

BENTUK RATU LEBAH SEBAGAI ASPIRASI DALAM PENCIPTAAN KRIYA SENI

Chairul Haq, Siska Mitria Nova, Amrizal

Program Studi Pendidikan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

chairulhaq1@gmail.com | siskamitrianova45@gmail.com | amrimuchtar2i@gmail.com

Submitted : 20 Oct 2023

Revised : 25 Oct 2023

Accepted : 24 Oct 2023

Abstract

Bees are a hairy and fourwinged insect, live in groups and eat nectar produced in the flower, and are led by a queen bee, the queen bee's shape is different from the other bees such as larger body size and heavier than worker bees. Which is the beautiful form of the queen of bees is seen challenging for the artistic how to apply the queen bee form into visual artwork, through self-expression of artistic to the queen bee form, but this visual is simplified or distorted again so that the present characteristic is representing from the queen bees, This visual will be done on the form of the queen of the bees in the abstract geometric by not removing the character from the queen form of the bee itself, the present work is a new visual of the queen bee. Artworks that the artistic will be created later, use a leather tanned and leather media because of the solid and elastic nature of the skin so it is easy to form in accordance with the needs. The artistic also use aquarel techniques and plaque techniques to color tanned leather and parchment leather so that the work created in accordance with the imagination of the artistic.

Keyword : Queen of Bees, Aspirations and Leather Craft

Abstrak

Lebah merupakan serangga berbulu, bersayap empat, hidup berkelompok dan memakan sari pati yang ada pada kembang, dan dipimpin oleh seekor ratu lebah, bentuk ratu lebah berbeda dengan lebah lain diantaranya ukuran tubuhnya lebih besar dan Lebih berat dari lebah pekerja. Dimana bentuk ratu lebah yang indah dilihat menjadikan tantangan bagi pengkarya bagaimana mengaplikasikan bentuk ratu lebah kedalam visual kriya seni, melalui ekspresi diri pengkarya terhadap bentuk ratu lebah, namun visual ini disederhanakan atau didistorsikan lagi sehingga yang hadir merupakan ciri khas yang mewakili dari ratu lebah, penyederhanaan visual ini akan dilakukan pada bentuk ratu lebah yang di abstrak geometriskan dengan tidak menghilangkan karakter dari bentuk ratu lebah itu sendiri, karya yang hadir merupakan visual baru dari ratu lebah. Karya kriya seni yang akan pengkarya ciptakan nanti menggunakan media kulit tersamak nabati karena sifat kulit padat dan elastis sehingga mudah untuk di bentuk sesuai dengan kebutuhan. pengkarya juga menggunakan teknik aquarel dan teknik plakat untuk mewarnai kulit tersamak dan kulit perkamen sehingga karya yang diciptakan sesuai dengan imajinasi pengkarya.

Kata Kunci : Ratu Lebah, Aspirasi dan Kriya Kulit

PENDAHULUAN

Lebah merupakan serangga berbulu, bersayap empat, hidup berkelompok dan memakan sari pati yang ada pada kembang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1983:1216). Lebah mempunyai ritme kehidupan sendiri, seperti adanya strata dalam koloni lebah, (Sumoprastowo & Suprpto, 1980) mengatakan bahwa “Lebah terbagi dalam tiga kasta yaitu: (1) lebah ratu, berjenis kelamin betina merupakan induk semua lebah dalam satu koloni dalam satu koloni hanya satu ekor lebah ratu. Ratu adalah satu-satunya lebah petelur, ratu lebah merupakan lebah tercantik, dadanya montok dan lebah terbesar, (2) lebah betina, dikenal sebagai lebah pekerja jumlah lebah pekerja bias mencapai puluhan ribu, 30.000 ekor lebah dan yang bibit unggul bisa mencapai sampai 60.000 ekor lebah. Lebah pekerja ini memiliki ukuran paling kecil di antara ratu lebah dan lebah jantan, tugas lebah betina ini adalah mencari sari madu dan memasak madu dan bertugas menjaga; (3) lebah jantan, jumlahnya hanya ratusan ekor lebah, lebah jantan badannya besar, bulat, gagah, dan padat. Lebah jantan tidak memiliki sengat”.

Pembagian kasta dalam koloni lebah tersebut menjadi perhatian bagi pengkarya, terutama ratu lebah yang merupakan induk dari semua lebah atau koloninya. Ratu lebah merupakan lebah betina yang subur, pekerjaannya menghasilkan telur, ada dua jenis telur yang di hasilkanya itu telur subur merupakan benih yang akan menetas menjadi ratu dan pekerja, serta telur tidak subur yang menghasilkan pejantan (Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid 9, 2004: 332-333). Ratu lebah juga mengatur semua kegiatan lebah pekerja dan lebah jantan. Perkawinan ratu lebah hanya sekali seumur hidup yang dilakukan dengan cara terbang tinggi diangkasa pada cuaca cerah dan pejantan yang bias mengejarnya akan dapat mengawini sang ratu lebah, kemudian pejantan akan mati karena testisnya lepas dan tertanam pada ovarium ratu lebah. Ratu lebah yang aktif mampu bertelur kira-kira 2.000 butir telur sehari (Sumoprastowo & Suprpto, 1980).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Anaktototy et al., 2021), morfologi dan variasi morfometrik lebah tanpa sengat di Kepulauan Maluku, Indonesia, menjelaskan bahwa lebah tanpa sengat memiliki bentuk kepala

yang berukuran kecil dari tubuhnya, dengan dua bola mata besar terdapat pada bagian kiri dan kanan, serta terdapat dua antena di atas mata yang berfungsi sebagai radar. Selain itu, penelitian oleh (Prasetyo et al., 2022) mengenai perilaku mencari polen dan identifikasi polen *Tetragonula laeviceps* pada dua kebun tanaman obat menunjukkan bahwa bagian atas badan lebah tersebut terletak dua sayap besar dan dua sayap kecil, sedangkan bagian bawah dada terdapat empat buah kaki. Bagian bawah badan terdapat ekor bulat oval panjang dan dua kaki berukuran besar dari kaki bagian depan. Selain itu, diujung ekor terdapat sengat berbentuk jarum yang berfungsi sebagai senjata, seperti yang dijelaskan dalam penelitian oleh (Kuntadi, 2013). Secara visual, ratu lebah memiliki warna kuning dan hitam pada bagian tubuh, dan warna putih bening pada bagian sayap, serta terdapat bulu yang membentuk tekstur halus dibagian tubuh, sebagaimana yang diungkapkan dalam penelitian oleh (Rusdimansyah et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas bentuk ratu lebah dijadikan aspirasi sehingga layak menjadi ide garapan dalam penciptaan kriya seni. Dimana bentuk ratu lebah yang indah dilihat menjadikan tantangan bagi pengkarya bagaimana mengaplikasikan bentuk ratu lebah kedalam visual kriya seni, melalui ekspresi diri pengkarya terhadap bentuk ratu lebah, namun visual ini disederhanakan atau didistorsikan lagi sehingga yang hadir merupakan ciri khas yang mewakili dari ratu lebah, penyederhanaan visual ini akan dilakukan pada bentuk ratu lebah yang di abstrak geometriskan namun tidak menghilangkan karakter dari bentuk ratu lebah itu sendiri, sehingga karya yang hadir merupakan visual baru dari ratu lebah. Sebagaimana yang dikatakan (Sanyoto, 2017) mengatakan bahwa bentuk selalu dan pasti akan menempati ruang, baik berupa dua dimensi ataupun tiga dimensi.

Karya kriya seni yang akan pengkarya ciptakan nanti menggunakan bahan kulit tersamak nabati karena sifat kulit padat dan elastis sehingga mudah untuk di bentuk sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan pada proses pengerjaan pengkarya menggunakan teknik tusuk lingkaran untuk menyambungkan kulit dengan besi, selain itu pengkarya juga menggunakan teknik aquarel dan teknik plakat untuk mewarnai kulit tersamak dan kulit perkamen sehingga karya

yang diciptakan sesuai dengan imajinasi pengkarya.

Menciptakan kriya seni yang terinspirasi dari ratu lebah dengan menggunakan bahan kulit tersamak nabati dan kulit sintesis dengan teori distorsi yang di abstrak geometriskan menggunakan teknik tusuk lingkaran, teknik aquarel dan teknik plakat.

Mewujudkan visual ratu lebah menggunakan pembentukan distorsi yang diabstrak geometriskan melalui ekspresi pengkarya kedalam karya kriya seni dengan menggunakan media kulit tersamak nabati dan kulit sintesis sehingga karya yang hadir tidak menyerupai bentuk ratu lebah asli dan menjadi karya kriya seni kreatif dan inovatif.

METODE

Proses sistematis dan terencana merupakan hal yang menentukan hasil dari sebuah penciptaan karya seni maksimal, dengan demikian sangat jarang sebuah karya seni lahir secara langsung tanpa ada proses dilakukan atau direncanakan secara matang, baik konsep, tema, bentuk, bahan, serta teknis, makna yang ingin disampaikan melalui karya seni diciptakan. Penciptaan kriya seni tidak tertutup kemungkinan terjadinya improvisasi terhadap wujud karya yang diciptakan, dimana proses ruang dan waktu. Disadari bahwa dalam penciptaan karya seni kriya sebagai kreasi pribadi, dilandasi oleh pengalaman yang didukung ide-ide dan rangsangan dari luar, dapat mempengaruhi hasil dari sebuah penciptaan kriya seni sebagai kreasi pribadi. Dalam hal ini terjadi dua tahapan yaitu :

1. Tahap Eklorasi

Eksplorasi merupakan tahap awal dalam proses penciptaan seni kriya, meliputi aktivitas penjelajahan dalam penggalan sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalan, pengumpulan data dan referensi, di samping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan kesimpulan penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, dan hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan (Gustami, 2007).

Tahap eksplorasi dilakukan dengan

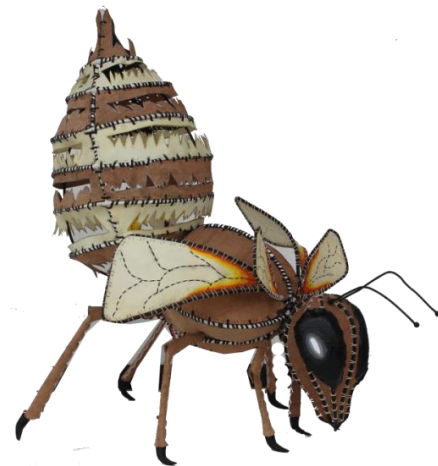
mengumpulkan data pustaka, kemudian dilakukan juga pengumpulan data lapangan. Melalui studi pustaka ditemukan berbagai bentuk yang mendekati konsep penciptaan ini, sehingga dapat dijadikan sebagai karya pembandingan..

2. Tahap Perancangan

Perancangan dibangun berdasarkan perolehan hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya, sehingga tahap perancangan tersusun secara terstruktur dan sistematis. Adapun tahap-tahap perancangan adalah:

a. Gambar Acuan

Sebelum pembuatan karya, sebuah karya akan melalui tahap perencanaan. Sebagai alat komunikasi digunakanlah gambar-gambar yang memberikan ilustrasi tentang karya tersebut nantinya. Selain untuk menampilkan wujud fisik karya, gambar-gambar ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan struktur karya, sehingga karya tersebut terlihat indah dan nyaman.

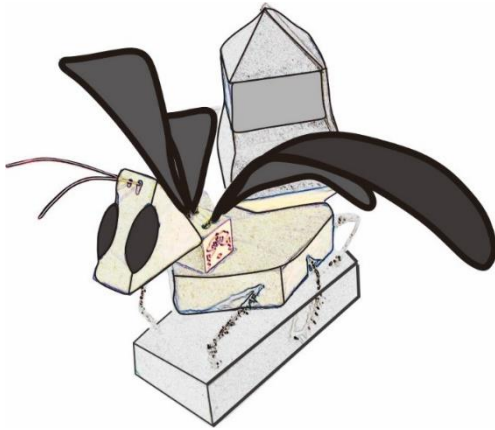


Gambar 1. Judul: Ratu lebah
(M. Iqrama Alhuda, 2014)

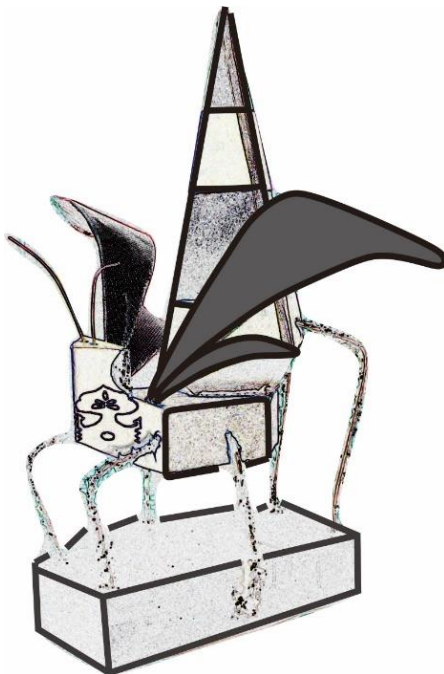
b. Sketsa Alternatif

Sketsa alternatif merupakan hasil analisis bentuk, teknik, ide atau gagasan yang divisualisasi dalam bentuk sketsa alternatif dalam batas rancangan dua dimensional. Penuangan ide kreatif ini dilakukan dengan

pertimbangan berbagai aspek, menyangkut kompleksitas nilai seni kriya, antara lain aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetik, gaya filosofi, pesan, makna, berikut fungsi sosial, ekonomi, dan budaya, serta peluang masa depannya.



Gambar 2. Sketsa Alternatif 1
(Chairul Haq, 2023)



Gambar 3. Sketsa Alternatif 2
(Chairul Haq, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap perwujudan karya ini, meliputi beberapa tahapan, antara lain persiapan, penggarapan karya, dan finising. Persiapan merupakan suatu rangkaian kerja sebelum melakukan penggarapan. Adapun yang dipersiapkan berupa sketsa, gambar kerja, bahan pokok, bahan finising, alat, dan tempat kerja.

1. Sketsa Alternatif Terpilih

Sketsa alternatif terpilih, merupakan visualisasi gagasan yang telah dipersiapkan menjadi satu bentuk model prototipe, dibangun berdasarkan burtir penting hasil analisis yang berhasil di rumuskan, atau berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan. Hasil analisis tersebut selanjutnya diwujudkan menjadi karya berdasarkan pertimbangan aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, keamanan, keselarasan, keseimbangan, dan bentuk

2. Proses Perwujudan

Perwujudan karya seni kriya adalah buah dari pengalaman estetik, pengetahuan dan pengamatan yang dilakukan terhadap perkembangan seni kriya hingga saat ini. Dalam perkembangannya, seni kriya yang semula dipandang sebagai seni yang hanya mengutamakan fungsi praktis, kini telah beralih menjadi media ekspresi pribadi. Perkembangan tersebut tidak hanya berupa wacana, namun juga tercermin melalui aplikasi teknik dan penggabungan media. Sehubungan dengan perkembangan tersebut, maka dalam penciptaan karya seni kriya ini, dirasakan cukup relevan atas penggabungan media kulit, kayu dan logam yang dilakukan.

a. Bahan

Kualitas karya yang dibuat ditentukan oleh kualitas bahan yang digunakan. Pemakaian bahan yang berkualitas baik akan membantu mempermudah proses

kegiatan dalam mewujudkan suatu karya. Mengingat pentingnya bahan dalam pembuatan karya, (Sunarto, 2001) menyatakan bahwa: Kulit yang berstruktur baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut; (1) Perbandingan antara berat, tebal, dan luasnya seimbang; (2) Perbedaan tebal antara bagian croup, leher, dan perut hanya sedikit, dan bagian-bagian tersebut permukaannya datar; (3) Kulit terasa padat (berisi). Berdasarkan pengalaman dan pengamatan dalam pembuatan karya dengan menggunakan kulit tersamak dan kulit perkamen ini, diketahui bahwa kulit ini memiliki kualitas yang cukup bagus dan mudah di dapatkan, hal ini ditandai dengan ketebalan kulitnya dan kelenturan dari kulit itu sendiri.

b. Alat

Sebelum proses penciptaan karya dilakukan, terlebih dahulu dipersiapkan peralatan-peralatan yang dibutuhkan agar proses pembuatan karya dapat berjalan dengan lancar. Alat yang dibutuhkan seperti gunting, pisau carter, tang dan alat mesin potong besi.

c. Teknik

Dalam pembuatan karya ini pengkarya mencoba menggunakan beberapa teknik untuk mencapai bentuk yang di butuhkan, seperti :

a) Teknik Aquarel

Teknik Aquarel adalah teknik mewarna yang menggunakan cat air (transparan) sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (tersapu sebelumnya) atau warna dasarnya masih nampak

b) Teknik Tatah Solder

Teknik tatah solder adalah teknik untuk memperjelas motif sehingga motif yang ada pada karya terlihat lebih timbul

3. Visual Karya



Gambar 3: Judul Ratu Lebah
(Chairul Haq, 2023)

Keterangan:

Ukuran : 45x60x40cm

Bahan : Kulit tersamak nabati, kulit sintetis, kawat, besi dan kayu

Teknik : Teknik plakat, teknik aquarel dan teknik tatah solder

Tahun pembuatan : 2023

Deskripsi Karya :

Unity atau kesatuan unsur-unsur yang terdapat di dalam karya adalah garis, bidang, warna, dan tekstur, di dalam penyusunannya untuk membangun visual karya secara keseluruhan, keseluruhan unsur-unsur yang berbeda karakter ini, akan menjadi perpaduan harmonis yang saling menguatkan di dalam pengungkapan ekspresi yang ingin dicapai.

Penciptaan bidang dalam karya juga dapat dilihat pada visual karya seperti bidang segi tiga yang diaplikasikan pada bagian kepala sedangkan bidang segi enam diaplikasikan pada badan kemudian prisma segi empat diaplikasikan pada ekor karya. Warna kuning yang dipadukan dengan warna hitam merupakan warna utama untuk mendapatkan karakter dari objek yang digarap, warna dalam karya ini menggunakan

warna alami dan buatan, warna hitam merupakan warna alami dari medium yang digunakan sedangkan warna kuning menggunakan bahan pewarna makanan. Tekstur dalam karya ini sangat jelas terlihat seperti tekstur kasar yang dapat dirasakan pada bagian visual mata dan kaki dan tekstur sedang juga terdapat pada bagian kepala badan dan ekor karya.

Complexity atau kerumitan visual karya keempat ini berbentuk segitiga pada bagian kepala, segi enam pada bagian badan dan prisma segi empat pada bagian ekor, bagian badan terdapat visual sayap berjumlah empat terdiri dari dua sayap besar dan dua sayap kecil, bagian bawah badan terbentuk visual kaki yang memiliki tekstur kasar berjumlah enam dilekatkan pada alas atau pondasi karya yang berbentuk persegi panjang berwarna hitam.

Intensity atau kesungguhan dalam karya dilihat pada segi penggarapan karya yang total seperti gapaian visual yang diinginkan mewakili dari ekspresi pengkarya, selain itu juga terlihat pada visual karya, tidak ditemukan visual cacat ataupun cat yang tumpah pada bagian karya. Unsur-unsur rupa dalam membangun karya berdampak kepada cara pengolahan unsur dengan teknik yang dimiliki. Pemakaian unsur rupa yang tergambar pada karya ini karena adanya tekstur, warna, bahan dan teknik yang digunakan pada karya, sehingga visual karya terlihat secara utuh dalam penciptaannya.

KESIMPULAN

Penciptaan karya seni rupa khususnya seni kriya, tidak terlepas dari objek objek yang akrab atau sering terlihat oleh kriyawan di sekitar lingkungan hidupnya. Alam dan fenomena sosial merupakan objek yang menjadi ide, kemudian diinterpretasikan melalui desain. Selain objek sebagai rangsang cipta, juga diperlukan teoriteori penciptaan rupa sebagai konsep terciptanya karya

kriya yang kreatif dan inovatif.

Sehubungan dengan itu, dalam karya seni yang telah dibuat pengkarya berawal dari bentuk ratu lebah, karena memiliki tubuh yang lebih besar, sebagai lebah petelur dan memiliki kedudukan paling tinggi diantara sekelompok lebah. Ketertarikan itu, membuat pengkarya mewujudkan bentuk ratu lebah menjadi karya kriya kulit. Karya-karya yang dibuat tidak hanya diwujudkan menjadi benda benda yang bernilai estetis tapi juga diwujudkan menjadi nilai ergonomis. Bahan kulit yang digunakan yaitu kulit tersamak nabati, kulit sintesis, kawat, besi dan kayu. Berdasarkan informasi yang didapat melalui internet, majalah, studi pustaka, katalog dan studi lapangan hanya pada ratu lebah ketertarikan pencipta. lebah dikembangkan dalam bentuk reinterpretasi. Pengembangan bentuk telah didistorsikan menggunakan aliran abstrak geometris sehingga tidak menghilangkan karakter dari ratu lebah itu sendiri

DAFTAR PUSTAKA

- Anaktototy, Y., Priawandiputra, W., Sayusti, T., Lamerlabel, J. S. A., & Raffiudin, R. (2021). Morfologi Dan Variasi Morfometrik Stingless Bees Di Kepulauan Maluku, Indonesia. *Jurnal Entomologi Indonesia*.
<https://doi.org/10.5994/jei.18.1.10>
- Gustami, S. (2007). *Butir-butir mutiara estetika timur: ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia*. Prasista.
- Kuntadi, K. (2013). Pengaruh Umur Larva Terhadap Kualitas Ratu Yang Dihasilkan Pada Penangkaran Lebah Ratu Apis Cerana L. (Hymenoptera: Apidae) Dengan Teknik Pencangkokan. *Jurnal Entomologi Indonesia*.
<https://doi.org/10.5994/jei.10.1.1>
- Prasetyo, A., Raffiudin, R., Batubara, I., & Ariyanti, N. S. (2022). Perilaku Mencari Polen Dan Identifikasi Polen Tetragonula Laeviceps Pada Dua Kebun Tanaman Obat. *Jurnal Ilmu Pertanian Indonesia*.
<https://doi.org/10.18343/jipi.27.3.341>

- Rusdimansyah, R., Hidrayani, H., & Ikhsan, Z. (2022). Implementasi Lebah Galo-Galo Sebagai Polinator Pada Lahan Pertanian Menggunakan Kotak Hive Di Sungkai Kelurahan Lambung Bukik Kecamatan Pauh Kota Padang. *Jurnal Hilirisasi Ipteks*.
<https://doi.org/10.25077/jhi.v5i1.575>
- Sanyoto, S. E. (2017). Nirmana : Elemen elemen Seni dan Desain. In *Ekp* (Vol. 13, Issue 3).
- Sumoprastowo, & Suprpto, A. (1980). *Beternak Lebah Madu Modern*. Bhratara Karya Aksara.
- Sunarto. (2001). *Pengetahuan bahan kulit untuk seni industri*. Kanisius.