

**WPAP PADA TAS DENGAN TEKNIK MAKRAMA DAN TAPESTRI**



**LAILA AFRILIANI**

**1305432**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**JURUSAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2018**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

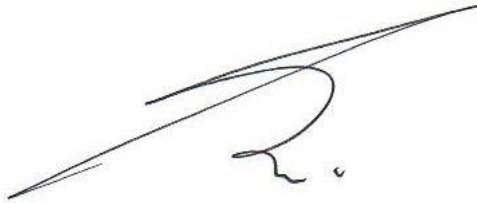
### **WPAP PADA TAS DENGAN TEKNIK MAKRAMÉ DAN TAPESTRÍ**

**Laila Afriliani**

Artikel ini disusun berdasarkan Karya Akhir Laila Afriliani untuk persyaratan wisuda periode september 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 26 Juli 2018

**Pembimbing I,**



**Drs. Erwin A, M.Sn**

**NIP. 19590118. 198503.1.007**

**Pembimbing II**



**Drs. Ernis, M.Pd**

**NIP. 19571127.198103.2.003**

## **Abstrak**

### **Laila Afriliani, 2018 : WPAP Pada Tas dengan Teknik Makrame dan Tapestri , Karya Akhir Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNP.**

Karya Akhir ini membahas WPAP Wedha's Pop Art yang merupakan seni ilustrasi potret wajah dengan teknik bersilang secara geometri dengan warna khusus. Kemudian divisualkan dalam karya anyaman. Tujuan dari penciptaan karya akhir ini mewujudkan tas wanita bermotifkan WPAP wajah manusia dan makhluk hidup dengan teknik makrame dan tapestri ke dalam bentuk tas anyaman.

Metode penciptaan karya seni, menggunakan lima tahap yaitu tahap persiapan, tahap elaborasi, tahap sintesis, tahap realisasi konsep dan tahap penyelesaian, serta yang terakhir mengadakan pameran karya akhir. Dalam penciptaan karya, penulis menggunakan benang kur untuk tas dan benang wol di motif tas dengan penggabungan teknik makrame dan tapestri. Karena sebelumnya orang kebanyakan menggunakan teknik makrame saja jarang menggabungkan kedua teknik tersebut.

Tujuh karya yang dibuat bertema Ekonomi Kreatif, karena Generasi muda Indonesia dikenal punya kreativitas dan kemampuan menciptakan produk-produk baru terutama yang berbasis pada budaya lokal. Contohnya batik, songket, bordir, kriya kayu, kriya keramik dan kriya anyaman.

## Abstract

This final paper discusses WPAP Wedha's Pop Art Potrait is art illustration of face potrait crossed by geometry with special color. Then visualized in woven works the purpose of the creation of this final work embodies the bag of woven and living creatures with makrame and tapestri techniques into the form of woven bags.

Methods of creating artwork, using five stages preparatory stage, elaboration stage, realization stage of concept and completion stage, and the last one to hold the final work exhibition. In the creation of the work, the auther uses makrame and tapestri techniques. Because previously most people use makrame techniques alone rarely combine the two techniques.

Seven works created on the creative economy because the young Generation of Indonesia is know to have the creativity and the ability to create new product especially those culture such as batik, songket, embroidery, craft wood craft and wicker craft.

## A. Pendahuluan

Budaya lokal adalah bagian dari sebuah skema dari tingkatan budaya, dan juga merupakan budaya milik penduduk asli yang merupakan warisan budaya lokal. Budaya lokal adalah kebudayaan yang berlaku dan dimiliki tiap daerah atau suku bangsa, contoh produk budaya lokal antara lain : batik, songket, bordir, kriya kayu, keramik dan anyaman. Kriya anyaman dapat terbuat dari bahan seperti rotan, bambu, sedotan, dan tali, kriya anyaman yang khas dari Indonesia adalah anyaman rotan dan bambu, karena kedua bahan ini merupakan bahan alami yang tumbuh subur banyak di daerah Indonesia. Hasil karya anyaman dari bambu dan rotan seperti perabotan rumah tangga, yaitu keranjang, kursi, ataupun benda-benda lainnya.

Secara ekonomis kriya anyaman ini memiliki peluang yang besar untuk di kembangkan menjadi industri kreatif sebagaimana dikemukakan oleh Airlangga Hartato Menteri Perindustrian. Generasi muda Indonesia di kenal punya kreativitas dan kemampuan menciptakan produk-produk baru, terutama yang berbasis pada budaya lokal.

Sejalan dengan paparan di atas akan lebih baik jika banyak warga negara Indonesia memiliki jiwa kewirausahaan agar masyarakat mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri sehingga menghasilkan produk yang bisa diperjual belikan. Karya anyaman misalnya, memiliki nilai fungsional, yang menjadi kebutuhan banyak orang dalam berpergian dan terlebih menghasilkan uang bagi pengrajinya. Sebagai bagian dari masyarakat, mengambil kesempatan dengan berkarya untuk menghasilkan karya yang dibutuhkan oleh wanita. Berkarya adalah salah satu cara yang dapat dilakukan oleh orang-orang yang ingin menuangkan ide atau gagasannya pada suatu bidang atau benda apapun, sehingga memiliki nilai tambah dan nilai ekonomis yang tinggi, dan mampu bersaing untuk kedepannya.

Di zaman sekarang banyak dilihat para wanita telah bekerja seperti pria dan memiliki profesi di berbagai bidang. Dalam beraktivitas pada profesinya tersebut wanita tetap berusaha tampil menarik melalui pilihan busana, tas, dan sepatu yang tepat serta kolaborasi warna yang dijamin memberi energi pada penampilannya. Mereka pada umumnya ingin memiliki benda eksklusif yang unik berbeda dengan yang lainnya. Membuat wanita lebih menarik.

Wanita adalah maha karya Allah yang Maha Agung, wanita adalah sosok karya terbesar Allah yang sangat indah, dan menawan. Wanita adalah yang secara lahir mempesona, semua orang tau wanita, tetapi tidak semua orang mengerti wanita.

Fashion merupakan hal terpenting bagi wanita untuk menunjang penampilannya, mulai dari busana, sepatu dan tas, itu di karenakan wanita ingin memiliki penampilan cantik dan menarik di setiap penampilan mereka. Tas adalah salah satu aksesoris penting pelengkap busana bagi wanita. Berbagai bentuknya seperti tas tangan ,tas jinjing dan tas sandang, keberadaan tas tidak dapat di pisahkan dengan kegiatan sehari-hari bagi wanita, baik wanita bekerja maupun ibu rumah tangga. Untuk di bawa ke kantor, ke acara arisan, reoni atau pun menjemput putra putri di sekolah.

WPAP selama ini di Indonesia merupakan gaya ilustrasi potret manusia yang didominasi bidang-bidang datar marak warna depan tengah dan belakang untuk menimbulkan dimensi, yang dibentuk dari garis-garis tegas dimana bentuk wajah, posisi elemen-elemen anggota wajah dan proporsinya tetap sama dengan potret aslinya dengan proses berubah-ubah. Merupakan gaya ilustrasi potret manusia yang didominasi bidang-bidang datar marak warna depan tengah dan belakang untuk menimbulkan dimensi, yang dibentuk dari garis-garis imajiner tegas dimana bentuk wajah, posisi elemen-elemen anggota wajah dan proporsinya tetap sama dengan potret aslinya.

Keunikan dari proses ditemukannya ilustrasi grafis ini, dalam membuat gambar-gambar ilustrasi, Wedha dengan acuan foto asli dengan tingkat kesulitan cukup tinggi terutama menyangkut kesesuaian warna kulit dan kehalusan goresan. Untuk mengatasi hal itu, dia mulai membuat garis-garis desain tegas yang kemudian diisi dengan warna-warna. Hal tersebut jadi lebih mudah dan tampilan gambar pun dengan mudah dikenali sebagai tokoh siapa atau apa. Wedha pada awalnya tidak menduga bila teknik yang diciptakannya bernilai seni, mengingat teknik itu dilakukannya karena saat itu sekitar tahun 90 an daya penglihatan dan tingkat akurasi telah menurun karena faktor usia. Sampai akhirnya ada seorang bernama Gumelar, ketua jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang terkagum-kagum dengan karya Wedha dan berupaya menyebarluaskan aliran seni ini keseluruh Indonesia. Alhasil, di berbagai kota, sekarang ini sudah terbentuk komunitas seni yang menggilai teknik WPAP. Populeritas WPAP di Indonesia menjadikan teknik ini disebut sebagai aliran Wedhaisme.

Sifat dan karakteristik WPAP adalah ilustrasi yang berfokus pada area wajah. Terang gelap wajah tercipta oleh blok warna cerah dan terang. Seperti terlihat pada gambar 1 (terlampir).

## **1. Kriya**

### **a. Pengertian Kriya**

Seni kriya merupakan salah satu cabang dalam seni rupa, seni kriya adalah seni rupa yang mempunyai fungsi tertentu dalam kehidupan sehari-hari, tanpa melepaskan nilai estesisnya. Seni kriya sering di sebut seni kerajinan yang bertujuan menghasilkan produk-produk atau benda-benda kebutuhan sehari-hari yang bersifat fungsional serta mempunyai bentuk yang unik.

seni kriya adalah seni yang mengutamakan fungsinya, adapun unsur hiasan hanya pendukung sehingga bagaimanapun indahnya benda tersebut fungsi semestinya tidak hilang. zaman sekarang seni kriya tidak dapat digolongkan ke dalam seni nomor dua, sebab ia telah menjadi cabang seni,

yang berdiri sendiri ia hidup dan berkembang dengan memiliki ciri-ciri khusus yang dimilikinya, dapat dikatakan seni kriya merupakan produk kebanggaan bangsa karena memiliki ciri kebudayaan yang luhur dan juga bernilai ekonomis, dengan demikian diharapkan ikut meningkatkan perekonomian bangsa.

#### b. Kriya anyam

menganyam adalah mengatur (bilah, daun pandan, dan sebagainya) tindih-menindih dan silang-menyilang Nusantara menyebutkan bahwa “menganyam adalah menumpang tindihkan jalinan anyaman saling bersilang sehingga menjadi sebuah benda karya seni utuh.

Anyaman adalah proses menyilang bahan-bahan dari pada tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu rumpun yang kuat. Berdasarkan beberapa pengertian anyaman di atas maka di ambil kesimpulan, yakni anyaman merupakan hasil kerajinan tangan yang di lakukan dengan cara menyilang menyusun, tindih-menindih suatu pita atau benang yang terbuat dari pandan, bambu, rotan dan rumput-rumputan.

#### c. Jenis Anyaman

Tiap anyaman yang tercipta pasti berdasarkan jenis anyaman yang berasal dari bahan tertentu. Adapun jenis anyaman itu sendiri adalah sebagai berikut:

Jenis-jenis Anyaman berdasarkan bahan:

- a. Anyaman pandan dari Daun pandan duri berbentuk Tikar, Tudung Saji, tempat pakaian, dan lain-lain.
- b. Anyaman buluh jenis-jenis buluh yang sesuai berbentuk bakul, tempat pakaian, nyiru, dan lain-lain.
- c. Anyaman Rotan, rotan yang telah di olah menjadi, bakul, tempat Pakaian, tempat buaian anak dan lain-lain.
- d. Anyaman lidi dan lidi kelapa lekar, berbentuk tempat buah.



#### d. Fungsi Anyaman

Sebelum menjelaskan fungsi anyaman dalam kehidupan sehari-hari, akan lebih baik mengetahui tentang fungsi itu sendiri. Fungsi anyaman digunakan mulai dari alat rumah tangga, nyiru, tempat kue perlengkapan ke ladang (topi), maupun perlengkapan lainnya (tempat tisu, kipas, tempat pena, tas, tempat sampah, dompet dan tempat telepon genggam).

## 2. Teknik Anyaman

### a. Teknik Simpul

Makrame dapat didefinisikan sebagai simpul antar beberapa tali. Dengan demikian faktor utama dari makrame adalah simpul. “permainan simpul itu akan membentuk bidang dan akhirnya dapat diarahkan untuk membuat benda-benda tertentu, baik benda pakai maupun benda seni.

Produk makrame bertujuan untuk fungsi pakai antara lain ialah : tas, ikat pinggang, alas meja, rompi, sarung bantal kursi tamu, gantungan bunga, tali komando/tali pluit, jambul selendang, tempat tidur gantungan, kap lampu, gantungan dan alas meja.

Dalam membuat karya anyaman makrame harus mengetahui macam-macam simpul, yaitu: seperti simpul dasar, simpul kepala, dobel square, gordin bentuk lebih jelasnya lihat gambar a, b (terlampir).

## 3. Motif Anyaman

Dalam anyaman terdapat beberapa hal-hal penting yang harus diperhatikan di antaranya:

### a. Motif Anyaman

Motif merupakan corak, maupun bentuk ornament yang terbentuk dari unsur alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, manusia, air, dan bebatuan yang

di olah menjadi bentuk suatu yang baru dan dapat dikenali bentuk dan gubahan-gubahan alam tersebut.

#### **4. Tapestri**

Tapestri yakni satu dari beberapa cara dalam pembuatan karya tekstil. Secara umum tapestri merupakan tenunan yang dibuat dari benang dan serat atau bahan lain. Tapestri dapat digunakan sebagai bahan penutup lantai, pembungkus mebel, dan juga bisa dipakai sebagai hiasan dinding.

Adapun beberapa macam teknik tapestri yaitu: seperti teknik rata polos, teknik soumak bentuk lebih jelasnya lihat gambar a, b (terlampir).

#### **5. Unsur - Unsur Desain**

##### **a. Desain**

Desain merupakan penyusunan dari banyak garis, bentuk, warna, maupun figur yang dibuat supaya memiliki nilai keindahan pengetahuan dan medan pengalaman manusia. Yang tercermin dalam apresiasi serta penyusunan hidup terhadap kebutuhan spritualnya. (*Analogus with humanities, science*). lompatan pemikiran dari kenyataan sekarang ke arah kemungkinan-kemungkinan di masa depan.

##### **b. Bidang**

bidang merupakan permukaan yang rata dan tertentu batasnya. Bidang terbentuk akibat pertautan garis yang membatasi suatu bentuk dan disamping itu bidang dapat pula menjadi hamparan atau pulasan warna, misalnya bidang merah dan bidang putih.

##### **c. Tekstur**

Tekstur itu adalah nilai raba yang terdapat pada suatu permukaan baik nyata dan semu, tekstur kasar contohnya pasir, halus contohnya tepung, licin contohnya kaca, dan lain-lain.

#### d. Ruang

Setiap bentuk karya seni atau produk baik dua dimensi maupun tiga dimensi memiliki ruang. Ruang ini berfungsi sebagai kedalaman dari bentuk yang dibuat pada karya dua dimensi seperti lukisan, gambar, foto memiliki ruang ilusi atau khayal/tidak nyata sebaliknya, pada karya tiga dimensi seperti patung relief, ketiding yang terbuat dari anyaman pandan ataupun dari bambu merupakan ruang nyata.

ruang adalah berupa bentuk atau gubahan dari pada dua dan tiga dimensi dan dapat pula merupakan kesan batas yang dibentuk oleh bidang positif dan negatif. Ruang pada anyaman terbentuk karena dibatasi oleh bidang-bidang anyaman seperti alas, dinding dan penutup.

#### e. Gelap terang

Gelap adalah satu cara untuk menimbulkan kesan ruang. Gelap terang pada anyaman tercipta dengan jalan mengatur warna atau menyusun penumpukan bidang.

#### f). Warna

Warna itu adalah suatu karya seni yang dapat mempengaruhi emosi setiap penikmat seni.

## METODE PENCIPTAAN

Perwujudan karya kriya anyaman dalam bentuk karya 3 dimensi, yaitu penulis membuat karya sejumlah tujuh buah karya. Terdapat beberapa tahap penciptaan karya seni yang membutuhkan persiapan, dan perencanaan yang matang dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, antara lain:

Dalam menciptakan karya akhir ini penulis mempersiapkan diri untuk berkarya Salah satunya dengan pengamatan dan mencari data yang berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan wanita dalam berpergian dengan mencari informasi dari berbagai sumber melalui media sosial, informasi ini bertujuan agar gagasan sesuai dengan tujuh karya yang akan penulis ciptakan.

Yaitu tahapan penetapan ide pokok yaitu membuat tas wanita, bentuk tas dan Jenis bentuk WPAP apa yang di gunakan melalui karya kriya anyam, diantaranya:

aneka gambar wpap wajah manusia, makhluk hidup dan aneka ragam warna tas anyaman wanita. Pada proses ketiga ini, dari dua ide di atas penulis menetapkan satu ide, yaitu aneka tas anyaman dengan berbagai motif WPAP wajah manusia dan makhluk hidup yang akan di jadikan ide dalam bentuk tas anyaman.

Langkah-langkah yang akan dilakukan adalah: memilih foto, mendesain wajah, membuat Sketsa. Lebih jelasnya lihat gambar a, b, c (terlampir)

Memfoto wajah lalu kemudian di desain ke WPAP dan di edit melalui photosoop atau corel draw desain di edit lagi dengan aplikasi cross stitch untuk di jadikan pola acuan langkah-langkah pembuatan WPAP melalui kriya anyaman dan tapestri. Setelah konsultasi langsung dengan pembimbing desain wpap yang telah terpilih langsung di terapkan ke bahan dalam pembuatan tas.

Menyiapkan bahan : seperti tali kur, benang wol untuk lebih jelasnya lihat gambar a, b (terlampir).

Bahan untuk pembuatan karya adalah tali kur dan benang wol

- a. Tali kur merupakan bahan utama pembuatan karya
- b. Benang wol merupakan bahan yang akan dililitkan dengan tali kur sebagai pembentukan warna pada motif tas

Menyiapkan peralatan : seperti gunting, korek api, mading gabus untuk lebih jelasnya lihat gambar a, b, c (terlampir)

- a. Gunting berfungsi untuk menggunting dan merapikan sisa benang.
- b. Korek api yang berfungsi untuk menyambung benang.
- c. Mading gabus berfungsi untuk mal persegi empat untuk tempat pembuatan tas.

Langkah-langkah pembuatan tas : seperti memotong tali kur, menganyam tali, menyangkutkan tali ke gabus, menganyam tali dengan teknik dobel square dan membuat motif. Lebih jelasnya lihat gambar (terlampir).

- a. Memotong tali kur sepanjang 1 meter sebanyak 29 helai dan untuk pembuatan penutup kelopak di atas tas dan proses pembuatanya, sampai hasil jadi tas berbentuk segitiga.

- b. Menyangkutkan tali tas ke bagian badan tas sebanyak 34 helai dan memasukan gabus mal ke bagian badan tas setelah itu mempeniti sekelilingnya.
- c. Menganyam tas dengan teknik dobel square sebanyak 10 baris kebawah dan setelah itu membuat motif tas dengan benang wol.
- d. Membuat dan memfinishing penutup tas berrbentuk segitiga di samping kanan dan kiri, dan menganyam tali tas sepanjang 100 cm.
- e. Menyangkutkan tali ke badan tas sebnyak 2 buah, dan menyangkut kan buah gewang di bagian atas tas.
- f. Menjahit poring dengan benang, dan menjahit poring ke tas dan memfinishing.
- g. Hasil jadi karya yang telah di finishing.

## A. Kesimpulan

Banyak nya ragam objek alam yang bisa di jadikan sebagai karya seni yang indah dan menarik. Gambar makhluk hidup dapat di uraikan menjadi tujuh karya yang mempunyai berbagai macam karakter warna yang menarik. Seperti tas anyaman bermotif makhluk hidup dengan teknik makrame dan tapestri, penggabungan dengan kedua teknik tersebut sangat menarik karena teknik makrame satu warna saja dan teknik tapestri motifnya banyak warna.

Menghasilkan bentuk tas menarik dan berbeda dengan bentuk tas lainnya, dan merupakan benda penting bagi wanita dalam berpergian, terutama bagi remaja putri yang sangat aktif dan enerjik, tas dengan warna cerah dapat menunjang aktifitas remaja putri, tujuh buat tas yang berhasil di wujudkan yaitu: WPAP Indonesia Satu, WPAP Jihan Ramadhani, WPAP Kucing, WPAP Bunga Mawar, WPAP Laila Afriliani, WPAP Febtia Intan Adyatami, WPAP Burung Enggang.

## B. Saran

Berdasarkan hasil uraian di atas serta yang dikemukakan, untuk lebih lanjut berikan beberapa saran untuk mewujudkan sebuah karya yang nantinya lebih bermamfaat bagi pembaca lainnya. Adapun saran antara lain:

1. Sebaiknya dalam memilih objek karya ini harus memperhatikan objek-objek apa saja yang menarik untuk dijadikan sebuah karya baik secara langsung maupun tidak langsung.
2. Setelah memilih karya yang di tentukan penulis harap pembaca untuk lebih teliti dan sabar dalam pengerjaanya, karena pembuatan karya ini di tuntutan kesabaran dan ketelitian supaya hasilnya lebih bagus.

## Gambar Terlampir

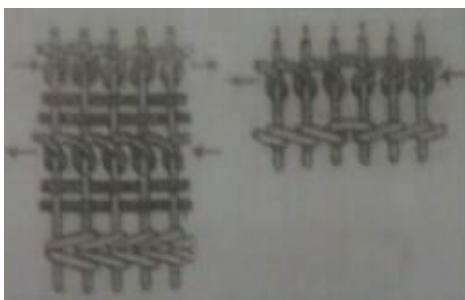
Gambar karya acuan, teknik makrame dan tapestri dan sketsa tas:



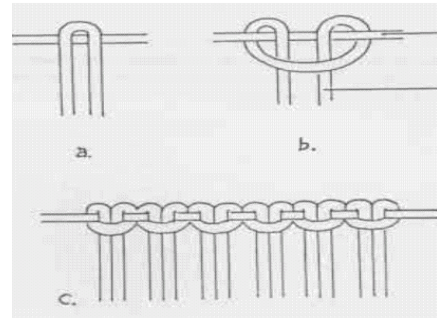
Gambar 1: WPAP Wedha Abdul Rayid



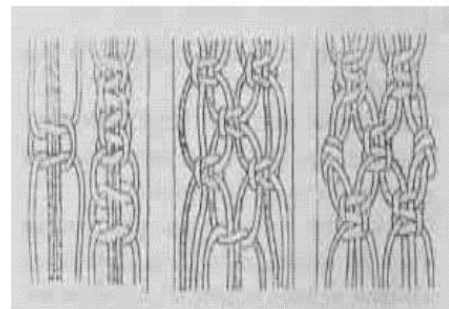
Gambar A: Teknik Rata dan Polos



Gambar B: Teknik Soumak



Gambar A: simpul kepala



Gambar B: simpul dobel square



Gambar A: Memilih Foto





Gambar B: Membuat Desain



Gambar C: Membuat Sketsa

Gambar Bahan:



Gambar a : Benang Kur



Gambar b : Benang Wol

Gambar Peralatan:



Gambar a: Gunting

Langkah-langkah pembuatan tas:



Gambar a: Menganyam Benang



Gambar b: Memotong Gabus



Gambar c: menempiti tas ke gabus



Gambar d: menganyam tas



Gambar d: menganyam motif tas



Gambar e: Hasil jadi karya tas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Biranul. 2006. *Ikatan Silang Budaya Seni Serat*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Ummu. 2014. *Tujuh Keajaiban Wanita*. Jakarta: Pustaka Al – Mawardi.
- Kartono, Kartini. 2006. *Psikologi Wanita*. Bandung: Mandar Maju.
- Soewardi. Cici. 2009. *Busana Muslimah XL*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rasjoyo. 1997. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Minarsih & Agus, Zubaidah. 2012. *Seni Rupa dalam Kawasan Seni dan Budaya Padang*: UNP PRESS.
- Rahardjo, Buddy. 1984. *Pendidikan Seni Rupa untuk Kurikulum 1984*. Bandung : CV Yrama.
- Dermawan, Budi. 1984. *Penuntun Pelayaran Pendidikan Seni untuk SMU Cawu 1-3* Bandung: CV Ganesha.
- Widiarti, Lisa. 2012. *Nirmana Ruang*. Padang: Jurusan Seni Rupa, FBS UNP Padang.
- Yahya, 2013. *Manajemen Seni Rupa*. Padang: UNP PRESS.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/foto> akses 31 januari 2018.
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/wedha>.
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/wpap.01> februari 2018.

