

# Pengaruh Teknik Pukul pada Tatah Timbul Kulit

**Yonata Buyung Mahendra**

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta;  
Jalan Suryodiningratan 8, Yogyakarta  
E-mail: yonatamahendra@gmail.com

## ABSTRAK

Teknik pukul merupakan teknik yang dilakukan dengan cara memukul/mengetukkan alat pukul ke permukaan benda dengan bantuan tangan dan otot sebagai poros kekuatan. Tatah timbul kulit merupakan teknik dalam kerajinan yang terbuat dari kulit tersamak sebagai media eksplorasi untuk memberikan efek timbul dari permukaan karya yang dibuat. Penelitian ini untuk mengetahui cara seniman mendayagunakan tubuhnya, perlakuan khusus yang diberikan, dan pelacakan mengenai teknik pukul yang digunakan oleh seniman. Peneliti menggunakan pengalaman kualitatif sebanyak lima kali untuk mendapatkan proses pengerjaan secara utuh, mulai dari perancangan hingga proses penatahan selesai. Hasilnya, keputusan seniman bergantung pada proses pengerjaan dan pengalaman seniman dalam berkarya. Perbedaan perlakuan pada pembasahan dan proses perancangan, pengenalan bahan, dan pemolaan adalah bentuk keputusan seniman dalam berkarya. Kegagalan dan keberhasilan tatah timbul kulit bergantung pada sudut pukul dan kelembaban kulit. Kekuatan pukul yang cukup besar akan memengaruhi kerusakan dan melesetnya pukulan yang dilakukan.

**Kata Kunci:** tatah timbul, teknik pukul, kulit

## *The Impact of Hit Technique in Leather Carving*

### ABSTRACT

*The hit technique is a technique carried out by striking/tapping the instrument against the object's surface with hands and muscles as the axis of strength. Leather carving is a craft technique made from tanned leather as an exploration medium to give an embossed effect on the surface of the work being made. This research is to find out how artists utilize their bodies, special treatment given, and tracking of the technique used by artists. Researchers use the qualitative experience as much as five times to get the whole work process from design to the carving process. As a result, artists' decisions depend on the process of work and artists' experience in their work. Differences in treatment in the wetting and design process, the introduction of materials, and patterning are forms of artists' decision to work. Failure and success of the skin's appearance depend on the skin's angle of hit and moisture. The strength of a large enough hit will affect the damage and miss the blow made.*

**Keywords:** carving, hit technique, leather

## PENDAHULUAN

Teknik pukul merupakan teknik yang dilakukan dengan cara memukul/mengetukkan alat pukul ke permukaan benda dengan bantuan tangan dan otot sebagai poros kekuatan. Polanyi (2009) menjelaskan bahwa pada proses mengetuk terdapat kegiatan menerjemahkan sesuatu yang tak berarti (*meaningless*

*feelings*) menjadi penuh arti (*meaningfully feelings*). Artinya, perlakuan memukul pada waktu tertentu akan menghasilkan diversifikasi sudut pandang ketika pukulan yang dilakukan memiliki tujuan tertentu. Kondisi yang dirasakan akibat memukul akan merangsang kesadaran sistem otot yaitu menerima informasi dari reseptor dan melakukan perintah yang dikirimkan dari otak (Matlin & Foley, 1983). Melalui kondisi timbal balik tersebut memberikan keputusan yang digagas seseorang, umumnya berdasar pada rangsangan yang didapatkan dari lingkungannya.

Tatah timbul kulit merupakan teknik dalam kerajinan yang terbuat dari kulit tersamak sebagai media eksplorasi untuk memberikan efek timbul dari permukaan karya yang dibuat. Dalam buku *Hobbycraft Series Leather Craft*, perjalanan mengenai pengolahan kulit dimulai sejak orang Mesir menemukan kegunaan kulit sebagai pakaian, ornamen furnitur, dan perisai. Orang-orang Yunani dan Romawi menambahkan banyak pengetahuan tentang proses penyamakan dan berbagai penggunaan untuk kulit. Dari hal itu kemudian orang-orang mulai menerapkan teknik tatah pada kulit dengan alat sederhana (Johnson, 1945).



Gambar 1. Tas dengan Teknik Tatah Timbul  
Sumber: Dokumentasi Mahendra, 2019

Kulit menghadirkan sesuatu yang dapat digunakan sebagai alternatif dari bahan berkesenian. Keunggulan dari tatah timbul adalah adanya diversifikasi ornamen yang bisa dikembangkan sedemikian rupa. Kulit menawarkan susunan kepadatan yang unik. Selain itu, kulit memiliki kemampuan bahan yang berada di tengah antara kayu dan kain. Maksudnya kulit memiliki kemampuan untuk dapat dibuat sebagai bahan untuk dibentuk sesuai dengan model kain seperti tas, namun juga tetap bisa diukir/ditatah permukaannya seperti pada kayu. Hingga saat ini teknik permodelan yang digunakan masih menggunakan cara manual. Kendati adanya upaya untuk diubah proses pembuatannya melalui permesinan, akan tetapi peneliti melihat upaya tersebut digunakan untuk memaksimalkan produksi, namun tidak memiliki kekuatan estetika pada hasil karyanya.

Leplat mengemukakan bahwa keterampilan (*skill*), keahlian (*tacit skill*), dan jenis kerja (*task*) berkaitan dengan sebuah karya terbentuk (Leplat, 1990). Polanyi

(1958, 1966) menjelaskan bahwa sebuah karya terbentuk dari kreativitas dan keputusan personal pada pengetahuan tersirat sebagai *personal knowledge*. Perlu dipahami untuk pembuatan kerajinan tatah timbul kulit, diperlukan adanya keterampilan yang dimiliki seniman. Kemampuan memahami bentuk ornamen, gelap terang, timbul tenggelam media, pewarnaan, merupakan sebuah kecakapan yang harus dimiliki oleh seniman dengan fokus di bidang tatah timbul kulit ini.

Dalam sudut pandang penelitian, keputusan seniman dalam menggunakan berbagai bahan dan alat merupakan sesuatu yang berkesinambungan antara identifikasi seniman dalam membentuk keahlian dengan rekayasa gagasan berdasarkan keadaan media kerja. Kerumitan yang diakibatkan dari media yang diolah dengan teknik tatah, tentu akan mendorong sikap seniman sebelum berkarya. Keputusan personal dalam menyelesaikan masalah terkait bahan, alat, dan skenario untuk mengeksplorasi media kerja akan berbanding lurus dengan cara berpikir dan kemampuan tubuh seniman dalam berkarya. Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian terkait dengan teknik pukul dan cara seniman dalam membangun keputusan dari pengalaman menjadi prosedur dan teknik kerja.

Penyelidikan mengenai hal tersebut dirasa menjadi penting untuk kemudian dapat memberikan gambaran mengenai cara kerja dan keputusan personal dari seniman terkait dengan perilaku yang dilakukan oleh seniman tatah timbul kulit. Dalam pengamatan ini, peneliti merencanakan untuk dapat mengetahui cara seniman mendayagunakan tubuhnya, perlakuan khusus yang diberikan, dan pelacakan mengenai teknik pukul yang digunakan oleh seniman. Pada penelitian ini, peneliti berusaha memaparkan teknik tatah timbul dan menjelaskan kemungkinan yang terjadi mengenai pengaruh teknik pukul pada hasil akhir karya, sehingga penelitian ini diharapkan memberikan informasi jelas mengenai teknik pukul yang diaplikasikan pada proses pembuatan karya. Penelitian ini dibuat bukan sebagai pembuktian hipotesis peneliti terhadap proses pembuatan karya tatah timbul, namun sebagai upaya menjelaskan teknik tatah timbul kulit mengenai informasi yang belum terbukukan.

### **Eksplorasi Ukir/ Tatah pada Media Kulit**

Dalam sebuah penelitian dijelaskan bahwa kulit, dengan berbagai kemampuan adaptasinya, menawarkan kesempatan dan fasilitas yang tak terbatas kepada seniman untuk merancang dan menghias khususnya, menggunakan sumber daya yang belum tergali (Atiase et al., 2016). Merendam kulit dalam air agar menjadi fleksibel dan lunak sehingga memungkinkan untuk membentuk dan meregangkannya. Manfaat tersebut akan mengarahkan kulit ke bentuk yang berbeda. Selain itu, kulit dalam keadaan kering akan membentuk sesuai bentuk yang diberikan ketika basah (Tsaknaki et al., 2014). Proses perendaman pada kulit akan memberikan banyak keuntungan dalam proses pengerjaan dan

pembentukannya. Kulit memerlukan perawatan dan perlakuan khusus dalam pengerjaan untuk membuat kerajinan. Kulit adalah media yang nyata dan manipulatif. Memiliki berat, tekstur, dan kelenturan memberikan pengalaman langsung dan pengaruh level artistiknya tergantung pada masing-masing seniman (Perkins, 1981).

Penggunaan beberapa bahan lain sebagai pembangun kesan artistik dapat menaikkan persepsi visual dalam penerimaan mata oleh penikmat karya tersebut. Tekstur pada kulit ini dapat dimanipulasi sesuai dengan keinginan seniman dan bahkan dapat diotak-atik sesuai dengan keinginan dari seniman. Peningkatan nilai ini disesuaikan dengan kemampuan dan daya kreasi, dalam beberapa kasus bahkan rekayasa alat ini dapat membuat perbedaan kesan yang dihasilkan dari masing-masing karya pada media kulit.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kesan artistik dari kulit adalah dengan teknik ukir. Ukir atau mengukir adalah menggoreskan atau memahat huruf-huruf atau gambar pada kayu, kulit, logam, dan batu sehingga menghasilkan permukaan yang timbul dan cekung sesuai dengan gambar rencana (Nasrullah & Masri, 2019). Karya ukir dibuat dengan tingkat keahlian yang tinggi dan proses panjang. Setiap seniman akan bekerja dengan kemampuan berbeda, sesuai dengan tingkatan pemahaman masing-masing pada bentuk tertentu (Alamsyah, n.d.).

Sebuah produk seni merupakan sesuatu yang berjalan seiring perkembangan teknologi, konsep, dan estetika berdasar pada media/material yang digunakan. Pengalaman seniman terkait dengan pengaturan emosional akan menghasilkan interpretasi artistik dari seniman (Niedderer & Townsend, 2014). Emosi dan interpretasi artistik seniman dalam berkarya seharusnya perlu juga untuk memperhatikan dan mempertimbangkan kompleksitas, skenario, ekonomi masyarakat dalam sebuah produk (Mancini, 2017).

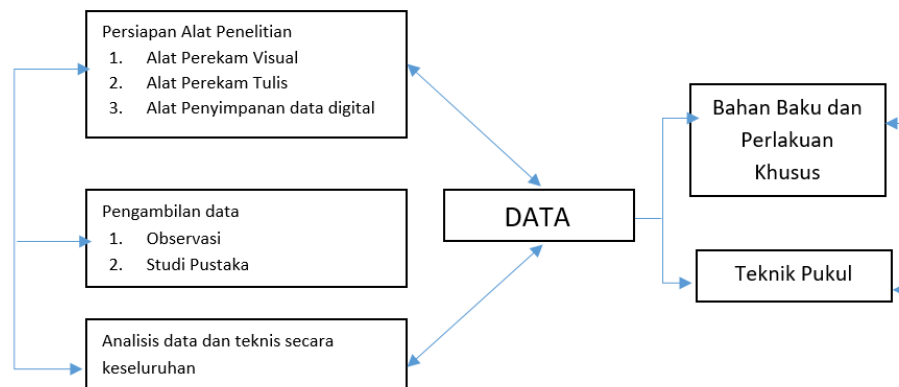
Seniman bekerja melalui olah tubuh yang dilakukan. Melalui informasi yang didapatkan dari lingkungan ke pancaindra, seniman dapat menggunakan informasi tersebut sebagai bahan dalam membangun aktivitas kerja mereka. Hal tersebut akan membangun metode sendiri dalam proses seniman berkarya (Guspara, n.d.). Kerajinan membawa persepsi yang baik mengenai bagaimana sebuah pengetahuan ditransfer secara mudah dan berkesinambungan. Adanya pengetahuan dari seniman atau perajin akan membawa sebuah kerajinan menuju tahap yang lebih baik. Sebagaimana sebuah ilmu yang baik jika dapat disebarluaskan dan dikembangkan akan memberikan perspektif baru pada kerajinan/keterampilan yang diaplikasikan dalam karya seni.

Sebuah karya yang diciptakan seniman merupakan hasil dari observasi terkait dengan bahan, teknik, dan sesuatu yang berkaitan dengan konsumen. Seniman mengadopsi karya yang pernah ada terkait dengan estetika tanpa melepaskan sisi edukasinya (Lehmann, 2012). Dengan memperhatikan gaya hidup

yang ada, sebuah karya harus dibuat untuk memfasilitasi gaya hidup masyarakat. Namun, seniman perlu memperhatikan orisinalitas produk, sehingga dapat membuat eksistensi sebuah karya dapat bertahan lama. Pemahaman akan konsumen dengan latar sosio-budaya dan psikologi akan membentuk citra dalam sebuah karya untuk dapat diterima secara umum (Jha, 2015).

## METODE PENELITIAN

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah model pengamatan kualitatif di mana peneliti lebih mengandalkan kemampuan indra. Dengan kata lain peneliti menggunakan segala yang dia lihat dan dengar sebagai bagian data untuk pengamatan yang dilakukan. Pengumpulan data dilakukan dengan mendatangi perajin tatah timbul sebagai tempat pengamatan dan memperoleh data. Hal yang diamati adalah pada pengerjaan ornamen tatah timbul kulit yang kemudian lebih mendalam pada teknik pukul yang dilakukan oleh seniman. Jumlah seniman yang diamati berjumlah dua orang dengan kualifikasi masih mengerjakan tatah di kulit dengan teknik tatah timbul, memiliki pengalaman/pendidikan dan pelatihan tertentu, serta memiliki kemampuan secara umum dalam mengenali media kerja.



Gambar 2. Diagram Alir Penelitian

Peneliti memosisikan sebagai instrumen utama dalam penelitian tersebut. Panduan pengamatan digunakan peneliti untuk memaksimalkan hasil yang ingin dicapai dengan mengutamakan poin-poin yang akan diamati dalam penelitiannya. Hal itu meliputi kegiatan, teknik pukul, kerapatan pukul, sudut pukul, dan bahan bakunya. Teknik pukul diamati untuk mengetahui cara seniman menggunakan keseluruhan tubuhnya dalam menggunakan alat untuk menatah, kerapatan pukul digunakan untuk mengetahui apakah dampak dari pukulan yang sedang dan yang rapat, sudut pukul perlu diketahui untuk menjabarkan berapa kemungkinan kemiringan yang terjadi dalam pemukulan, sedangkan bahan baku akan

memengaruhi hasil dari pukulan yang dilakukan oleh seniman. Dikarenakan karya tersebut lebih menggunakan alat manual dalam pengerjaannya, tentu cara pengoperasian alat dan kemampuan manusia yang mengoperasikan memberikan kemungkinan yang berbeda dalam setiap karya yang dibuat. Mulai dari hasil, metode, posisi, dan bahkan mengenai kemungkinan kecacatan yang terjadi akibat *human error* maupun malfungsi alat yang digunakan.

Alat bantu yang digunakan untuk melakukan pencarian informasi dalam penelitian terkait pengaruh teknik pukul pada hasil akhir tatah timbul kulit menggunakan alat tulis dan buku. Selain itu, peneliti menggunakan ponsel untuk memotret dan memvideokan gerakan yang dilakukan oleh seniman guna mengetahui berbagai kemungkinan (derajat pukul maupun jarak pukul) yang terjadi dan sebagai pendukung catatan yang telah dibuat. Penggunaan alat bantu diberikan jarak kira-kira setengah meter dari seniman dalam beraktivitas. Hal tersebut dimaksudkan agar penelitian ini tidak mengganggu produksi dari seniman sendiri. Penelitian ini dapat dikatakan tipikal, karena pemahaman mengenai ukir dan teknik yang digunakan dalam menatah kemungkinan sama pada beberapa orang dan dipahami oleh orang-orang yang berkecimpung di bidang ini dan tidak banyak orang yang mencoba mengembangkan sesuatu yang baru pada karya model ini.

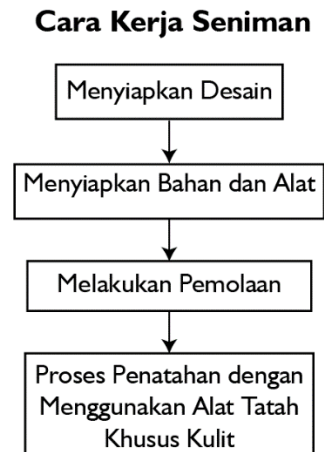
Pada pembuatan karya tatah timbul dengan media kulit ini, peneliti melakukan pengamatan sebanyak lima kali. Pada penelitian ini peneliti meminimalisasi kontak (wawancara) dan lebih mengutamakan penelitian tidak terlibat. Konteks tersebut berarti peneliti tidak turut serta dalam pengerjaan pembuatannya. Pengamatan dilakukan di sekitar seniman dengan jarak sekitar kurang lebih 1,5 meter agar penggambaran mengenai hasil ukiran beserta proses penggunaan alat masih memiliki kemungkinan untuk diamati. Penelitian dianggap selesai setelah data yang didapatkan cenderung mengulang dan tidak memberikan informasi yang baru untuk dapat dikaitkan dengan topik penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian mengenai tatah timbul kulit ini terfokus pada pemaparan secara menyeluruh mengenai aspek pembuatannya, mulai dari bahan, langkah kerja, perlakuan khusus pada karya hingga yang pada akhirnya membuktikan apakah teknik pukul pada media kulit memengaruhi hasil akhir yang dikehendaki seniman. Penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali dengan waktu pengamatan kurang lebih satu jam dalam setiap kali pengamatan untuk mendapatkan proses pengerjaan secara utuh mulai dari perancangan hingga proses penatahan selesai dilakukan. Karena ada dua seniman yang diteliti di lokasi yang berbeda yaitu di Yogyakarta tepatnya di Dusun Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul (selanjutnya dibaca dengan A) dan Gresikan, Panggungharjo, Sewon, Bantul (selanjutnya dibaca dengan B).

Penelitian ini tidak dapat dilakukan setiap hari dikarenakan perlu menyesuaikan dengan kegiatan seniman.

- **Cara Kerja Seniman (Perlakuan Khusus dan Keputusan Seniman)**



Gambar 3. Cara Kerja Seniman

Pada dasarnya pekerjaan seniman A dan B memiliki alur proses yang sama dalam mengerjakan karya. Akan tetapi perlakuan dan pengerjaan pada tiap tahapan sedikit berbeda. Alat dan bahan serta perlakuan khusus yang dilakukan memiliki perbedaan walaupun tidak signifikan. Perlakuan khusus yang pertama kali dilakukan seniman terkait pada tahapan yang dipaparkan di atas adalah pada proses desain. Pada proses ini kedua seniman A dan B memiliki pola pengerjaan yang berbeda. Pada seniman B, sketsa dibuat berdasarkan pemikiran seniman, melalui proses riset dan kemudian diubah sesuai dengan sudut pandang seniman. Sedangkan pada seniman A, ornamen yang akan digambarkan berdasar pada referensi umum mengenai tatah timbul yang ada, tanpa menambahkan gaya tertentu/cenderung menjiplak.

Pada tahapan kedua, seniman B tidak melakukan pemotongan sesuai dengan lembar kerja, untuk meminimalisasi risiko kulit melakukan perenggangan. Seniman A memotong tepat sesuai dengan media yang akan diukir. Untuk menjelaskan mengenai bahan, seniman A dan B memiliki perbedaan kualitas, hal ini dapat dilihat dengan memperhatikan permukaan kulit yang digunakan. Untuk seniman A menggunakan jenis kulit yang cenderung bersifat kasar, permukaan tidak rata, memiliki bintik luka, ketebalan kulit tidak merata. Sedangkan seniman B menggunakan kulit yang halus permukaannya, tidak memiliki cacat dan ketebalan yang terukur. Kedua seniman menggunakan alat pukul yang berupa palu kayu. Hal tersebut menjelaskan bahwa kekuatan yang dihasilkan dari pertemuan kayu dan alat

tatahnya tidak menimbulkan kerusakan pada alat. Sedangkan alas yang digunakan untuk mengukir menggunakan media kayu (*pandok*)/resin yang padat berbentuk kotak yang permukaannya halus untuk mengurangi sisi kerusakan media kulit dan permukaan kulit. Untuk membuat karya ini setidaknya terdapat tiga alat tatah yang harus digunakan mulai dari awal dan satu alat di antaranya bahkan mutlak harus digunakan dalam proses ini. Alatnya dinamakan *swivel*, *bavel*, dan *backgrounder*.

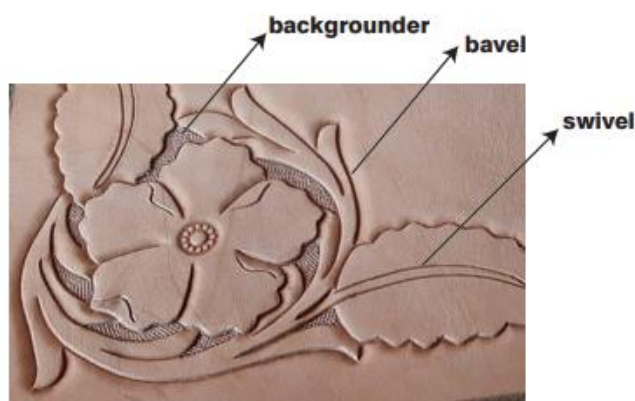
**Tabel 1. Penjelasan *swivel*, *bavel*, dan *backgrounder***

<i>Swivel</i>	<i>Bavel</i>	<i>Backgrounder</i>
		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Karena fungsinya untuk menggores dan memberi batasan pada kulit, alat ini memiliki ujung yang tajam. Pegangannya vertikal ke atas dengan ujung bagian atas berbentuk huruf U, pengoperasiannya dengan diputar seperti ulir. Posisi tangan dalam penggunaan alat ini adalah jari tengah dan ibu jari menjepit pegangan, sedangkan jari telunjuk untuk menggerakkan ujung tajamnya menggunakan ujung atas yang berbentuk U. Selain itu arah gerakan menggores menuju ke tubuh kita.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alat yang berbentuk cangkuk dengan permukaan halus dan permukaan bergerigi. Kedua alat tersebut berfungsi sama yaitu menurunkan permukaan kulit ketika diberikan pukulan. Permukaan halus biasanya digunakan untuk menurunkan permukaan kulit yang tidak terlalu dalam (biasanya berada di tengah ornamen yang dibuat). Sedangkan yang memiliki permukaan kasar utamanya sebagai penegas garis terluar/latar dari ornamen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alat ini digunakan untuk melengkapi permukaan halus yang diciptakan oleh alat kedua. Penggunaan alat ini diutamakan untuk menurunkan permukaan di tengah ornamen. Maksudnya adalah ketika ornamen yang dibuat sudah lengkap secara keseluruhan pada bagian garis luarnya, alat ini memberikan detail pada bagian di antara garis-garis tersebut.</li></ul>

Sebelum penggunaan alat, seniman memukul alat tersebut pada bahan kulit lain yang tidak digunakan guna membersihkan permukaan alat tersebut. Hal tersebut berlaku pada ketiga alat yang akan digunakan. Setelah tiga sampai empat



kali pukulan dan dianggap bersih, perlakuan pada kulit yang telah digurat dimulai dengan mengarahkan alat tersebut pada permukaan kulit.



Gambar 4. Hasil dari penggunaan *swivel*, *bavel*, dan *backgrounder*.  
Sumber: Dokumentasi Mahendra, 2019

Tahap pemolaan memiliki perbedaan sesuai dengan faktor penggunaan bahan yang dilakukan dan gaya gambar seniman. Pada seniman A, proses pemolaan lebih mengarahkan pada penggambaran ulang dari karya ke media kerja. Seniman menggunakan *silver pen* dan pensil yang memungkinkan untuk dihapus pada tahapan berikutnya. Sedangkan pada seniman B menggunakan bolpoin mati untuk menjiplak. Pada tahapan ini seniman melakukan proses pembasahan pada kulit.

Pada tahapan penatahan akan dikerjakan sesuai dengan bentuk yang ingin dibuat. Pada dasarnya, keputusan seniman di tahapan ini diambil sesuai dengan objek yang dibuat. Penggunaan alat pada tahapan ini sangat terkait dengan kecenderungan seniman menyukai bentuk yang halus atau kasar. Penggunaan air sebagai bahan untuk membasahi karya sangat terkait dengan kedalaman dan proses pemukulan bahan saat seniman berkarya.

Merujuk pada proses yang ada di atas, peneliti mendapatkan fakta bahwa seniman melakukan eksplorasi dengan perlakuan khusus guna memaksimalkan hasil karya. Proses pembasahan kulit antara seniman A dan B bergantung pada pengalaman seniman dan bahan yang digunakan. Keputusan seniman untuk membasahi bahan dalam takaran tertentu didapatkan ketika seniman bekerja. Artinya orientasi seniman bukan pada kelembaban yang tinggi namun justru terkait dengan kondisi kulit itu berada di antara kering dan basah. Jika ditelaah dari kelembaban kulit yang dibasahi jika masih terlalu basah akan menyebabkan kulit akan terlalu mudah robek jika digurat dan ditatah. Selain itu, guratan yang dibuat memiliki kedalaman kurang lebih setengah dari ketebalan kulit. Hal ini dimungkinkan agar tidak terjadi patahan pada kulit yang diukir. Jika kulit yang ditatah terlalu basah akan menyebabkan kerusakan pada saat penatahan. Kerusakan

tersebut yaitu kulit akan terlalu dalam permukaannya, permukaan kulit mendapatkan bekas yang tidak sesuai dengan keinginan seniman dan kerusakan pada bagian belakang permukaan kulit.

Seniman A dan B mengambil keputusan terkait dengan cara mereka merangkai sebuah model ornamen pada karya. Pengambilan keputusan seniman akan bergantung pada informasi yang diambil tanpa disadari (Polanyi, Michael; Sen, 2009). Keterampilan dan keahlian seniman dibentuk berdasarkan dengan kebiasaan seniman dalam bekerja. Pada dasarnya setiap seniman akan mengupayakan efisiensi pengerjaan dalam setiap proses kerjanya. Secara penguasaan teknik dan perencanaan kerja sebenarnya kedua seniman memiliki kemampuan dan proses kerja yang sama. Akan tetapi pada dasarnya seniman memiliki poin tertentu tergantung dengan pengalaman seniman ketika berkarya selama ini.

Pengalaman seniman akan menghasilkan kondisi pembelajaran tubuh dan logika berpikir. Bukan hanya dari visual rancangan yang terbentuk pada benak seniman, melainkan kesadaran mengenai proses memukul dan kelembaban yang diberikan merupakan bagian dari proses penentuan keputusan personal dari seniman. Hal ini dibuktikan dengan berbedanya perlakuan dan kecenderungan seniman A dan B dalam merancang, membasahi, dan mencari perkiraan teknik pukul yang dilakukan.

#### • **Teknik Pukul**

Ditinjau dari teknik pukulnya, didapatkan fakta bahwa setiap karya yang dihasilkan dipengaruhi oleh jenis alat dan teknik memukulnya. Penggunaan alat yang berbeda juga memberikan perbedaan terhadap penggunaan dan pemberian tekanan pada alat pukulnya. Teknik pukul dilakukan dengan memosisikan tangan pada bagian ujung palu dan bagian kepala palu. Tangan di ujung palu berfungsi untuk memberi gambaran umum (global) tentang yang akan dikerjakan sedangkan posisi tangan di kepala palu lebih digunakan pada ornamen yang tidak terlalu dalam dan juga ornamen tambahan. Teknik pengerjaan tatah timbul ini menekankan penggunaan alat dan interpretasi seniman dalam melihat objek ornamen sehingga seniman dapat memahami bagian mana yang harus diberi kedalaman maupun tidak.

Dalam pengamatan yang peneliti lakukan, setidaknya seniman melakukan kegiatan memukul pada hari ketiga hingga hari kelima. Peneliti mengamati ketiga alat yang digunakan dengan merujuk pada kerapatan pukul, derajat pukul, dan jarak pukul, dan peneliti tunjukkan melalui tabel data sebagai berikut:

**Tabel 2. Kerapatan, derajat, dan jarak pada alat tatah**

Alat / Indikator	Kerapatan	Derajat Pukul/Gores	Jarak Pukul
<i>Swivel</i>	-	20 <sup>0</sup>	-
<i>Bavel</i>	57/menit	>30 <sup>0</sup>	12 cm
<i>Backgrounder</i>	40-47/menit	>25 <sup>0</sup>	12 cm

Berdasarkan data yang dihasilkan, peneliti melihat bahwa kecenderungan seniman menggunakan derajat pukul rata-rata kurang dari 90<sup>0</sup>. Sudut pukul yang baik pada *bavel* idealnya memiliki sudut maksimal sekitar 30<sup>0</sup>, sedangkan *backgrounder* bisa mencapai sudut 25<sup>0</sup>. Batasan tersebut agar tidak menjadikan pukulan terlalu keras dan dapat lebih rapat. Jika sudut yang digunakan terlalu besar antara alat pukul dengan alat ukir dimungkinkan permukaan bahan (kulit) akan terlalu dalam tenggelamnya dan rusak. Sedangkan proses pemukulan memerlukan kondisi khusus saat melakukan pengerjaan tatah. Kondisi tersebut adalah tangan kanan menyiku, bagian siku seniman bertumpu pada meja atau paha, agar tidak bergerak. Kondisi tangan yang bergerak mulai dari siku sampai jari, sedangkan bagian bahu hanya diam. Kemiringan antara palu untuk memukul dan alat yang digunakan memiliki sudut yang sama dengan berubahnya pergelangan tangan. Cara memegang alat menggunakan jari kelingking sebagai tumpuannya dan membentuk sudut 90<sup>0</sup> antara permukaan kulit dan permukaan alat tatah. Proses pemegangan alat yang tumpuannya tidak sesuai dengan cara di atas sebenarnya masih bisa berhasil asalkan alat yang digunakan selain *bavel* dan *swivel*. Hal ini dikarenakan kedua alat tersebut berpengaruh terhadap ketepatan sudut dan garis pada tahapan berikutnya.



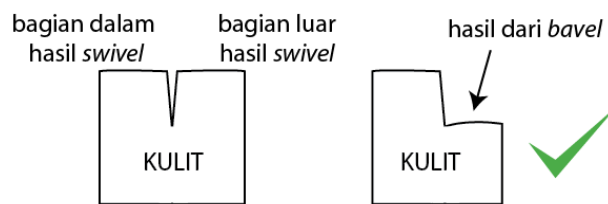
Gambar 5. Posisi pukul dan alas yang berbeda dari seniman A dan B.

Sumber: Dokumentasi Mahendra, 2019

Kegagalan dan keberhasilan tatah timbul kulit bergantung pada dua hal, yaitu sudut pukul dan kelembaban kulit. Keberhasilan seniman pada saat mengerjakan objek adalah jika sudut yang digunakan sebesar yang dipaparkan di

atas. Apabila seniman menggunakan derajat yang lebih besar dampaknya justru akan mengarah pada kekuatan pukulnya. Kekuatan pukul yang cukup besar akan memengaruhi kerusakan dan melesetnya pukulan yang dilakukan. Tumpuan tangan pada alat akan bergeser sesuai dengan kekuatan pukul masing-masing seniman. Sedangkan kelembaban kulit yang tepat akan memberikan efektivitas pada saat dipukul. Pukulan pada kulit yang terlalu lembab akan lebih sulit dikendalikan dibandingkan dengan kelembaban sedang. Hal ini karena adanya kecenderungan kulit akan menjadi lebih licin.

Pemukulan terhadap objek yang dilakukan seniman dapat dikatakan berhasil apabila seniman dapat menghasilkan karya dengan hasil yang maksimal. Dalam konteks ini, kemaksimalan dari karya tersebut adalah, bagian yang merupakan hasil guratan dapat diturunkan di bagian luarnya tanpa merusak bagian dalam dari hasil guratan. Jika kerusakan yang dibuat berdasarkan hasil tатаh dan pukulan merusak bagian dalam, bisa dipastikan karya tersebut akan mengalami hasil yang kurang maksimal karena batasan yang dibuat oleh *swivel* akan menghilang.



Gambar 6. Ilustrasi dari penampang kulit yang ditatah dengan hasil benar.  
Sumber: Dokumentasi Mahendra, 2019



Gambar 7. Ilustrasi dari penampang kulit yang ditatah dengan hasil salah.  
Sumber: Dokumentasi Mahendra, 2019

Kemampuan seniman dalam mengerjakan tатаh timbul kulit terbentuk dari latihan dan proses penggalian informasi serupa mengenai cara pengerjaannya. Peneliti melihat proses pembersihan alat sebelum digunakan pada produk aslinya dengan dipukul sedang dan rapat secara acak ke permukaan kulit sisa membentuk bayangan pada pemikiran seniman mengenai kedalaman pukulan dan kerapatan pukulnya. Seiring dengan seringnya seniman berkarya maka keterampilan pengambilan sudut akan terbentuk secara otomatis. Kendati demikian, menurut seniman A, seniman selalu menggunakan langkah “pembersihan alat” sebagai

jembatan untuk mempelajari karakter kulit yang kemudian dijadikan sebagai pembentuk imajinasi perkiraan sudut, jarak, dan kerapatan pukul.

Proses latihan yang terus-menerus dikerjakan dan produksi produk yang selalu diulang akan memberikan perspektif yang berulang dari seniman terhadap karya dan tekniknya. Proses tersebut akan membentuk adaptasi fungsi untuk membentuk kelayakan dan kesesuaian dalam berkarya. Peneliti melihat usaha seniman melalui penempaan diri tanpa sadar akan menghasilkan keterampilan dan keahlian dari seniman. Keterampilan yang dimiliki seniman akan memberikan dampak hubungan antara gagasan dan praktik, teori dan tindakan, serta solusi dalam menyelesaikan masalah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa teknik pukul memengaruhi hasil akhir dari kerajinan tatah timbul. Adanya keterikatan antara alat, bahan, dan teknik pukul saling memengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mendapatkan hasil akhir yang diinginkan dalam pembuatan suatu ornamen. Didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Keputusan seniman bergantung pada proses pengerjaan dan pengalaman seniman dalam berkarya. Alat yang digunakan pada dasarnya sama namun memiliki perbedaan perlakuan pada pembasahan dan proses perancangan, pengenalan bahan, dan pemolaan.
2. Kegagalan dan keberhasilan tatah timbul kulit bergantung pada dua hal, yaitu sudut pukul dan kelembaban kulit. Keberhasilan seniman mengerjakan jika sudut yang digunakan sebesar yang dipaparkan di atas. Apabila seniman menggunakan derajat yang lebih besar dampaknya justru akan mengarah pada kekuatan pukulnya. Kekuatan pukul yang cukup besar akan memengaruhi kerusakan dan melesetnya pukulan yang dilakukan.
3. Setiap kegiatan memukul akan membawa dampak tersendiri pada ornamen yang diinginkan. Kerapatan pukul dan sudut pukul akan memberikan dampak pada permukaan bahan yang dijadikan objek tatah. Ayunan pukulan dengan sudut dan kerapatan tertentu akan menghasilkan kedalaman yang berbeda pula.

## KEPUSTAKAAN

- Alamsyah, A. (n.d.). Potret Pekerja Kerajinan Seni Ukir Relief Jepara. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 2(1), 38–51. <https://doi.org/10.14710/endogami.2.1.38-51>
- Atiase, Cleveland Edem K.; Appiah, Priscilla; Alekey, G. K. (2016). Leather As A Medium for Sculpture. *International Journal of Innovative Research and Development*, 5(13), 48–73.

- Foley, Hugh; Matlin, M. (2009). *Sensation and Perception, 5th edition*. England: Psychology Press.
- Guspara, W. A. (n.d.). Craftmanship: Sudut Pandang Pandai Besi. *Dinamika Kerajinan Dan Batik: Majalah Ilmiah*, 36(1), 1–6. <https://doi.org/10.22322/dkb.v36i1.4995>
- Jha, S. K. (2015). Sustenance of languishing traditional crafts through design and procebes interventions: Leather toy craft. *ICDC 2015 - Proceedings of the 3rd International Conference on Design Creativity*, 356–363.
- Johnson, W. H. (2015). *The Hobbycraft Series - Leathercraft*. Arlington, Massachusetts: Pierce Press.
- Lehmann, U. (2012). Making as Knowing: Epistemology and Technique in Craft. *Journal of Modern Craft*, 5(2), 149–164. <https://doi.org/10.2752/174967812X13346796877950>
- Leplat, J. (1990). Skills and Tacit Skills: A Psychological Perspective. *IAAP-International Association of Applied Psychology*, 39(2), 143–154. <https://doi.org/10.1111/j.1464-0597.1990.tb01042.x>
- Mancini, M. (2017). A contemporary didactics of innovation in product design. Grip Factors identification and evaluation. *The Design Journal -An International Journal for All Aspects of Design*, 20(sup1), S732–S744. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1353020>
- Nasrullah, S. F., & Masri, A. (2019). Analisis Keterkaitan Ragam Teknik Ukir Tatah Tembaga Terhadap Kemungkinan Bentuk yang Dihasilkan dalam Pertimbangan Desain. *Dimensi-Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 16(1), 1–12. <https://doi.org/10.25105/dim.v16i1.6155>
- Niedderer, K., & Townsend, K. (2014). Designing Craft Research: Joining Emotion and Knowledge. *The Design Journal -An International Journal for All Aspects of Design*, 17(4), 624–647. <https://doi.org/10.2752/175630614X14056185480221>
- Perkins, F. F. (1981). *Leather Crafting As A Motivational Art Experience*. [Thesis]. Northridge :California State University.
- Polanyi, Michael; Sen, A. (2009). The Tacit Dimension. In *Knowledge in Organisations*. <https://doi.org/10.1353/ppp.2002.0018>
- Tsaknaki, V., Fernaeus, Y., & Schaub, M. (2014). Leather as a material for crafting interactive and physical artifacts. *Proceedings of the Conference on Designing Interactive Systems: Processes, Practices, Methods, and Techniques, DIS*. New York, United States: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2598510.2598574>

### **Informan**

- Surono, 42 tahun. (2019). Perajin tatah yang tinggal di Dusun Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul.
- Montha, Oky Rey, 34 tahun. (2019). Seniman tatah dan lukis yang tinggal di Gresikan, Panggungharjo, Sewon, Bantul.