Gambar 11 : Pen Kodhok

Pen *kodhok* alat sungging untuk membuat guratan-guratan yang agak besar, untuk membuat isian-isian atau variasi hiasan dalam seni tatah sungging

kulit. Alat ini berbentuk seperti pena yang dipakai untuk menggambar ilustrasi, sket dan lain-lain. Dalam pemakaian pen *kodhok* harus berulan-ulang yang dicelupkan kedalam tinta atau cat agar guratan atau garis yang dihasilkan terlihat jelas.

f. Malam tawon (lilin batik)

Malam tawon disebut juga dengan lilin batik, lilin batik memiliki peran penting sebagai sarana melicinkan pahat sewaktu pada proses menatah berlangsung. Pada waktu tatah akan digunakan untuk menatah kulit, terlebih dahulu ditusukan pada tawon, sehingga pada waktu akan mentah bagian ujung pahat akan tertempel sedikit tawon yang membuat pahat menjadi licin.

g. Batu Asah

Batu asah didalam seni tatah sungging kulit dikenal dengan sebutan *wungkal*. Ada dua macam *wungkal* yaitu *wungkal* alami dan buatan. Batu asah yang digunakan untuk mengasah tatah kulit dipilih batu yang keras dan halus yang dapat menajamkan tatah. Dalam mengasah tatah dengan cara mengasah dengan menggunakan sudut batu asah agar memudahkan dalam proses menajamkan tatah.

h. Pensil

Pensil digunakan untuk membuat pola sebelum digunakan untuk tinta atau diberi warna. Dalam pembuatan pola menggunakan pensil, biasanya menggunakan pensil HB atau pensil B karena pensil HB dan B memiliki kelunakan yang sedang tidak terlalu tebal garis yang dihasilkan, sehingga mudah untuk dihapus.

i. Tempat Penampung Warna

Proses menyungging kulit diperlukan tempat untuk menampung, penyampur dan pengolah warna karena dalam menyungging kulit banyak memakai warna-warna campuran yang beraneka macam, sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.

j. Penggaris

Penggaris adalah alat untuk mengukur suatu benda. Penggaris digunakan untuk membantu mempermudah membuat garis pada tepi kulit agar warna lebih rapi. Dalam pembuatan kap lampu kulit ini penggaris mempunyai peran penting untuk memudahkan penulis dalam membuat garis agar cat tidak keluar pada bidang kulit.

k. Spidol

Spidol putih digunakan untuk merapikan pinggir-pinggir warna pada kulit yang sudah diwarnai agar rapi dengan adanya spidol membuat outline lebih terlihat jelas. Spidol yang digunakan penulis dalam pembuatan atau penciptaan karya kap lampu kulit ini menggunakan warna putih dan hitam.

l. Jarum dan benang

Jarum dan benang digunakan untuk menjahit kulit kulit. Dalam penciptaan kap lampu kulit ini kulit dan kerangka kap lampu kulit dijahit agar menyatu dan lebih kuat.

m. Lem

Lem digunakan untuk membantu merekatkan kulit di kerangka kap lampu sebelum proses penjahitan. Lem yang digunakan adalah lem g.

2. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kap lampu kulit

Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya kap lampu kulit harus memiliki kualitas yang baik agar produk yang dihasilkan lebih tahan lama. Adapun bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kap lampu kulit yaitu:

a. Kulit Sapi

Kulit sapi merupakan salah satu bahan yang digunakan sebagai bahan baku tatah sunting kulit. Kulit sapi harus mengalami pengolahan yang menyangkut tentang penanggalan bulu dan menipiskanya. Kulit sapi memiliki sifat kaku dan mudah melengkung bila kondisi lingkungan sekitar panas, tapi akan mudah kendur dalam keadaan lembab.

b. Kulit Kambing

Kulit kambing dapat digunakan sebagai bahan tatah sunting. Kulit kambing memiliki sifat kulit yang kurang tebal berbeda dengan kulit sapi, tetapi kulit kambing mudah untuk dibentuk dalam pembuatan kap lampu kulit.

c. Pewarna Modern

Bahan pewarna modern menggantikan bahan warna tradisional. Bahan pewarna modern yang dipakai untuk menyunting kulit menggunakan pewarna cat yaitu *acrylic*, *mowilex* yang memiliki warna modern dan tidak cepat pudar.

d. Prada

Prada adalah bahan pewarna berwarna emas cara pemakaian dengan di cairkan memakai tiner. Prada digunakan untuk bahan pewarna yang diterapkan pada kulit cara pemakianya bisa menggunakan kuas atau pen *kodhok*.

e. PiloX Clear

PiloX clear memberikan manfaat agar lebih awet dan tahan lama. Bahan penutup tidak berpengaruh terhadap warna dalam sunggingan dan tidak berpengaruh pada kulit. Bahan penutup yang dipakai yaitu bahan penutup modern dengan alat semprot (*sprayer*).

f. Kerangka Besi

Bahan untuk membuat kerangka kap lampu kulit terbuat dari besi. Menggunakan bahan besi karena besi lebih kuat dibandingkan kerangka kayu. Bahan kerangka besi bias digunakan bertahun-tahun asalkan cara perawatannya benar tidak diletakan ditempat yang mudah terkena air agar cepat karatan.

g. Tali Rotan

Tali rotan digunakan untuk menghias kerangka besi agar terlihat tidak kosong. Dengan dihias menggunakan tali rotan kap lampu kulit tidak terlihat kosong dan lebih indah.

h. Mata Boneka

Mata boneka digunakan untuk memberi mata pada objek utama dan objek pendukung. Mata boneka yang dipakai yaitu mulai dari ukuran yang kecil hingga besar, menyesuaikan dari objek utam atau pendukungnya. Menggunakan mata boneka agar objek utama dan pendukun lebih terlihat indah.

E. Tinjauan Ornamen

Para ahli berpendapat bahwa, ornamen berasal dari kata *Ornare* (bahasa Yunani) yang berarti menghiasi (Soepratno, 1986: 1). Ornamen adalah setiap hiasan bergaya *geometrik* atau yang lainnya; ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari hasil kerajinan tangan (perabot, pakaian, dan lain-lain) dan arsitektur. Ornamen adalah pola hias yang dibuat dengan digambar, dipahat, dan dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni (Susanto 2012: 284). Dalam penggunaan ornamen ada yang menggunakan satu motif, dua motif, pengulangan motif, kombinasi motif dan *stilir* atau pengayaan.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa ornamen merupakan pola hias atau ragam hias yang dibuat dengan digambar, dipahat, dan dicetak pada suatu benda atau karya seni.

F. Tinjauan Motif

Motif adalah pola, corak, ragam atau elemen yang berbeda antara suatu lukisan satu dengan lainnya (Susanto, 2012: 267). Pada penciptaan kap lampu kulit ini penulis menggunakan motif utama, motif pendukung, motif isian adalah

1. Motif Utama

Motif utama pada kap lampu ini adalah motif binatang yaitu burung hantu. Penggambaran burung hantu dalam ornamen sebagian besar merupakan hasil gubahan, jarang berupa binatang secara natural, tapi hasil gubahan tersebut masih mudah dikenali bentuk dan jenis binatang yang diubah.

2. Motif Pendukung

Motif pendukung pada kap lampu ini yaitu motif yang terdiri dari tumbuh-tumbuhan, manusia dan binatang.

a. Motif Tumbuh-Tumbuhan

Penggambaran motif tumbuh-tumbuhan dalam seni ornamen dilakukan dengan berbagai cara baik natural maupun *stilir*. Dalam penciptaan kap lampu ini motif tumbuhan yang digunakan adalah daun dari pohon jati. Motif tumbuhan yang merupakan hasil gubahan sedemikian rupa susah untuk dikenali dari jenis dan bentuk tumbuhan apa sebenarnya karena telah diubah dan jauh dari bentuk aslinya.

b. Motif Manusia

Manusia sebagai salah satu obyek dalam penciptaan motif pendukung kap lampu ini. Dalam penciptaan kap lampu ini motif manusia yang digunakan adalah wanita. Penggambaran motif manusia dalam kap lampu ini dilakukan dengan cara *stilir*.

c. Motif Binatang

Motif pendukung pada kap lampu ini adalah motif binatang yaitu binatang gajah dan tikus. Penggambaran binatang gajah dan tikus dalam kap lampu ini sebagian besar merupakan hasil gubahan dan *stilir*, tapi hasil gubahan tersebut masih mudah dikenali bentuk dan jenis binatang yang diubah.

3. Motif Isian

Motif isian dalam kap lampu ini adalah motif geometris, motif yang tertua dari ornamen adalah bentuk geometris. Motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, persegiempat, dan lain-lain.

G. Tinjauan Tentang Dekoratif

Karya seni yang memiliki daya (unsur) (meng)hias yang tinggi atau dominan. Dekoratif tidak menampilkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secara datar, flat atau tidak menunjukkan ketiga dimensinya. (Susanto, 2012 : 100).

Dalam penciptaan karya, penulis tertarik dengan tema burung hantu kearah dekoratif yang dilakukan dengan *stilir* dan *deformasi*. *Deformasi* adalah perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya, sehingga hal ini memunculkan karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara : *deformasi*(perubahan), *simplifikasi* (penyederhanaan), *stilisasi* (penggayaan) (Susanto, 2012: 98).

Bentuk-bentuk objek burung hantu atau pendukungnya disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya. Penulis menggambar burung hantu dengan digayakan, kesan tentang burung hantu harus masih ada pada motif itu. Penulis dalam menciptakan karya dengan tema burung hantu menstilir objek

burung hantu dengan mengambil tema yang berkaitan dengan burung hantu seperti aktivitas burung hantu yang sedang berburu mangsa pada malam hari, burung hantu yang sedang bertenger di pepohonan, burung hantu yang sedang tidur di siang hari dan lain-lain yang berkaitan tentang aktivitas burung hantu. Dalam penciptaan karya kap lampu kulit dengan objek burung hantu, penulis menghasilkan karya kap lampu kulit menggunakan teknik tatah sungging yang diterapkan pada kulit mentah atau yang disebut kulit *parkamen*.

H. Tinjauan Tentang Burung Hantu

Burung hantu adalah burung pemangsa daging atau disebut *karnivora* bermata besar yang biasa berburu dalam kegelapan malam (Ardley, 1974: 5). Burung pemangsa yang memiliki bulu sangat halus. Matanya besar, mengarah kedepan sehingga penglihatan burung hantu sangat tajam dibandingkan dengan penglihatan manusia. Pendengaraan burung hantu sangat peka, sehingga burung hantu dapat menangkap bunyi gemerisik mangsanya sekalipun sangat pelan. Penglihatan dan pendengaran yang tajam, burung hantu mudah menemukan tikus dan bintang kecil pada malam hari.

Burung hantu adalah kelompok burung yan merupakan ordo *Strigiforms*. Ensklopedia (1989: 167) menyebutkan bahwa terdapat sekitar 130 spesies burung hantu. Burung hantu dibagi menjadi dua famili, yaitu : *Tytonidane* dan *Strigidae*. Famili pertama burung hantu gereja (*Tyto alba*), burung hantu rumput (*Tyto longimembris*) dan burung hantu cokelat (*Phodilus badius*). Kebanyakan *Strigidae* tergolong pada subfamili *Buboninae* atau burung sejati yang piringan

wajahnya secara umum lebih kecil dan pipih, jambul telinganya memiliki perkembangan tidak terlalu baik jika dibandingkan dengan yang lainya (Ensiklopedia, 1989: 167).

Burung hantu pada malam hari terbang mencari makan dan sekaligus mempertahankan wilayahnya terhadap gangguan dari saingannya, berbeda dengan burung lainya. Pada malam hari, kekuatan cahaya akan surut intensitasnya sampai minimal, tetapi burung hantu berbeda dari burung lainya dia dapat melihat dengan penglihatan 30 – 100 kali lebih peka pada manusia. Mata dan selaput beningnya besar. Lensanya lebih bundar burung hantu dibandingkan dengan burung lainya. Burung hantu tidak dapat memutarakan matanya sehingga harus memutarakan kepalanya jika ingin mengikuti gerakan suatu sasaran sebesar 270° (Ensiklopedia, 1989: 168).

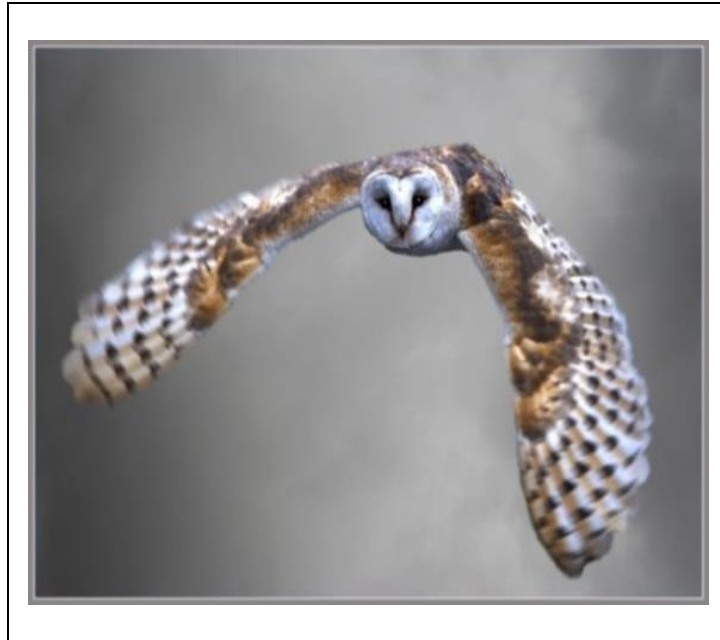
Kebanyakan burung hantu memiliki pendegaran yang sangat tinggi, tetapi burung hantu kurang begitu peka terhadap bunyi dengan frekuensi rendah, telinganya lebih peka pada frekuensi tertentu dibanding telinga hewan lain. Pada saat berburu dimalam hari kepekaan pada frekuensi tinggi dimanfaatkan dengan baik oleh burung hantu pada waktu berburu dalam gelap. Burung hantu pada malam hari dapat dilihat dengan caranya berkomunikasi. Burung hantu berkomunikasi dengan memperdengarkan pekikan, maka burung hantu berkomunikasi dengan sesama burung hantu yang berada dikejahuan dan juga mengumumkan kawasan kekuasaannya.

Burung hantu adalah burung *monogami* yaitu hanya kawin dengan satu burung hantu betina. Burung hantu kebanyakan adalah burung yang mengeram

dalam liang, meletakkan telurnya di celah, rongga dan di sarang burung pelatuk yang ditelantarkan. Telur burung hantu berwarna putih. Telur dan anak burung hantu selanjutnya dilindungi dari serangan musuh. Pengeraman dimulai dari telur pertama dihasilkan. Pengeraman dilakukan oleh burung hantu betina dan burung hantu jantan berburu mencari makan untuk burung hantu betina. Telur burung hantu menetas sesuai dengan urutannya merupakan penyesuaian terhadap keterbatasan makanan yang tersedia. Apabila terjadi kekurangan makanan, Anak tertua yang menghabiskan makanan tersebut dan sebaliknya yang lain akan mati kelaparan. Ketergantungan anak burung hantu untuk mencari makan pada orangtuanya terjadi sangat lama. Berberapa bulan setelah anak burung hantu meninggalkan sarang, orangtuanya masih tetap mencarikan makanan bagi anaknya, sementara anaknya belajar mengembangkan keterampilan berburu (Ensiklopedia, 1989: 170).

Seiring dengan perubahan jaman banyak burung hantu yang mengalami populasi naik dan turun dikarenakan semakin maraknya perdagangan, penjualan dan pemburuan burung hantu, selain dikarenakan ulah manusia populasi burung hantu juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Semakin padat populasi hewan mangsanya dalam suatu daerah semakin banyak burung hantu yang bermukim ditempat itu, dan sebaliknya apabila populasi mangsanya merosot tajam maka burung hantu akan mati kelaparan atau burung hantu yang belum sampai mati kelaparan akan berpindah tempat menuju kawasan pangan yang lebih baik (Ensiklopedia, 1989: 170).

1. Burung Hantu Gereja



Gambar 12: **Burung Hantu Gereja (*Tyto Alba Guttata*)**

Sumber: https://www.flickr.com/photos/hawkgenes_pictures/4478411131/in/photostream/ (diunduh : 27 Juni 2016)

Burung hantu gereja atau (*Tyto alba*). Sembilan spesies burung hantu gereja ditandai oleh karangan bulu berbentuk gambar jantung disekitar mata, tungkai panjang, dan adanya cakar di tengah setiap kaki, yang telah berkembang menjadi serupa sisir berbentuk gergaji yang digunakan untuk menyikat halus bulunya, juga ada perbedaan yang mencolok, yakni pada pergantian bulu ekor, yang rontok pertama kali adalah bagian yang paling tengah sedangkan pada spesies yang lain bulu yang pertama kali rontok adalah bagian yang paling pinggir. Burung hantu gereja merupakan salah satu diantara yang paling luas

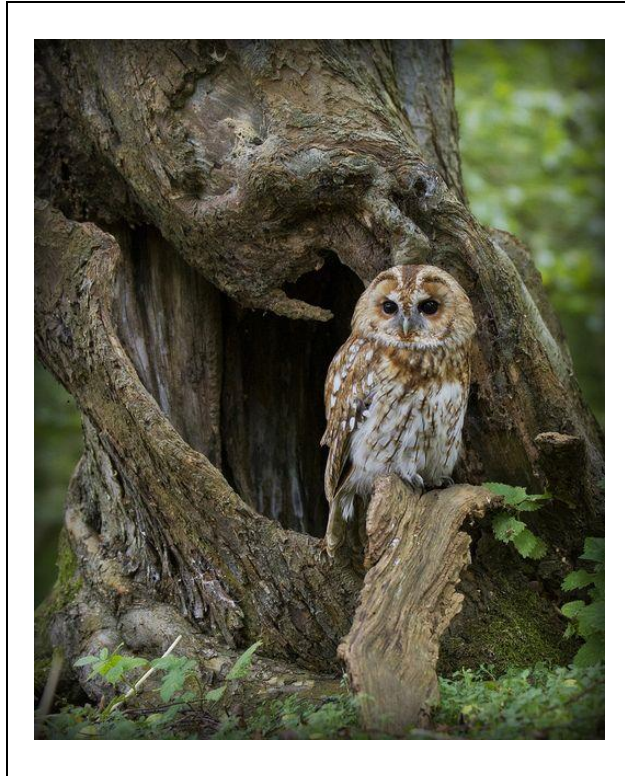
penyebarannya baik di Dunia Baru maupun di Afrika, Eropa, Asia Selatan dan Australia (Ensiklopedia, 1989:167).

Burung hantu gereja ada dua bentuk warna yang diketahui: bentuk warna gelap Eropa Utara (*Tyto alba guttata*) dengan warna kuning karat pada bagian bawah dan bentuk yang memiliki warna terang dengan warna bagian bawah lebih putih. Burung hantu gereja memiliki bulu yang paling indah diantara burung hantu lainnya, pada bagian punggung burung hantu berwarna kulit kayu manis, bagian bawah berwarna putih kuning, berbintik-bintik. Rumbai pada telinganya tidak terlihat (Ensiklopedia, 1989: 171).

Burung hantu gereja sebagian burung yang mengeram. Burung hantu gereja menempatkan telur-telurnya di menara tua, gedung tua, dan puing-puing gedung. Makanan burung hantu gereja ialah tikus dan burung-burung kecil. Burung hantu gereja berburu pada medan terbuka. Burung hantu gereja tidak melacak mangsanya dengan bantuan telinga tetapi matanya. Malam hari burung hantu gereja dapat melihat dengan jelas karena peka terhadap cahaya inframerah. Burung hantu gereja dapat melihat gerakan tikus yang berlarian dalam kegelapan, karena kepalanya diarahkan kepada sasarannya (Ensiklopedia, 1989: 171).

Burung hantu gereja semakin lama semakin jarang ditemui karena banyak dari spesies ini yang ditembak untuk dijual atau dijadikan sebagai hiasan yang indah, selain itu burung hantu gereja mencari lingkungan hidup yang dekat dengan manusia.

2. Burung Hantu Hutan



Gambar 13 : **Burung Hantu Hutan (*Strix Aluco*)**

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/347269821236841416/> (diunduh : 27 Juni 2016)

Burung hantu hutan (*Strix*) tanpa telinga memiliki mata hitam dan kebanyakan dari mereka memiliki tungkai berbulu, sayap bulat. Burung hantu hutan sebagian besar dijumpai dikawasan beriklim sedang baik di Dunia Lama maupun di Dunia Baru, kecuali di Australia dan Selandia Baru. Burung hantu hutan coklat (*Strix aluco*) terdapat hampir diseluruh Eropa dan beberapa tempat di Asia dan Afrika Utara (Ensiklopedia, 1989:167).

Burung hantu hutan adalah burung hantu hutan yang tinggal di hutan. Burung hantu hutan, burung yang tetap lestari apabila tidak pindah dari tempat pemukimanya di hutan atau daerah bersemak. Burung hantu hutan agar setiap kali

berburu memperoleh hasil yang memuaskan, maka burung itu harus benar-benar mengetahui setiap meter persegi daerah pemburuannya, bahkan jika pangan menjadi langka sekalipun, burung hantu hutan dapat berburu untuk memperoleh pangan setidak-tidaknya bagi dirinya sendiri (Ensiklopedia, 1989:170).

3. Burung Hantu Telinga Panjang



Gambar 14: **Burung Hantu Telinga Panjang (*Asio Otus*)**

Sumber: <https://www.flickr.com/photos/andy999/18146247223> (diunduh : 27 Juni 2016)

Burung hantu telinga panjang atau dalam bahasa latinya disebut *Asio otus*. Burung hantu telinga panjang terdapat di Eropah, Asia dan di Amerika Utara. Burung hantu telinga panjang memiliki mata bulat dengan mata berwarna kuning

bata. Burung hantu telinga panjang memiliki jambul telinga atau rumbai telinga yang panjang terlihat saat bertenger tetapi tidak terlihat saat terbang. Burung hantu jenis ini memiliki bulu yang panjang berwarna coklat dibagian atas dan agak pucat dibagian bawah. Burung hantu telinga panjang berburu pada waktu malam hari mangsanya adalah tikus, kadal dan lain-lain. Pada waktu siang hari burung hantu telinga panjang bertengger di pohon. Habitat burung hantu telinga panjang adalah di dalam hutan (Ensiklopedia, 1989:167).

I. Tinjauan Tentang Kap Lampu

Manusia membutuhkan penerang buatan untuk mendukung aktivitasnya, khususnya untuk melakukan kegiatan sehari-hari di rumah, sejak Thomas Alva Edison menemukan lampu sumber cahaya ini terus menemukan inovasi. Perkembangan yang demikian pesat membuat lampu tidak hanya berfungsi sebagai pengganti sinar matahari, namun juga sebagai penghias atau elemen dekoratif penting bagi rumah. Lampu bisa mempengaruhi desain atau tatanan rumah secara keseluruhan terutama pada malam hari. Lampu berperan sebagai sumber penerangan, Lampu bukan hanya menjadi elemen tambahan, namun juga pusat perhatian. Keistimewaan ini membuat desain lampu berkembang pesat melalui variasi kapnya (Akmal, 2006: 4)

Dalam kap lampu, pemilihan bola lampu harus disesuaikan dengan kebutuhan seberapa banyak cahaya yang dibutuhkan dalam sebuah ruangan. Bias cahaya lampu berfungsi sebagai sumber cahaya dalam sebuah ruangan. Pemasangan kap lampu harus disesuaikan dengan seberapa banyak bias cahaya

yang dibutuhkan dalam sebuah ruangan, hal ini berhubungan erat dengan pemilihan jenis bola lampu dan daya listrik yang dibutuhkan. Pemilihan warna bola lampu akan mempengaruhi suasana yang ada dalam sebuah ruang sehingga menambah kesan yang ingin ditampilkan dalam sebuah ruangan.

1. Jenis Kap Lampu

Jenis – jenis kap lampu yang dipakai penulis antara lain :

a. Kap Lampu Duduk

Lampu yang berukuran tidak terlalu besar yang biasanya diletakan di meja. Lampu duduk merupakan pelengkap interior digunakan untuk menghadirkan suasana hangat dan *homey*. Ukuran yang tidak terlalu besar membuat lampu ini sangat *fleksibel* dapat diletakan disemua tempat (Akmal, 2006: 21).

b. Kap Lampu Dinding

Lampu ini banyak dipakai untuk penerangan tambahan atau aksen. Sifat lampu aksen, cahaya yang diproduksinya tidak bisa menerangi ruang secara keseluruhan. Penyebaran cahyanya terbatas, hanya mampu menyinari dinding disekitar lampu (Akmal, 2006: 23).

2. Lampu dan Gaya Interior

Ragam dan desain lampu pada zaman modern ini sangat bervariasi sesuai dengan gaya interior rumah. Interior baru bisa dikatakan harmonis, antara lain jika menampilkan keserasian antara desain bangunan dengan elemen interiornya, termasuk kap lampu. Penulis memilih gaya modern dalam penciptaan kap lampu

kulit karena menghadirkan kesan mewah dalam rumah. Ornamen pada kap lampu juga memberikan kesan yang mewah pada ruangan.

3. Mengatur Letak Lampu

Dalam penciptaan kap lampu kulit penulis menempatkan kap lampu dengan cara mengatur letak kap lampu, yaitu :

- a. Terpusat: Meletakkan lampu di pusat ruangan merupakan langkah untuk mendapatkan cahaya yang menyebar rata keseluruh ruangan. Peletakan lampu seperti ini menghadirkan keseimbangan simetris dalam interior rumah (Akmal, 2006: 56).
- b. Sudut: Peletakan lampu disudut merupakan salah satu cara untuk menghidupkan sudut ruangan yang biasanya terabaikan (Akmal, 2006: 57).

4. Menata Lampu di Tiap Ruangan

Lampu sangat peting dalam hidup kita, dalam menata lampu harus disesuaikan dalam ruangan antara lain:

a. Ruang Tamu

Ruang tamu adalah tempat untuk menjamu dan menerima tamu. Jenis lampu yang cocok untuk ruang tamu adalah lampu berdiri dan lampu gantung. Dalam penataan lampu di ruang tamu cahaya yang diinginkan dalam ruangan ini biasanya yang menimbulkan kesan, hangat, aman dan bersahabat dengan posisi sinar tidak menyilaukan mata, serta sedapat mungkin mengoptimalkan tampilan hiasan atau pajangan dalam ruangan ini (Akmal, 2006: 37).

b. Ruang Duduk

Ruang duduk merupakan area favorit banyak orang dirumah, disini mereka menikmati waktu luang dengan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan hobi, seperti membaca buku, menonton tv, atau mendengarkan musik dan aktivitas lainnya. Jenis lampu yang cocok untuk ruang duduk adalah lampu duduk, lampu berdiri karena dapat digunakan sebagai sumber penerangan tambahan saat melakukan aktivitas membaca buku atau menonton televisi. (Akmal, 2006: 38).

c. Kamar Tidur

Kamar tidur adalah ruang yang digunakan untuk beristirahat. Jenis lampu yang cocok untuk ruang duduk adalah lampu duduk, lampu gantung. Cahaya dalam ruangan harus memiliki dua fungsi bisa terang dan bisa agak temaram, saat tidur mata bisa beristirahat dengan baik tanpa gangguan sinar yang menyilaukan (Akmal, 2006: 41).

J. Tinjauan Tentang Keindahan dan Estetika

Indah atau keindahan memiliki sudut pandang yang banyak dan para ahli seni memberi arti keindahan yang subyektif. Banyak pendapat yang mengarah pada pemberian makna, apresiasi, kesadaran dan rasa yang mengugah bagi penikmat. Keindahan (*beauty*) adalah sifat objek yang memberi kita kesenangan yang dapat kita peroleh dari perenungan sederhana atau melihat benda sebagaimana adanya (Mortimer Adler, *Six Great Idea*). Kesatuan dari hubungan – hubungan bentuk diantara penerapan – penerapan inderawi kita (Herbert Read, *Aesthetics and the Arts*, 1968 dalam (Susanto, 2012: 193).

Estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni. Estetika berasal dari bahasa Yunani “*aisthetika*” berarti hal-hal yang diserap panca indra. Estetika sering diartikan sebagai penerapan indera (*sense of perception*). Alexender Baumgarten (1714-1762) seorang filsuf jerman adalah yang pertama memperkenalkan kata “*aisthetika*”, sebagai penerus pendapat cottfried Leibniz (1646-1716). Baumgarten memilih estetika karena ia mengharapkan untuk memberika tekanan kepada pengalaman seni sebagai sarana untuk mengetahui (*the perfection of sentient knowledge*) dalam (Prawira, 2003: 11).

Pada penciptaan karya seni kap lampu kulit dengan judul burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit ini, keindahan yang dihadirkan penulis dalam penciptaan karyanya adalah motif utama yaitu burung hantu dan motif pendukungnya yang ditampilkan pada kap lampu kulit, teknik dari tatah sungging, bentuk-bentuk dari kap lampu kulit. Upaya ini untuk menambah keindahan dalam membuat karya seni kap lampu kulit.

K. Unsur-Unsur Seni Rupa

Keberadaan karya seni rupa dapat dinikmati karena adanya tampilan unsur-unsur seni rupa yang secara fisik dapat dilihat dari sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur ini diciptakan untuk mewujudkan sebuah citra tertentu sesuai pesan yang ingin disampaikan dari karya tersebut. Penggunaan unsur-unsur inilah perupa dapat mengatur keindahan komposisi yang tepat sehingga karya yang

dibuat menjadi berkualitas, bila pengaturan komponen-komponen tersebut tepat (Setiwati, 2006: 5). Unsur-unsur seni antara lain:

1. Garis

Garis adalah unsur seni rupa. Garis merupakan perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain (Setiwati, 2006: 6). Garis mempunyai fungsi antara lain:

- a. Memberikan *representasi* atau citra struktur, bentuk dan bidang (garis sering disebut garis kontur yang berfungsi sebagai batas atau tepi).
- b. Menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (*movement*), nilai irama (*rhythm*) dan nilai arah (*direction*) garis ini disebut garis grafis.
- c. Memberikan kesan matra (*dimensi*) dan kesan tekstur (garis ini sering disebut garis arsir atau garis tekstur).

Garis selalu dapat dinikmati secara visual pada hasil karya seni rupa. Pada penciptaan karya kap lampu kulit, penulis menggunakan unsur garis dalam setiap karyanya agar Menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (*movement*), nilai irama (*rhythm*) dan nilai arah (*direction*).

2. Tekstur

Tekstur adalah sifat dari sebuah permukaan pada benda atau bidang yang menjadi karakteristik yang dapat dilihat dan diraba dari benda tersebut. Tekstur memiliki perbedaan dalam dimensinya, tekstur semu adalah tekstur tiruan yang ditimbulkan oleh suatu kesan tertentu dari permukaan benda yang sengaja dibuat,

contohnya foto gambar kayu hanya mengesankan bahwa gambar tersebut permukaannya kasar dan hanya dapat dilihat kesanya. Tekstur alamiah adalah tekstur tekstur yang dapat diraba dan dilihat secara langsung oleh indra kita apakah permukaannya kasar, halus atau seperti urat kayu atau batu (Setiwati, 2006: 7).

Pada penciptaan karya kap lampu kulit, karya permukaan kap lampu akan dibuat bertekstur semu untuk memberikan watak tertentu pada bidang permukaan yang dapat menimbulkan nilai estetik.

3. Warna

Seni rupa didasarkan kepada unsur *visual* (penglihatan) sehingga warna sangat berperan dalam menciptakan kesan dan artistik dalam penggunaannya. Pengaruh warna menjadikan para ilmuwan hingga seniman selalu mencoba mendalami pengetahuan unsur warna (Setiwati, 2006: 7). Teori warna telah dikembangkan sejak dahulu antara lain:

- a. Teori warna Newton, teori ini ditemukan oleh Sir Issac Newton (1642-1727) dihasilkan dari percobaan cahaya matahari yang diuraikan oleh prisma kaca dan menghasilkan warna primer dan sekunder. Warna primer menurut Newton adalah warna merah, hijau, biru, dan warna sekunder merupakan warna campuran dari warna-warna primer seperti warna orange yang dihasilkan dari pencampuran warna merah dan kuning.
- b. Teori warna Brewster, teori ini diciptakan oleh Brewster dihasilkan dari percobaan menggunakan pigmen warna yang saling dicampur dari warna primer

merah, kuning, biru. Teori warna Brewster menggolongkan warna menjadi tiga kelompok, yaitu warna primer, warna sekunder yang berasal dari pengabungan warna primer, dan warna tersier berasal dari gabungan warna sekunder.

Fungsi warna adalah warna memberi pengaruh kejiwaan, warna memberi pengaruh keindahan, warna memberi pengaruh perlambangan atau sebagai fungsi simbolik. Pada karya seni kap lampu kulit, penulis menggunakan warna primer, sekunder dan tersier agar karya yang dihasilkan indah dan memberikan kesan tersendiri bagi yang melihat karya kap lampu kulit.

4. Ruang

Ruang adalah suatu kehampaan tiga dimensional, dimana benda yang ada mempunyai kedudukan dan arah yang relatif. Ruang didalam seni rupa dikenal dengan ruang dua dimensi dan ruang tiga dimensi. Ruang dapat dibedakan antara ruang alamiah dan ruang yang diciptakan (Setiwati, 2006: 11).

- a. Ruang alamiah, ruang alamiah adalah ruang yang terdapat di alam yang dibatasi oleh benda-benda alam karena pengaruh cahaya seperti pada pemandangan.
- b. Ruang yang diciptakan atau ruang interior dan eksterior sebuah bangunan, sedangkan ruang yang timbul karena penempatan berbagi warna, jarak gelap terang, seperti pada sebuah lukisan merupakan ruang yang diciptakan tidak sengaja.

Pada karya seni kap lampu kulit, penulis menggunakan unsur ruang dalam penciptaan karya kap lampu kulit karena penulis ingin menekankan nilai ekspresi seperti irama, gerak, kepadatan, kehampaan, dan memberikan kesan 3 dimensi, seperti kesan kedalaman.

5. Bidang

Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis. Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar. bentuknya bidang maupun bentuk terdiri dari beberapa macam, yakni; bidang *geometris*, bidang *biomorfis* (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena kedua ujung garis yang bertemu, atau dapat pula terjadi karena sapuan warna. Bidang dibatasi kontur dan merupakan dua dimensi, menyatakan permukaan, dan memiliki ukuran. Bidang dasar dalam seni rupa antara lain, bidang segitiga, segiempat, trapesium, lingkaran, oval, dan banyak lainnya.

Bidang atau *shape* adalah area. Bidang berbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal atau garis yang sifatnya *ilusif*, *ekspresif* atau *sugestif* (Susanto, 2012: 55).

Pada karya seni kap lampu kulit, penulis menggunakan unsur bidang. Penulis menggunakan bermacam-macam bidang yaitu bidang segitiga, segiempat, trapesium, lingkaran, oval, dan banyak lainnya agar tercipta karya yang harmonis.

L. Prinsip Penyusunan Seni Rupa

Penyusunan atau perorganisasian dari unsur-unsur seni, sering juga disebut komposisi (Purnomo, 2004: 53). Penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi susunan

yang baik. Ada beberapa hal dapat digunakan dalam menyusun sebuah karya seni. Penerapan prinsip penyusunan tidak bersifat mutlak, tetapi dalam menciptakan karya seni harus layak disebut sebagai karya seni yang baik. Prinsip-prinsip ini diantaranya:

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan hal penting dalam prinsip dasar tata rupa. Kesatuan dalam seni rupa sangat penting karena tanpa kesatuan karya seni rupa akan terlihat tidak menyatu. *Unity* merupakan salah satu unsur dalam pedoman berkarya seni. Kesatuan diciptakan lewat *sub-azas dominasi* dan *subordinasi* (yang utama dan kurang utama) dan *koheren* dalam suatu komposisi karya. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna, dan tempat. *Koheren* menurut E.B. Feldman sepadan dengan *organic unity*, yang bertumpu pada kedekatan atau letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan (Susanto, 2012: 416)

Dalam penciptaan karya seni kap lampu kulit, kesatuan merupakan prinsip penting dalam penciptaan karya kap lampu ini dengan adanya kesatuan dalam hal unsur-unsur rupa, konsep atau ide dasar, bentuk maupun penataan ketika dipajang karya akan lebih indah.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada *stabilitas* suatu komposisi karya seni. Keseimbangan dalam penciptaan desain merupakan cara penciptaan karya (Susanto, 2012: 46). Keseimbangan harus ada dalam unsur dan bagian desain,

maupun pada keindahan dan fungsi desain. Faktor keseimbangan berkaitan dengan penempatan unsur visual, ukuran, keterpaduan unsur, atau kehadiran unsur pada keluasan bidang-ruang terjaga jika struktur rupa serasi dan sepadan, dengan kata lain bobot tatanan rupa memberi kesan mantap dan kokoh.

Ada tiga prinsip keseimbangan yaitu keseimbangan formal, informal dan radial:

a. Keseimbangan Formal

Karya yang berkeseimbangan formal menampilkan nilai keindahan yang bersifat formal. Penampilan prinsip keseimbangan formal dalam karya seni rupa adalah dalam pembuatan desain yang simetris dan statis. Simetris adalah teknik komposisi gambar yang disusun dengan rapi dan memperhatikan keseimbangan bentuk.

b. Keseimbangan Informal

Karya berkeseimbangan informal menampilkan nilai kebalikan dari keseimbangan formal, yaitu menghendaki sifat lincah, hidup penuh dinamika, dan menghasilkan karya yang asimetris. Asimetris yaitu teknik komposisi gambar yang disusun abstrak atau acak tetapi tetap memperhatikan keindahan.

c. Keseimbangan Radial

Keseimbangan radial adalah keseimbangan yang memberikan kesan memusat atau sentral. Dalam prinsip keseimbangan radial terdapat unsur penting yang diletakkan dipusat pada rancangan desainnya.

Dalam penciptaan karya seni kap lampu kulit ini, keseimbangan merupakan prinsip penting dalam penciptaan karya kap lampu ini dengan

adanya keseimbangan karya yang dihasilkan akan menampilkan nilai-nilai keserasian dan keselarasan maka prinsip ini juga disebut sebagai prinsip harmoni.

3. Kesederhanaan

Asas kesederhanaan dalam seni rupa merupakan hal yang perlu dipelajari. Asas ini sangat berpengaruh untuk menyampaikan suatu informasi kepada khalayak. Kesederhanaan dilakukan untuk kepentingan kemudahan penikmat untuk memahami isi yang hendak disampaikan (Setiwati, 2006: 14).

Dalam penciptaan karya seni kap lampu kulit ini, kesederhanaan merupakan prinsip penting dalam penciptaan karya kap lampu ini dengan adanya kesederhanaan karya berupa judul burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit, pesan atau informasi yang disampaikan penulis kepada penikmat seni akan cepat sampai oleh penikmat seni.

4. Pusat Perhatian (*Aksentuasi*)

Aksentuasi merupakan prinsip dalam penciptaan karya yang mengikat unsur-unsur seni dalam kesatuan. Prinsip *aksentuasi* menampilkan pusat perhatian dari seluruh kesatuan karya dengan tujuan agar karya tidak monoton dan hambar sebagai bentuk ungkapan seorang seniman terhadap karya mereka (Setiwati, 2006: 14). Ada beberapa cara dalam menempatkan *aksentuasi*:

- a. Pengelompokan, yaitu dengan mengelompokkan unsur-unsur yang sejenis, misalnya mengelompokkan unsur yang sewarna, se bentuk dan lain sebagainya.
- b. Pengecualian, yaitu dengan menghadirkan suatu unsur yang berbeda dari lainnya.

- c. Arah, yaitu dengan menempatkan *aksentuasi* sedemikian rupa sehingga unsur-unsur yang lain mengarah kepadanya.
- d. Kontras, yaitu perbedaan yang mencolok dari suatu unsur diantara unsur yang lain misalnya menempatkan warna.

Dalam penciptaan karya seni kap lampu kulit ini, *aksentuasi* atau pusat perhatian merupakan prinsip penting dalam penciptaan karya kap lampu ini dengan adanya pusat perhatian karya kap lampu ini tidak monoton, disini penulis menampilkan burung hantu sebagai pusat perhatian atau *aksentuasi* dengan menempatkan *aksetuasi* dengan tepat seperti pengelompokan, pengecualian, arah, kontrasnya

5. Proporsi

Proporsi adalah prinsip dalam penciptaan karya untuk menekankan hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam memperoleh kesatuan melalui penggunaan unsur-unsur seni. Proporsi sebagai prinsip dalam nilai *estetik*, oleh seniman dipakai untuk memberikan kesan kesatuan bentuk ekspresi (Setiwati, 2006: 15). Hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhannya atau antara bagian-bagian desain dengan unsur keseluruhan secara visual memberikan efek menyenangkan, artinya tidak memperlihatkan ketimpangan atau kegagalan baik dari segi bentuk maupun warna. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*. Proporsi dipakai sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur atau menilai keindahan artistik suatu karya seni.

Dalam perancangan kap lampu kulit, proporsi digunakan untuk menentukan ukuran yang tepat antara panjang dan lebar pada kerangka kap lampu kulit agar tidak memperlihatkan ketimpangan atau kejanggalan baik dari segi bentuk maupun warna dari kap lampu.

6. Irama (*Rhythm*)

Irama dalam seni rupa berkaitan dengan warna, komposisi, garis, dan lainnya. Menurut E.B Feldman *rhythm* atau ritme adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dari sebuah karya lainnya. Irama dalam pengertian visual dapat dirasakan karena ada faktor pengulangan di atas bidang atau dalam ruang, yang dapat menyebabkan timbulnya efek optik seperti gerakan, getaran, ataupun perpindahan dari unsur yang satu ke unsur yang lainnya.

BAB III KONSEP DASAR PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan

Dalam konsep penciptaan karya kap lampu kulit ini melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Eksplorasi

Eksplorasi adalah aktivitas penjelajah menggali sumber ide, tahap dimana seseorang mencari secara leluasa berbagai kemungkinan yang didukung dengan penelitian awal untuk mencari informasi utama dan pendukung mengenai objek penciptaan. Pada penciptaan karya kap lampu kulit dengan judul Burung Hantu Sebagai Ide Penciptaan Motif Ornamen Pada Kap Lampu Kulit ini mengambil ide dari binatang burung hantu, pengambilan ide bermula dari ketertarikan penulis terhadap keunikan burung hantu mulai dari ciri-ciri utama fisik burung hantu, perilaku burung hantu, sejarah perkembangan burung hantu, makanan dan cari makan burung hantu, klasifikasi burung hantu dan hubungannya dengan manusia untuk mempublikasikan bagaimana burung hantu dapat digubah sedemikian rupa sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit yang menarik dan layak untuk dikembangkan di Indonesia.

Kegiatan eksplorasi dilakukan penulis dengan mencari informasi mengenai penciptaan kap lampu kulit dengan objek burung hantu dan hal-hal yang berkaitan dengan burung hantu, sehingga dalam tahap ini bisa menjadi

pedoman untuk proses penciptaan karya. Adapun kegiatan eksplorasi yang dilakukan adalah dengan cara sebagai berikut:

- a. Pengamatan secara visual tentang burung hantu baik dari keunikan burung hantu mulai dari ciri-ciri utama fisik burung hantu, perilaku burung hantu, sejarah perkembangan burung hantu, makanan dan cari makan burung hantu, klasifikasi burung hantu dan hubungannya dengan manusia untuk merangsang tumbuhnya kreatifitas dalam penciptaankarya kap lampu kulit.
- b. Pengumpulan informasi melalui studi pustaka dengan cara mengumpulkan informasi melalui buku-buku, mencari di internet yang berhubungan dengan burung hantu, dan objek pendukung lainnya. Studi lapangan untuk mendapatkan pemahaman guna menguatkan gagasan penciptaan dan keputusan dalam menyusun konsep penciptaan karya kap lampu kulit dengan mengangkat tema burung hantu. Studi lapangan dilakukan terbatas pada kebun binatang yang memiliki burung hantu, pasar hewan dan lain-lain.
- c. Mencari ide-ide kreatif terkait burung hantu dan objek pendukung yang dijadikan sebagai sumber ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit yang memiliki aspek fungsi dan estetik.
- d. Mencari Informasi mengenai bahan dan alat yang baik dalam pembuatan kap lampu kulit, terpilih bahan yang tepat yaitu kulit sapi dan kambing. Dalam penciptaan kap lampu ini bahan dan alat memilih bahan dan alat yang berkualitas agar karya tahan lama dan memiliki kualitas yang baik.

- e. Mengembangkan imajinasi guna mendapatkan ide mengenai bentuk kerangka kap lampu yang akan dibuat dan memilih bahan kerangka kap lampu kulit terpilih lah menggunakan bahan besi agar kerangka lebih kuat.

2. Eksperimen

Eksperimen dilakukan guna mendapatkan hasil karya yang menarik. Kegiatan eksperimen dilakukan dalam proses perwujudan karya yaitu dengan memvisualisasikan hasil dari penjelajah atau analisa data kedalam berbagai sket, untuk kemudian ditentukan rancangan terpilih yang nantinya direalisasikan menjadi karya kap lampu kulit dengan desain karya atau sket yang meliputi bentuk-bentuk kap lampu, komposisi dan warna yang tepat sesuai dengan prinsip-prinsip seni rupa agar menghasilkan suatu karya seni yang sempurna. Dalam perancangan akan mendapatkan bentuk-bentuk kap lampu, desain karya, komposisi serta warna yang diinginkan tanpa mengurangi makna dan fungsi utamanya.

Dalam kegiatan ini, tidak hanya untuk menemukan gubahan motif utama burung hantu namun juga motif pendukung seperti sulur daun, hewan (tikus, gajah), dan manusia. Penggubahan yang dilakukan untuk menemukan motif utama dan motif pendukungnya adalah dengan *simplifikasi* (penyederhanaan), *stilisasi* (pengayaan), *deformasi*, dalam pembuatan karya kap lampu kulit dengan mengambil tema burung hantu yang tidak menghilangkan ciri khas asli objek yang digubah.

3. Perwujudan

Setelah sket selesai dibuat dan telah ditentukan sket terpilihnya, maka proses selanjutnya adalah mewujudkan sket terpilih menjadi sebuah karya sesuai dengan ide atau desain. Pada tahap mewujudkan rancangan atau sketsa yang dipilih menjadi karya seni sesuai dengan ide yang sudah ditentukan.

B. Dasar Penciptaan

1. Aspek Fungsi

Aspek fungsi berkaitan dengan tujuan dalam penciptaan produk. Setiap produk tentu memiliki tujuan dan fungsi masing-masing. Penciptaan karya kap lampu kulit merupakan salah satu wujud pemenuhan kebutuhan manusia sehari-hari di zaman yang modern ini. Kap lampu merupakan ornamen yang menjadi salah satu peran penting dijadikan elemen dekoratif pada interior rumah karena selain untuk sebagai penghias ruangan dan memberikan aksen sesuai tema rumah yang ingin ditampilkan, kap lampu juga berfungsi sebagai pengatur cahaya dalam ruangan untuk memberikan kesan hangat dan teduh didalam sebuah ruangan. Pemasangan kap lampu dapat diletakkan disudut sebuah ruangan menggunakan standing lamp atau diatas meja sudut sehingga menghasilkan efek cahaya yang menambah kesan *warm* dan hangat pada sebuah ruang.

2. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan aspek yang menyangkut kondisi psikologis dan fisikologi manusia. Meliputi kenyamanan dan keamanan pemakaian produk.

a. Kenyamanan

Untuk meningkatkan kenyamanan karya kap lampu kulit ini dibuat menggunakan bahan yang berkualitas. Bahan pokok yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah kulit mentah sapi dan kambing. Pemilihan bahan tersebut dikarenakan kulit sapi lebih tebal sehingga tidak mudah sobek saat ditatah dan kulit kambing lebih mudah diolah karena tidak terlalu kaku sehingga pada proses pemakaian efek cahaya yang keluar dari kap lampu kulit menambah kesan hangat pada sebuah ruangan menghasilkan kenyamanan.

b. Keamanan

Dalam membuat produk, keamanan pembuat, keamanan pemakai dan keamanan produk harus diperhatikan. Untuk keamanan pembuat, dalam proses mencipta harus menggunakan alat bahan sesuai dengan ketentuan. Gunakan alat pelindung jika memang dibutuhkan agar keselamatan pembuat produk tetap terjaga.

Keamanan pemakai diwujudkan dari bahan yang digunakan. Pemilihan bahan yang baik yang tidak berbahaya bagi kesehatan dan keamanan produk, digunakan bahan pewarna yang memiliki resiko rendah yang tidak menimbulkan alergi pada kulit.

3. Aspek Estetis

Penciptaan karya kap lampu kulit sebagai karya seni rupa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang mana mengandung nilai fungsi sebagai pengatur cahaya yang keluar di samping nilai seni yang dimilikinya, selain itu

memiliki fungsi estetika yaitu sebagai penghias rumah untuk memberikan kesan hangat dalam ruangan. Suatu karya seni pasti memiliki nilai estesisnya masing-masing, begitupun juga kap lampu kulit bertemakan burung hantu berikut ini adalah aspek estetik yang terdapat pada kap lampu kulit diantaranya ada pada :

a. Motif

Motif utama dari kap lampu ini merupakan motif burung hantu dengan berbagai bentuk dan gaya. Burung hantu akan digubah sedemikian rupa hingga menemukan bentuk baru yang lebih sederhana tetapi tetap mencerminkan ciri fisik dan kebiasaan burung hantu. Selain motif utama, motif-motif pendukung seperti *stilasi* (peng gayaan) bentuk daun, sulur, motif hewan dan manusia juga menambah aspek estetik pada kap lampu kulit.

b. Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang penting. Dengan memperhitungkan prinsip desain, maka diharapkan warna yang dihasilkan bisa mencerminkan situasi yang ingin ditampilkan dalam desain kap lampu kulit dengan tema burung hantu tanpa mengurangi nilai artistik.

c. Desain Kap Lampu

Selain warna dan motif dalam pembuatan kap lampu kulit ini desain kap lampu juga sangat mempengaruhi aspek estetik dalam penciptaan karya kap lampu. Desain kerangka besi yang unik membuat karya kap lampu terlihat lebih menarik dan jenis-jenis kap lampu yang beraneka ragam membuat kap lampu ini lebih *estetis* dan enak dipandang dalam sebuah ruangan.

4. Aspek Proses

Proses pengerjaan dilakukan dengan teknik tatah sungging, Tahap-tahap dalam pembuatan karya kap lampu kulit dengan tema burung hantu adalah:

- a. Membuat sket atau desain.
- b. Persiapan alat dan bahan.
- c. Pembuatan kerangka besi.
- d. Pemotongan kulit sapi sesuai dengan bentuk desain kerangka.
- e. Membuat pola dengan memindahkan desain dari kertas ke kulit sapi atau kambing.
- f. Mentah kulit sapi atau kambing.
- g. Mendasari kulit.
- h. Tahap pewarnaan
- i. Penyemprotan dengan bahan penutup dengan clear

5. Aspek Ekonomi

- a. Sasaran Konsumen

Sasaran konsumen untuk produk kap lampu kulit ini adalah semua umur dari anak-anak, remaja, dewasa, orang tua, karena penulis ingin menumbuhkan rasa cinta kepada burung hantu untuk semua kalangan. Produk kap lampu ini sangat pas dengan semua kalangan dari anak-anak sampai orang tua karena desainnya yang menggambarkan burung hantu dengan segala keunikan burung hantu mulai dari ciri-ciri utama fisik burung hantu, perilaku burung hantu, sejarah perkembangan burung hantu, makanan dan cari makan burung hantu,

klasifikasi burung hantu dan hubungannya dengan manusia sehingga kap lampu dengan tema burung hantu cocok untuk semua kalangan. Ornamen lampu modern pada kap lampu kulit berupa ukiran dan motif membuat tampak mewah dan menarik untuk di lihat, dapat diletakan di ruang tidur anak, ruang tamu, dan lain-lainya. Dengan desain burung hantu yang menarik, desain kerangka yang estetik kap lampu dengan tema burung hantu ini sangat pas untuk semua kalangan.

b. Bahan

Aspek ekonomi diamati dari pertimbangan bahan yang digunakan dalam proses produksi. Penciptaan karya seni kap lampu kulit ini, penulis menggunakan media berupa kulit sapi dan kulit kambing. Penulis menggunakan kulit sapi karena kulit sapi lebih tebal, karena keunggulanya yang lebih tahan lama dan tidak mudah rusak dan penulis juga menggunakan kulit kambing karena kulitnya tidak terlalu tebal sehingga lebih mudah dalam pengelolaanya dalam pembuatan kap lampu.

Bahan warna untuk seni tatah sungging kulit dikenal dengan bahan tradisional dan warna modern. Penulis dalam penciptaan karya seni kap lampu kulit menggunakan warna modern sebagai bahan baku pewarna yaitu menggunakan pewarna *acrylic* atau mowilex yang memiliki warna cemerlang dan tidak cepat pudar, kemudian penulis menggunakan bahan *pilox clear*. *Pilox clear* dalam tatah sungging kulit dipakai sebagai penutup dari sunggingan. Bahan penutup tidak berpengaruh terhadap warna, *clear* memberikan manfaat agar sunggingan lebih tahan lama dan kuat. *Clear* yang diggunakan penulis dalam

sungging kulit yaitu menggunakan alat semprot (*sprayer*) yang praktis dan mudah diperoleh.

Dari aspek bahan yang digunakan penulis, penciptaan kap lampu kulit ini tidak lah murah dikarenakan mengguankan bahan kulit sapi dan kambing, penggunaan pewarna modern dan kerangka besi yang digunakan membuat karya yang dihasilkan lebih bekualitas dari segi fungsi dan estetik karena bahan yang digunakan lebih berkualitas.

BAB IV

VISUALISASI DAN PEMBAHASAN

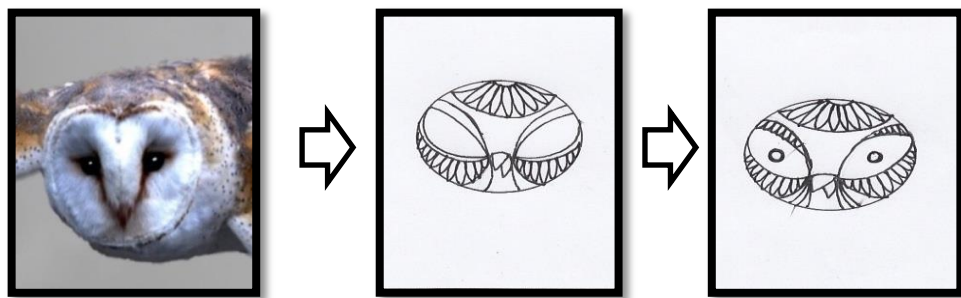
A. Perencanaan/Visualisasi

1. Pengubahan motif

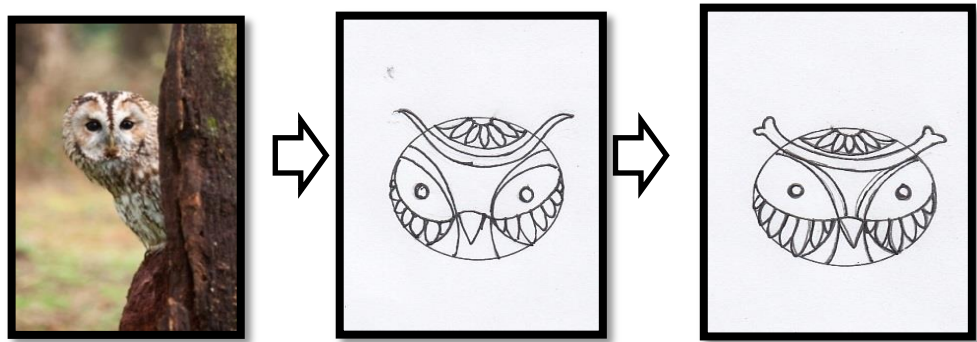
Setelah melalui tahap pencarian informasi mengenai objek yang menjadi sumber inspirasi, tahap selanjutnya adalah tahap desain, yaitu dengan membuat pengubahan motif. Pengubahan motif dilakukan melalui upaya *deformasi*, *stilir* (penggayaan) bentuk-bentuk burung hantu dan motif pendukung lain yang diterapkan pada kap lampu kulit. Berikut ini adalah tahap-tahapan pengubahan motif pada karya kap lampu ini:

a. Motif Utama

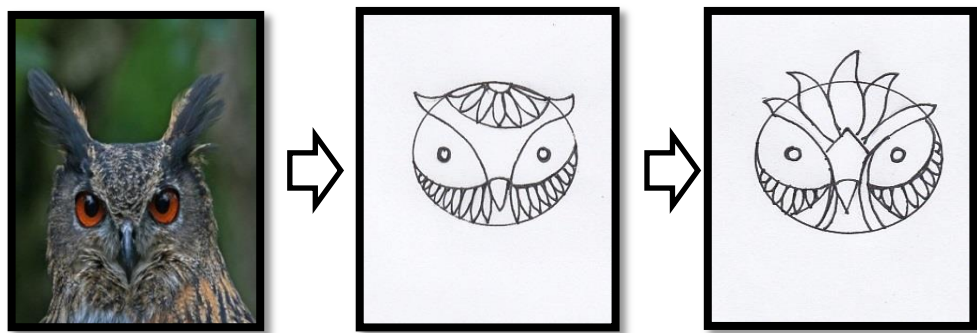
Gubahan motif utama dalam kap lampu ini adalah motif burung hantu. Pengubahan motif dilakukan melalui *deformasi* dan *stilir* (penggayaan) bentuk burung hantu yang diterapkan pada kap lampu. Burung hantu yang digunakan dalam kap lampu ini adalah burung hantu gereja, hutan dan telinga panjang.:



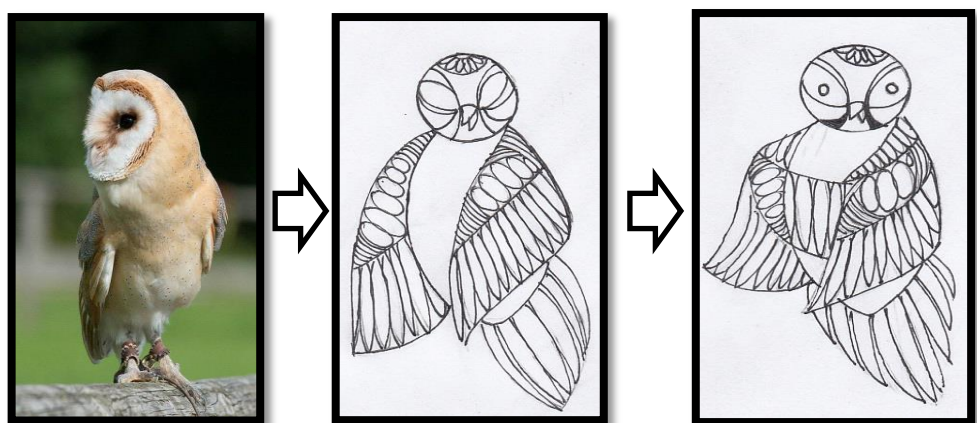
Gambar 15: *Burug Hantu Gereja*
(*Tyto Alba Guttata*)



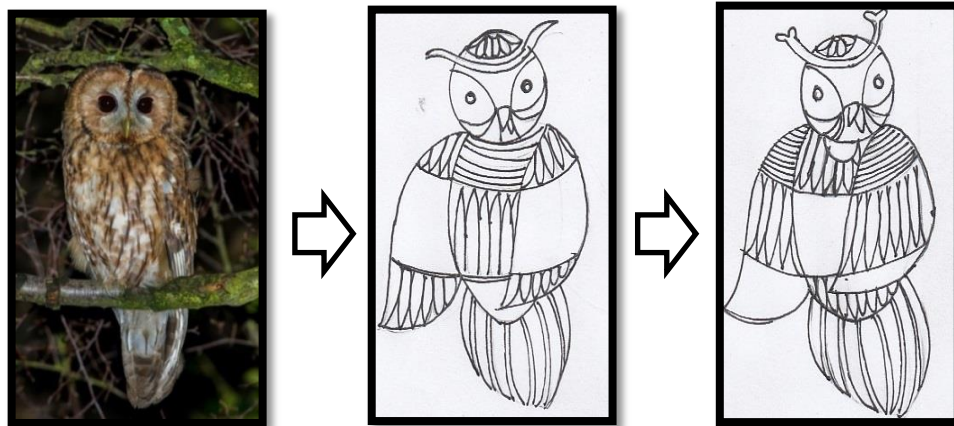
Gambar 16: **Burung Hantu Hutan**
(*Strix Aluco*)



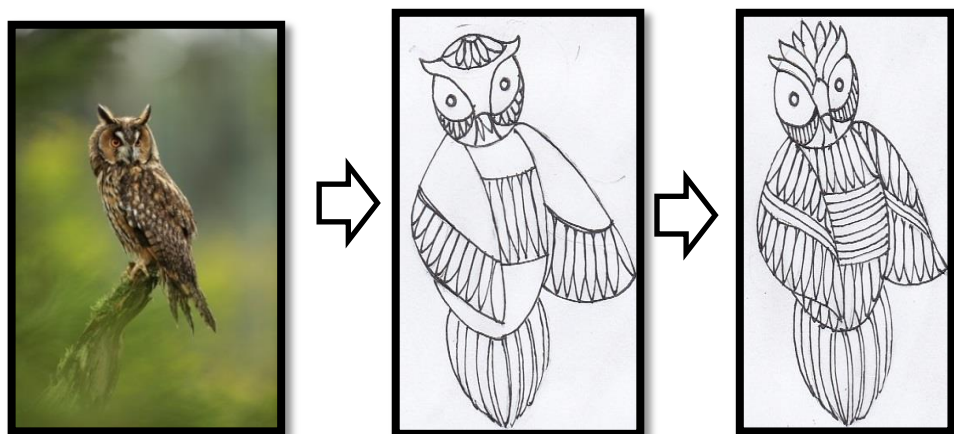
Gambar 17: **Burung Hantu Telinga Panjang**
(*Asio Otus*)



Gambar 18: **Burug Hantu Gereja**
(*Tyto Alba Guttata*)



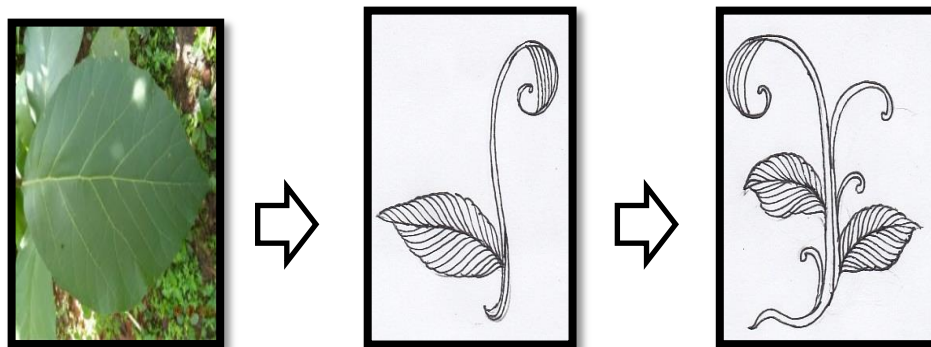
Gambar 19: **Burung Hantu Hutan**
(*Strix Aluco*)



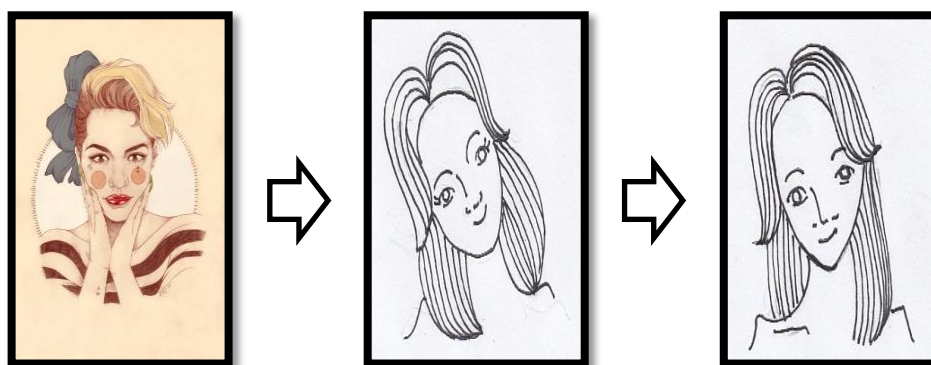
Gambar 20: **Burung Hantu Telinga Panjang**
(*Asio Otus*)

b. **Motif Pendukung**

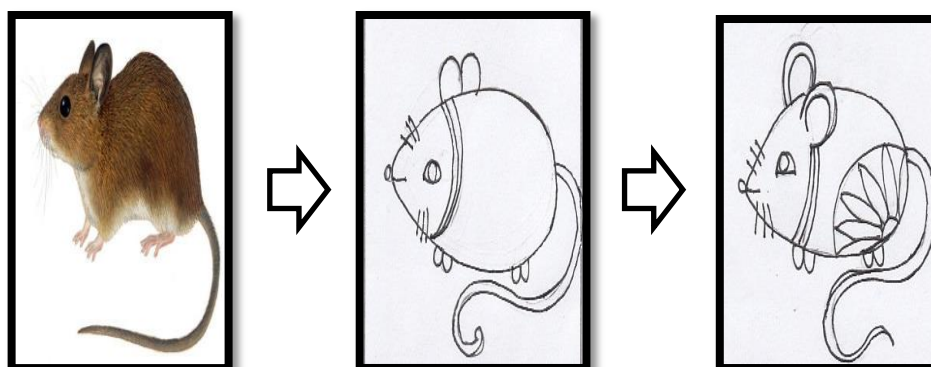
Gubahan motif pendukung dalam kap lampu ini adalah motif sulur daun, manusia, gajah, tikus. Pengubahan motif pendukung dilakukan melalui *deformasi*, *stilir* (penggayaan) bentuk yang diterapkan pada kap lampu, diantaranya adalah :



Gambar 21: Daun Jati



Gambar 22: Manusia (Wanita)

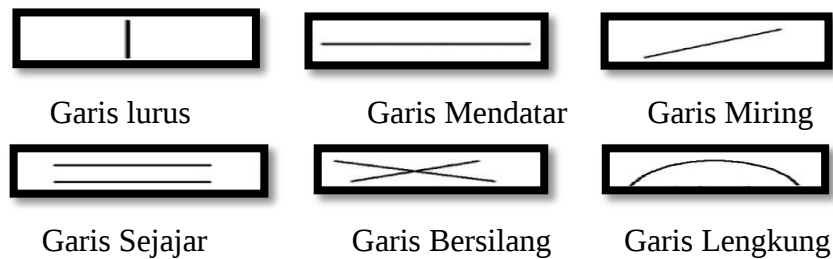


Gambar 23: Tikus

c. Motif Isian

Motif isian dalam kap lampu ini adalah motif geometris, motif yang tertua dari ornamen adalah bentuk geometris. Motif ini lebih banyak

memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga dan lain-lain. Isian dalam kap lampu diantaranya adalah :



Gambar 24: **Garis**

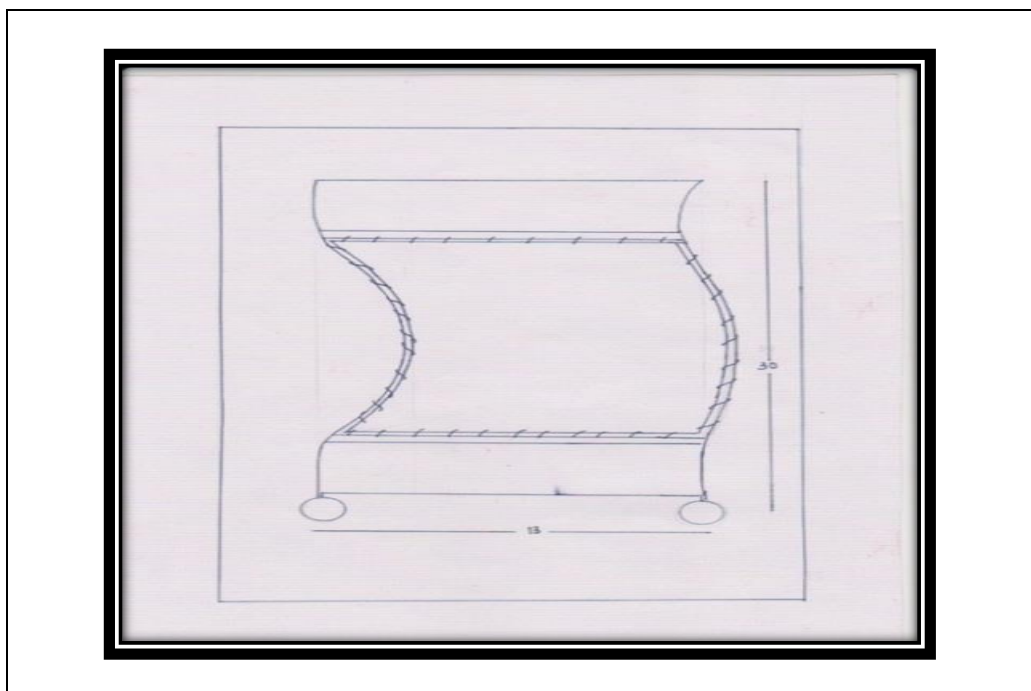
2. Sket

Setelah melalui tahap pengembangan motif, tahap selanjutnya adalah tahap membuat sket atau desain, sket atau desain dimaksudkan untuk mencari kemungkinan adanya pengembangan-pengembangan bentuk, sehingga diperoleh sket yang menarik dan sesuai dengan yang dibutuhkan. Desain merupakan ekspresi seniman dalam berkarya yang mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur yang mendukung. Desain merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain antara lain *unity*, *balance*, *rhythm*, proporsi, desain sangat tertarik dengan komponen-komponen visual seperti garis, warna, tekstur, bentuk, *value*. Desain merupakan karya seni yang telah selesai (Susanto, 2012: 102). Desain dalam pembuatan kap lampu kulit ini dibuat disetiap sisi kulit. Adapun bentuk desain ornamen dan kerangka besi kap lampu kulit sebagai berikut

a. **Desain Ornamen Burung Hantu Gereja dan Kerangka Kap Lampu**



Gambar 25: Sket "*Territorial*"

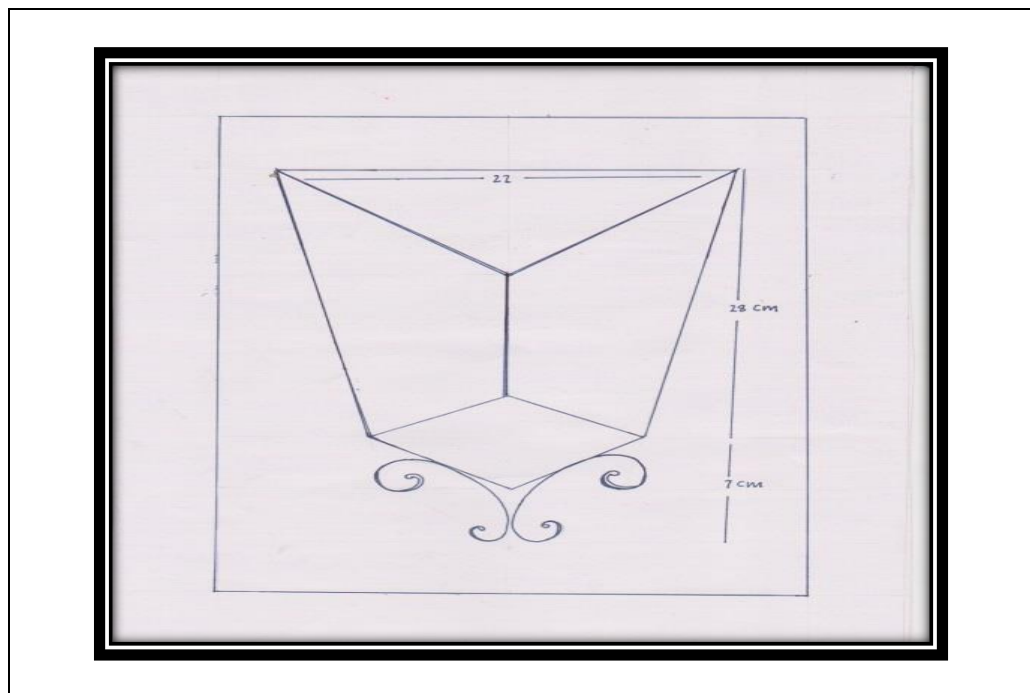


Gambar 26: Desain Kerangka Kap Lampu "*Territorial*"

b. Desain Ornamen Burung Hantu Gereja dan Kerangka Kap Lampu

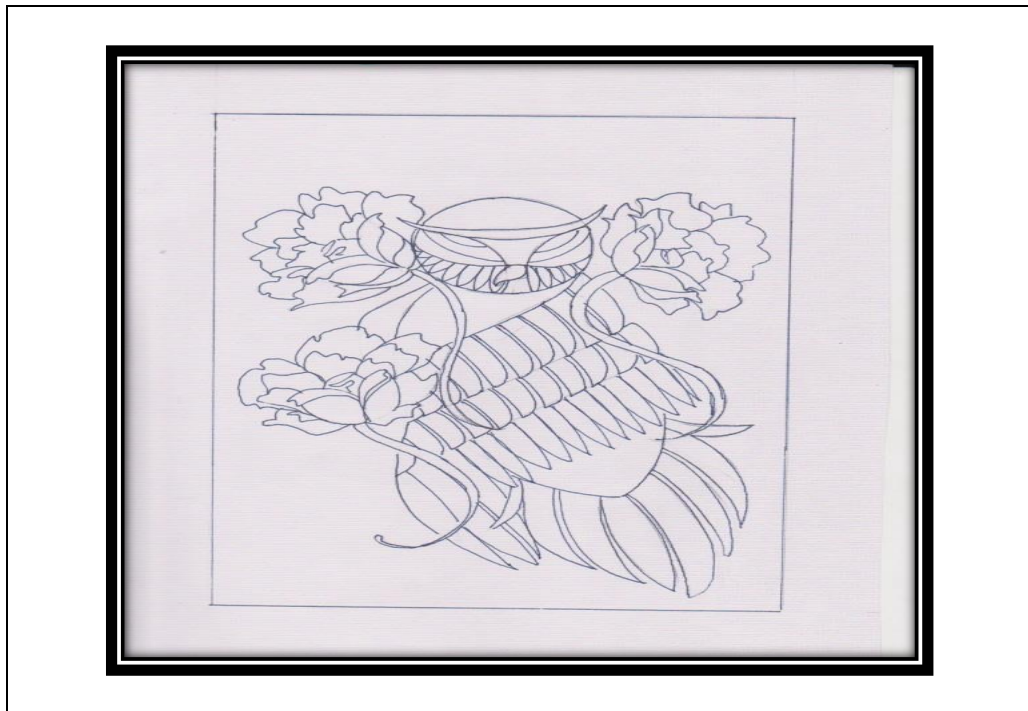


Gambar 27: Sket “Owlet”

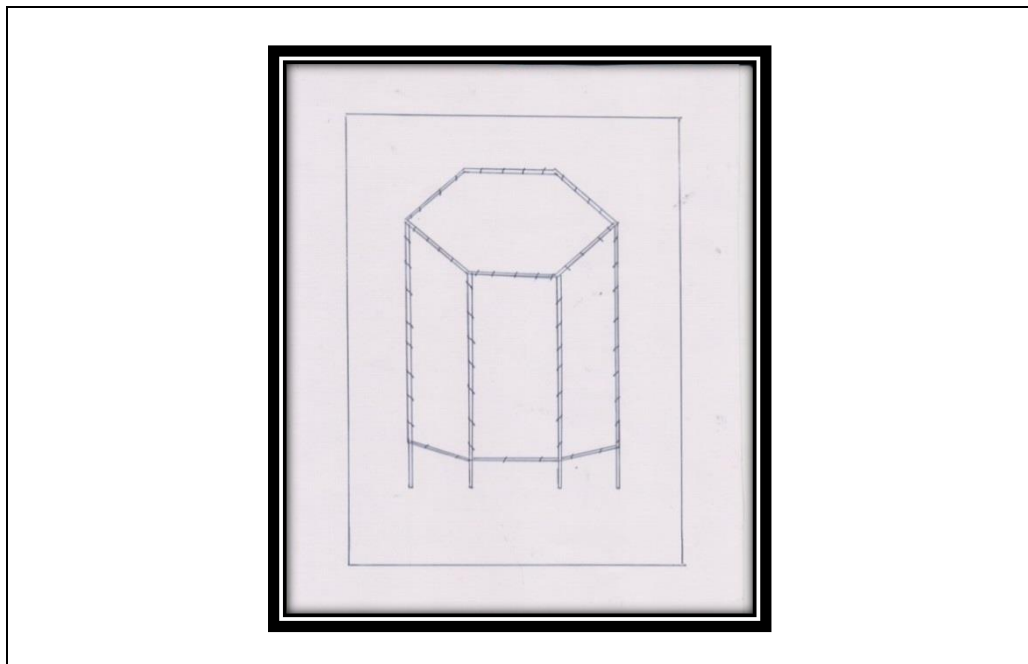


Gambar 28: Desain Kerangka Kap Lampu “Owlet”

c. Desain Ornamen Burung Hantu Hutan dan Kerangka Kap Lampu



Gambar 29: Sket “Perburuan Burung Hantu”

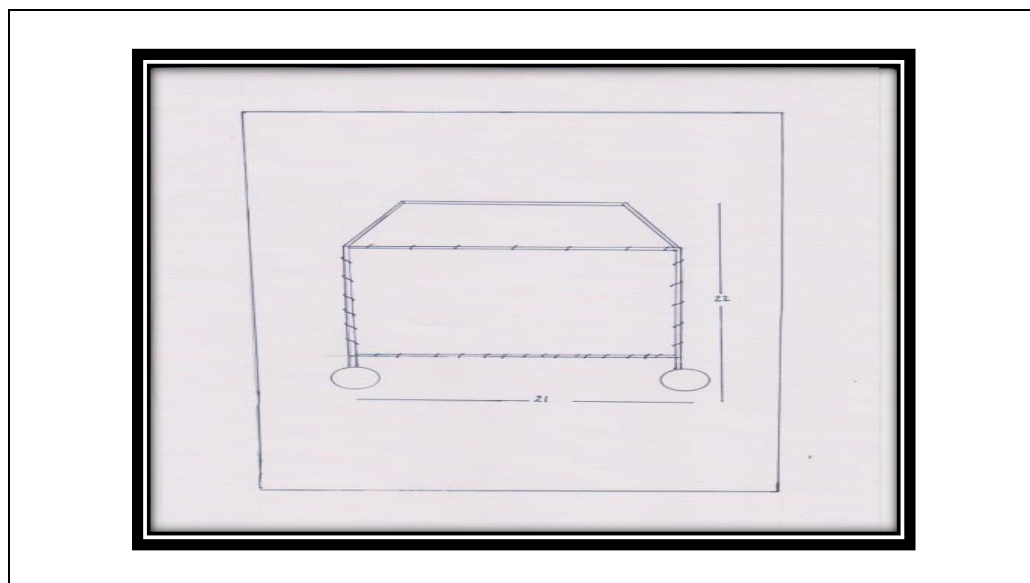


Gambar 30: Desain Kerangka Kap Lampu “Perburuan Burung Hantu”

d. Desain Ornamen Burung Hantu Hutan dan Kerangka Kap Lampu



Gambar 31: Sket “Save me”

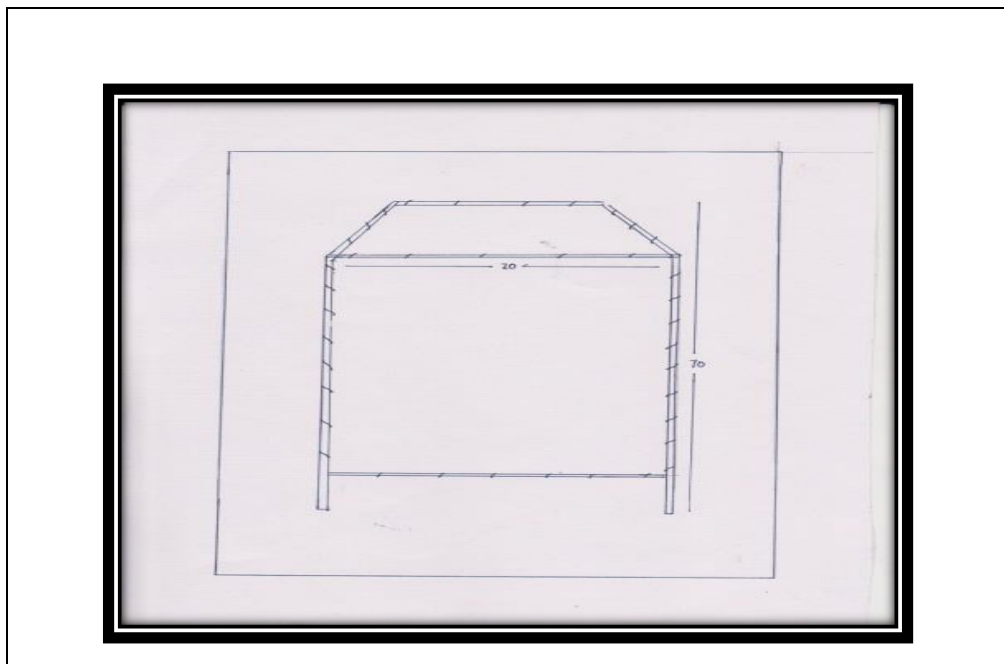


Gambar 32: Desain Kerangka Kap Lampu “Save me”

e. **Desain Ornamen Burung Hantu Gereja dan Kerangka Kap Lampu**

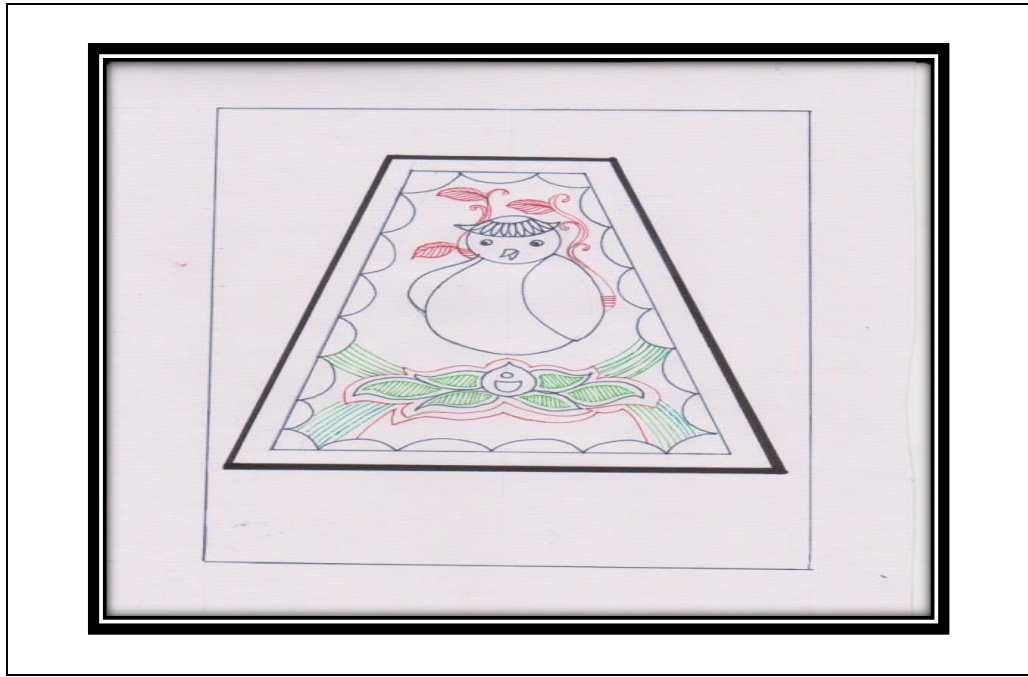


Gambar 33: Sket “Sang Pemburu”

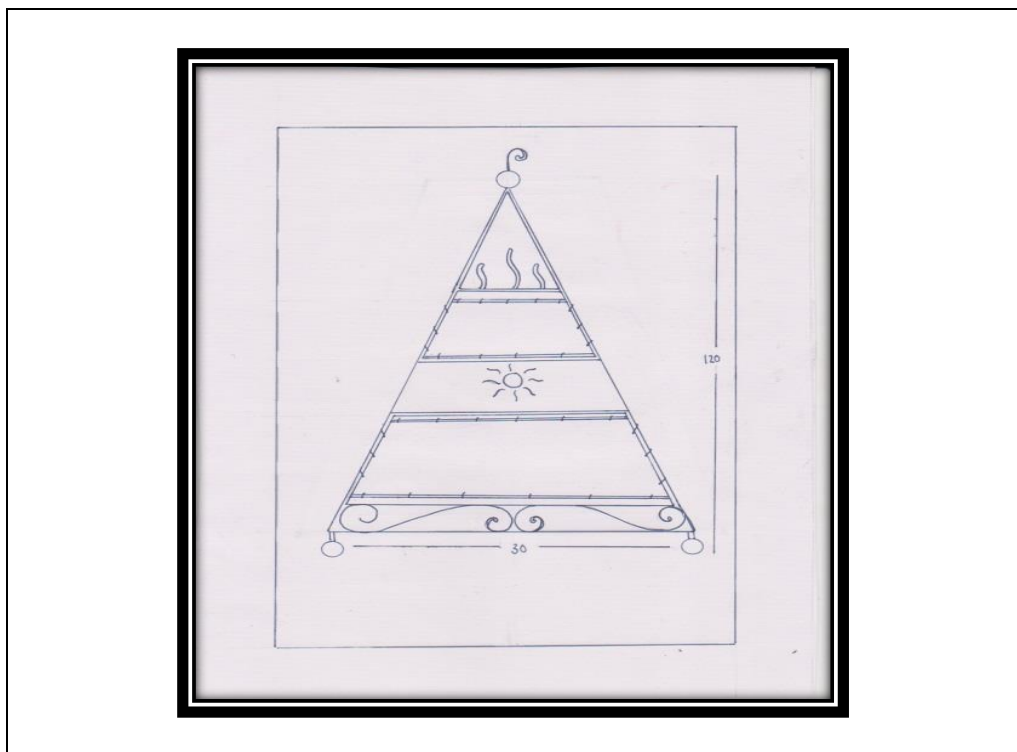


Gambar 34: Desain Kerangka Kap Lampu “Sang Pemburu”

f. **Desain Ornamen Burung Hantu Telinga Panjang dan Kerangka Kap Lampu**



Gambar 35: **Sket “Alone”**

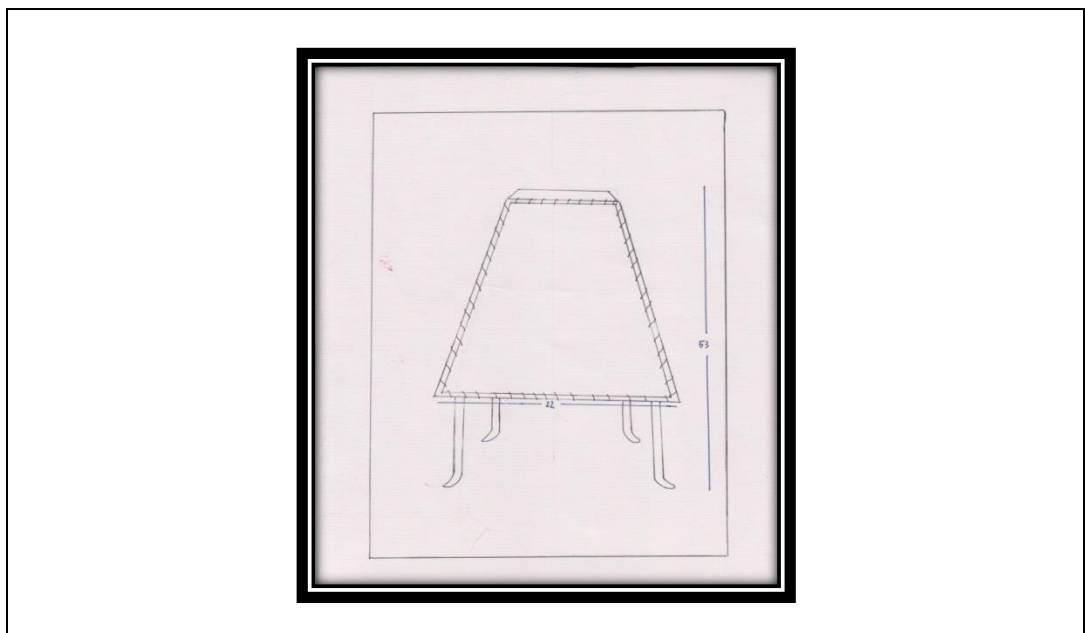


Gambar 36: **Desain Kerangka Kap Lampu “Alone”**

- g. **Desain Ornamen Burung Hantu Hutan, Telinga Panjang dan Kerangka Kap Lampu**



Gambar 37: Sket “Sang Pengintai”

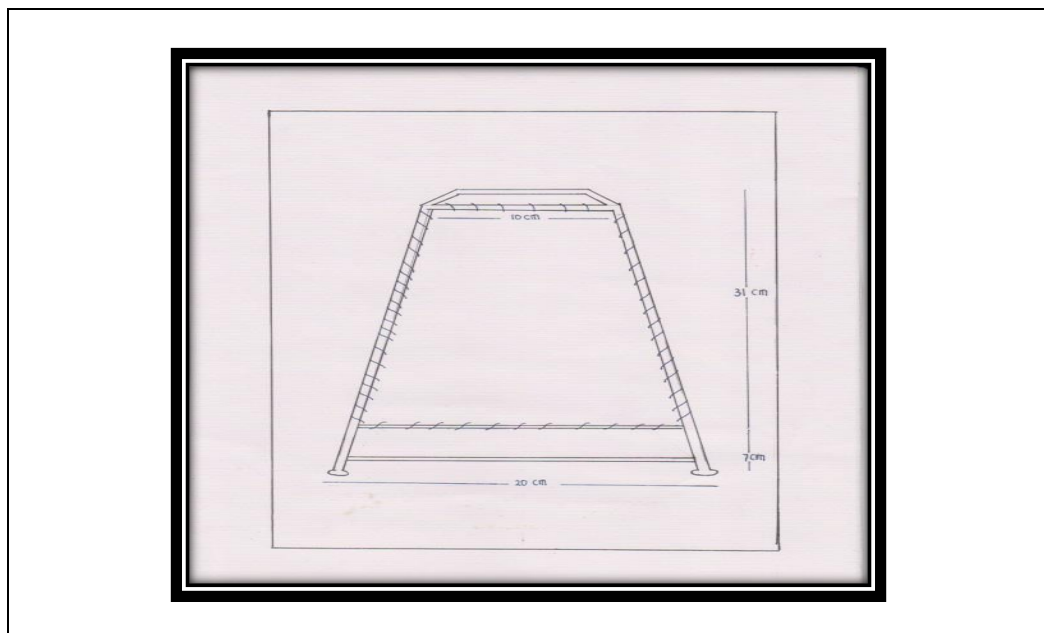


Gambar 38: Desain Kerangka Kap Lampu “Sang Pengintai”

h. Desain Ornamen Burung Hantu Gereja, Telinga Panjang dan Kerangka Kap Lampu

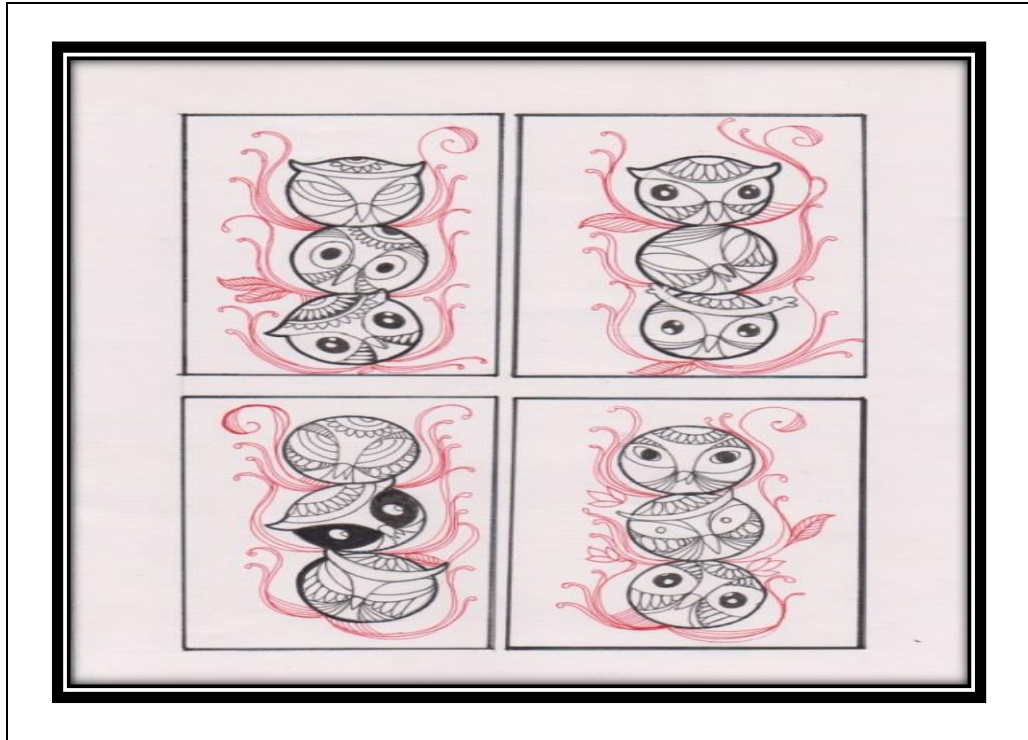


Gambar 39: Sket “Kehidupan”

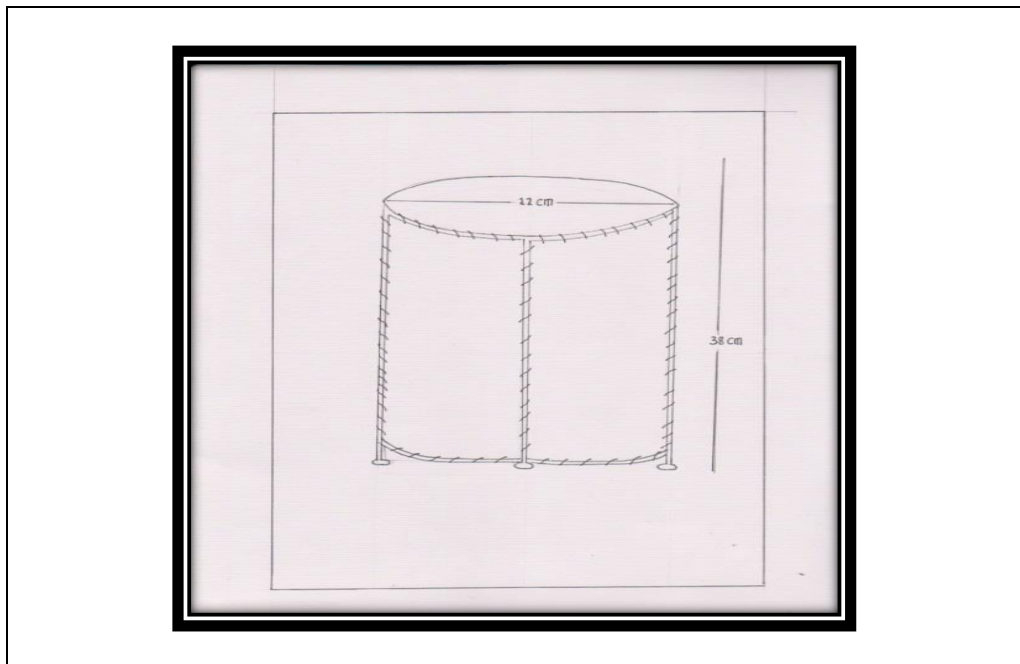


Gambar 40: Desain Kerangka Kap Lampu “Kehidupan”

- i. **Desain Ornamen Burung Hantu Gereja, Hutan, Telinga Panjang dan Kerangka Kap Lampu**

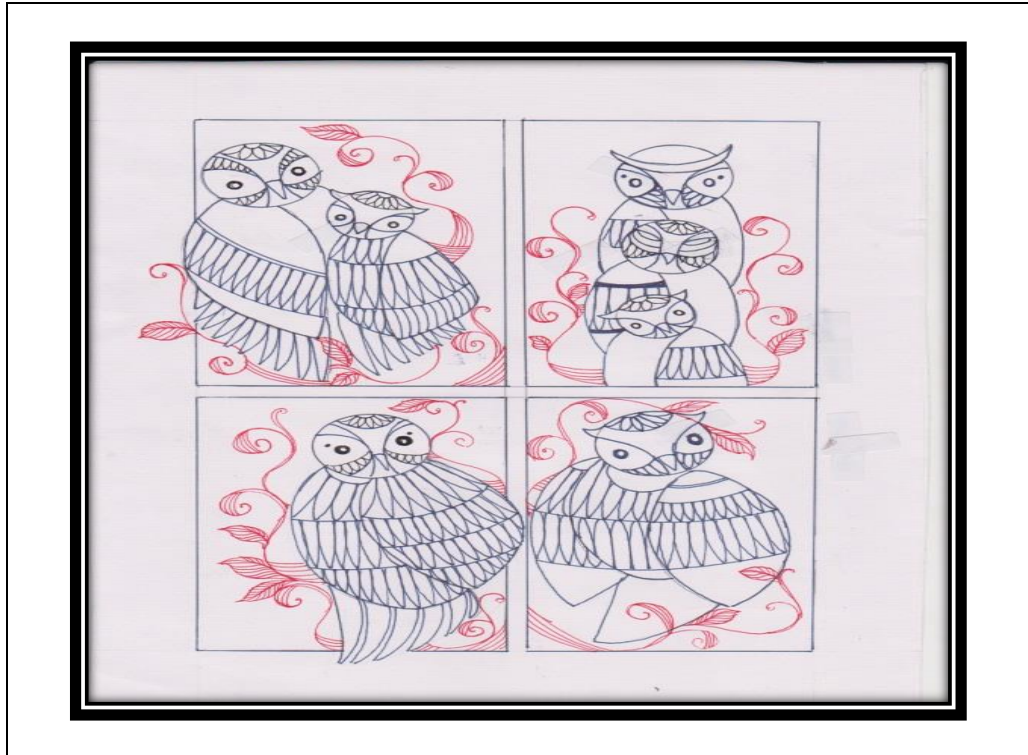


Gambar 41: *“The Expression of an Owl”*

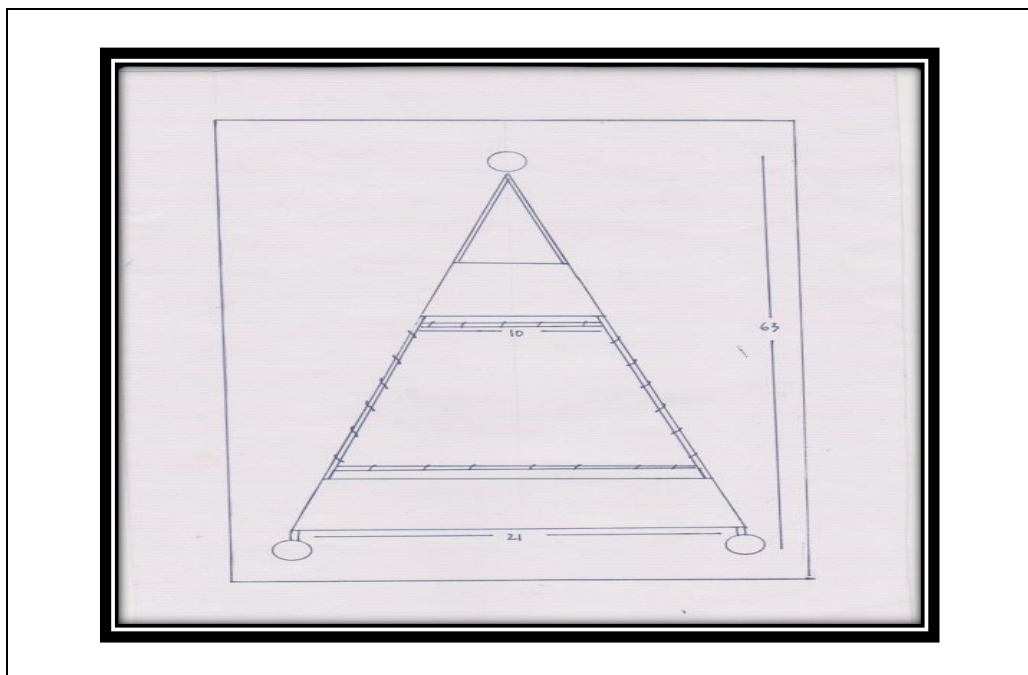


Gambar 42: Sket Desain Kerangka Kap Lampu *“The Expression of an Owl”*

- j. Desain Ornamen Burung Hantu Gereja, Hutan, Telinga Panjang dan Kerangka Kap Lampu



Gambar 43: Sket "*The Dream of an Owl*"

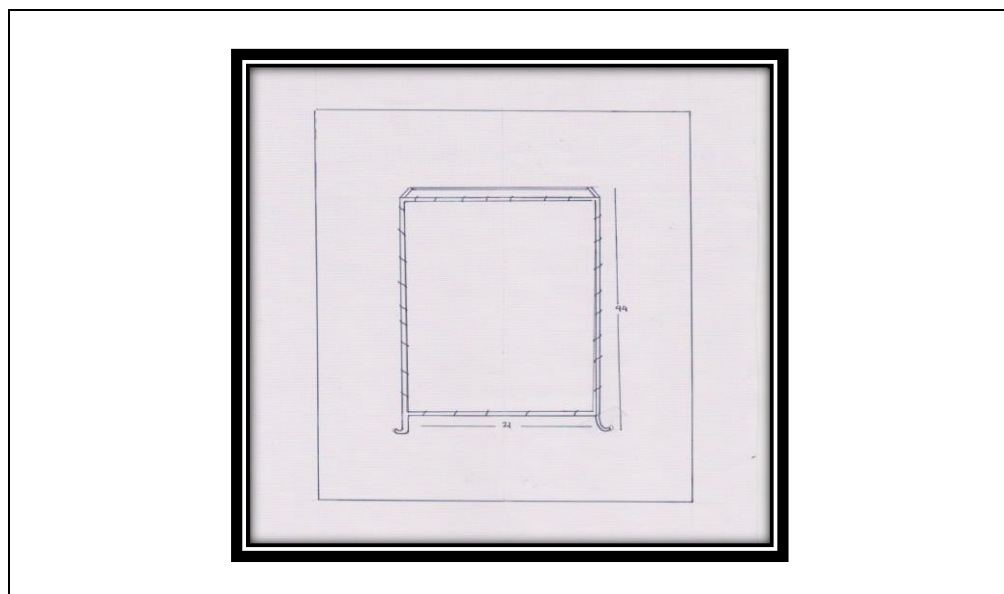


Gambar 44: Desain Kerangka Kap Lampu "*The Dream of an Owl*"

k. **Desain Ornamen Burung Hantu Gereja, Hutan, Telinga Panjang dan Kerangka Kap Lampu**



Gambar 45: Sket “ Pengetahuan dan Kebijaksanaan”



Gambar 46: Desain Kerangka Kap Lampu “ Pengetahuan dan Kebijaksanaan”

B. Perwujudan Karya

1. Persiapan Alat dan Bahan

a. Alat yang digunakan dalam proses pembuatan kap lampu kulit

Alat-alat yang digunakan dalam proses pembuatan kap lampu kulit adalah tatah atau pahat kulit, *pandhuk* (kayu landasan), *Ganden* (pemukul kayu), lilin batik, batu asah, kwas, pensil, sepidol, penggaris, tempat penampung warna, pen kodhok, sepidol putih, jarum dan benang.

b. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan kap lampu kulit

Adapun bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan karya ini adalah kulit sapi, kulit kambing, bahan pewarna modern (*acrylic* atau cat mowilex), *prada* (emas-emasan), *pilox clear*.

2. Proses Penciptaan Karya

a. Pembuatan Desain atau sket

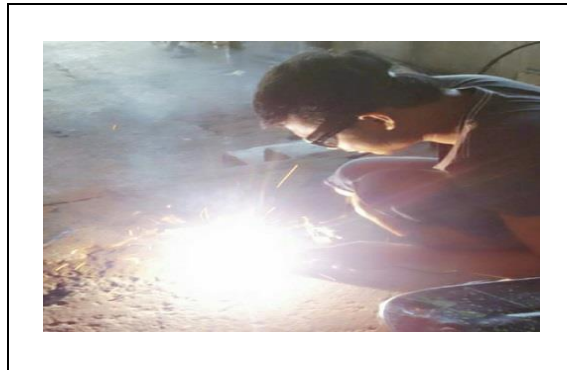


Gambar 47 : Pembuatan Desain

Tujuan dalam pembuatan sket atau desain yaitu untuk mempermudah dalam eksplorasi dan perencanaan dalam membuat sket dan mencoba kemungkinan-kemungkinan desain yang akan digunakan pada pembuatan karya

kap lampu kulit. Pembuatan sket atau desain dilakukan dengan cara menggambar dikertas gambar berukuran A4 sesuai dengan motif utama yaitu burung hantu.

b. Pembuatan Kerangka Kap Lampu



Gambar 48: **Pembuatan Kerangka Kap Lampu**

Dalam pembuatan kerangka kap lampu dilakukan oleh ahlinya dengan cara mengelasnya. Pembuatan kerangka menggunakan bahan besi bertujuan agar kerangka tahan lama, kuat dan tidak mudah rusak.

c. Pemotongan Kulit Sapi dan Kulit Kambing



Gambar 49 : **Pemotongan Kulit Sapi dan Kulit Kambing**

Pemotongan kulit sapi dan kambing dilakukan dengan memotong menggunakan alat seperti *cutter*, pisau atau gunting yang tajam. Pemotongan kulit sapi dan kambing dipotong sesuai dengan desain pada kerangka besi.

d. Membuat Pola



Gambar 50 : Membuat Pola

Setelah pemotongan kulit sapi dan kambing, langkah selanjutnya membuat pola dengan memindahkan desain dari kertas kekulit sapi atau kambing dilakukan agar memudahkan dalam proses pewarnaan

e. Menatah Kulit Sapi atau Kambing

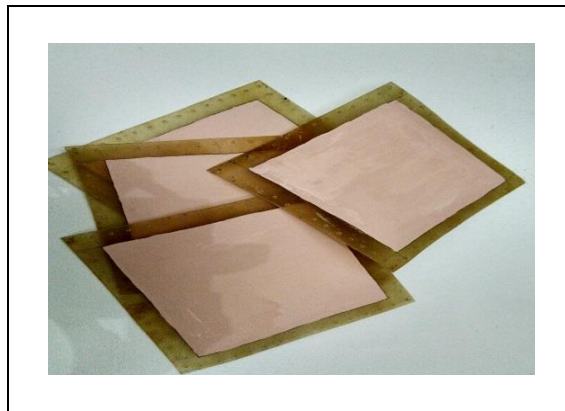


Gambar 51 : Menatah Kulit Sapi atau Kambing

Tujuan dalam menatah kulit sesuai dengan desain yang diinginkan agar cahaya bola lampu dapat keluar menerangi ruangan. Dalam proses menatah kulit sapi dan kambing menggunakan alat yaitu tatah atau pahat kulit sapi dan

kambing, *pandhuk* (kayu landasan) digunakan untuk memberi landasan saat kulit ditatah agar mudah dalam proses menatah, *Ganden* (pemukul kayu) digunakan untuk memukul tatah agar kulit mudah tembus sehingga cahaya bola lampu dapat keluar, lilin batik digunakan untuk memberikan pelumas agar tatah atau pahat kayu tajam, batu asah digunakan untuk mengasah pahat agar lebih tajam saat digunakan.

f. Mendasari Kulit



Gambar 52 : **Mendasari Kulit**

Setelah proses menatah kulit, dilanjutkan pada proses mendasari kulit yaitu proses mnyungging pada tahap awal memberi warna mendasari bidang kulit yang akan disungging secara tipis dan rata, menggunakan warna putih atau kuning.

g. Mewarna



Gambar 53 : **Mewarna**

Tahap mewarna (mewarna) adalah pelaksanaan menyungging kulit dengan bermacam-macam warna dengan memperhatikan kombinasi warna atau gradasi warna. Pada pembuatan kap lampu ini menggunakan warna-warna yang cerah agar menarik orang yang melihatnya.

h. Melubangi Pinggir Kulit

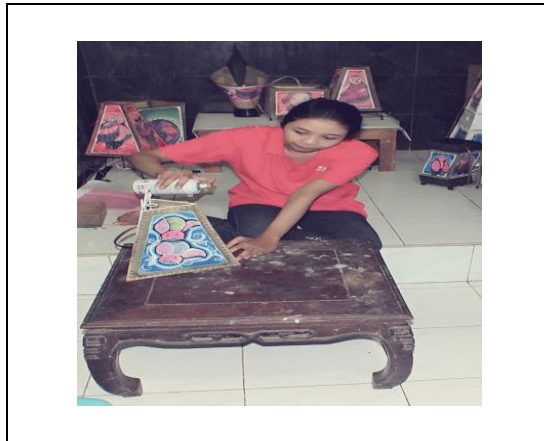


Gambar 54: **Melubangi Pinggir Kulit**

Melubangi kulit sapi dengan tatah untuk pinggiran kulit sapi, kemudian ditempelkan di kerangka besi dengan menggunakan lem sesuai dengan desain

yang diinginkan, kemudian kulit diberi benang kenur yang di lilitkan agar lebih kuat atau mengikat satu dengan lainnya.

i. Penyemprotan PiloX Clear



Gambar 55 : **Penyemprotan PiloX Clear**

Selanjutnya yaitu proses *finishing*, karya kap lampu kulit dilapisi dengan pilox clear agar karya lebih awet dan tahan lama, kemudian pasang bola lampu ditengahnya. Kemudian diberi tali rotan sebagai hiasan yang dililitkan di kerangka kap lampu.

C. Pembahasan

Pembahasan karya kap lampu ini dilakukan secara umum dan khusus. Pembahasan umum bertujuan untuk mendeskripsikan karya berdasarkan kesamaan aspek, sedangkan pembahasan khusus bertujuan untuk mendeskripsikan karya secara rinci dan spesifik.

1. Pembahasan Umum

a. Aspek fungsi

Karya kap lampu kulit ini adalah kap lampu tambahan dan diletakan sesuai dengan fungsi dari setiap ruangan misalnya ruang tidur, ruang tamu, ruang makan dan lain-lain. Desain kap lampu kulit yang dibuat meliputi desain kap lampu duduk, kap lampu dinding yang ditempel didinding dengan tema burung hantu dan beberapa motif pendukung seperti sulur daun yang sedang tumbuh, manusia, gajah dan lain-lain yang nantinya akan diwujudkan menjadi sebuah produk kap lampu kulit dengan tema burung hantu. Kap lampu merupakan salah satu peran penting dalam interior rumah karena selain untuk sebagai penghias ruangan dan memberikan aksen sesuai tema rumah yang ingin ditampilkan, kap lampu juga berfungsi sebagai pengatur cahaya dalam ruangan.

b. Aspek Ergonomi

Karya kap lampu ini dilihat dari aspek ergonominya yaitu:

1) Kenyamanan

Kenyamanan sangat penting dalam sebuah produk kap lampu kulit ini. Untuk meningkatkan kenyamanan dalam sebuah produk, karya ini dibuat dengan menggunakan bahan yang berkualitas. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah kulit mentah sapi dan kambing. Pemilihan bahan tersebut dikarenakan kulit sapi lebih tahan lama dan kuat dan tidak menimbulkan bau karena sudah mengalami proses pengawetan, sedangkan kulit kambing lebih lentur mudah untuk diolah menjadi karya kap lampu kulit karena bahannya yang

tidak terlalu tebal. Pada pembuatan karya kap lampu kulit aspek kenyamanan pengguna kap lampu kulit harus diutamakan, sehingga pada proses pemakaian efek cahaya yang keluar dari kap lampu kulit menambah kesan hangat pada sebuah ruangan menghasilkan kenyamanan.

2) Keamanan

Dalam pembuatan karya kap lampu kulit dengan objek burung hantu, keamanan pembuat, keamanan pemakai dan keamanan produk harus sangat diperhatikan. Dalam keamanan pembuat karya kap lampu kulit, dalam proses penciptaan harus menggunakan alat dan bahan yang baik agar keamanan tetap terjaga. Gunakan alat pelindung seperti masker jika diperlukan agar saat penyemprotan kap lampu kulit, *clear* tidak terhirup oleh hidung, menggunakan sarung tangan pada saat menatah kulit agar keselamatan pembuat produk tetap terjaga. Keamanan pemakai juga diwujudkan dari bahan yang digunakan. Pemilihan bahan yang baik, tidak berbahaya bagi kesehatan dan keamanan produk, digunakan bahan pewarna yang memiliki resiko rendah yang tidak menimbulkan alergi pada kulit. Bahan pewarna yang dipakai juga tidak berbau menyengat sehingga saluran pernafasan tidak terganggu.

c. Aspek Estetis

Karya kap lampu ini dilihat dari aspek estetisnya yaitu:

1) Motif

Burung hantu menjadi motif utama dari karya kap lampu ini, Kap lampu menggunakan motif burung hantu dengan berbagai bentuk dan jenis kap lampu.

Burung hantu akan digubah sedemikian rupa hingga menemukan bentuk baru yang lebih sederhana tetapi tetap mencerminkan ciri fisik dan kebiasaan burung hantu. Selain motif utama yang terdapat pada burung hantu, kap lampu ini juga menggunakan motif pendukung seperti bentuk daun, sulur, motif hewan (gajah, tikus) dan manusia juga menambah aspek estetik pada kap lampu kulit. Motif burung hantu diambil karena burung hantu memiliki keunikan-keunikan tersendiri dari mulai dari ciri-ciri utama fisik burung hantu, perilaku burung hantu, sejarah perkembangan burung hantu, makanan dan cari makan burung hantu, klasifikasi burung hantu dan dan hubungannya dengan manusia, sehingga burung hantu sangat layak dijadikan sebagai ornamen karya seni pada kap lampu kulit. Burung hantu yang diterapkan dalam penciptaan karya kap lampu kulit yaitu burung hantu gereja, burung hantu hutan dan burung hantu telinga panjang.

2) Warna

Warna yang digunakan dalam penciptaan kap lampu ini menggunakan warna yang ceria agar masyarakat khususnya anak-anak dan remaja tertarik akan kap lampu ini dengan objek burung hantu. Warna merupakan salah satu unsur yang penting. Warna dengan memperhitungkan prinsip desain, maka diharapkan warna yang dihasilkan bisa mencerminkan situasi yang ingin ditampilkan dalam desain kap lampu kulit dengan objek burung hantu tanpa mengurangi nilai artistik pada kap lampu kulit.

d. Aspek proses

Pada penciptaan seluruh karya kap lampu kulit ini melalui tahapan-tahapan yang hampir sama. Proses pengerjaan dilakukan dengan teknik tatah sungging kulit. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penciptaan karya kap lampu kulit adalah pertama, pembuatan pola, tujuan dalam pembuatan pola yaitu untuk mempermudah dalam eksplorasi dan perencanaan dalam membuat pola dan mencoba kemungkinan-kemungkinan desain yang akan digunakan pada pembuatan karya kap lampu kulit. Pembuatan pola dilakukan dengan cara menggambar dikertas gambar berukuran A4. Kedua, yaitu pembuatan kerangka dilakukan oleh ahlinya dengan cara mengelasnya. Pembuatan kerangka menggunakan bahan besi bertujuan agar kerangka tahan lama, kuat, tidak mudah rapuh. Ketiga, memindahkan pola dari kertas ke kulit sapi atau kambing. Pemindahan pola dari kertas kekulit sapi atau kambing dilakukan agar memudahkan dalam proses pewarnaan agar hasil sesuai desain yang akan dibuat. Keempat, menatah kulit sesuai dengan desain yang diinginkan agar cahaya bola lampu dapat keluar menerangi ruangan, dilanjutkan pada proses mendasari kulit yaitu proses menyungging pada tahap awal memberi warna dasar bidang kulit yang akan disungging secara tipis dan rata, menggunakan warna putih atau kuning. Setelah memberikan warna dasar kulit dilanjutkan dengan tahap mewarna adalah pelaksanaan menyungging kulit dengan bermacam-macam warna dengan memperhatikan kombinasi warna atau gradasi warna. Proses terakhir dalam penciptaan karya kap lampu kulit yaitu melubangi kulit sapi dengan tatah untuk pinggiran kulit sapi, kemudian ditempelkan di

kerangka besi dengan menggunakan lem sesuai dengan desain yang diinginkan, kemudian kulit diberi benang kenur yang di lilitkan agar lebih kuat atau mengikat satu dengan lainnya. Selanjutnya yaitu proses *finishing*, karya kap lampu kulit dilapisi dengan pilox clear dengan alat cat semprot agar karya lebih awet dan tahan lama, kemudian pasang bola lampu ditengahnya, setelah pemberian pilox clear berikan hiasan kerangka kap lampu dengan tali rotan agar karya kap lampu kulit lebih estetik.

e. Aspek ekonomi

Karya kap lampu ini dilihat dari aspek ekonominya yaitu:

1) Sasaran

Karya kap lampu dengan judul “Burung Hantu Sebagai Ide Penciptaan Motif Ornamen Pada Kap Lampu Kulit” yang menjadi sasaran konsumen adalah semua kalangan khususnya anak-anak dan remaja. Pertimbangan ini karena dizaman yang modern kerajinan kulit dikenal oleh masyarakat sebagai karya yang masih kental dengan karya tradisional sehingga penulis ingin menarik minat masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja untuk melestarikan kriya kulit dengan cara penulis menciptakan karya kap lampu kulit yang bergaya modern dengan tema burung hantu menggunakan warna-warna yang menarik mata seperti warna pink, ungu, orange dan warna cerah lainnya tetapi masih memegang ketradisionalan kap lampu kulit . Dalam penciptaan karya kap lampu ini penulis ingin menumbuhkan rasa cinta kepada masyarakat khususnya anak-anak dan remaja untuk mencintai flora dan fauna khususnya burung hantu yang

mempunyai keunikan mulai dari ciri-ciri utama fisik burung hantu, perilaku burung hantu, sejarah perkembangan burung hantu, makanan dan cari makan burung hantu, klasifikasi burung hantu dan hubungannya dengan manusia yang diterapkan pada kap lampu kulit dengan tema burung hantu ini.

2) Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses produksi penciptaan karya seni kap lampu kulit ini, penulis menggunakan media berupa kulit sapi dan kulit kambing. Penulis menggunakan kulit sapi karena kulit sapi lebih tebal, karena keunggulannya yang lebih tahan lama dan tidak mudah rusak dan penulis juga menggunakan kulit kambing karena kulitnya tidak terlalu tebal sehingga lebih mudah dalam pengerjaan dalam pembuatan kap lampu.

Bahan warna yang digunakan untuk seni tatah sungging kulit dikenal dengan bahan tradisional dan warna modern. Penulis dalam penciptaan karya seni kap lampu kulit menggunakan warna modern sebagai bahan baku pewarna yaitu menggunakan pewarna *acrylic* atau *mowilex* yang memiliki warna cemerlang dan tidak cepat pudar, kemudian penulis menggunakan bahan penutup. Bahan penutup dalam tatah sungging kulit dipakai sebagai penutup dari sunggingan. Bahan penutup tidak berpengaruh terhadap warna, bahan penutup memberikan manfaat agar sunggingan lebih tahan lama dan kuat. Bahan penutup yang digunakan penulis dalam sungging kulit yaitu menggunakan *pilox clear* yaitu alat semprot (*sprayer*) yang praktis dan mudah diperoleh.

Dari aspek bahan yang digunakan penulis, penciptaan kap lampu kulit ini tidaklah murah dikarenakan menggunakan bahan kulit sapi dan kambing,

penggunaan pewarna modern dan kerangka besi yang digunakan membuat karya yang dihasilkan lebih tahan lama dari segi fungsi karena bahan yang digunakan baik dan bagus.

2. Pembahasan Khusus

Berikut ini akan dibahas satu per satu dari karya yang diciptakan dengan ide Burung Hantu Sebagai Ide Penciptaan Motif Ornamen Pada Kap Lampu Kulit. Adapun karya-karyanya adalah sebagai berikut

a. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja



Gambar 56 : *“Territorial”*

Karya pada gambar 56 berjudul *Territorial* memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 30 cm dan lebar bawah 13 cm. Kap lampu kulit ini adalah kap lampu duduk. Jenis lampu yang cocok untuk ruang tamu karena

fungsinya sebagai lampu tambahan untuk penghias dan penerang ruangan. Kap lampu kulit ini dapat diletakkan dititik tengah ruangan untuk mendapatkan cahaya yang menyebar ke ruangan.

Motif utama yang terdapat pada kap lampu ini adalah aktivitas burung hantu gereja pada malam hari yang sedang berkomunikasi dengan sesama burung hantu dengan mendengarkan pekikan menandakan bahwa daerah itu adalah daerah atau wilayah kekuasaan burung hantu. Motif utama pada kap lampu kulit ini berada ditengah kulit sebagai pusat perhatian kap lampu ini. Pewarnaan motif utama yaitu burung hantu gereja cenderung menggunakan warna merah muda dan pewarnaan *background* kulit menggunakan warna biru sesuai dengan prinsip proporsi dimana dalam perancangan kap lampu kulit, proporsi digunakan untuk menentukan agar tidak memperlihatkan ketimpangan atau kejanggalan baik dari segi bentuk maupun warna dari kap lampu.

Di dalam desain tersebut juga terdapat motif pendukung, diantaranya adalah motif sulur yang terdapat pada bagian kanan, kiri objek sebagai *background* belakang burung hantu agar terlihat seimbang. Faktor keseimbangan berkaitan dengan penempatan unsur visual, ukuran, keterpaduan unsur, atau kehadiran unsur pada keluasaan bidang atau ruang terjaga jika struktur rupa serasi dan sepadan, dengan kata lain bobot tatanan rupa memberi kesan mantap dan kokoh.

Motif isian yang terdapat pada karya kap lampu ini adalah motif *geometris*, motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga.

Tatahan yang dipakai dalam pembuatan kap lampu kulit ini adalah tatahan *wajikan* yang letak menatahnya menyebar agar sinar keluar melalui lubang-lubang tatahan atau yang disebut *krawangan*. Bentuk tatahan *wajikan* adalah segitiga kemungkinan mengambil bentuk irisan wajik (salah satu makanan khas jawa, yang dibuat dari beras ketan dan gula jawa).

b. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja



Gambar 57 : *Owlet*

Karya pada gambar 57 memiliki bentuk segitiga dengan ukuran panjang 35 cm dan lebar bawah 22 cm. Kap lampu kulit ini adalah kap lampu dinding. Jenis kap lampu yang cocok untuk ruang tamu. Kap lampu ini banyak dipakai untuk penerangan tambahan atau *aksen*. Sifat lampu *aksen*, cahaya yang

diproduksinya tidak bisa menerangi ruang secara keseluruhan. Penyebaran cahyanya terbatas, hanya mampu menyinari dinding disekitar lampu.

Kap lampu ini berjudul “*Owlet*” yaitu menceritakan motif utama yaitu aktivitas dua anak burung hantu gereja yang sedang bermain bersama temannya. Motif ini menceritakan tentang dua anak burung hantu gereja yang sedang bermain bersama. Di dalam kap lampu kulit ini digambarkan dua burung hantu gereja terbang kesana kemari dengan *ekspresi* bahagia sambil bermain sulur daun yang sedang tumbuh. Peletakan motif utama di tengah, hal tersebut dimaksudkan agar keseimbangan terjaga, dengan desain yang sederhana pada penciptaan karya seni kap lampu kulit ini, diharapkan dengan adanya kesederhanaan karya berupa judul burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit, pesan atau informasi yang disampaikan penulis kepada penikmat seni akan cepat sampai oleh penikmat seni. Pewarnaan *background* kulit yaitu dengan warna biru lebih memberikan kesan kesatuan yang merupakan hal penting dalam prinsip dasar tata rupa.

Motif pendukung yang terdapat dalam desain kap lampu kulit adalah sulur daun yang tumbuh. Motif pendukung yang ada di kap lampu kulit di ilustrasikan sulur daun yang sedang tumbuh disusun menjadi satu kesatuan yang bagus. Guna menonjolkan motif utama dalam desain ini, pemilihan warna putih untuk sulur menambah kesan *artistic* pada kap lampu kulit ini.

Motif isian yang terdapat pada karya kap lampu ini adalah motif *geometris*, motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga dan garis lainnya.

Tatahan yang dipakai dalam pembuatan kap lampu kulit ini adalah tatahan *bubukan*, bentuk tatahan wayang kulit yang menyerupai rumah bubuk atau binatang perusak kayu yang berbentuk bulat-bulat.

Motif isian yang terdapat pada kap lampu ini adalah motif *geometris* berupa garis lurus. Tatahan yang dipakai dalam pembuatan kap lampu ini adalah tatahan *inten-inten*, tatahan *semut dulur*.

c. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Hutan



Gambar 58 : Perburuan Burung Hantu

Karya gambar 58 memiliki bentuk segi enam dengan ukuran panjang 70 cm dan lebar bawah 20 cm. Kap lampu ini adalah kap lampu duduk dan

sangat pas diletakan di sudut ruang tamu agar sudut ruangan lebih terlihat indah dan tidak terabaikan.

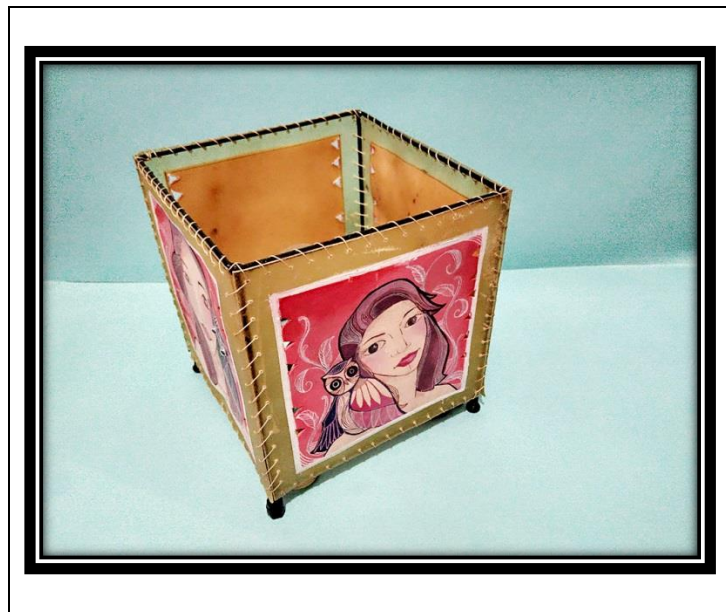
Kap lampu ini berjudul “Perburuan Burung Hantu “menceritakan motif utama yaitu burung hantu hutan yang sedang memikirkan habitat yang makin lama makin susah ditemui contohnya seperti penebangan hutan, perusakan lingkungan, perburuan burung hantu sehingga menyebabkan makanan burung hantu seperti tikus jarang untuk ditemui. Pertumbuhan populasi manusia yang terus meningkat. Burung hantu semakin lama semakin jarang ditemui dikarenakan banyak yang ditembak. Kondisi semakin memburuk dengan semakin maraknya perdagangan, penjualan dan pemburuan hewan-hewan langka masih terus di lakukan oleh sekelompok oknum yang tidak bertanggung jawab. Dalam kap lampu kulit ini digambarkan desain motif utama sedang menyendiri dengan warna *background* berwarna orange. Motif utama diletakan ditengah agar siapa yang melihat karya kap lampu ini langsung menuju ke motif utamanya sehingga sesuai dengan prinsip seni rupa yaitu *aksentuasi* atau pusat perhatian. Pusat perhatian tidak hanya peletaknya ditengah tetapi pewarnaan motif utama menggunakan warna coklat sehingga lebih menonjol dari warna *background*. Dalam penciptaan karya seni kap lampu kulit ini, *aksentuasi* atau pusat perhatian merupakan prinsip penting dalam penciptaan karya kap lampu ini dengan adanya pusat perhatian karya kap lampu ini tidak membosankan.

Motif pendukung pada kap lampu ini yaitu berupa motif sulur daun dan bunga mawar yang sedang tumbuh yang diletakkan pada kanan dan kiri motif utama agar sesuai dengan salah satu prinsip desain yaitu keseimbangan. Guna

menjaga desain tidak berat sebelah, maka penambahan motif pendukung juga sangat berperan dalam hal ini. Di bagian kanan dan kiri karya kap lampu kulit ini sengaja diberikan *space* kosong agar yang melihat langsung terfokus kepada motif utama.

Motif Isian pada kap lampu ini adalah motif garis. Tatahan yang dipakai dalam pembuatan kap lampu adalah tatahan *inten-inten*, tatahan *semut dulur*, *langgatan*.

d. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Hutan Dan Manusia



Gambar 59 : *Save me*

Karya gambar 59 memiliki bentuk persegi dengan ukuran panjang 22 cm dan lebar 21 cm. Kap lampu kulit ini adalah kap lampu duduk. Karya ini memiliki fungsi sebagai penghias dan penerang untuk ruang tamu. Kap lampu

yang berukuran tidak terlalu besar yang biasanya diletakan di meja. Lampu duduk merupakan pelengkap interior yang digunakan untuk menghadirkan suasana hangat dan *homey*. Ukuran yang tidak terlalu besar membuat lampu ini sangat *fleksibel* dapat diletakan disemua tempat seperti ruang tamu atau ruang keluarga. Kap lampu ini dapat diletakan ditengah ruangan.

Kap lampu dengan judul “*Save me*” menceritakan tentang perlunya manusia untuk memberi perhatian, menyayangi dan menjaga burung hantu agar ekosistem alam tetap terjaga kelestariannya. Sama halnya wanita burung hantu juga harus dijaga. Dizaman yang modern, burung hantu semakin jarang ditemui karena semakin maraknya perdagangan, penjualan dan pemburuan hewan-hewan langka masih terus di lakukan sehingga mempengaruhi kondisi burung hantu.

Motif utama yang terdapat pada karya ini terletak pada bagian samping kanan, kiri, dan atas manusia atau wanita yaitu motif utama burung hantu hutan dengan motif pendukung berupa manusia atau wanita. Burung hantu berada pada bagian samping kanan, kiri, dan atas pada wanita dengan gaya sedang hinggap di bahu dan kepala seorang wanita, hal tersebut memiliki maksud bahwa pada desain mengilustrasikan cerita tentang hubungan burung hantu dengan manusia agar manusia sadar tidak merusak alam dan penulis ingin menumbuhkan rasa cinta kepada siapa saja yang melihat karya ini agar senang tiasa menjaga alam dan bermacam-macam kebudayaan seni di Indonesia khususnya kerajinan kulit.

Dalam karya kap lampu kulit ini penempatan motif utama burung hantu dan motif pendukung berupa wanita diletakan di tengah dimaksudkan agar tercipta prinsip seni rupa yaitu *aksentuasi* atau pusat perhatian merupakan

prinsip penting dalam penciptaan karya kap lampu ini dengan adanya pusat perhatian pada burung hantu hinggap di bahu dan kepala wanita diharapkan karya kap lampu ini tidak monoton. Motif utama sengaja diletakkan di tengah karena mengingat dalam prinsip desain tidak boleh terlalu penuh atau harus ada *space* kosong, agar motif utama bisa terlihat menonjol apabila desain penuh dikhawatirkan perpaduan antara motif utama dan motif isian tidak akan menimbulkan sebuah keindahan dan keserasian namun akan saling mengganggu satu sama lain.

Di dalam desain tersebut juga terdapat motif pendukung, diantaranya adalah motif manusia yang terdapat pada bagian kanan, kiri motif utama. Motif pendukung berupa wanita dibuat lebih besar dari motif utama, hal tersebut sesuai dengan prinsip seni rupa yaitu proporsi. Selain wanita motif pendukung berupa sulur daun yang sedang tumbuh berfungsi sebagai *background* belakang burung hantu. Sulur daun diletakan di kanan, kiri objek burung hantu dan manusia disusun namun memiliki ketinggian yang berbeda, hal tersebut berfungsi sebagai *repetisi* agar penggambaran motif pinggiran tidak membosankan. Sulur diletakan di kanan, kiri objek burung hantu dan manusia Sedangkan untuk *background* belakang burung hantu menggunakan warna orange yang menggambarkan keceriaan manusia akan hadirnya burung hantu tanpa burung hantu ekosistem kita tidak akan seimbang. *Background* tumbuhan yang menjulur agar menimbulkan kesan natural. Penggambaran tumbuhan sulur berperan sebagai pemecah kekakuan desain yang terdiri dari motif utama.

Perbedaan motif utama dengan motif pendukung juga terletak pada warna. Motif utama cenderung menggunakan warna tua agar motif utama lebih terlihat menonjol dibandingkan motif pendukung, sedangkan motif pendukung menggunakan warna netral yaitu warna putih, walaupun motif pendukung berupa tumbuhan yang menjulur di samping kanan dan kiri burung hantu, tetapi tidak akan mengganggu keberadaan burung hantu sebagai motif utama. Motif isian berupa motif *geometris* yang terdiri dari garis lurus dan lengkung. Tatahan yang dipakai dalam pembuatan kap lampu kulit ini adalah tatahan *wajikan*, menggunakan tatahan jenis *wajikan* yang diletakan di pinggir kanan dan kiri dari motif utama dan pendukung agar sesuai dengan prinsip seni rupa yaitu keseimbangan. Kap lampu kulit ini tidak terlalu banyak menatah karena cahaya bola lampu dapat keluar dari bagian atas, sehingga bisa menerangi ruangan.

e. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Telinga Panjang



Gambar 60: Sang Pemburu

Karya gambar 60 berjudul Sang Pemburu memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 70 cm dan lebar bawah 20 cm. Kap lampu ini adalah kap lampu duduk dan sangat tepat diletakan di sudut ruangan agar sudut ruangan lebih terlihat indah dan tidak membosankan.

Kap lampu ini menceritakan seekor burung hantu duduk atau bertengger di sebatang dahan. Aktivitas Burung hantu hinggap didahan sambil memutarakan kepalanya mencari dan mendengarkan suara langkah buruannya dengan mata dan telinganya yang sangat tajam, setelah mengetahui keberadaan mangsanya lalu burung hantu terbang mencengkram buruannya dengan sangat kuat. Burung hantu ini memiliki mata dan pendengaran yang tajam agar mudah menemukan tikus yang sedang berlarian pada malam hari. Burung hantu ini digambarkan memiliki

bulu yang panjang, bulunya sedemikian halusny sehingga saat terbang tidak menimbulkan suara dan kemampuan burung hantu yang bisa bersembunyi memudahkan burung hantu untuk menangkap buruannya. Burung hantu adalah burung yang banyak melihat semakin sedikit bicara, semakin banyak mendengar, diharapkan kita bisa mencontoh dari sifat burung hantu dengan cara melihat segala yang positif, berbicara yang baik dan lebih banyak mendengarkan informasi yang positif.

Motif utama diletakan ditengah memberikan pusat perhatian pada motif utama. Pada karya kap lampu ini diberikan *space* kosong untuk memunculkan motif utama sebagai pusat perhatian bagi siapa saja yang melihatnya. Pewarnaan motif utama burung hantu yaitu dengan warna coklat, sedangkan background menggunakan warna orange yang tidak terlalu mencolok sehingga motif utama tetap terlihat dan sengaja ada yang tidak diwarn karena ingin memperlihatkan bahwa penulis menggunakan kulit sapi.

Motif pendukung yang terdapat dalam desain kap lampu kulit adalah sulur daun yang tumbuh sebagai *background* dan menggunakan motif *kawung*. Motif pendukung yang ada di kap lampu kulit diilustrasikan sulur daun yang sedang tumbuh disusun menjadi satu kesatuan yang bagus dan motif kawung terdiri dari sebuah lingkaran yang singgung menyinggung dan potong memotong, maka terjadilah yang sama bentuknya dan berulang-ulang. Motif kawung mendapat pengaruh dari buah aren dinamakan kolang-kaling. Digambarkan dengan keadaan dipotong melintang dan jumlahnya 4 biji. Guna menonjolkan

motif utama dalam desain ini, pemilihan warna putih untuk sulur menambah kesan artistik pada kap lampu kulit.

f. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Telinga Panjang



Gambar 61 : *Alone*

Karya gambar 61 memiliki bentuk segitiga dengan ukuran panjang 120 cm dan lebar bawah 30 cm. Kap lampu kulit ini adalah kap lampu duduk. Jenis lampu yang cocok untuk ruang duduk adalah lampu duduk karena dapat digunakan sebagai sumber penerangan tambahan saat melakukan aktivitas membaca buku atau menonton televisi. Kap lampu ini memiliki fungsi sebagai penghias dan penerang. Kap lampu kulit ini sangat tepat untuk ruang duduk karena merupakan area favorit banyak orang di rumah, disini mereka menikmati

waktu luang dengan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan hobi, seperti membaca buku, menonton tv, atau mendengarkan musik dan aktivitas lainya.

Karya kap lampu ini berjudul “Alone” yaitu sendiri. Motif utama yang terdapat pada kap lampu ini adalah burung hantu telinga panjang yang sedang sendiri atau menyendiri di dalam daun-daun yang melingkar di sekitar burung hantu yang diibaratkan adalah sarang burung hantu. Burung hantu memiliki karkter sendiri atau menyendiri. Burung hantu lebih banyak diam dan jarang sekali banyak berkicau seperti burung-burung lainnya. Pada karya ini burung hantu memikirkan makanan dan tempat tinggal burung hantu yang mulai susah untuk dijumpai. Kesedihan burung hantu tergambar dari ekspresi burung hantu yang murung. Dalam kap lampu kulit ini digambarkan desain motif utama sedang bersedih dengan warna *background* berwarna biru agar terlihat menyejukan mata. Motif utama di tengah agar siapa yang melihat karya kap lampu ini langsung menuju ke motif utamanya sehingga sesuai dengan perinsip seni rupa yaitu *aksentuasi* atau pusat perhatian. Pusat perhatian tidak hanya peletaknya di tengah tetapi pewarnaan motif utama menggunakan warna yang mencolok dari warna *background*. Dalam penciptaan karya seni kap lampu kulit ini, *aksentuasi* atau pusat perhatian merupakan perinsip penting dalam penciptaan karya kap lampu ini dengan adanya pusat perhatian karya kap lampu ini tidak monoton.

Motif pendukung pada kap lampu ini yaitu berupa motif sulur daun yang sedang tumbuh yang diletakkan pada kanan dan kiri motif utama, hal tersebut berfungsi agar kap lampu kulit tidak terkesan penuh dengan gambar, dan sesuai

dengan salah satu prinsip desain yaitu keseimbangan. Guna menjaga desain tidak berat sebelah, maka penambahan motif pendukung juga sangat berperan dalam hal ini. Motif pendukung yang ada adalah sulur daun yang disusun bergerombol dan diletakkan pada kanan dan kiri motif utama. Motif pendukung ini sama dengan motif pendukung yang ada di dalam karya kap lampu lainnya, yaitu penggambaran sulur daun yang sedang tumbuh menjulur keatas disusun menjadi satu kesatuan yang indah sebagai motif pendukung. Dibagian kanan dan kiri karya kap lampu kulit ini sengaja diberikan *space* kosong, hal tersebut dimaksudkan untuk mengimbangi desain motif pendukung yang sudah cukup ramai.

Motif Isian pada kap lampu ini adalah motif geometris berupa garis lurus dan lengkung. Tatahan yang dipakai dalam pembuatan kap lampu kulit ini adalah tatahan *semut dulur* bentuknya adalah persegi panjang dengan sisi lebar melengkung ke dalam, yang tersusun berjajar membentuk suatu garis memutari objek utama dan tatahan *inten-intenan* , *kawatan*.

g. **Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Hutan dan Telinga Panjang**



Gambar 62 : **Sang Pengintai**

Karya gambar 62 memiliki bentuk segitiga dengan menggunakan kaki yang agak panjang dengan ukuran panjang 53 cm dan lebar bawah 22 cm. Kap lampu kulit ini adalah kap lampu duduk. Jenis lampu yang tepat untuk kamar tidur atau ruang yang digunakan untuk beristirahat. Jenis cahaya yang cocok dikamar tidur adalah agak redup karena diggunakan untuk beristirahat, saat tidur mata bisa beristirahat dengan baik tanpa gangguan sinar yang menyilaukan. Kap lampu ini adalah kap lampu pengganti saat di kamar tidur. Saat beraktivitas menggunakan lampu utama tetapi saat tidur menggunakan kap lampu kulit ini

dan kap lampu utama dimatikan sehingga mata tidak terganggu saat tidur. Kap lampu kulit ini dapat diletakan disudut ruang tidur .

Kap lampu ini berjudul “Sang Pengintai” menceritakan aktivitas motif utama yaitu burung hantu hutan dan telinga panjang yang sedang mengintai mangsanya. Motif ini menceritakan tentang burung hantu yang sedang mengintai mangsanya dari atas. Burung hantu adalah burung pengintai yang berburu pada malam hari. Burung hantu ini digambarkan memiliki paruh panjang dan runcing untuk memudahkan mencari mangsanya berupa tikus. Burung hantu ini memiliki mata yang besar dan pendengaran yang tajam agar mudah menemukan tikus yang sedang berlarian pada malam hari. Burung hantu ini digambarkan memiliki bulu yang panjang, bulunya sedemikian halusny sehingga saat terbang tidak menimbulkan suara sehingga dengan mudah untuk menangkap buruannya tikus. Burung hantu memiliki kaki dan kuku atau cakar yang kuat dan runcing untuk mencengkram mangsanya dan mencabik-cabik buruannya.

Motif utama diletakan di tengah dan di pinggir kulit untuk memberikan pusat perhatian pada motif utama. Dengan desain yang sederhana pada penciptaan karya seni kap lampu kulit ini, diharapkan dengan adanya kesederhanaan karya berupa judul burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit, pesan atau informasi yang disampaikan penulis kepada penikmat seni akan cepat sampai oleh penikmat seni. Pewarnaan *background* kulit yaitu dengan warna merah, orange dan motif utama yang lebih mencolok dengan *outline* hitam agar lebih tegas.

Motif pendukung yang terdapat dalam desain kap lampu kulit adalah sulur daun yang tumbuh sebagai *background*. Motif pendukung yang ada di kap lampu kulit diilustrasikan sulur daun yang sedang tumbuh disusun menjadi satu kesatuan yang bagus. Guna menonjolkan motif utama dalam desain ini, pemilihan warna hitam untuk sulur menambah kesan *artistik* pada kap lampu kulit ini. Motif isian pada kap lampu ini adalah motif *geometris*.

Tatahan yang dipakai dalam pembuatan kap lampu kulit ini adalah tatahan *wajikan* yang menatahnya memutar agar sinar keluar melalui lubang-lubang tatahan.

h. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja, Telinga Panjang



Gambar 63 : Kehidupan

Karya gambar 56 memiliki bentuk segitiga dengan ukuran panjang 31 cm dan lebar bawah 20 cm, lebar atas 10 cm. Kap lampu kulit ini adalah kap lampu

duduk. Karya ini memiliki fungsi sebagai penghias dan penerang untuk kamar tidur. Kap lampu kulit ini sangat pas untuk kamar tidur karena saat tidur mata bisa beristirahat dengan baik tanpa gangguan sinar yang menyilaukan.

Karya ini berjudul “Kehidupan”. Motif-motif dalam kap lampu ini menceritakan interaksi dan aktivitas burung hantu betina dari jenis gereja dan telinga panjang dalam menjalani kehidupan dari mulai mengeram hingga mempunyai anak dan burung hantu jantan yang berburu mencari mangsa. Kap lampu kulit ini menceritakan tentang induk burung hantu dan telurnya diceritakan induk burung mengeram dalam liang, meletakkan telurnya disayapnya untuk menghangatkan telurnya. Telur burung hantu berwarna putih tetapi dalam karya kap lampu ini digambarkan dengan warna yang cerah. Telur dan anak burung hantu selanjutnya dilindungi dari serangan musuh. Pengeraman telur dimulai dari telur pertama dihasilkan. Pengeraman dilakukan oleh burung hantu betina sedangkan burung hantu jantan berburu mencari makan untuk burung hantu betina. Burung hantu memiliki pendegaran yang sangat tinggi. Pada saat berburu di malam hari kepekaan pada frekuensi tinggi dimanfaatkan dengan baik oleh burung hantu pada waktu berburu dalam gelap. Burung hantu juga memiliki mata yang tajam sehingga dia dengan mudah menemukan tikus yang berlarian pada malam hari. Pada kap lampu kulit digambarkan burung hantu jantan sedang membawa buruannya tikus.

Setelah menetas digambarkan induk burung hantu sedang menjaga anaknya dari mangsa hewan lain seperti elang dan ular. Desain tersebut

mencerminkan bahwa seorang induk burung hantu akan selalu menjaga anaknya hingga dirasa bisa untuk mencari makan sendiri dan melakukan aktifitasnya sendiri. Selain itu penggambaran tersebut juga memperlihatkan kemampuan burung hantu dalam mencari makan di malam hari dan tidur disiang hari. Dari karya yang berjudul “kehidupan” ini dapat dilihat bagaimana pengorbanan seorang induk burung hantu dalam menjaga dan merawat anaknya, sehingga diharapkan yang melihat karya ini dapat lebih menumbuhkan rasa cinta dan bakti kepada kedua orang tua dalam pengorbananya menjaga dan merawat kita.

Motif utama yang terdapat pada kap lampu kulit ini adalah interaksi induk dari menggerami hingga menetasakan telurnya dan kerjasama antara burung hantu betina dan jantan dalam menjaga anaknya, Terlihat pesan yang ingin disampaikan desain ini adalah kasih sayang orang tua dan anak burung hantu. Penempatan motif juga berada di salah satu sisi, sehingga tetap ada *space* kosong yang justru berfungsi membuat motif utama sebagai *centre of interest* desain.

Motif pendukung yang terdapat dalam desain kap lampu kulit adalah sulur daun yang tumbuh sebagai *background*. Motif pendukung yang ada di kap lampu kulit di ilustrasikan sulur daun yang sedang tumbuh disusun menjadi satu kesatuan yang bagus. Guna menonjolkan motif utama dalam desain ini, pemilihan warna turut diperhitungkan, warna agak muda dengan *outline* hitam cenderung dapat menonjolkan keberadaan burung hantu dalam kap lampu kulit ini dan didukung dengan motif daun yang menjulur menambah kesan natural. Motif *background* penggambaran daun yang tumbuh keatas dengan ketinggian yang berbeda-beda. Hal tersebut dapat membuat burung hantu sebagai motif

utama terkesan lebih hidup dan tidak terkesan kaku karena daun bersifat dinamis hal ini sesuai dengan prinsip seni rupa yaitu irama. Pada pewarnaan *background* digunakan warna orange yang tua agar motif utama lebih terlihat. Motif Isian adalah motif geometris. Tatahan yang dipakai dalam pembuatan kap lampu kulit ini adalah tatahan wajikan, menggunakan tatahan jenis wajikan yang diletakan di atas dan bawah dari motif utama dan pendukung agar sesuai dengan prinsip seni rupa yaitu keseimbangan.

i. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja, Hutan dan Telinga Panjang



Gambar 64: *The Expression of an Owl*

Karya gambar 64 memiliki bentuk tabung dengan ukuran panjang 38 cm dan diameter 22 cm. Kap lampu kulit ini adalah kap lampu duduk. Karya ini memiliki fungsi sebagai penghias dan penerang untuk ruang tamu atau ruang berkumpul keluarga. Sangat tepat diletakan di meja sudut ruangan. Peletakan lampu disudut merupakan salah satu cara untuk menghidupkan sudut ruangan yang biasanya terabaikan dengan peletakan disudut ruangan memberikan kesan sudut ruangan lebih indah.

Karya ini berjudul "*The Expression of an Owl*". Motif utama yang terdapat pada kap lampu duduk dengan bentuk tabung ini adalah gambar dari kepala burung hantu gereja, hutan, telinga panjang. Pada kap lampu kulit digambarkan ada tiga kepala burung hantu dengan ekspresi wajah yang berbeda. Penggambaran ekspresi wajah burung hantu yang berbeda dimaksudkan agar tidak terjadi pengulangan yang membosankan dan dapat mencerminkan ekspresi wajah burung hantu yang bermacam-macam, ekspresi wajah burung hantu antara lain sedang bahagia dengan mata terbuka, burung hantu yang sedang lelah lalu tidur dengan memejamkan matanya, burung hantu ada yang sedang melirik yaitu burung hantu digambarkan sedang mencari-cari mangsa. Tiga motif burung hantu yang terdapat pada kap lampu kulit diletakan berdekatan satu dengan yang lainnya agar tercipta prinsip kesatuan atau *unity*. Kesatuan dalam seni rupa sangat penting karena tanpa kesatuan karya seni rupa akan terlihat tidak menyatu dengan adanya kesatuan karya terlihat lebih indah dan rapi.

Dari segi warna, warna yang digunakan pada kap lampu ini adalah warna-warna *soft* yang menarik perhatian. Pada kap lampu kult ini *background* adalah

warna biru gradasi atau biru dari mulai tua hingga biru muda yang disusun sedemikian rupa agar tidak mendominasi warna pada motif utama. Warna motif utama lebih gelap karena untuk memfokuskan motif utama pada karya kap lampu kulit untuk memberikan perhatian atau *aksentuasi*

Motif pendukung yang terdapat pada desain kap lampu kulit adalah gambar tumbuhan sulur dan dedaunan yang berada di kanan dan kiri motif utama sesuai dengan prinsip keseimbangan, dengan adanya keseimbangan karya yang dihasilkan akan menampilkan nilai-nilai keserasian dan keselarasan maka prinsip ini juga disebut sebagai prinsip harmoni. Motif pendukung berupa sulur dan daun yang tumbuh dapat memberikan efek irama agar desain tidak terlihat kaku dan menyebabkan timbulnya efek optik seperti gerakan, getaran, ataupun perpindahan dari unsur yang satu ke unsur yang lainnya. Pewarnaan pada motif pendukung dengan menggunakan warna putih dan merah agar motif pendukung tidak akan mendominasi desain. Motif isian yang dipakai dalam kap lampu ini adalah motif *geometris* berupa garis lurus, miring, lengkung. Tatahan yang dipakai kap lampu ini adalah tatahan *wajikan*.

j. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja, Hutan, Telinga Panjang



Gambar 65 : *The Dream of an Owl*

Karya gambar 65 memiliki bentuk segitiga dengan ukuran panjang 63 cm dan lebar bawah 21 cm. Kap lampu kulit ini adalah kap lampu duduk. Jenis lampu yang cocok untuk ruang tamu. Kap lampu ini adalah kap lampu tambahan dari kap lampu utama. Kap Lampu ini berukuran tidak terlalu besar bisa diletakkan di atas meja. Lampu duduk merupakan pelengkap interior, digunakan untuk menghadirkan suasana hangat dan *homey* pada ruang tamu.

Karya kap lampu ini berjudul "*The Dream of an Owl*" menggambarkan motif utama burung hantu gereja, hutan, telinga panjang sedang berdiam diri seperti patung. Burung hantu berdiam diri sendirian dan ada yang berdiam diri bersama teman burung hantu. Burung hantu berdiam diri karena memikirkan

mimpinya yang ingin seperti dahulu sebelum banyak manusia. Burung hantu memimpikan ingin lagi bisa terbang mengembangkan sayapnya yang indah, dapat dengan mudah mencari buruannya, bisa membuat atau mencari sarang pada pohon yang tinggi dan menjulang agar keluarga burung hantu tidak diganggu oleh predator lain seperti burung elang dan ular, tapi kenyatannya dizaman yang modern ini burung hantu semakin jarang dilihat dikarenakan burung hantu dijadikan sasaran untuk perburuan dan perdagangan sehingga burung hantu sulit untuk bertahan dizaman yang sekarang ini, ditambah lagi dengan maraknya penebangan hutan membuat burung hantu susah untuk membuat dan mencari sarang, sehingga burung hantu menginginkan sekali hidup dizaman belum banyak manusia. Semoga dengan adanya karya ini “*The Dream of an Owl*” mengingatkan kita semua untuk menjaga flora dan fauna khususnya burung hantu agar tetap terjaga.

Penempatan motif utama pada kap lampu kulit ini diletakkan ada di tengah dan di pinggir kulit sebagai pusat perhatian kap lampu ini. Pewarnaan motif utama cenderung menggunakan warna merah muda dan ungu, sedangkan pewarnaan *background* kulit menggunakan warna ungu agak gelap untuk menonjolkan motif utamanya. *Space* kosong diletakkan di bagian sudut kulit agar kulit terlihat tidak terlalu penuh dan memberikan kesan sederhana.

Di dalam desain tersebut juga terdapat motif pendukung, diantaranya adalah motif sulur yang terdapat pada bagian kanan, kiri objek sebagai *background* belakang burung hantu agar terlihat seimbang. Kesimbangan harus

ada dalam unsur dan bagian desain, maupun pada keindahan dan fungsi desain. Faktor keseimbangan berkaitan dengan penempatan unsur visual seperti penempatan sulur daun yang sedang tumbuh ini. Pewarnaan motif pendukung menggunakan warna hijau muda dan putih agar sulur lebih terlihat tetapi tidak mengalahkan warna motif utama. Motif isian pada kap lampu ini adalah motif *geometris*. Tatahan yang dipakai dalam pembuatan kap lampu ini adalah tatahan *wajikan* yang letak menatahnya menyebar agar sinar keluar melalui lubang-lubang tatahan.

k. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja, Hutan, Telinga Panjang dan Gajah



Gambar 66 : Pengetahuan dan Kebijaksanaan

Karya gambar 66 memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 44 cm dan lebar bawah 21 cm. Kap lampu kulit ini adalah kap lampu duduk. Jenis lampu yang cocok untuk ruang berkumpul keluarga. Kap lampu kulit duduk dapat digunakan sebagai sumber penerangan tambahan saat melakukan aktivitas sehari-hari. Peletakan kap lampu kulit ini diletakan disudut ruangan .

Kap Lampu diatas berjudul “Pengetahuan dan Kebijaksanaan” Kap lampu diatas mencerminkan interaksi antar burung hantu gereja, hutan, telinga panjang dengan binatang gajah pada setiap bagian kap lampu kulit. Menggambil judul pengetahuan dan kebijaksanaan karena burung hantu dan gajah sama-sama memiliki karakter yang bijaksana dan berilmu pengetahuan. Burung hantu memiliki penglihatan yang sangat tajam dapat melihat dalam gelap, didukung dengan pendengaran yang sangat kuat sehingga dapat menangkap mangsa buruannya seperti tikus pada malam hari. Kemampuan burung hantu yang dapat terbang dengan cepat, bersembunyi dan bergerak tanpa bersuara pada malam hari memudahkan burung hantu untuk memburu tikus. Kemampuan tersebut diartikan banyak mendengar dan tidak banyak bicara sebelum memahami. Kemampuan burung hantu lainnya adalah bisa memutarakan kepalanya 270^0 , diartikan burung hantu fokus pada tujuan. Kemampuan burung hantu tersebut dapat melambangkan peggunaan ilmu dan teknologi. Binatang gajah dalam kap lampu ini digambarkan memiliki kepala besar diartikan memiliki pemikiran yang pintar, Telinga yang besar dapat dengan mudah menyerap informasi atau ilmu yang didengarnya, memiliki mata yang sipit diartikan fokus dengan apa yang dikerjakanya, memiliki badan yang besar diartikan memiliki data atau

ilmu yang banyak . Burung hantu dan gajah memiliki sifat yang bijaksana hal itu dikarenakan burung hantu dan gajah memiliki sifat diam, melihat dan mendengar. Burung hantu dan gajah memiliki karakter bijaksana karena mereka sedikit bicara banyak mendengar dan kita harus mencontoh dari karakter burung hantu dan gajah yaitu memiliki ilmu dan bijaksana.

Peletakan motif utama dan motif pendukung berupa gajah diletakkan berdekatan sehingga memunculkan prinsip kesatuan atau *unity*. Dalam penciptaan karya seni kap lampu kulit, kesatuan merupakan prinsip penting dalam penciptaan karya kap lampu ini dengan adanya kesatuan dalam hal unsur-unsur rupa, konsep atau ide dasar, bentuk maupun penataan ketika dipajang karya akan lebih indah. Pada kap lampu kulit ini *background* adalah warna hijau gradasi atau hijau dari mulai tua hingga hijau muda yang disusun sedemikian rupa agar tidak mendominasi warna pada motif utama sehingga kap lampu ini memberikan kesan menyejukan mata. Warna motif utama lebih gelap karena untuk memfokuskan motif utama pada karya kap lampu kulit untuk memberikan perhatian atau *aksentuasi*.

Di dalam desain tersebut juga terdapat motif pendukung, diantaranya adalah motif sulur daun yang sedang tumbuh yang terdapat pada bagian kanan, kiri motif utama dan juga motif pendukung yang berfungsi sebagai *background* belakang burung hantu. Motif pendukung, terdiri dari sulur-sulur dan daun yang digambarkan sedang tumbuh. Sulur diletakkan di kanan, kiri motif utama berupa burung hantu dan motif pendukung berupa binatang gajah disusun namun memiliki ketinggian yang berbeda, hal tersebut berfungsi sebagai *repetisi* agar

penggambaran motif pendukung tidak membosankan atau terkesan kaku. *Background* tumbuhan yang menjulur keatas agar menimbulkan kesan natural dan indah. Penggambaran tumbuhan sulur berperan sebagai pemecah kekakuan desain yang terdiri dari motif utama dan motif pendukung. Motif sengaja diletakkan di tengah dan motif pendukung seperti sulur diletakan di kanan dan kiri objek serta dibawah objek terdapat ornamen, diatas objek tidak diberi ornamen karena mengingat dalam prinsip desain tidak boleh terlalu penuh atau harus ada *space* kosong, agar motif utama terlihat sebagai pusat perhatian. Motif isian pada kap lampu ini adalah motif *geometris*. Tatahan yang dipakai dalam pembuatan kap lampu kulit ini adalah tatahan *wajikan* yang letak menatahnya memutar agar sinar keluar melalui lubang-lubang tatahan.

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Burung hantu sebagai ide penciptaan motif ornamen pada kap lampu kulit merupakan penciptaan karya kap lampu kulit dengan mengubah bentuk burung hantu menjadi sebuah motif kemudian diterapkan pada berbagai macam jenis kap lampu kulit dalam sebuah ruangan. Dalam konsep penciptaan karya kap lampu kulit ini melalui beberapa tahap diantaranya adalah eksplorasi yaitu aktivitas penjelajah menggali sumber ide, tahap dimana seseorang mencari secara leluasa berbagai mencari informasi utama dan pendukung mengenai objek penciptaan. Pengumpulan informasi melalui studi pustaka dan studi lapangan untuk mendapatkan pemahaman guna menguatkan gagasan penciptaan dan keputusan dalam menyusun konsep penciptaan karya kap lampu kulit. Setelah tahap eksplorasi selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah tahap eksperimen. Eksperimen dilakukan guna mendapatkan hasil karya yang menarik dengan desain yang kreatif dan unik. Kegiatan eksperimen dilakukan dalam proses persiapan perwujudan karya yaitu dengan memvisualisasikan hasil dari penjelajah atau analisa data kedalam berbagai desain, untuk kemudian ditentukan rancangan terpilih yang nantinya direalisasikan menjadi karya kap lampu kulit dengan motif baru tanpa mengurangi makna dan fungsi utamanya. Tahap terakhir adalah mewujudkan desain terpilih menjadi sebuah karya sesuai dengan ide kedalam karya yang sebenarnya.

Hasil dari tugas akhir ini adalah desain motif burung hantu yang digubah secara dekoratif berdasarkan bentuk fisik burung hantu, tingkah unik atau perilaku burung hantu, makanan dan cari makan burung hantu, dan hubungannya dengan manusia. Motif burung hantu kemudian diterapkan pada sepuluh kap lampu duduk dan satu kap lampu dinding dengan judul : (1) Kap Lampu “*Territorial*”, (2) Kap Lampu “*Owlet*”, (3) Kap Lampu “Perburuan Burung Hantu”, (4) Kap Lampu “*Save me*”, (5) Kap Lampu “Sang Pemburu”, (6) Kap Lampu “*Alone*”, (7) Kap Lampu “Sang Pengintai”, (8) Kap Lampu “Kehidupan”, (9) Kap Lampu “*The Expression of an Owl*”, (10) Kap Lampu “*The Dream of an Owl*”, (11) Kap Lampu “Pengetahuan dan Kebijaksanaan”.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda dkk. 2006. *Lampu*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Ardley, Neil. 1974. *Birds*. Jakarta: PT. Widyadara.
- Dewantara, Ki Hajar. 1962. *Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa*. Yogyakarta.
- Ensiklopedia Indonesia. 1989. *Ensiklopedia Indonesia Seri Fauna*. Jakarta: PT. Intermedia.
- Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya*. Yogyakarta: Prasistwa
- Judoamidjojo R , Mulyono. 1984. *Teknik Penyamakan Kulit untuk Pedesaan*. Bandung : Penerbit Angkasa Bandung.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*.2008. Jakarta: Pusat Bahasa Indonesia.
- Lommelaars , H.C.A. 1968. *Pengantar Ilmu Warna*. Den Hag: Sekolah Pendidikan rafika Percetakan Negara S-Grayenhage.
- Lukman, Cecilia. 1983. *Disney's My First Encyclopedia*. Jakarta: PT. WIDYADARA.
- Prawira, N Ganda dan Dharsono . 2003. *Pengantar Estetika dalam Seni Rupa*. Bandung
- Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta: Unit Produksi Seni Rupa FBS UNY
- Sagio dan Samsugi. 1991. *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta, Marologi, Tatahan, Sunggingan dan Cara membuatnya*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Sangkono, Cipto. 1985. *Wayang Sebagai Media Pendidikan Ditinjau dari Arti Maknawi dan Arti Filosofi*. Yogyakarta: Pengembangan Permuseuman Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Setiawati, Rahmida dkk. 2006. *Seni Budaya 2 Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Teater*. Yudistira.

- Soepratno, B.A. 1986. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*. Semarang: PT. Effhar
- Sugiyono dan G Gunarto. 1979. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Kulit*. Direktorat Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukasman. 1986. *Segi Seni Rupa Wayang Kulit Purwa dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan Nusantara (Jayanologi).
- Sukir. 1980. *Bab Natah Sarta Nyungging Ringgit Wacucal*. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah.
- Sunarto, 1985/1986. *Mengenal Tatah Sungging Kulit*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Peningkatan Pengembangan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- _____. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 2001. *Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri*. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. 2008. *Seni Tatah Sungging Kulit*. Yogyakarta: Prastita.
- Susanto, Mikke. 2012. *DIKSI RUPA*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Utoro, Bambang dan Kuwat, BA. 1979. *Pola-Pola Batik dan Perwarnaan*. Jakarta: Proyek Pengadaan Buku Teknologi Kerumahtangaan dan Kejuruan Kemasyarakatan.
- Widodo, Ki Marwoto Peneggak. 1984. *Tuntunan Ketrampilan Tatah Sungging Wayang Kulit*. Surabaya: CV. Citra Jaya.

Internet

Burung hantu asio otus sedang hinggap di batang pohon: <http://owlygeek.tumblr.com/image/109079732772> Diunduh tanggal: 27 Juni 2016 pukul 15.30 WIB

Burung hantu asio otus sedang hinggap di batang pohon: <https://www.flickr.com/photos/andy999/18146247223> Diunduh tanggal: 27 Juni 2016 pukul 15.30 WIB

Kepala burung hantu asio otus: <http://www.hotcopas.net/2015/10/mengenal-lebih-dekat-burung-hantu-yang.html> Diunduh tanggal: 27 Juni 2016 pukul 15.30 WIB

Kepala Burung hantu strix aluco: <https://www.flickr.com/photos/tom-sabin/8483234423/> Diunduh tanggal: 27 Juni 2016 pukul 15.45 WIB

Burung hantu strix aluco sedang hinggap di batang pohon: <https://id.pinterest.com/pin/347269821236841416/> Diunduh tanggal: 27 Juni 2016 pukul 15.45 WIB

Burung hantu strix aluco sedang hinggap diranting pohon: <https://www.flickr.com/photos/112087483@N07/25467971593> Diunduh tanggal: 27 Juni 2016 pukul 15.45 WIB

Burung hantu tyto alba guttata sedang terbang mencari mangsa: <https://www.flickr.com/photos/hawkgenespictures/4478411131/in/photostream/> Diunduh tanggal : 28 Juni 2016 pukul 10.00 WIB

Burung hantu tyto alba guttata sedang memutar kepala: <https://id.pinterest.com/pin/441212094716594212/> Diunduh tanggal: 28 Juni 2016 pukul 10.30 WIB

Elaphant : <https://theencouragementexpress.com/2015/08/09/baby-elephant/> Diunduh tanggal : 28 Juni 2016 pukul 10.30 WIB

Mouse2: <https://id.pinterest.com/pin/90423904995027390/> Diunduh tanggal : 28 Juni 2016 pukul 10.30 WIB.

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

1. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja

Judul Karya : *Territorial*

Bentuk : Persegi Panjang (panjang :30 cm dan lebar :13 cm)



Bagian Depan



Bagian Belakang



Bagian Kanan



Bagian Kiri

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

2. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja

Judul Karya : *Owlet*

Bentuk : Segitiga (panjang :35cm dan lebar :22 cm)



Bagian Kanan dan Kiri

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

3. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Hutan

Judul Karya : Perburuan Burung Hantu

Bentuk : Segi Enam (panjang :70 cm dan lebar :20 cm)



Disetiap Bagian Kulit Desain Sama

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

4. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Hutan Dan Manusia

Judul Karya : *Save me*

Bentuk : Persegi (panjang :22cm dan lebar :21 cm)



Bagian Depan



Bagian Belakang



Bagian Kanan



Bagian Kiri

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

5. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Telinga Panjang
Judul Karya : Sang Pemburu
Bentuk : Persegi Panjang (panjang :70cm dan lebar :20cm)



Disetiap Bagian Kulit Desain Sama

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

6. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Teling Panjang
Judul Karya : *Alone*
Bentuk : Segitiga (panjang :120 cm dan lebar :30cm)



Disetiap Bagian Kulit Desain Sama

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

7. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Hutan dan Telinga Panjang
Judul Karya : Sang Pengintai
Bentuk : Segitiga (panjang :53 cm dan lebar :22cm)



Bagian Depan



Bagian Belakang



Bagian Kanan



Bagian Kiri

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

8. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja, Telinga Panjang

Judul Karya : Kehidupan

Bentuk : Segitiga (panjang :31 cm dan lebar :20cm)



Bagian Depan



Bagian Belakang



Bagian Kanan



Bagian Kiri

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

9. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja, Hutan dan Telinga Panjang

Judul Karya : *The Expression of an Owl*

Bentuk : Tabung (panjang :38 cm dan lebar :22cm)



Bagian Depan



Bagian Belakang



Bagian Kanan



Bagian Kiri

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

10. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja, Hutan dan Telinga Panjang

Judul Karya : *The Dream of an Owl*

Bentuk : Segitiga (panjang :63 cm dan lebar :21cm)



Bagian Depan



Bagian Belakang



Bagian Kanan



Bagian Kiri

Lampiran 1 : Dokumentasi Karya

11. Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja, Hutan, Telinga Panjang dan Gajah

Judul Karya : Pengetahuan dan Kebijaksanaan

Bentuk : Persegi Panjang (panjang :44 cm dan lebar :21cm)



Bagian Depan



Bagian Belakang



Bagian Kanan



Bagian Kiri

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

1. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja (Territorial)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1	- Kulit sapi	1 kg	Rp. 80.000	1/2 kg	Rp. 30.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 40.000	P: 30 L: 13 cm	Rp. 40.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 5.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	1	Rp. 2.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 265.000

Total biaya produksi	Rp. 265.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp. 265.000)	Rp. 26.500
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 265.000)	Rp. 66.250
Total harga jual	Rp. 357.750
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 357.500

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

2. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja
(Owlet)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1	- Kulit sapi	1 kg	Rp. 80.000	1/2 kg	Rp. 30.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 30.000	P: 35 L: 22 cm	Rp. 30.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 10.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	1	Rp. 2.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 260.000

Total biaya produksi	Rp. 260.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp. 260.000)	Rp. 26.000
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 260.000)	Rp. 65.000
Total harga jual	Rp. 351.000
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 351.000

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

3. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Hutan
(Perburuan Burung Hantu Hutan)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1	- Kulit sapi	1 kg	Rp. 80.000	2,5 kg	Rp. 200.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 50.000	P: 70 L: 20 cm	Rp. 70.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 10.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	2	Rp. 4.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 472.000

Total biaya produksi	Rp. 472.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp. 260.000)	Rp. 47.200
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 260.000)	Rp. 118.000
	+
Total harga jual Seprai	Rp. 637.200
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 637.000

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

4. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Hutan (Save me)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1	- Kulit Sapi	1 kg	Rp. 80.000	1/2 kg	Rp. 40.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 30.000	P :21 L: 22 cm	Rp. 30.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 10.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	1	Rp. 2.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 270.000

Total biaya produksi	Rp. 270.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp. 270.000)	Rp. 27.000
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 270.000)	Rp. 67.500
	+
Total harga jual	Rp. 364.500
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 364.500

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

5. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Telinga Panjang (Sang Pemburu)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1	- Kulit sapi	1 kg	Rp. 80.000	1,2 kg	Rp. 100.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 50.000	P: 70 L: 20 cm	Rp. 50.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 10.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	1	Rp. 2.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 350.000

Total biaya produksi	Rp. 350.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp. 260.000)	Rp. 35.000
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 260.000)	Rp. 87.500
Total harga jual	Rp. 472.500
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 472.500

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

6. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Telinga Panjang (*Alone*)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1	- Kulit Kambing	1 kg	Rp. 80.000	1 kg	Rp. 80.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 60.000	P: 120 L: 22 cm	Rp. 60.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 10.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	1	Rp. 2.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 340.000

Total biaya produksi	Rp. 340.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp340.000.)	Rp. 34.000
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 340.000)	Rp. 85.000
	+ Rp. 459.000
Total harga jual	Rp. 459.000
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 459.000

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

7. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Hutan, Telinga Panjang (Sang Pengintai)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1	- Kulit sapi	1 kg	Rp. 80.000	1/2 kg	Rp. 50.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 40.000	P: 53 L: 22 cm	Rp. 40.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 10.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	1	Rp. 2.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 290.000

Total biaya produksi	Rp. 290.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp. 290.000)	Rp. 29.000
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 290.000)	Rp. 72.500
	+
Total harga jual	Rp. 391.500
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 391.500

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

8. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen Burung Hantu Gereja, Telinga Panjang (Kehidupan)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1.	Bahan				
	- Kulit Sapi	1 kg	Rp. 80.000	1/2 kg	Rp. 40.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 30.000	P: 21 L: 22 cm	Rp. 30.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 10.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	1	Rp. 2.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 270.000

Total biaya produksi	Rp. 270.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp. 270.000)	Rp. 27.000
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 270.000)	Rp. 67.500
Total harga jual	Rp. 364.500
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 364.500

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

9. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen burung hantu gereja, hutan, telinga panjang. (*The Expression of an Owl*)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1	- Kulit Sapi	1 kg	Rp. 80.000	1/2 kg	Rp. 50.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 30.000	P: 38 L: 22 cm	Rp. 30.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 10.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	1	Rp. 2.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 280.000

Total biaya produksi	Rp. 280.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp. 280.000)	Rp. 28.000
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 280.000)	Rp. 70.000
	+ _____
Total harga jual	Rp. 378.000
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 378.000

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

10. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen burung hantu gereja, hutan, telinga panjang. (*The Dream of an Owl*)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1	- Kulit sapi	1 kg	Rp. 80.000	1/2 kg	Rp. 50.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 45.000	P: 30 L: 13 cm	Rp. 45.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 10.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	1	Rp. 2.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 295.000

Total biaya produksi	Rp. 295.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp. 295.000)	Rp. 29.500
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 295.000)	Rp. 73.750
	_____ +
Total harga jual	Rp. 398.250
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 398.000

Lampiran 2: Kalkulasi Biaya

11. Kalkulasi Kap Lampu Kulit Motif Ornamen burung hantu gereja, hutan, telinga panjang. (Pengetahuan dan Kebijaksanaan)

No	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah
1	- Kulit sapi	1 kg	Rp. 80.000	1/2 kg	Rp. 50.000
	- Kerangka Besi	1	Rp. 30.000	P: 44 L: 21 cm	Rp. 30.000
	- Pewarna acrylic (Mowilex, sandy)	1 set	Rp. 150.000	1 set (masih bsa dipakai lagi)	Rp. 10.000
	- Clear	1	Rp. 25.000	1	Rp. 3.000
	- Kenur	1	Rp. 2.000	1	Rp. 2.000
	- Kelistrikan (lampu dll)	1set	Rp. 30.000	1 set	Rp. 30.000
	- Listrik dan bahan bakar		Rp. 5.000		Rp. 5.000
2.	Tenaga kerja 5 hari x Rp. 30.000				Rp. 150.000
Jumlah					Rp. 280.000

Total biaya produksi	Rp. 280.000
Biaya desain 10% dari total biaya produksi (10% x Rp. 280.000)	Rp. 28.000
Laba 25% dari total biaya produksi (25% x Rp. 280.000)	Rp. 70.000
	+
Total harga jual	Rp. 378.000
Harga jual dibulatkan menjadi	Rp. 378.000

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

“Territorial”

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

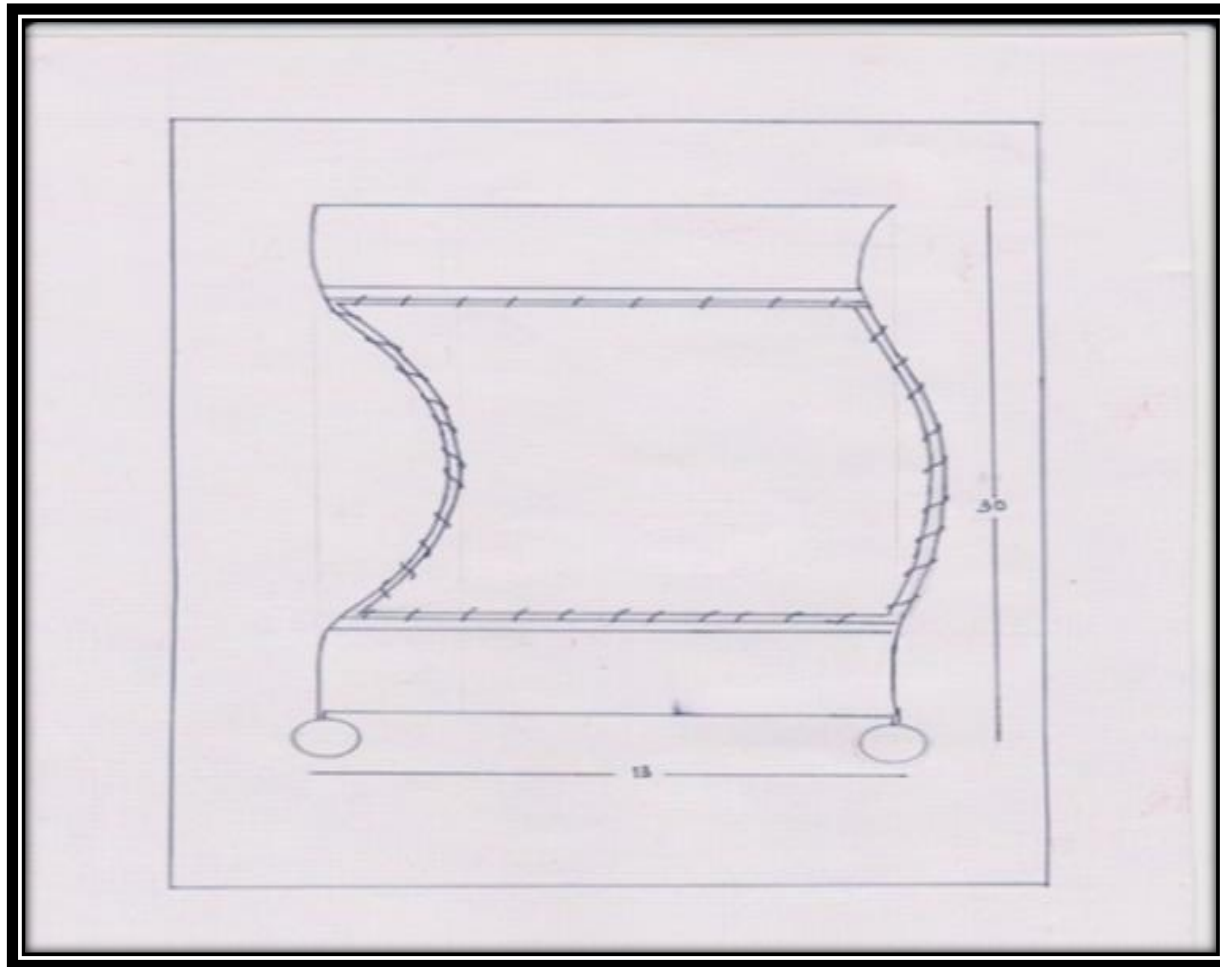
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

**Kerangka Kap Lampu
"Territorial"**
P: 30cm l:13cm

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

“Owlet”

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

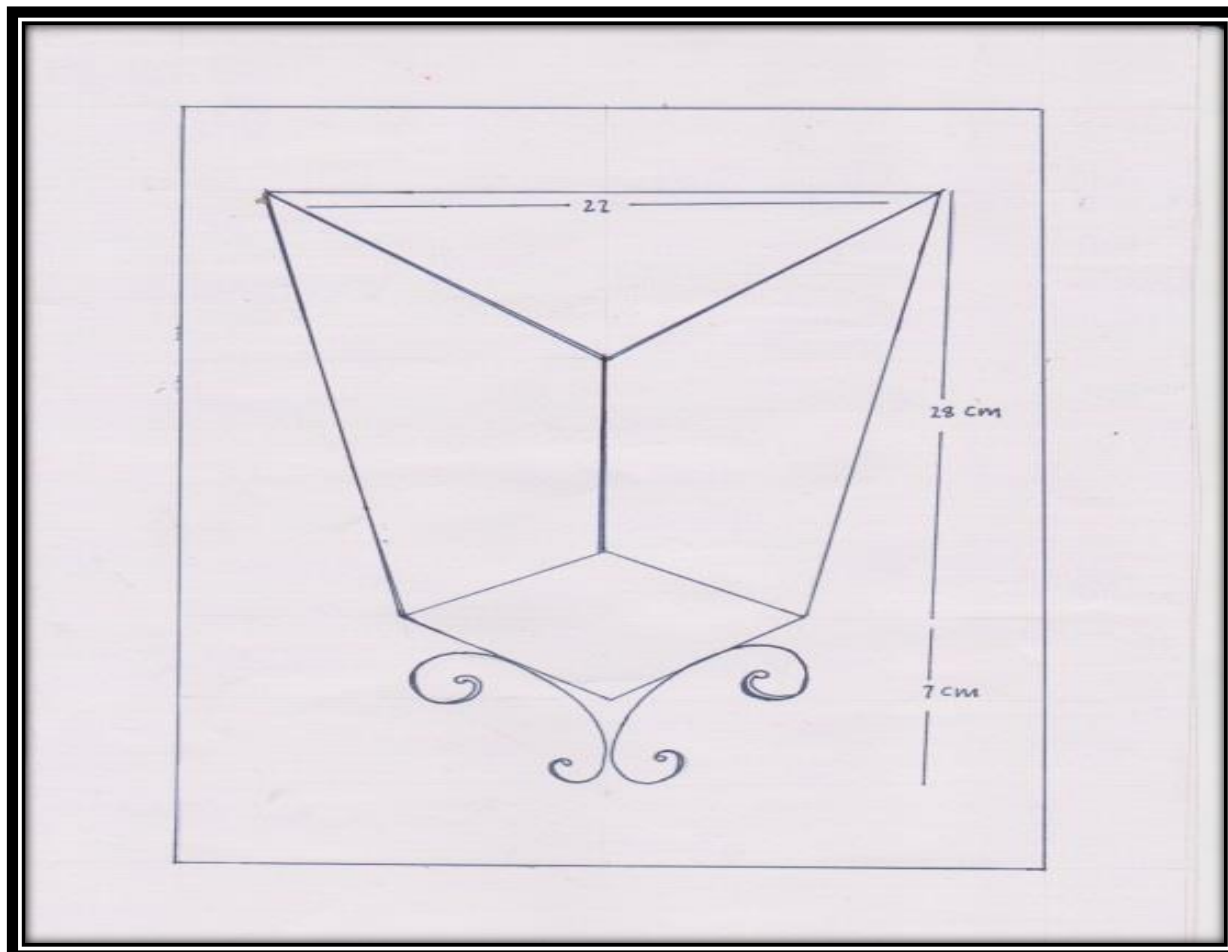
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP LAMPU
KULIT**

SKET

**Kerangka Kap Lampu
"Owlet"**
P : 35cm l:22cm

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

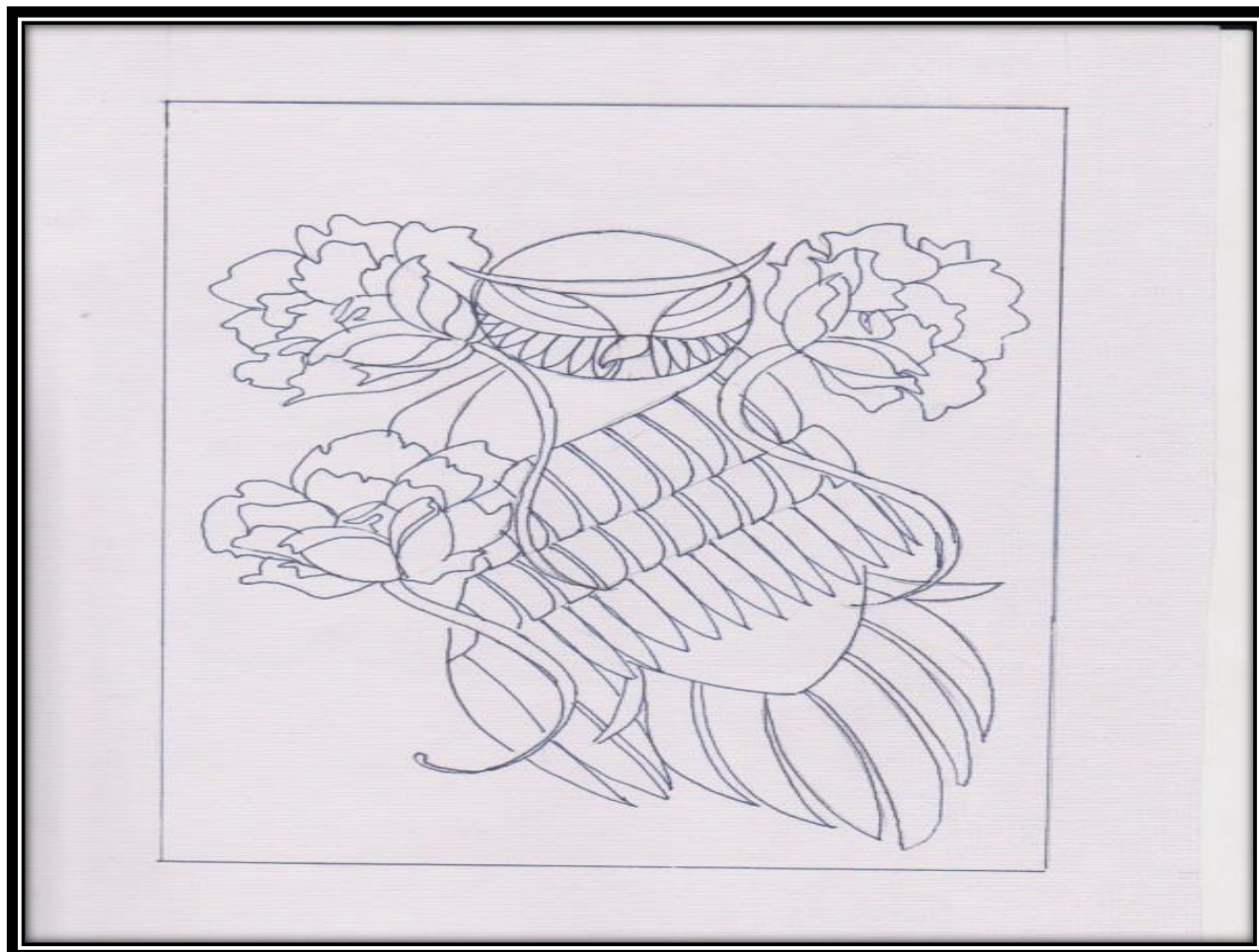
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

“Perburuan Burung Hantu”

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

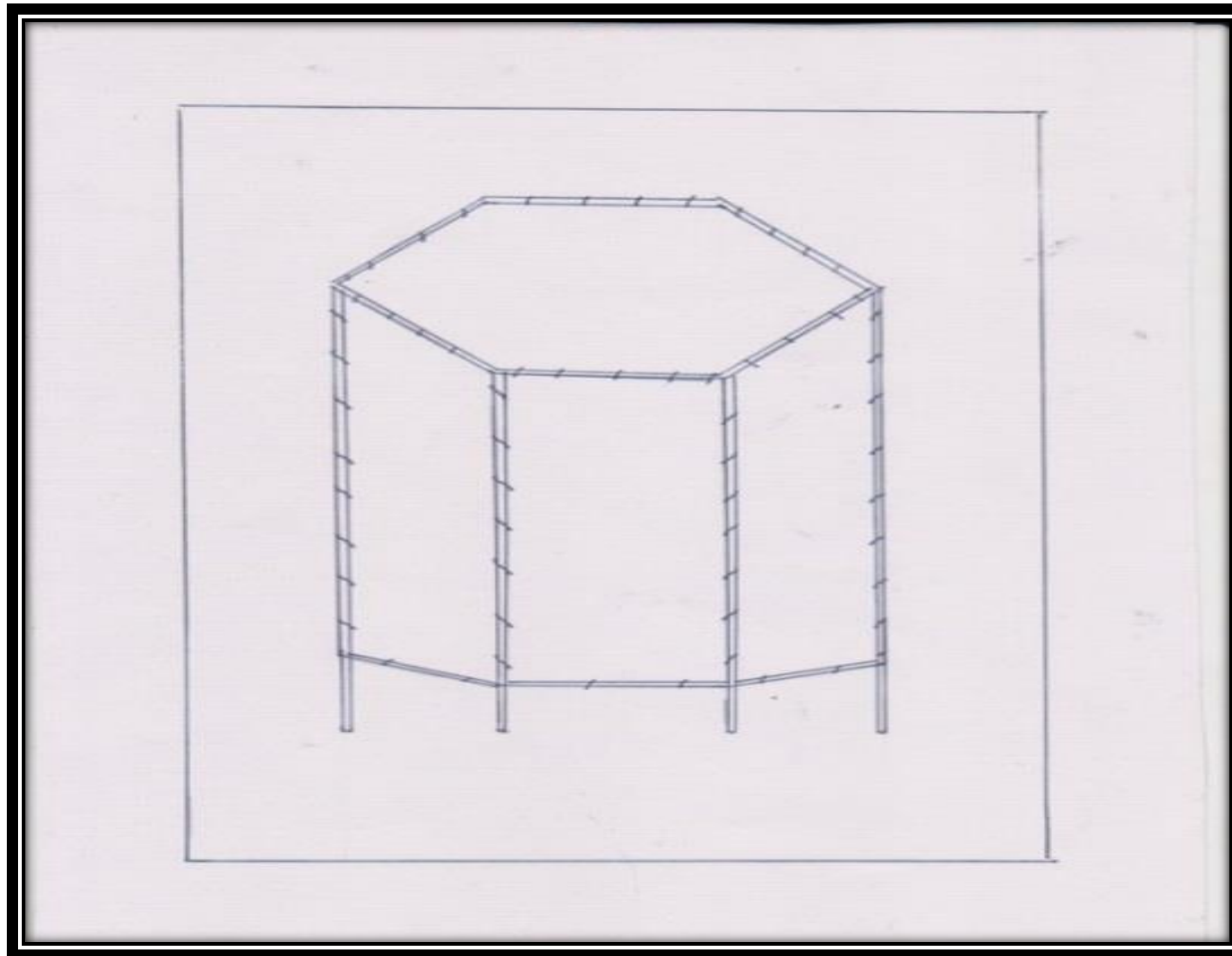
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

**Kerangka Kap Lampu
"Perburuan Burung Hantu"
P : 70cm l: 20cm**

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

"Save me"

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

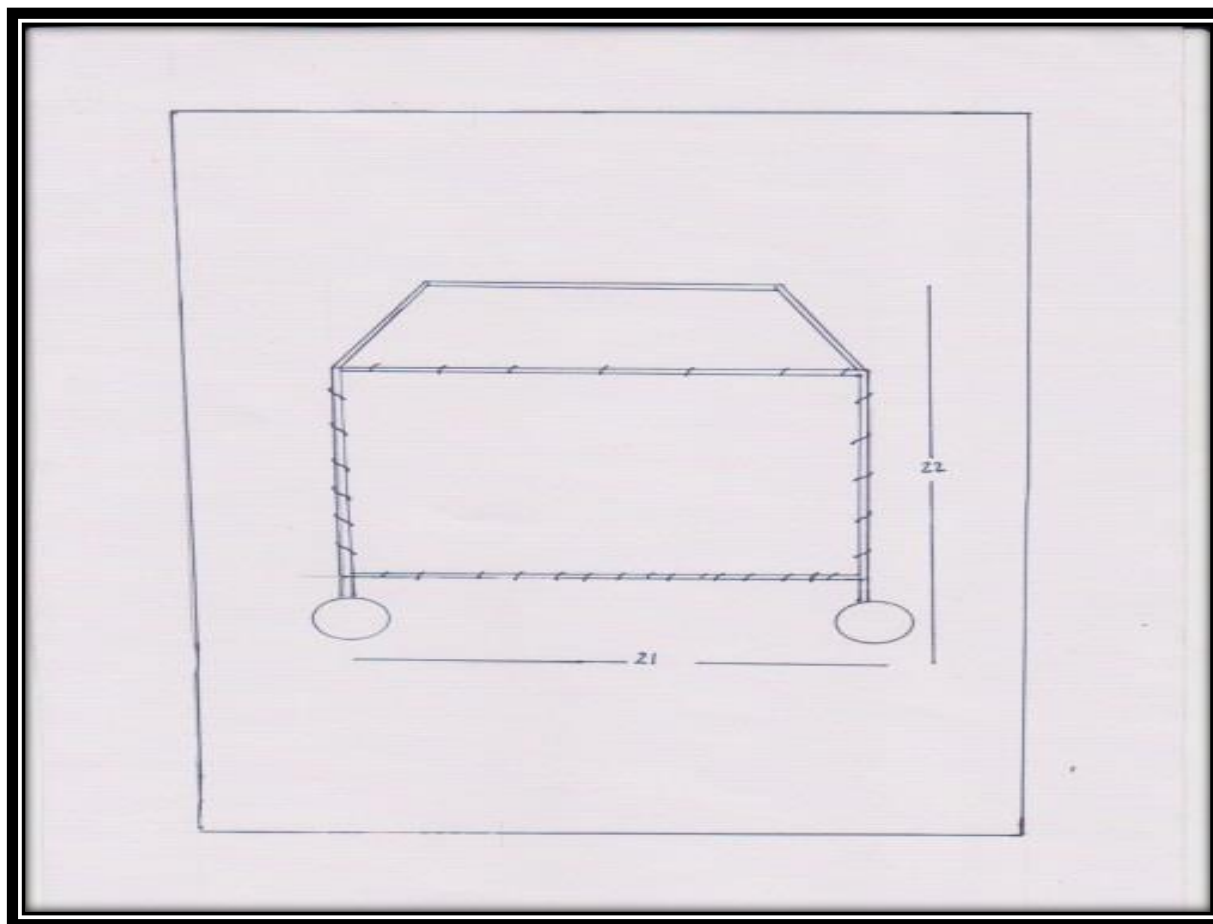
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

Kerangka Kap Lampu
"Save me"
P: 22cm l:21cm

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

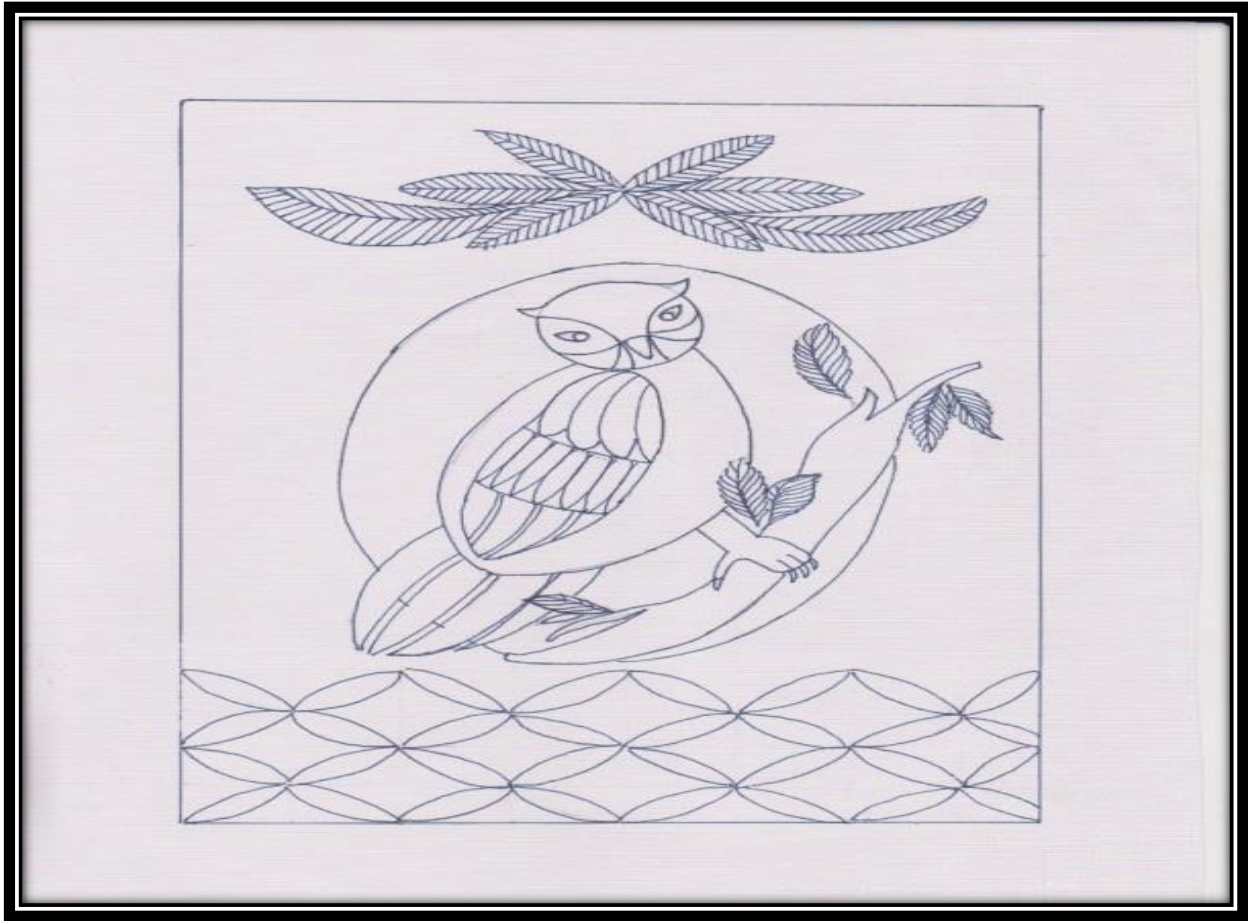
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

“Sang Pemburu”

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

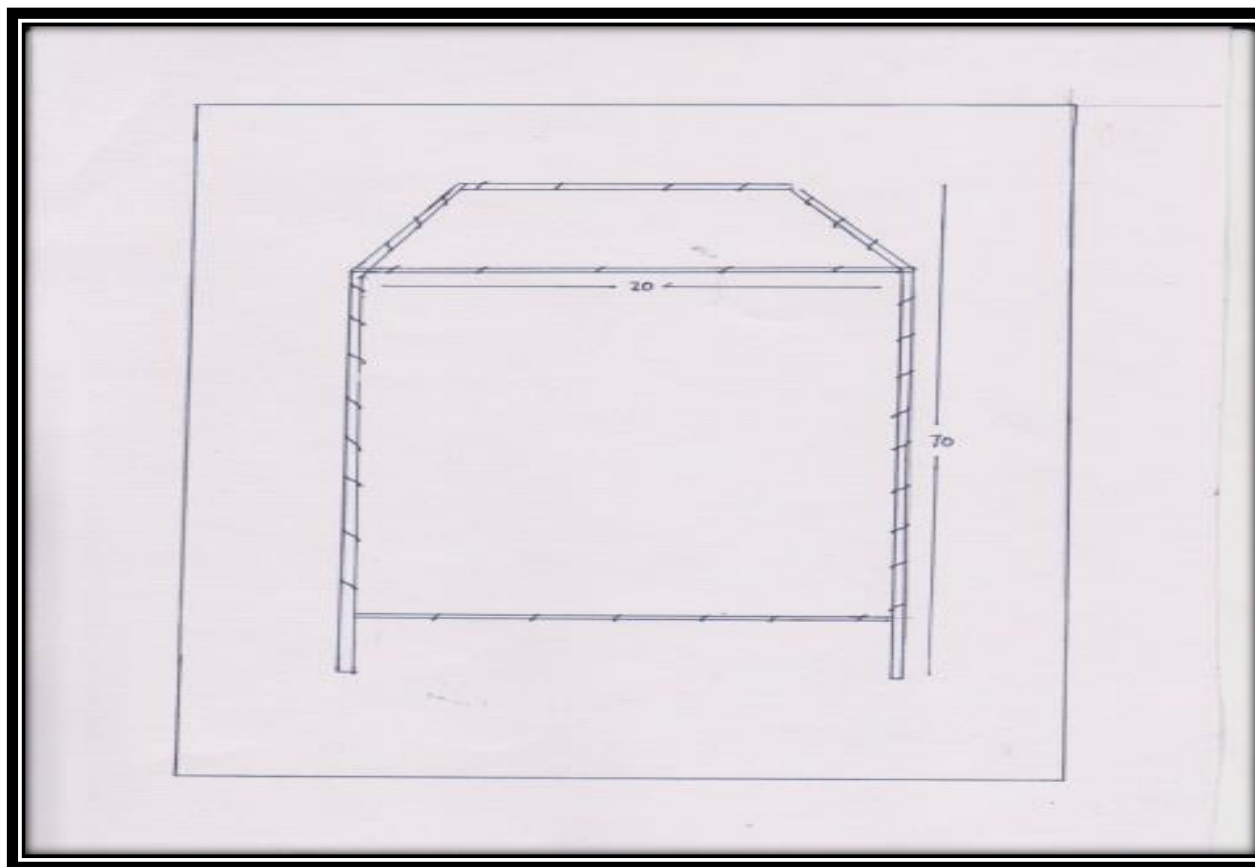
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

**Kerangka Kap Lampu
"Sang Pemburu"
P:70cm l:20cm**

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

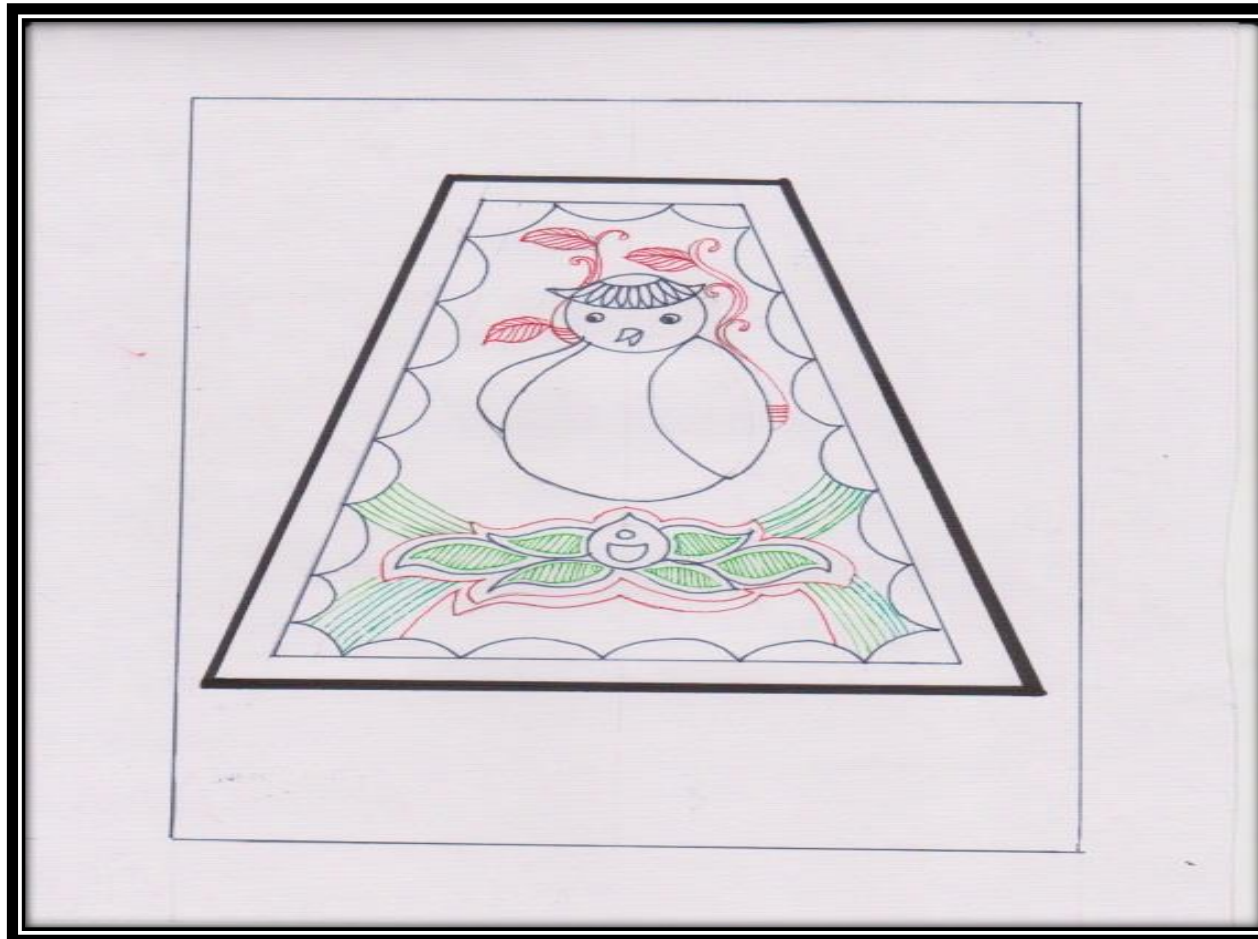
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

"Alone"

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

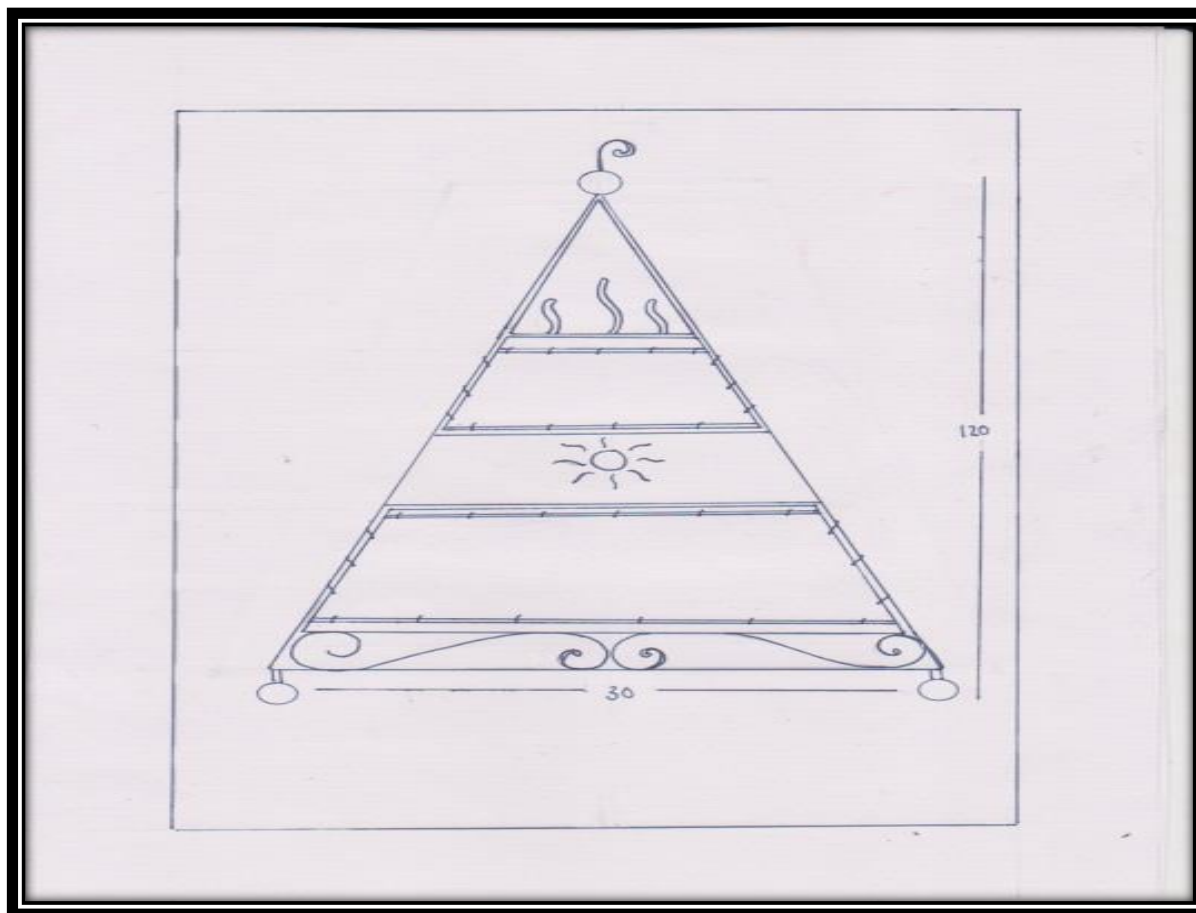
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

**Kerangka Kap Lampu
"Alone"
P:120cm l:30cm**

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

“Sang Pengintai”

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

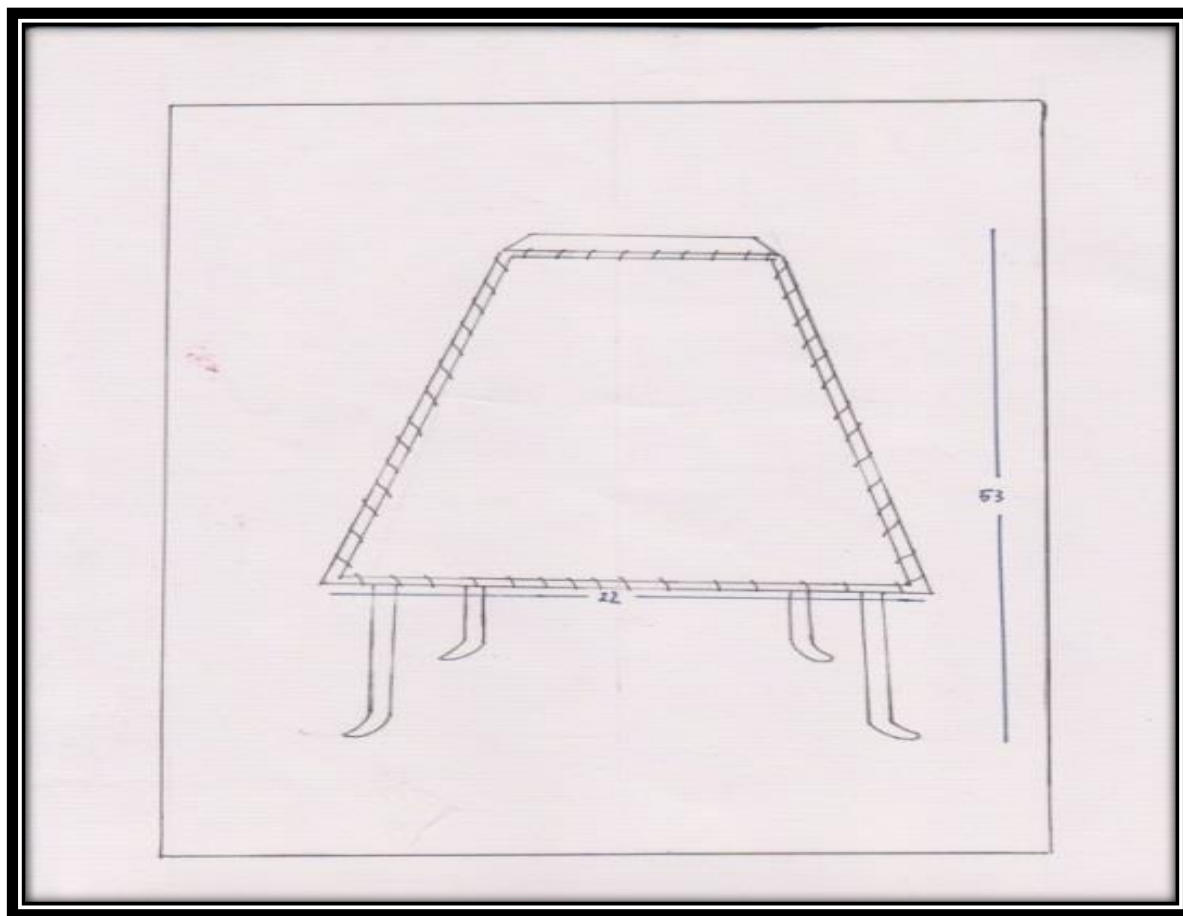
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

**Kerangka Kap Lampu Perburuan
"Sang Pengintai"
P: 53cm l:22cm**

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

“Kehidupan”

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

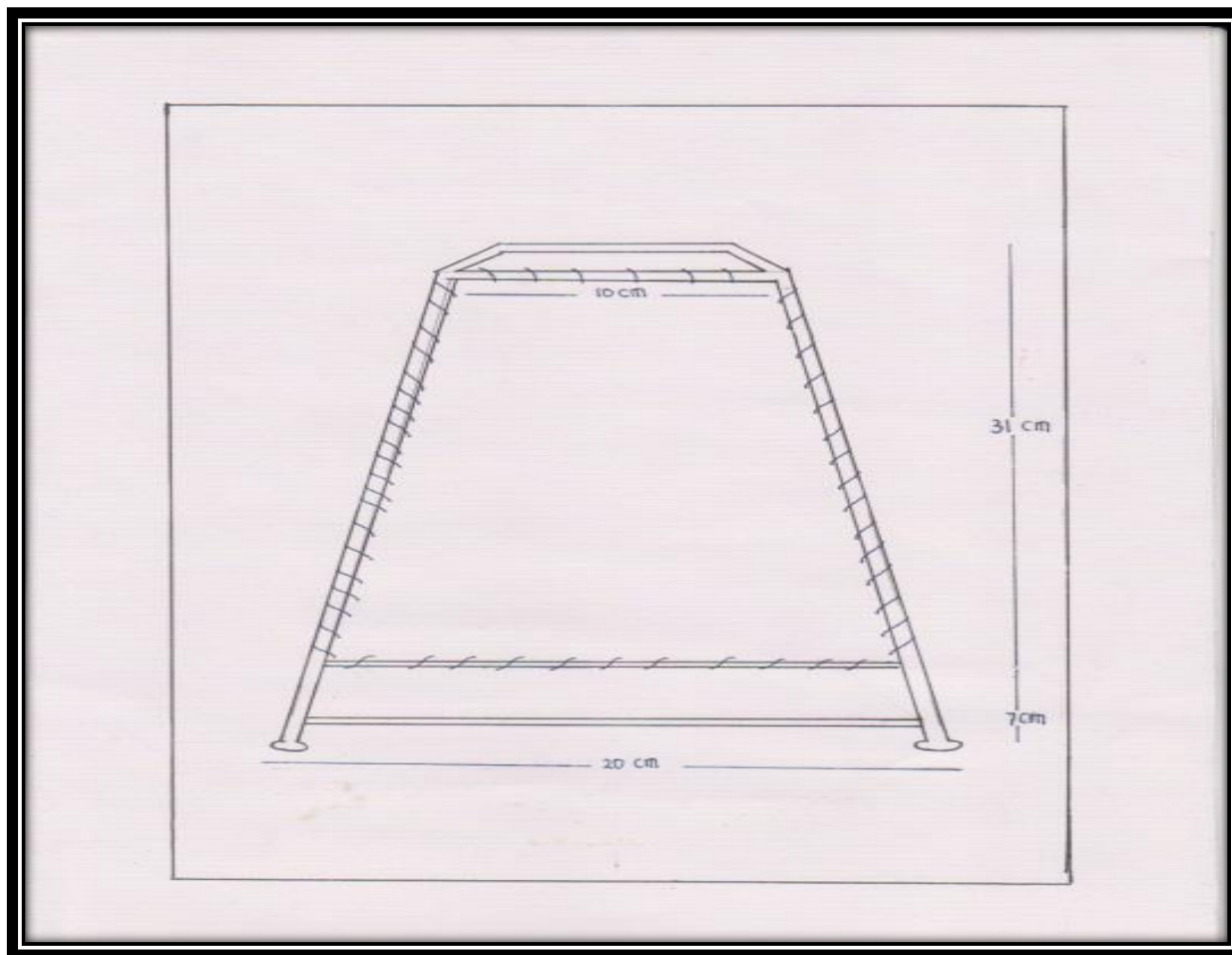
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

**Kerangka Kap Lampu
"Kehidupan"
P:31 cm l:20cm**

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

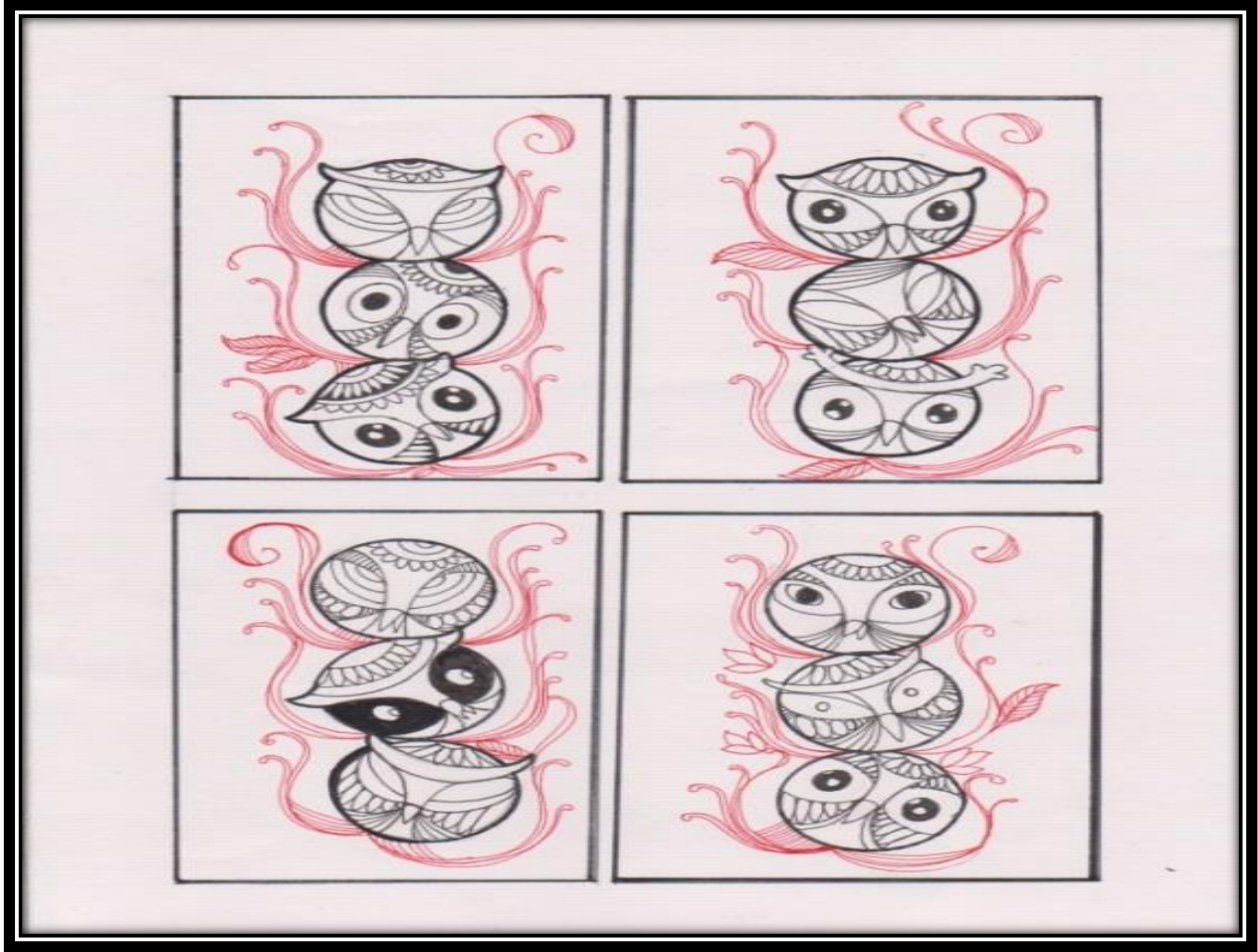
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

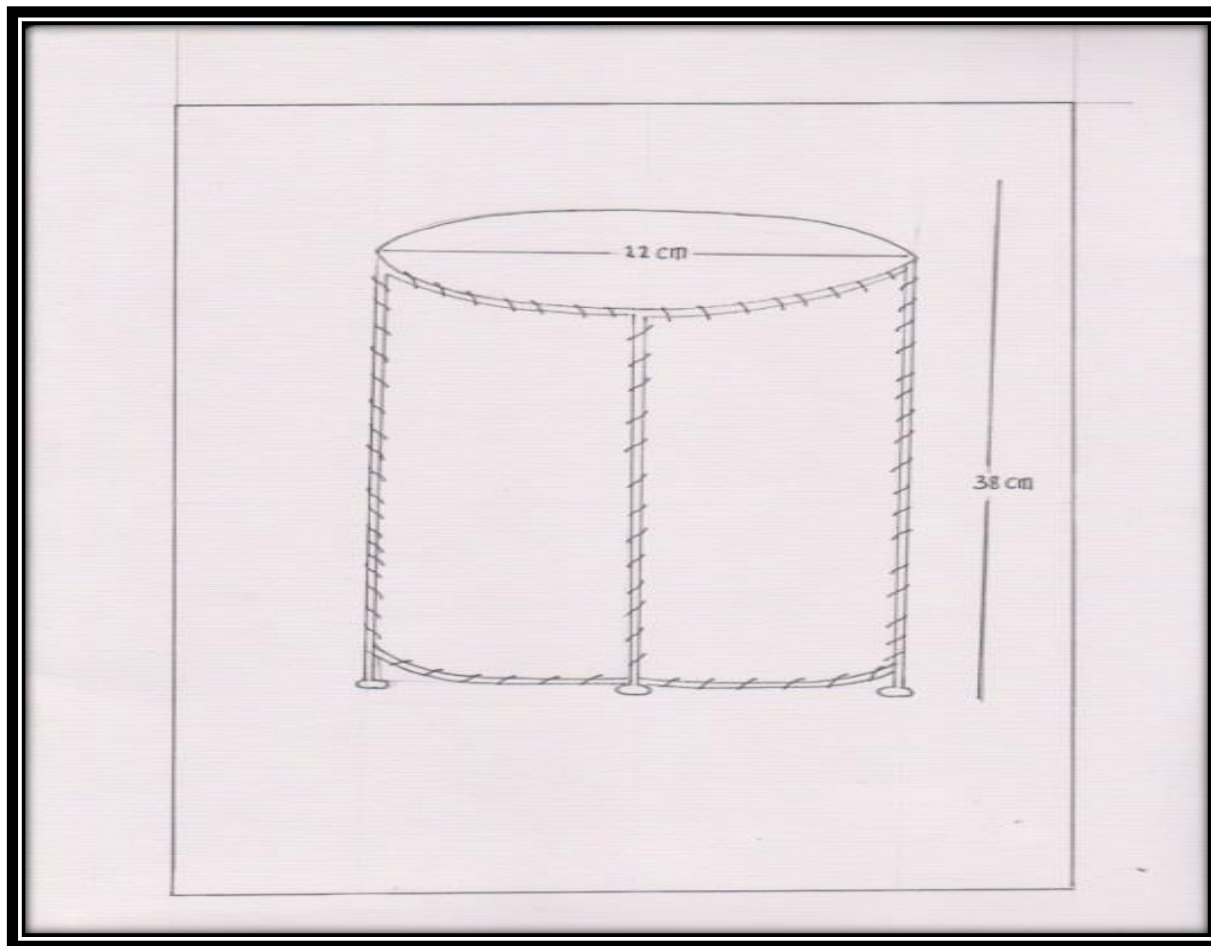
PARAF

Lampiran 3: Sket




UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
BURUNG HANTU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN MOTIF ORNAMEN PADA KAP LAMPU KULIT
SKET
<i>“The Expression of an Owl”</i>
NAMA MAHASISWA
RUT RONA ROSE B
NIM
11206241007
DOSEN PEMBIMBING
Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.
PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

Kerangka Kap Lampu
"The Expression of an Owl"
P:38cm l: 22cm

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

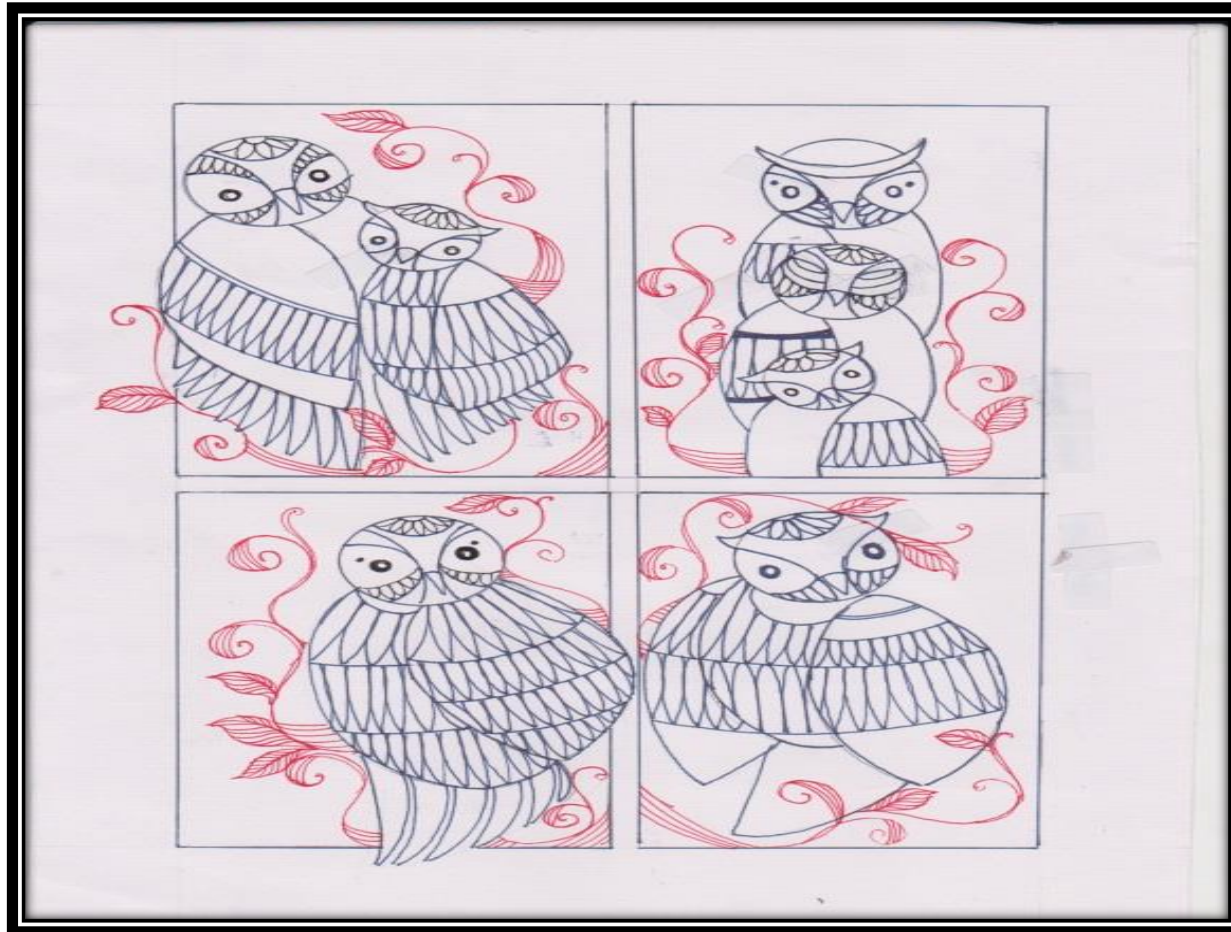
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

“The Dream of an Owl”

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

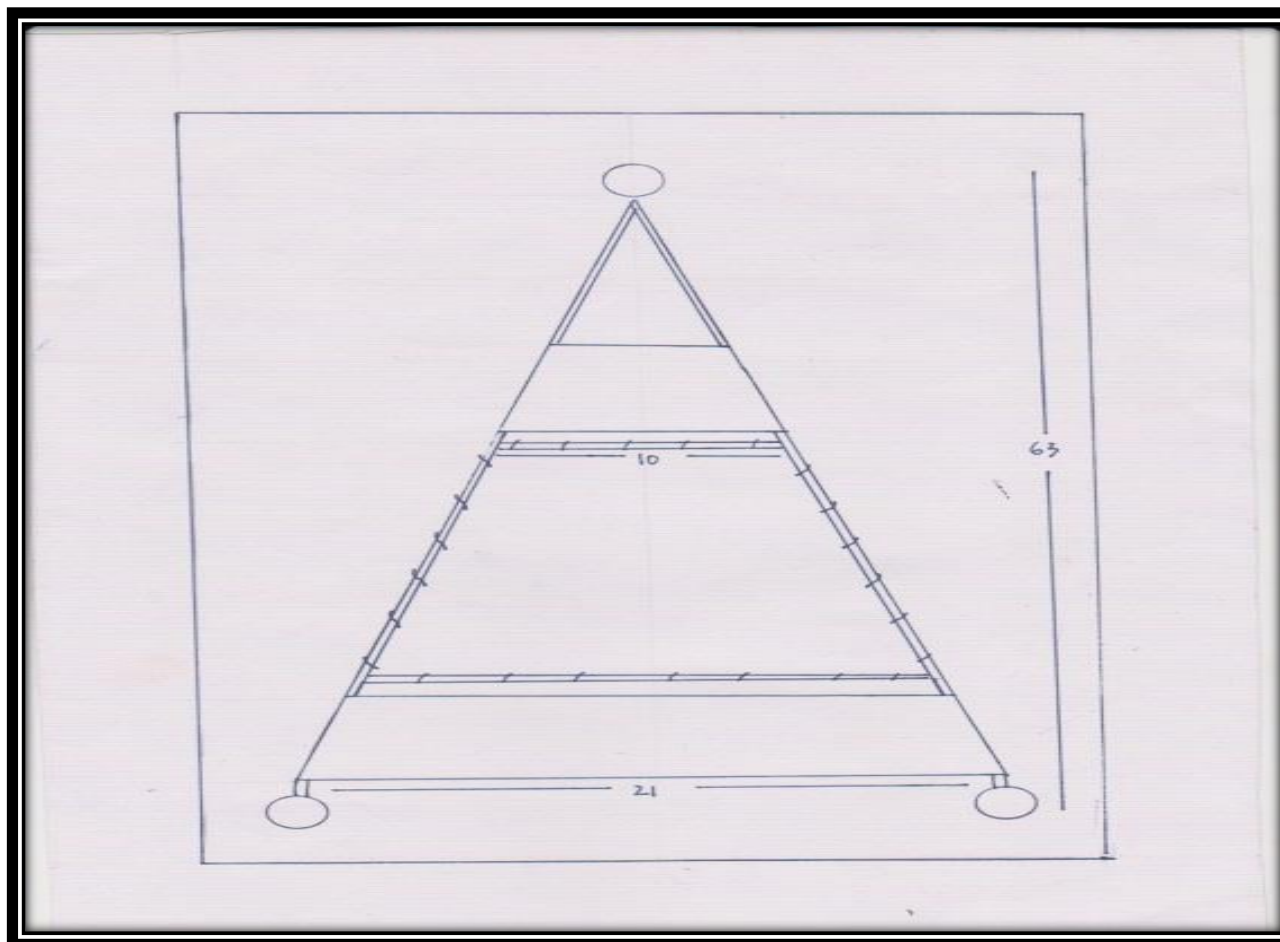
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

**Kerangka Kap Lampu
"The Dream of an Owl"
P:63cm l:21cm**

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

**“ Pengetahuan dan
Kebijaksanaan”**

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

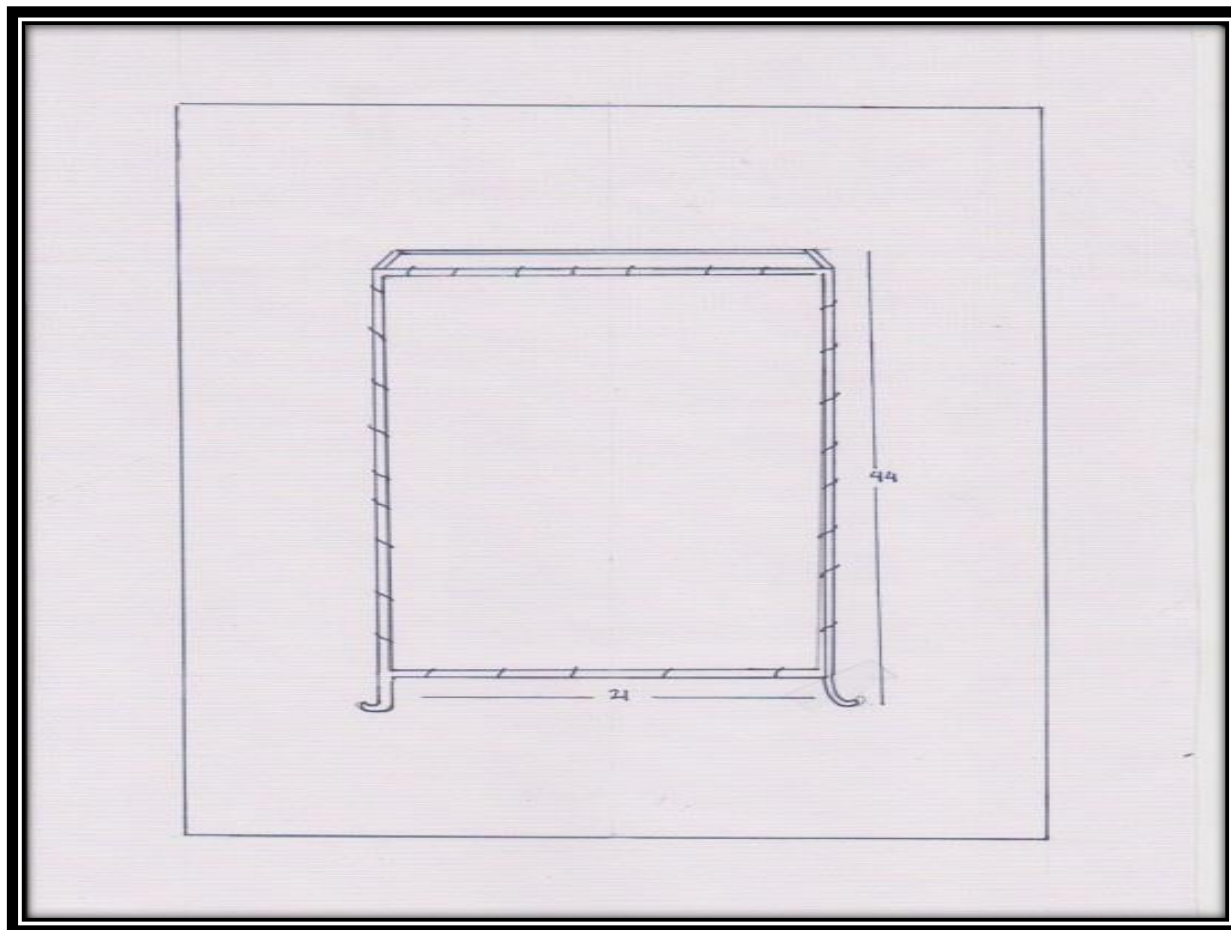
11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF

Lampiran 3: Sket



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

**BURUNG HANTU SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN MOTIF
ORNAMEN PADA KAP
LAMPU KULIT**

SKET

**Kerangka Kap Lampu
“ Pengetahuan dan
Kebijaksanaan”
P:44cm l:21cm**

NAMA MAHASISWA

RUT RONA ROSE B

NIM

11206241007

DOSEN PEMBIMBING

Drs. B MURIA ZUHDI, M. Sn.

PARAF