

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Zaman dahulu kue-kue merupakan sesajen sebagai sarana untuk menghubungkan manusia dengan arwah leluhur. Kemudian dengan datangnya ajaran agama, kue dan sajen lainnya hanya dibuat untuk upacara adat. Kue-kue yang dijadikan sesajen biasanya ditempatkan pada wadah tampah, dan tersusun rapi. Sekarang kue tidak hanya dibuat untuk acara upacara adat. Kue dibuat untuk hidangan sehari-hari sebagai teman minum teh, acara syukuran, hidangan untuk tamu, dan keperluan lainnya

Letak geografis Indonesia yang berada di jalan silang dunia antara benua Asia dan Australia, antara benua Afrika dan Amerika, menjadikan tanah air kita tempat persinggahan bangsa-bangsa. Awal persinggahan ini bertujuan untuk berdagang dan membeli hasil sumber alam yang diperoleh dari negara kita. Hal ini berkembang dengan datangnya wisatawan untuk menikmati keindahan Indonesia, selain tempat singgah untuk melanjutkan perjalanan. Sambil membawa budaya mereka masing-masing, mereka juga membawa kebudayaan makanannya, sehingga membawa pengaruh yang besar pada makanan dan kue-kue di Indonesia. Hingga saat ini bangsa Indonesia mengenal kue-kue dari negara asing dan timbul keinginan untuk membuatnya.

Bangsa yang membawa pengaruh besar pada makanan kita salah satunya ialah Bangsa Cina. Hal ini menjadi sebab karena nenek moyang

bangsa Indonesia didalam sejarah salah satunya berasal dari Negeri Cina. Saat ini pengaruh kebudayaan Cina masih nampak dalam kehidupan masyarakat Indonesia termasuk kue-kuenya. Pengaruh bangsa asing lainnya dari Belanda. Sejak tahun 1596 sampai tahun 1949 merupakan waktu yang cukup lama bagi Bangsa Belanda berada di Indonesia, sehingga peradaban dan kebudayaan Belanda sangat besar pengaruhnya di Indonesia. Kebudayaan kue-kuenya ikut berperan sebagai kue yang tetap dikenal di Indonesia.

Ada beberapa macam kue yang berasal dari Cina, yang di negaranya mempunyai sejarah tersendiri seperti Kue Ku, Kue Mangkok, Kue Wajik yang digunakan sebagai persembahan kepada leluhur. Kue Keranjang sebagai persembahan dan pengungkapan rasa suka cita menyambut datangnya Tahun Baru Imlek. Kue Cang dan Bakcang termasuk makanan khas yang mengiringi perlombaan perahu pada perayaan *Peh-tjun* dan masih banyak lagi kue-kue yang berasal dari Cina dan telah menjadi kegemaran masyarakat Indonesia.

Makanan asal Negari Belanda yang digemari misalnya Pastel, Krokot, Risoles, Soes, dan lain-lain yang dalam susunan menu dihidangkan sebagai makanan pembuka atau makanan penyela. Karena pola susunan makanan kita berbeda maka makanan tersebut dihidangkan sebagai kue. Demikian pula kue-kue seperti *Ontbykoek*, *Kaastangels*, *Pastry*, *Pie*, dan *Tart* masih tetap dicari dan digemari masyarakat Indonesia. Kue Indonesia saat ini bisa ditemukan dalam acara-acara serta di pasar, orang lebih menyebutnya jajanan pasar atau jajanan tradisional.

Kebudayaan merupakan hasil warisan turun menurun dari masyarakat disuatu daerah kepada generasi berikutnya yang dapat dijadikan sebagai identitas dari daerah tersebut. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya dari berbagai macam daerah, begitu besar cakupan wilayah Indonesia yang terbagi atas beberapa provinsi. Pengenalan kebudayaan itu sangat penting untuk diberikan secara turun-temurun agar memunculkan rasa bangga pada kebudayaan lokal dan rasa cinta pada kebudayaan negara sendiri. Kecintaan pada budaya sendiri akan menumbuhkan sikap peduli terhadap keberadaan budaya tersebut. Hal ini juga termasuk dalam konteks makanan tradisional.

Pedagang jajanan tradisional Indonesia sudah jarang ditemui dirumah-rumah akibatnya, masyarakat kurang mengenal kue-kue khas daerah asalnya. Jajanan Tradisional Indonesia berupa kue-kue biasanya ditemui dalam kue tampah, diacara-acara pesta dan syukuran. Pengaruh teknologi dan perkembangan zaman saat ini mengakibatkan anak-anak pada usia remaja lebih mengenal jajanan dari negara lain serta jajanan yang terkenal di media sosial dibandingkan dengan kue-kue tradisional Indonesia. Fenomena seperti itulah yang menjadi inspirasi perupa untuk mengenalkan kue-kue tradisional terutama jajanan pasar khususnya anak perempuan. Selain itu anak perempuan menjadi penerus untuk generasi selanjutnya. Perupa ingin menciptakan karya berupa tas selempang *crochet* yang unik dan berbeda dari pasaran yang bentuknya terinspirasi dari jajanan pasar. Kemudian, sebagai sarana untuk mengenalkan jajanan pasar kepada anak remaja.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan terinspirasi dari jajanan pasar berupa kue tradisional yang saat ini jarang terlihat, sedangkan di luar negeri banyak kue tradisional yang dibuat aksesoris dan benda pakai lainnya. Perupa juga terinspirasi dengan Boneka Jajanan Pasar, atau Boneka Japar dari Indonesia. Perupa yang pada mulanya berasal dari Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Tata Boga melihat bentuk-bentuk jajanan pasar berupa kue tradisional memiliki keunikan warna dan bentuk. Perupa memilih sasaran anak remaja putri karena anak remaja pada umumnya adalah pelajar dan memiliki aktifitas lain seperti bermain dengan temannya. Selain itu, remaja putri sangat memperhatikan penampilan fisik, terlihat dari cara mereka berpenampilan mengikuti gaya hidup.

Perupa mulanya pernah membuat boneka berbentuk jajanan pasar dengan teknik *crochet*. Kemudian munculah ide untuk membuat aksesoris dengan bentuk jajanan pasar. Berdasarkan masukan dari dosen pembimbing perupa mencoba membuat *pouch*, lalu berkembanglah ide perupa untuk membuat karya tas selempang dengan jajanan pasar sebagai inspirasi bentuknya.

C. Fokus Penciptaan

1. Aspek Konseptual

Berawal dari kurang minatnya anak usia remaja terhadap jajanan pasar terutama kue tradisional, kurangnya pengetahuan tentang makanan daerah dan lebih menyukai jajanan yang terkenal di media sosial, perupa ingin mengenalkan jajanan pasar berupa kue tradisional yang biasanya dijadikan kue tampah melalui karya tas selempang.

Jajanan pasar yang menjadi konsep perupa adalah kue tradisional yang biasanya pada jaman dahulu sering ditemui di rumah, di pasar-pasar dan acara-acara seperti pesta dan syukuran. Tas selempang tersebut ditunjukkan kepada remaja khususnya remaja perempuan yang kegiatan sehari-harinya bersekolah serta bermain dengan teman sebayanya.

2. Aspek Visual

Penciptaan karya seni rupa berdasarkan aspek visual, perupa ingin membuat tas selempang yang bentuknya terinspirasi dari jajanan pasar yang unik dan menarik. Bentuknya berbeda dari pasaran, agar digunakan anak remaja sebagai pelengkap busana. Perupa terinspirasi dari bentuk jajanan pasar berupa kue-kue tradisional yang disederhanakan bisa berbentuk figuratif dan semifiguratif dan menggunakan bentuk-bentuk geometris seperti balok atau kotak, lingkaran, setengah lingkaran dan tabung, karena bentuk-bentuk jajanan pasar berupa kue tradisional banyak jenisnya, jadi perupa memilih bentuk-bentuk yang dapat diaplikasikan dalam karya tas selempang. Perupa memilih

warna-warna benang yang cerah serta tidak jauh dari warna asli makanan tersebut agar menarik, yaitu warna-warna primer, sekunder, dan tersier.

3. Aspek Operasional

Penciptaan karya seni rupa dalam aspek operasional, perupa memilih teknik merenda atau *crochet*, karena perupa tertarik dengan teknik *crochet* dan ingin melestarikannya. Teknik *crochet* dalam prosesnya menggunakan alat berupa hakpen, gunting dan jarum. Lalu menggunakan bahan berupa benang polyester, kain, pengait dan lain-lain.

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya diantaranya:

1. Menciptakan karya seni berupa tas selempang *crochet* yang terinspirasi dari bentuk jajanan pasar berupa kue tradisional Indonesia untuk mengenalkannya pada anak remaja usia 12-18 tahun.
2. Menjadi referensi terbaru membuat karya tas selempang menggunakan teknik *crochet* dengan tema jajanan pasar yang sebelumnya tidak ada dipasaran.
3. Mengaplikasikan bentuk jajanan pasar dengan bentuk geometris berupa kue tradisional melalui karya tas selempang.

E. Manfaat Karya

Manfaat dari karya diantaranya:

1. Manfaat karya bagi perupa sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas untuk membuat karya tas selempang menggunakan teknik *crochet*
2. Manfaat karya bagi remaja sebagai elemen pelengkap busana
3. Manfaat karya bagi masyarakat sebagai sarana apresiasi terhadap suatu karya seni.
4. Manfaat karya bagi dunia pendidikan khususnya dalam bidang seni rupa menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang teknik *crochet*

