

PENERAPAN MODIFIKASI MOTIF ORNAMEN DAYAK PADA PERNAK-PERNIK

Giovanni Baptista Jessica¹
Arya Pageh Wibawa ST.², Ida Bagus Ketut Trinawindu³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jln. Nusa Indah, Denpasar, Bali 80235, Indonesia

giovanni.jssc@gmail.com

Abstrak

DUĒ HATUĒ adalah perusahaan yang pada mulanya bergerak pada bidang tato dengan desain ornamental khususnya Ornamen Kalimantan. Selain tato, DUĒ HATUĒ mulai meluaskan area kreativitas mereka pada pakaian, perhiasan, music, dan furnitur. Tujuan dari karya tersebut adalah melestarikan kesenian dari nenek moyang kita dan memberikan pandangan baru pada masyarakat untuk bangga dan melestarikan kesenian asli Indonesia. Suku Dayak adalah salah satu nenek moyang di Indonesia yang mewariskan karya seni tersebut. Metode yang digunakan penulis adalah observasi dan wawancara dengan Studio DUĒ HATUĒ sebagai mitra dan mentor. Penulis juga melakukan studi kepustakaan dan dokumentasi untuk melengkapi keperluan data mengenai kesenian tato di Suku Daya. Menyusun manajemen proyek menjadi sebuah usaha untuk meminimalisir kerugian dalam pembuatan sebuah karya seni, terutama sebelum mengeluarkan modal. Teknik pembuatan ilustrasi dan ornamen diaplikasikan dengan memodifikasi ornamen Suku Dayak Iban yang dipadukan dengan gaya kontemporer dalam pembuatan karya “*Soma Paraphernalia*”. Semua proses pembuatan pernak-pernik menggunakan teknik yang sama dari mendesain dengan *Shapr3D* kemudian dicetak menjadi lilin 3D. Pembuatan produk silver dengan proses *lost casting* yang kemudian dipoles agar mengkilau. Berdasarkan karya instalasi tersebut, penulis mampu memperoleh informasi mengenai teknik proyek manajemen, sejarah tato Suku Dayak Iban, proses pembuatan pernak-pernik tubuh.

Kata Kunci: Suku Dayak Iban, Ornamen, Pernak-pernik

Abstract

*DUĒ HATUĒ is a company that was originally engaged in tattoos with ornamental designs, especially Borneo ornaments. In addition to tattoos, DUĒ HATUĒ began to expand their area of creativity to clothing, jewelry, music, and furniture. The purpose of the work is to preserve the art of our ancestors and give a new view to the community to be proud and preserve the original art of Indonesia. The Dayak Iban tribe is one of the ancestors in Indonesia who passed down this art, in the past. The method used by the author is observation and interview with Studio DUĒ HATUĒ as a partner and mentor. The author also conducted literature and documentation studies to complete the data needs regarding tattoo art in the Dayak Iban Tribe. Developing project management is an effort to minimize losses in making a work of art, especially before spending capital. The technique of making illustrations and ornaments is applied by modifying Dayak Iban ornaments combined with contemporary style in the making of the work “*Soma Paraphernalia*”. All the processes of making trinkets use the same technique of designing with *Shapr3D* and then printing into 3D wax. Making silver products with a *lost casting* process which is then polished to make it shiny. Based on the installation work, the author was able to obtain information about project management techniques, the history of Dayak Iban tattoos, the process of making body trinkets, and the history of Dayak Iban tattoos.*

Keywords: Dayak Iban Tribe, Ornament, Jewelry

PENDAHULUAN

Ornamen adalah sesuatu yang memberikan keanggunan, keindahan, atau kemegahan. (Merriam-Webster, 2024). Ornamen memiliki banyak jenis yang terdiri dari unsur garis, bentuk, motif, stilasi, pola, dan warna. (Jana & Dana, 2022). Menurut Gustami, ornamen tugasnya menghiasi yang implisit menyangkut segi-segi keindahan. Di samping itu dalam ornamen sering pula ditemukan nilai-nilai simbolik atau maksud-maksud tertentu yang ada hubungannya dengan pandangan hidup (filsafat hidup) dari manusia atau masyarakat penciptanya, sehingga benda-benda yang dikenai suatu ornamen akan mempunyai arti yang lebih jauh, dengan disertai harapan-harapan tertentu pula (Gustami, 2008). Terdapat pula ornamen-ornamen dari seluruh Indonesia, masing-masing daerah memiliki desain dan keunikannya masing-masing.

Kesenian Indonesia sangat mudah untuk dinikmati dan diakses pada zaman modern ini, internet adalah pintu menuju segala yang ingin kita ketahui. "...anak-anak muda kurang mengenal kesenian tradisional.." (KOMPAS, 2008) menurut dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, Sri Handayani, S.Pd, anak muda lebih menikmati dan mengapresiasi budaya luar tanpa mencari tahu asal-usulnya. Studio DUĒ HATUĒ mampu menciptakan sebuah inovasi melalui karya mereka. Dengan mengangkat Ornamen dari daerah Kalimantan, mereka menciptakan bentuk ornamen baru dengan modifikasi yang mencerminkan masing-masing individu artis. Bentuk ornamen yang tajam dan *raw* mengindikasikan

desain milik Fuad Machmud. Sedangkan ornamen ulir yang halus dan beranyam mengindikasikan desain milik Shiddiq Machmud. Kedua kembar bersaudara tersebut memvariasi ornamen asal mereka dan mengemas sedemikian rupa untuk dipamerkan pada publik dari tahun 2018 dan terus berevolusi hingga sampai saat ini. Mereka memulai dengan kesenian rajah tubuh dan sekarang mereka menekuni produk-produk seperti pernak-pernik, pakaian, dan furnitur.

DUĒ HATUĒ merangkum seluruh ornamen Kalimantan yang ada dan memodifikasinya menjadi ornamen baru, salah satunya adalah Ornamen Dayak. Menurut pembagian Suku Dayak Lama, terdapat enam rumpun, yaitu Rumpun Klemantan atau Bidayuh, Rumpun Iban, Rumpun Apokayan, yaitu Dayak Kayan, Kenyah, dan Bahau, Rumpun Murut, Rumpun Ot Danum-Ngaju, dan Rumpun Punan.

Dayak Iban dahulu disebut dengan julukan Dayak Laut atau Neban. Kata Iban sendiri memiliki arti manusia dalam Bahasa Iban, Bahasa yang digunakan oleh Suku Dayak Iban sehari-hari. Suku Iban sendiri juga memiliki kesenian yang diwarisi hingga sampai saat ini. "Suku Iban juga dikenal memiliki kerajinan yang indah seperti busana dengan hiasan kalung, gelang, ikat pinggang, tato, dan sebagainya." (GPRIORITY, 2022). Pernak-pernik mereka terbuat dari berbagai macam bahan, seperti bulu burung, manik-manik, batu alam, perak dan emas. Masing-masing pernak-pernik memiliki fungsi yang berbeda. "Simbolong adalah pernak-pernik untuk sanggul wanita yang dapat digunakan sehari-hari atau pada upacara adat. Hiasan kepala berupa tajuk bulu tantawan dan tajuk bulu arue dapat digunakan pada acara sukacita maupun dukacita. Poosong adalah pernak-pernik untuk lubang telinga wanita. Kalong atau manik pirak adalah kalung yang mempercantik leher dan menunjukkan

status sosial. Kalong manik kalabe adalah kalung khusus untuk perempuan muda. Kalong manik lawang adalah kalung yang bisa dipakai oleh laki-laki atau perempuan. Tangkalai' atau sumpae adalah hiasan lengan untuk laki-laki maupun perempuan. Isi emas atau gigi emas digunakan untuk mempercantik gigi dan memiliki makna simbolis tentang keuangannya.” (Afra, 2023).

Kata penerapan memiliki arti proses, cara, perbuatan menerapkan, dan pemasangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Dengan memodifikasi desain Ornamen Suku Dayak Iban maka terbentuklah ornamen baru. Ilustrasi ornamen tersebut digambar secara dua dimensi yang kemudian dapat di transformasi menjadi tiga dimensi. Dalam bentuk tiga dimensi, maka dengan mudah bisa di cetak menggunakan alat *print wax* 3D yang kemudian akan diproses lagi dengan teknik *lost casting* menjadi pernak-pernik sesuai dengan desain ilustrasi dua dimensi awal. Dengan mengaplikasikan ilustrasi ornamen di awal, dibantu beberapa proses, maka terciptalah produk yang dapat digunakan serta memiliki estetika dan mengandung unsur sejarah Indonesia.

METODE

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Riduwan, 2010). Tujuan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan bahan, informasi, fakta, dan data yang dapat dipercaya. Karena faktor keberhasilan dari penelitian tergantung pada teknik dalam pengumpulan data yang digunakan. Dalam laporan Program MBKM Proyek Independen ini, adapun metode yang digunakan penulis sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Karl Welek, observasi adalah pencatatan, pemilihan, penyusunan, penandaan, penggantian dari rangkaian proses tingkah laku dan suasana yang memiliki hubungan dengan organisasi tertentu. (Alfari, 2023). Penulis melakukan kunjungan ke Studio DUE HATUE untuk mengobservasi Bapak Fuad dan Shiddiq Machmud dalam proses kreatif mereka membuat pernak-pernik dari tahapan yang paling awal, yaitu berdiskusi dengan klien, dan kemudian dilanjutkan dengan membuat sketsa kasar sembari melakukan *research* terhadap sifat dan bahan yang akan digunakan hingga tahap akhir *finishing* detail-detail produk dan akhirnya mengemas secara teliti dan memastikan keamanannya hingga sampai pada klien.

2. Wawancara

Menurut Moleong, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara atau disebut *interviewer* yang mengajukan pertanyaan dan yang terwawancara atau disebut *interviewee* yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2005). Pertanyaan-pertanyaan yang terlontarkan muncul mengikuti alur-alur obrolan seiring berjalannya waktu, ada pula kesempatan di mana penulis melakukan wawancara secara formal dengan Bapak Fuad, Shiddiq Machmud, dan Dani Gama Putra.

3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan juga dilakukan dengan metode tinjauan pustaka ke perpustakaan dan

pengumpulan buku-buku, bahan-bahan tertulis serta referensi-referensi yang relevan dengan penelitian atau riset. Studi kepustakaan merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. (Maulid, 2021) Penulis menggunakan beberapa buku, artikel, jurnal daring maupun luring, dan sosial media untuk menambahkan data-data yang mampu menunjang penelitian serta instalasi penulis. Seluruh data tersebut meliputi buku, artikel, dan jurnal mengenai Ornamen Indonesia, terdapat pula daftar sumber berupa sosial media artis tato yang menampilkan hasil karya seni mereka. Penulis memilih dan menyeleksi sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung perancangan instalasi penulis.

4. Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. (Sugiyono, 2018). Beberapa dokumentasi foto maupun video yang dicantumkan pada buku atau sosial media memperkuat data yang membantu penulis untuk membuat instalasi dan penelitian. Metode ini diterapkan dalam setiap proses penyusunan instalasi.

STUDI PUSTAKA

Eki Meliansyah mengartikan tinjauan pustaka sebagai kegiatan mencari,

membaca, dan menelaah laporan-laporan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penulis melirik beberapa tinjauan pustaka yang akan mendukung proses pembuatan instalasi dan penelitian. (Meliansyah, 2015). Berikut teori serta studi literatur yang berkaitan mengenai perancangan pernak-pernik *Soma Peraphernalia*.

1. Manajemen Proyek

Project Management Body of Knowlegde (PMBOK Guide) tahun 2008, manajemen proyek dijelaskan sebagai aplikasi terhadap pengetahuan, ketrampilan, alat bantu dan teknik pada aktivitas proyek untuk memenuhi kebutuhan proyek dijalankan melalui aplikasi yang sesuai dan integrasi dari 47 proses manajemen proyek yang dikelompokkan ke dalam 5 grup proses: *initiating, planning, executing, monitoring and controlling*, dan *closing (Project Management Institute, 2013)*. Penulis mengamati manajemen proyek di Studio DUĒ HATUĒ. Terdapat lima langkah dalam manajemen proyek, yaitu :

- a. **Inisiasi Proyek**, berfungsi untuk mendefinisikan proyek dengan memberikan gambaran umum mengenai tujuan dan persyaratan proyek.
- b. **Perencanaan Proyek**, berfungsi untuk membuat rencana untuk proyek yang dikerjakan dengan mengatur tim, menyiapkan sumber daya yang kolaboratif, dan menetapkan tujuan yang jelas.
- c. **Eksekusi Proyek**, adalah saat proyek berkembang dan dieksekusikan oleh tim mengikuti perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.

- d. **Pemantauan Proyek**, bertujuan untuk memastikan bahwa hasil proyek selaras dengan rencana pengelolaan yang telah ditetapkan, seperti tujuan proyek, kualitas, biaya, kinerja, dan lain-lain.
- e. **Penutupan Proyek**, bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi keberhasilan serta kegagalan proyek agar kedepannya tim dapat menghindari hambatan-hambatan yang telah terjadi di proyek sebelumnya.

2. Ilustrasi

Sebuah ilustrasi merupakan sebuah cara untuk merepresentasikan sebuah tulisan yang dituang ke dalam bentuk visual, agar dapat berkomunikasi, mengajak, memberitahu, mengedukasi dan menghibur. (Zeegen, 2012). Penulis membuat ilustrasi ornamen dengan tujuan memberitahu, mengajak, dan mengedukasi generasi muda untuk melestarikan kesenian Indonesia asal Kalimantan.

3. Desain Komunikasi Visual

Saragih, menurutnya ornamen merupakan pictogram atau bahasa gambar untuk mengungkapkan ekspresi jiwa. Menurutnya, ornamen atau ragam hias adalah suatu hiasan pada permukaan benda-benda sandang, papan, dan perabotan yang bertujuan untuk memperindah benda tersebut. (Rahmadhani, 2022).

Ornamen Kalimantan. Nenek moyang kita di Kepulauan Kalimantan hanya memiliki alam untuk diamati dan nikmati. Gambar-gambar yang dibuat oleh seniman Suku Dayak Iban memiliki bentuk menyerupai hewan, tumbuhan, dan alam. Bentuk-bentuk tersebut diolah

menjadi pahatan, topeng, peralatan perang, dekorasi rumah, dan banyak lagi. Ornamen-ornamen tersebut dipercaya menyalurkan kekuatan bagi mereka ketika terpahat pada benda-benda yang digunakan. Dalam proses pembuatan desain, para seniman Suku Dayak Iban memperhatikan sekeliling mereka dan menggambarkan apa yang mereka lihat. *“The designs are said to be based on animal, bird, human, dragon, and giant forms.”* (Ganjing, 2001).

4. Ilustrasi Kontemporer

Studio DUĒ HATUĒ memodifikasi kesenian para seniman Suku Dayak Iban dengan bentuk, warna, garis untuk memodernisasi karya mereka. Dikutip dari Kompas, bahwa *“...salah satu cabang seni yang terpengaruh dampak modernisasi. Cabang seni ini tidak terikat dengan aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman sekarang.”* (Berita Hari Ini, 2021).

Salah satu seni kontemporer adalah seni instalasi. Dicap dari Peran Kekuasaan dalam Seni Rupa Kontemporer (2000) karya Sumartono, seni instalasi merupakan salah satu bagian dari seni rupa kontemporer. Instalasi adalah karya seni rupa yang diciptakan dengan menggabungkan berbagai media, membentuk kesatuan baru, dan menawarkan makna baru. (Welianto & Nareswari, 2020). Ilustrasi kontemporer dapat diartikan sebagai kesenian modern yang tidak terikat oleh aturan-aturan dalam penciptaan sebuah karya dan berguna untuk mengekspresikan pikiran penciptanya.

5. Tiga Dimensi

“Seni rupa tiga dimensi adalah

karya seni yang memiliki sisi panjang, lebar, tinggi, dan volume agar bisa dinikmati dari segala arah. Jadi, karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni yang memiliki ruang. Seperti halnya karya dua dimensi, seni rupa tiga dimensi juga mengandung unsur garis, bentuk, bidang, warna. Unsur-unsur tersebut disusun sedemikian rupa sehingga membentuk objek tertentu.” (Nugroho, 2021).

a. Desain Tiga Dimensi

“Bentuk seni dan teknik menciptakan objek, lingkungan, karakter, atau benda dalam representasi visual tiga dimensi menggunakan perangkat lunak desain khusus.” (Amalia, 2023).

b. Wax Printing 3D

“Layanan *Wax Printing* adalah layanan wax printing untuk pernak-pernik yang menggunakan printer 3D khusus yaitu PLEMPRE PL2000 yang menggunakan wax sebagai bahan cetak untuk membuat model fisik sesuai dengan desain yang diberikan oleh pelanggan.” (Danwaxs, 2024).

c. Investment Casting

“*Investment Casting*, atau sering disebut *lost-wax casting*, adalah salah satu proses manufaktur yang diterapkan untuk menciptakan komponen logam dengan tingkat presisi yang tinggi.” (Vin, 2024).

PROSES PENCIPTAAN DAN KARYA

1. Konsep

Menurut Syaiful Sagala konsep merupakan buah pemikiran seseorang

atas kelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga melahirkan produk pengetahuan meliputi prinsip, hukum dan teori konsep diperoleh dari fakta, peristiwa, pengalaman, melalui generalisasi dan berfikir abstrak, kegunaan konsep untuk menjelaskan dan meramalkan. (Sagala, 2011).

Selain terpengaruhi oleh Studio DUE HATUE, penulis juga terinspirasi dengan sosial media turut menghantar penulis untuk membuat karya pernak-pernik. Dalam rangkaian karya ini, penulis terinspirasi pula oleh alam, dengan menerapkan cara Suku Dayak Iban membuat karya seni, yaitu memperhatikan sekitar. Studio DUE HATUE dikelilingi oleh tanaman-tanaman yang menghiasi perkarangan dan membuat suasananya rindang. Penulis memperhatikan bentuk besar dan detail-detail

kecil dari serat-serat masing-masing tanaman. Setelah tanaman dipindai kemudian dimasukkan pada aplikasi *procreate* untuk diikuti dan dimodifikasi untuk membuat ornamen. Penulis mengharapkan melalui karya pernak-pernik ini dapat digunakan dan menawarkan sebuah ajakan untuk para kaum generasi muda untuk mengingat kembali keindahan kesenian dari salah satu nenek moyang kita di Kalimantan.

2. Manajemen Proyek

Penulis mengobservasi adanya tahapan-tahapan yang dilakukan oleh Studio DUE HATUE untuk menjaga proyek-proyek yang dibuat oleh studio. Berikut adalah beberapa langkah yang terimplementasi dalam studio :

- a. **Inisiasi Proyek**, pemilik dari pihak studio mengadakan pertemuan untuk membahas dan menjelaskan proyek yang akan dilakukan saat itu.

- b. **Perencanaan Proyek**, pemilik sekaligus desainer dari pihak studio membagi dan menjelaskan pekerjaan serta tugas kepada masing-masing tim sesuai dengan keahliannya masing-masing.
 - c. **Eksekusi Proyek**, tim dari pihak studio mulai melaksanakan proyek sesuai dengan *timeline* yang telah dibuat.
 - d. **Pemantauan Proyek**, desainer dari pihak studio juga akan berkumpul setiap minggunya untuk membahas keperluan dan progress pekerjaan masing-masing personal tim.
 - e. **Penutupan Proyek**, setelah selesai, tim akan mengadakan pertemuan untuk evaluasi proyek, membahas kekurangan dan kelebihan serta mencatatnya untuk menghindari melakukan kesalahan yang sama serta mencoba untuk mencari cara yang lebih efektif untuk lebih menjadi lebih baik.
- Dalam artikel *Great Nusa* (GreatNusa, 2023) terdapat beberapa strategi bisnis yang telah diterapkan oleh Studio DUĒ HATUĒ, yaitu :
- f. **Pengembangan Jenis Produk atau Layanan**, Studio DUĒ HATUĒ selalu mengembangkan produk baru untuk setiap klien, mereka mampu mendesain sebuah desain berdasarkan hasil konsultasi. Apa keinginan, kebutuhan, dan personalitas klien, detail-detail tersebut membuat klien merasa senang dan sangat diperhatikan.
 - g. **Melakukan Strategi Bisnis Online dan Memanfaatkan Teknologi Secara Efektif**, platform sosial

media adalah tempat pemasaran Studio DUĒ HATUĒ. Tidak hanya tato, Bapak Fuad Machmud dan Shiddiq Machmud menggunakan aplikasi *Instagram* sebagai area memajang karya mereka secara digital untuk mencari klien. Mereka menelusuri dan mengikuti algoritma *Instagram* untuk mencari puncak interaksi klien dengan *posting-an* studio. Mereka juga membuat konten berdasarkan kebutuhan seperti video *reels*, video atau foto *story*, dan *posting*.

- h. **Meningkatkan Layanan Pelanggan untuk Loyalitas Kustomer**, pelayanan *hospitality* adalah kewajiban kepada setiap customer dan klien yang datang ke studio."Supir ojek, paket, dan orang-orang lain yang membantu juga harus disapa, dibantu, dan dilayani dengan baik." Ucap Bapak Shiddiq saat wawancara dengan penulis di studio. Mitra menerapkan sapa dan ramah kepada setiap orang yang datang ke dalam studio. Ketika datang, klien akan langsung disapa dan diarahkan kepada orang yang bersangkutan, kemudian klien diberikan air selamat menunggu.
- i. **Menggunakan Strategi Cross Selling untuk Berbagai Macam Produk di Berbagai Platform untuk Meningkatkan Visibilitas Produk ke Konsumen**, Studio DUĒ HATUĒ belum menerapkan Strategi *Cross Selling* untuk memasarkan produk mereka. Walaupun sudah menggunggahnya di sosial media *Instagram*, mereka hanya mengandalkan ajang pameran untuk memperlihatkan karya mereka kepada publik. Penulis menyarankan mitra untuk membuat *website* khusus untuk bidang produk selain tato yang

mempermudah klien melihat dan mengkontak studio apabila ingin memesan.

k. **Diferensiasi Produk yang Mana Dapat Memberikan Dampak yang Positif kepada Konsumen**, berhubung mitra hanya membuat produk artisan, produk-produk furnitur yang terproduksi hanya dimiliki oleh satu klien dengan kuantitas yang diinginkan karena mitra merasa desain yang digambarkan memancarkan pribadi klien.

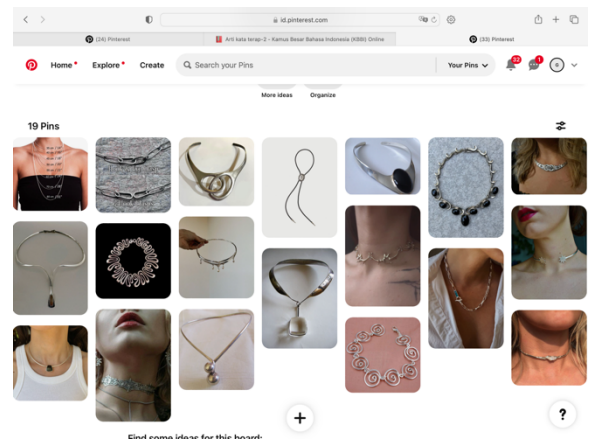
l. **Mengelola Sumber Daya Manusia, Uang, Energi, dan Waktu secara Efisien**, studio mampu mengelola SDA dan uang dengan baik, namun penulis merasa karena mereka yang mendesain furnitur tersebut sendiri, mitra memiliki kesulitan untuk membagi waktu antara satu klien dengan yang lain apabila banyak orderan produk masuk dalam waktu bersamaan sehingga ada baiknya apabila mereka mengatur jadwal dan mengutamakan klien yang berkonsultasi terlebih dahulu. Mitra memiliki seorang *resourcer*, Ibu Hanna, yang membantu mereka mencari bahan dan jasa yang mereka butuhkan sehingga mereka bisa fokus pada desain.

3. Tahap Penciptaan Pernak-Pernik

“Tahapan penciptaan karya seni yang menguraikan rancangan proses penciptaan karya seni sesuai dengan tahapan-tahapan pengkayaan sejak mendapat inspirasi (ide), perancangan, sampai perwujudan karya seni.” (Isnanta, 2021). Berikut adalah proses perancangan pernak-pernik :

a. Mencari Refrensi Produk

Hal pertama yang dilakukan



Gambar 3.1 Moodboard di Aplikasi Pinterest (Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

adalah mencari refrensi dari angan-angan. Penulis memiliki gambaran besar namun harus menemukan spesifikasi mengenai produk-produk yang akan dibuat. Refrensi produk tersebut ditemukan pada aplikasi *Pinterest*, sebuah aplikasi yang menampilkan ribuan gambar, foto, dan ide yang dapat disimpan sesuai dengan selera masing-masing pengguna. Aplikasi tersebut akan terus memunculkan gambar dan ide baru kepada penggunanya berdasarkan gambar yang di “pin” oleh penggunanya sehingga masing-masing akun *Pinterest* berbeda dari satu dengan yang lain. Di aplikasi tersebut, pengguna juga bisa mensortir gambar-gambar yang disimpan menurut prefrensi pengguna sehingga bisa menjadi sebuah *moodboard*.

Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga, dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang ingin diwujudkan oleh desainer. *Moodboard* yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari

media cetak (majalah atau koran), internet, maupun gambar-gambar karya desainer. (Suciati, 2009).

b. Mendesain Produk dan Ornamen



Gambar 3.2 Sketsa Kalung dan Cincin
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

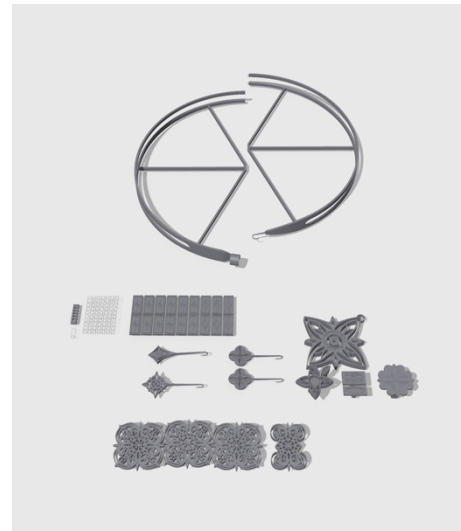
Produk-produk pernak-pernik dibuat berdasarkan referensi yang telah disimpan pada aplikasi *Pinterest*. Produk didesain menggunakan aplikasi *Procreate* dan berdasarkan pernak-pernik yang biasanya digunakan sehari-hari oleh penulis, yaitu cincin, gelang, kalung, anting-anting, dan sabuk pinggang.

Setelah memiliki gambaran ukuran, bentuk, dan lokasi penempatan ornamen, maka penulis mulai desain ornamen dari berdasarkan referensi yang dipilih, penulis juga memodifikasi Ornamen Suku Dayak Iban.

c. Membuat Desain 3D

Di mulai dengan menyimpan desain ornamen 2D kemudian dimasukan pada aplikasi 3D Bernama *Shapr3D*. Mulai

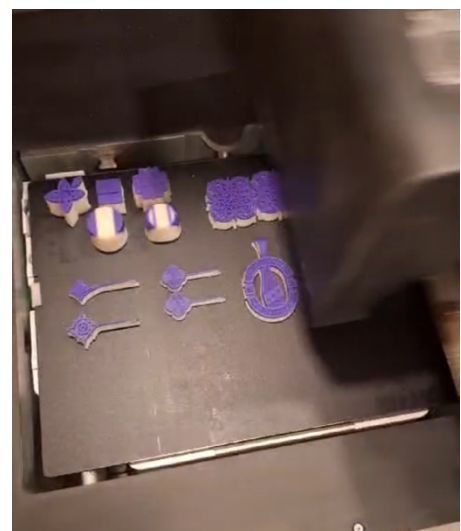
mengikuti garis-garis detail pada



Gambar 3.3 Sketsa Kalung dan Cincin
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

gambar ornamen dengan fitur *line* dan *curve* pada *sketch*. Karena desain ornamen yang dibuat adalah desain yang simetrikal sehingga bisa menggunakan fitur *mirror* untuk menghasilkan garis pada sisi lain. Dengan cara itu, desain akan otomatis simetris dan sesuai ukurannya sisi satu dengan yang lain. Selain membuat desain 3D ornamen penulis juga membuat desain kerangka pernak-pernik sesuai desain produk di awal.

d. Mencetak Desain 3D



Gambar 3.4 Proses Cetak dan Cuci Lilin 3D
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

Penulis menghubungi vendor DanWax untuk mencetak desain tiga dimensi tersebut dengan mesin cetak PL2000 *Plus Wax Printer*. Bahan yang digunakan adalah *wax casting* YHK-601, lilin tersebut berwarna ungu. Setelah itu hasil *print* lilin dipisahkan dengan *platform* menggunakan es batu. Lilin tersebut masih memiliki *support* yang juga harus dilepaskan dari lilin yang berwarna ungu.

e. *Casting 3D*



Gambar 3.5 Hasil *Lost Casting*
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

Wax yang sudah dibersihkan dan dibilas akan ditempelkan pada *casting tree* dan dimasukkan ke dalam tabung flask. Setelah itu buat adonan gypsum untuk dituangkan ke dalam flash yang sudah ada *casting tree* dan tunggu sampai mengeras. Tuangkan silver atau brass yang sudah dilelehkan kedalam flask dan masukan ke dalam oven. Ketika sudah mengeras maka bersihkan gypsumnya dan pernak-perniknya pun terbentuk mengikuti model lilin yang sebelumnya disangkutkan pada *wax tree*.

f. *Finishing*

Finishing adalah tahap untuk pemasangan batu alam yang sudah terpoles, penjahitan *buckle* dengan tali kulit yang sudah terpotong dan poles. Pernak-pernik yang sudah tercetak maka akan dicek kembali apabila ada perlu tambahan atau patri. Kemudian vendor menggunakan alat poles duduk, alat poles *foredom*, sikat kawat, batu hijau, air potas untuk mencuci setelah di poles, *magnetic tumbler*, dan cairan liver dari sulphur. Produk yang tidak dipasangkan batu alam akan langsung di poles sebagai tahap *finishing*, namun jika harus dipasangkan batu alam maka akan dikikir dulu agar rapi, setelah batu terpasang baru akan dipoles karena tahap pemasangan batu bisa menggores hasil poles.

4. Identitas Karya

Identitas adalah ciri-ciri, jati diri atau tanda yang melekat pada seseorang atau sesuatu yang berguna untuk membedakannya dengan sesuatu yang lain (Yusuf). Masing-masing ornamen yang di desain oleh penulis memiliki identitas berupa nama masing-masing yang merepresentasikan desain ornamen atau inspirasi dibalik bentuk desain tersebut.

a. Gulung Mata

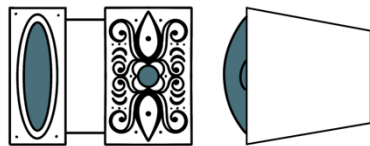


Gambar 4.1 Desain Gulung Mata
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

Ketegasan sangatlah menonjol dari cincin ini namun tetap terpadu

dengan gulungan yang mengalir seperti ombak. Menerjang dengan keras namun tetap mengalir mengikuti arus dengan sambil menoleh dan memperhatikan sekitar namun juga fokus pada satu titik. Adanya keseimbangan antara tujuan kita dan sekeliling sangatlah penting, sehingga kita mampu memanfaatkan keadaan untuk mencapai tujuan kita.

b. Bias Tulip



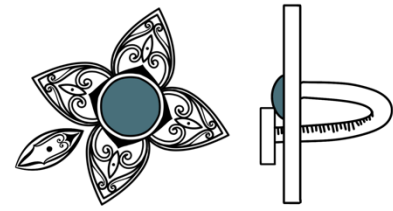
Gambar 4.2 Desain Bias Tulip
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

Bunga tulip memiliki arti terlahir kembali, desain cincin ini menampilkan dua bunga tulip yang simetris berhadapan satu dengan lain, stau mengarah ke depan dan yang satu mengarah ke arah kita sendiri ketika dikenakan. Satu menandakan kehidupan kita yang lama yang ingin kita ubah dengan carta merefleksikan diri kita sendiri dengan melihat kepribadian kita yang lama dan yang satu mengarah ke depan memulai hidup baru dengan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

c. Catur Rangka

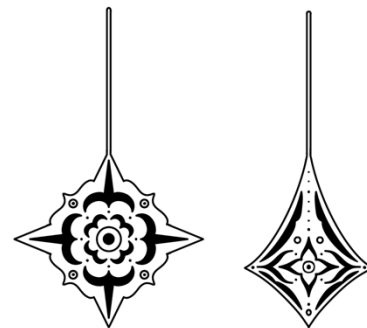
Cincin ini membentuk kerangka atau tulang pada bunga yang menjalar dan menghiasi masing-masing kelopak. Keindahan tersebut dapat ditemukan di seratserat dan kerangka bunga yang memiliki detail-detail yang bahkan

berbeda dari satu kelopak dengan



Gambar 4.3 Desain Catur Rangka
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)
kelopak yang lainnya.

d. Dua Kala



Gambar 4.4 Desain Dua Kala
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

Kata kala memiliki fungsi untuk membedakan jaman atau periode waktu. Terdapat dua ornamen, ornamen yang kiri adalah “Kala Kini” bentuk dasar ornamen tersebut memiliki banyak cabang yang mengartikan permulaan baru memiliki banyak banyak arah atau kesempatan yang dapat kita pilih dengan harapan tidak mengulangi jalur yang salah. Sedangkan “Kala Lampau” adalah ornamen yang terdapat di kanan, yang bentuk dasarnya memiliki tiga cabang, kiri-kanan atau depan, di mana kita bisa merefleksikan apa yang telah kita lalui, memilih untuk berada di posisi itu dan tidak berkembang atau memilih depan untuk memulai langkah baru.

e. Mata Riwut



Gambar 4.5 Desain Mata Riwut
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

Riwut memiliki arti angin dalam Bahasa Dayak, ornamen ini memiliki bentuk dasar kompas yang digunakan untuk melihat arah mata angin yang diharapkan dapat menunjukkan jalur hidup yang diinginkan seorang pribadi.

f. Tri Metu'



Gambar 4.6 Desain Tri Metu'
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica . 2024)

Tri Metu' memiliki tiga ornamen yang terinspirasi dari bentuk dasar bintang kejora dalam ilustrasi. Masing-masing bentuk merupakan hasil modifikasi dengan elemen dan lekukannya masing-masing. Bintang sering dikaitkan dengan harapan, namun jika harapan tidak diimbangi dengan kerja keras maka tidak akan tercapai. Selain itu, perlu juga diimbangi dengan realita sekitar, di mana kita harus mencari cela dari realita yang kita jalani saat itu. Masing-masing ornamen mencerminkan harapan, kerja keras, dan realita.

g. Kambang Mahaseng

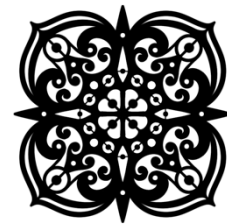
Dalam bahasa Indonesia,



Gambar 4.7 Desain Kambang Mahaseng
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

kambang mahaseng berarti bunga bernapas, di mana kalung ini jika digunakan makan posisi bunga akan berada di dada, dimana organ pernapasan kita berada.

h. Bunga Tenun



Gambar 4.0.1 Desain Bunga Tenun
(Sumber : Giovanni Baptista Jessica , 2024)

Bunga Tenun, kata tenun sendiri memiliki arti proses pembuatan kain dengan gabungan benang yang saling melintas. Ornamen ini memiliki banyak elemen yang melintas dan menopang satu sama lain agar dapat dijadikan sebuah perhiasan tanpa dasar. Masing-masing elemen menahan satu dengan yang lain hingga detail-detailnya, hal tersebut dikarenakan ketika akan di cetak 3 dimensi dan di casting, tidak mungkin sebuah lilin maupun silver yang mengeras dapat bertahan bila tidak ada topangan yang menjalar dari satu

elemen ke elemen yang lain.

KESIMPULAN

Setelah melalui program MBKM Studi/ Proyek Independen bersama dengan mitra di Studio DUĒ HATUĒ dan tentunya dengan bimbingan pihak Kampus ISI Denpasar, maka penulis berkesimpulan bahwa penulis mengamati dan mengikuti tahapan-tahapan yang dilakukan oleh tim dari Studio DUĒ HATUĒ dalam membuat sebuah proyek, dari awal bertemu dengan klien sampai produk sampai tangan klien. Penulis mempelajari bahwa membangun rasa percaya dan menciptakan kenyamanan untuk klien sangatlah penting. Penulis juga mempelajari cara manajemen tim dalam sebuah proyek agar menghasilkan sebuah karya atau produk yang sesuai dengan keinginan dan meminimalisir kerugian. Penulis belajar membuat desain-desain ornamen Suku Dayak Iban di Kalimantan dan kemudian memodifikasinya dengan bantuan aplikasi *Procreate* untuk membuat desain tiga dimensi pada aplikasi *Shapr3D* dalam rupa pernak-pernik tubuh yang bisa dipakai. Pernak-pernik tersebut adalah cincin, anting-anting, gelang, kalung, dan sabuk pinggang.

Penulis mempelajari mengenai ornamen dari Suku Dayak Iban, mulai dari cara mereka mencari referensi hingga menggambarnya. Suku Dayak Iban memilih alam sekitar sebagai referensinya, terutama dari bentuk dasar hewan maupun tumbuhan. Penulis dibimbing oleh mitra DUĒ HATUĒ, yang pemiliknya adalah orang Kalimantan sendiri. Mereka selalu menekankan bahwa desain dari diri sendiri adalah desain terbaik karena desain tersebut memperlihatkan diri kita sendiri sehingga adanya koneksi antara kita dan desain tersebut. Penulis mulai berlatih membuat desain berdasarkan referensi dari Suku Dayak Iban dan mulai memodifikasinya dengan elemen-elemen baru. Penulis mampu membuat desain yang memiliki keserasian dan mampu diaplikasikan di

benda-benda yang bisa digunakan sehari-hari.

Pembuatan tiga dimensi sudah sangat dipermudah, mitra menyarankan aplikasi tiga dimensi yang bisa dioperasikan pada tablet. Dibutuhkan dua minggu untuk penulis memahami dan bisa menggunakannya dengan lancar sehingga mampu menghasilkan desain tiga dimensi yang dapat dicetak dengan mesin cetak tiga dimensi.

Daftar Rujukan

- Afra, F. (2023, Desember 26). *7 Pakaian Adat Dayak Beserta Makna Dibalik Warna dan Beragam Hiasannya*. Diambil kembali dari detiksulsel: <https://www.detik.com/sulsel/budaya/d-7108861/7-pakaian-adat-dayak-beserta-makna-dibalik-warna-dan-beragam-hiasannya>
- Alfari, S. (2023, April 5). *Pengertian Obsevasi, Instrumen dan Jenisnya | Sosiologi Kelas 10*. Dipetik Mei 22, 2024, dari ruang guru: <https://www.ruangguru.com/blog/pengertian-observasi-instrumen-dan-jenis>
- Amalia, R. (2023, Juli 27). *3D Design: Pengertian dan Elemen-Elemen Penting yang Digunakan*. Diambil kembali dari Game Lab Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/2665-3d-design-pengertian-dan-elemen-elemen-penting-yang-digunakan>
- Berita Hari Ini. (2021, Desember 7). *Pengertian Seni Kontemporer, Contoh, dan Tokoh Senimannya di Indonesia*. Diambil kembali dari Berita Hari Ini: *Pengertian Seni Kontemporer, Contoh, dan Tokoh Senimannya di Indonesia*
- Danwaxs. (2024). *Wax 3D Printing Service*. Diambil kembali dari Danwax:

- <https://www.danwaxs.com/p/wax-3d-printing-service.html?m=1>
- Ganjing, A. A. (2001). *BASIC IBAN DESIGN*. (G. Ngadi, Penerj.) Kuching, Sarawak, Malaysia: Dewan Bahasa dan Pustaka Cawangan Sarawak dengan kerjasama Bahagian Pracetak Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- GPRIORITY. (2022, Oktober 7). *Mengenal Asal-usul, Tradisi, Kesenian dan Kepercayaan Suku Dayak Iban*. Diambil kembali dari GPRIORITY Jelajahi Nusantara: <https://gpriority.co.id/mengenal-asal-usul-tradisi-kesenian-dan-kepercayaan-suku-dayak-iban/>
- GreatNusa. (2023, Maret 29). *Apa yang Dimaksud Dengan Strategi Bisnis? Seperti Apa Hal Ini Bisa Membantu Bisnis Anda?* Dipetik Mei 2024, dari Great Nusa: <https://greatnusa.com/artikel/apa-yang-dimaksud-dengan-strategi-bisnis/>
- Isnanta, S. D. (2021). *Metode Penciptaan Seni (Sistematika Penulisan Ilmiah)*. Surakarta: INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA.
- Jana, I. M., & Dana, I. N. (2022). *BAHAN AJAR ORNAMEN NUSANTARA*. Diambil kembali dari Institut Seni Indonesia Denpasar : <http://repo.isi-dps.ac.id/4936/1/BAHAN%20AJAR%20ORNAMEN%20NUSANTARA%20PDF.pdf>
- KOMPAS. (2008, September 14). *Anak Muda Ogah Melirik Seni Tradisional*. Dipetik April 2024, dari KOMPAS.com: <https://nasional.kompas.com/read/2008/09/14/02422737/~Oase~Cakrawala>
- Maulid, R. (2021, September 29). *Data Sekunder dan Data Primer, Kenali Sumbernya Yuk Versi DQLab*. Dipetik April 2024, dari DQLAB: <https://dqlab.id/data-sekunder-dan-data-primer-kenali-sumbernya-yuk-versi-dqlab>
- Meliansyah, E. (2015, Januari 26). *TINJAUAN PUSTAKA DAN PENYUSUNAN KERANGKA TEORI*. Dipetik Mei 2024, dari blogger: <http://penkesnas.blogspot.com/2015/01/pengertian-tinjauan-pustaka-dan.html>
- Merriam-Webster. (2024). *ornamen*. Dipetik Mei 25, 2024, dari Merriam-Webster: https://www-merriam-webster-com.translate.goog/dictionary/ornament?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=rq#:~:text=of%20%20noun,or:%E2%80%8Bna:%E2%80%8Bment%20'or%2Dn%C9%99%2Dm%C9%99nt,addition%20of%20something%20that%20beautifies
- Moleong, L. J. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, F. T. (2021, Desember 9). *Pengertian Seni Rupa Tiga Dimensi, Unsur, Prinsip, Jenis, dan Contohnya*. Diambil kembali dari BOLA.COM: https://www-bola-com.translate.goog/ragam/read/4731564/pengertian-seni-rupa-tiga-dimensi-unsur-prinsip-jenis-dan-contohnya?_x_tr_sl=id&_x_tr_tl=en&_x_tr_hl=en&_x_tr_pto=sc
- Rahmadhani, D. S. (2022, Agustus 14). *Ornamen juga berfungsi untuk membuat penampilan barang atau benda menjadi lebih menarik dan memiliki nilai estetika*. Dipetik Mei 2024, dari BRILIO: <https://www.brilio.net/wow/ornamen-adalah-ragam-hias-kenali-definisi-fungsi-dan-motifnya-220813f.html>
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Dalam *Skala*

- Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (hal. 51). Bandung: Alfabeta. Diambil kembali dari S.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suciati. (2009). MOODBOARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG BERORIENTASI PADA PRODUK KREATIF BIDANG BUSANA DAN KRIYA TEKSTIL. *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Teknik Busana 2009*, 224.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vin, O. (2024, Juni 19). *INVESTMENT CASTING, PENGERTIAN, PROSES DAN TAHAPANNYA DALAM PRODUKSI LOGAM*. Diambil kembali dari alvindo catur sentosa: <https://www.alvindocs.com/blog/investment-casting>
- Welianto, A., & Nareswari, F. D. (2020, Desember 15). *Seni Instalasi: Pengertian, Sejarah, dan Kategori*. Dipetik Mei 2024, dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/15/161500569/seni-instalasi--pengertian-sejarah-dan-kategori?page=all>
- Yusuf, M. A. (t.thn.). *Identitas Nasional: Pengertian, Faktor, Jenis dan Unsur-unsurnya*. Dipetik April 2024, dari Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/identitas-nasional/#>
- Zeegen, L. (2012). *The Fundamentals of Illustration*. United Kingdom: Bloomsbury Publishing Plc.