

BIOTA LAUT SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN AMIGURUMI DALAM KARYA RAJUT DUA DIMENSI

Wida Layyin Nafisa¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: wida.20017@mhs.unesa.ac.id

²Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Penciptaan karya amigurumi biota laut ini mengangkat tentang “Crab Mentality” sebagai isu social yang kerap muncul diberbagai media. *Crab Mentality* sendiri merupakan sebutan bagi orang-orang yang bermental kepiting. Bagaikan kepiting dalam ember, jika ada kepiting yang berusaha keluar dari ember tersebut maka teman lainnya berupaya menggagalkan hal tersebut dengan menarik kepiting yang akan keluar. Orang yang memiliki mental kepiting merasa iri dan tidak ingin jika teman mereka lebih berhasil darinya, dengan segala cara dan upaya dia akan berusaha menggagalkannya.

Fokus penciptaan mengarah pada isu *Crab Mentality* dengan tujuan sebagai sarana penyadaran orang yang bermental kepiting serta menambah wawasan tentang mental health. Manfaat dari penciptaan karya ini sebagai sarana edukasi terhadap masyarakat bahwa crab mentality ini sering kali ada di sekitar kita dan menghambat proses individu untuk mencapai tujuannya.

Melalui teknik merajut, karya ini dapat terwujud dengan menggunakan berbagai macam jenis tusukan rajut. Dalam proses perwujudan karya tersebut, perupa menggunakan metode penciptaan dari Gustami dengan tiga tahapan antara lain tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan. Hingga pada akhirnya menghasilkan lima karya amigurumi biota laut dengan judul: 1) Crab, 2) Biota Laut, 3) Kamouflage, 4) *Crab Mentality*, 5) Kembali Tumbuh.

Kata kunci: *Crab Mentality*, *Amigurumi*, Biota Laut

Abstract

The creation of this amigurumi marine biota work raises "Crab Mentality" as a social issue that often appears in various media. Crab Mentality itself is a term for people who have crab mentality. Like a crab in a bucket, if a crab tries to get out of the bucket, other friends try to thwart it by pulling the crab out. People who have a crab mentality feel jealous and do not want their friends to be more successful than them, by all means and efforts they will try to thwart them.

The focus of the creation leads to the issue of Crab Mentality with the aim of being a means of awareness of people with crab mentality and adding insight into mental health. The benefits of creating this work are as a means of educating the public that crab mentality is often around us and hinders the process of individuals to achieve their goals. Through knitting techniques, this work can be realized by using various types of knitting stitches.

In the process of realizing the work, the artist used Gustami's method of creation with three stages including the exploration stage, design stage and realization stage. In the end, the artist produced five amigurumi marine biota works with the titles: 1) Crab, 2) Sea Life, 3) Camouflage, 4) Crab Mentality, 5) Back to Growth.

Keywords: *Crab Mentality*, *Amigurumi*, *Marine Biota*

PENDAHULUAN

Biota laut adalah segala macam jenis hewan maupun tumbuhan yang berada di laut. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) (2005:155), “biota adalah keseluruhan flora maupun fauna yang terdapat didalam laut. Sedangkan biota laut adalah biota atau seluruh makhluk hidup yang terdapat di dalam laut”. Keanekaragaman biota laut mendasari alasan ketertarikan perupa untuk mewujudkannya dalam bentuk karya rajut. Berbagai macam makhluk yang ada di laut menjadi ide untuk mewujudkan karya *amigurumi* rajut dua dimensi dengan topic biota laut.

Lautan yang luas dan dalam tersimpan banyak misteri yang belum banyak terungkap. Semakin dalam lautan maka, semakin besar juga tekanannya dan tentunya lebih beragam pula hewan di dalamnya. Hal ini menjadi salah satu alasan yang membuat ilmuwan kesulitan dalam mempelajari laut dan masih sekitar 5% nya saja yang baru bisa di jelajahi. Indonesia merupakan negara maritim yang memiliki ribuan pulau dengan garis pantai sepanjang 81.290 km terpanjang kedua setelah Kanada, ~~s-~~ Sehingga, tidak heran jika semua pantai di Indonesia yang memiliki keanekaragaman biota laut yang sangat unik. Keanekaragaman biota laut mendasari alasan ketertarikan perupa untuk mewujudkannya dalam bentuk karya rajut. Berbagai macam makhluk yang ada di laut menjadi ide untuk mewujudkan karya *amigurumi* rajut dua dimensi dengan topic biota laut.

Karya perupa juga memiliki tokoh utama dari salah satu biota laut yang cukup unik yaitu kepiting. Kepiting di pilih karena ingin bertopik pada pembahasan “*Crab Mentality*”. *Crab Mentality* adalah istilah untuk menggambarkan sikap seseorang yang merasa tidak suka dengan keberhasilan orang lain dan berusaha dihalanginya agar gagal. Karakter kepiting yang demikian tentunya sangat *related* isu mental *health* yang sedang booming yaitu *crab mentality*. Fenomena *crab mentality* ini tentunya sangat berdampak pada kehidupan dalam dunia kerja, lingkup bangku perkuliahan maupun dalam lingkungan sekolah. Orang yang memiliki mental crab ini akan cenderung tidak mau kalah dan menghalalkan segala cara untuk menjatuhkan lawan agar tidak tersaingi. Hal inilah yang

menjadi inspirasi perupa untuk perwujudan karyanya karena memang *crab mentality* ini sangat mengganggu kinerja rekan kerjanya.

Pada penciptaan *amigurumi* dalam karya rajut ini, perupa terinspirasi dari berbagai biota laut. Serta salah satu biota laut yaitu kepiting sebagai penggambaran isu dari “*Crab Mentality*”. *Crab Mentality* adalah istilah untuk menggambarkan sikap seseorang yang merasa tidak suka dengan keberhasilan orang lain dan berusaha dihalanginya agar gagal. Kepiting memiliki solidaritas tinggi untuk bisa selalu bersama-sama dalam kelompoknya. Akan tetapi, kebiasaan ini tidak selalu baik dan memiliki dampak negative. Saat berada dalam kondisi bahaya, dibandingkan menyelamatkan diri sendiri dari kawan kelompoknya untuk bertahan hidup, kepiting justru lebih memilih untuk mati bersama-sama dengan cara menahan temannya juga. Hal ini sama halnya saat beberapa orang yang iri terhadap pencapaian orang lain dan lebih memilih untuk menjatuhkannya agar jatuh bersama. Ini merupakan hal buruk yang tidak patut dicontoh.

Kejadian seperti ini tentunya pernah dialami oleh banyak orang. Maka dari itu, perupa berfokus memvisualisasikan *crab mentality* dengan tujuan para korban yang terjebak pada lingkungan orang bermental kepiting dapat tersadar bahwa masih ada *circle* pertemanan yang lebih positif. Melalui berbagai bentuk visual berupa seluruh biota laut dalam sebuah satu kesatuan karya, perupa ingin menggambarkan lingkungan ekosistem laut dan isinya.

METODE PENCIPTAAN

Pengertian dari metode penciptaan adalah cara menciptakan sebuah karya dengan tujuan serta hasil yang memiliki fungsi atau kegunaan tertentu. Dalam proses penciptaan karya rajut, perupa menggunakan metode pendekatan dari Gustami (2007:229-331). Terdapat tiga tahapan proses penciptaan seni kriya yang ada pada konteks metodologis menurut Gustami, yaitu tahapan pertama eksplorasi, kemudian perancangan, dan yang terakhir perwujudan karya. Ketiga tahap penciptaan tersebut menghasilkan analisis yang diuraikan menjadi enam langkah yaitu:

- 1) Tahap Eksplorasi
 - a. Langkah pertama melakukan pengamatan lapangan dan menggali

sumber informasi maupun referensi secara langsung yang bertujuan untuk menemukan tema persoalan yang ingin diangkat.

- b. Langkah selanjutnya tindakan langsung dari langkah pertama, yaitu mengkaji sumber informasi, menyaring referensi yang telah dipilih, pengendalian landasan teori serta acuan visual yang digunakan menjadi material bahan analisis.
- 2) Tahap Perancangan
- a. Langkah ketiga, pada tahap perancangan, perupa mengaplikasikan ide maupun gagasan dari deskripsi verbal maupun pengamatan visual hasil analisis yang telah dilakukan kedalam rancangan dua dimensional atau biasa disebut dengan sketsa.
 - b. Tahapan keempat, melakukan visualisasi gagasan berupa sketsa beberapa rancangan yang terpilih atau gambar yang telah dipersiapkan kedalam bentuk model *prototype* (sebuah model atau standar ukuran yang dibentuk sesuai skala berdasarkan sebuah skema rancangan sistematis).
- 3) Tahap Perwujudan
- c. Langkah selanjutnya adalah melaksanakan rancangan yang didasarkan pada model *prototype* yang telah dibuat secara sempurna termasuk juga proses penyelesaian akhir.
 - d. Tahapan terakhir, melakukan evaluasi dan penilaian hasil dari *prototype*.

KERANGKA TEORETIK

Seni

Pengertian seni yang dikemukakan oleh Plato, seni merupakan hasil tiruan alam. Plato beranggapan bahwa seni adalah tiruan objek yang berada di alam dan sudah pernah ada sebelumnya. Sehingga, nilai estetika yang ada pada sebuah karya seni didasari oleh keindahan-keindahan yang berada di alam semesta.

Sedangkan menurut Dr. Sudarmaji, seni adalah segala bentuk perwujudan batin dan pengalaman estetis. Hal tersebut dituangkan dalam garis, volume, tekstur, bidang, warna dan gelap terang. Bagi Sudarmaji seni tidak hanya

sekedar karya begitu saja, tetapi juga bentuk perwujudan dari batin yang termasuk dalam pengalaman.

Pengertian seni selanjutnya menurut J.J Hogman yang membagi seni dalam tiga poin. Berdasarkan buku yang ditulis oleh Mudji Sutrisno, yaitu Estetika Filsafat Keindahan (1993). Pada buku tersebut J.J Hogman berpendapat mengenai seni yang memiliki 3 poin utama antara lain:

1. *Ideas*. Wujud dari suatu seni lebih kompleks dari hanya sekedar norma, nilai, gagasan, ide, peraturan, dan sejenisnya.
2. *Activites*, sebuah bentuk kegiatan yang berpola dari manusia dalam melakukan seni.
3. *Artifact*, perwujudan seni dilihat dari hasil karya yang diciptakan oleh para manusia.

Berdasarkan dari kumpulan pengertian seni di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa seni merupakan bentuk perwujudan dari pengalaman visual maupun batiniah perupa kedalam sebuah karya seni.

Seni Rajut

Seni rajut adalah seni merenda dari berbagai macam jenis benang dengan cara manual ataupun menggunakan sebuah mesin. Pengertian dari merajut sendiri cukup beragam, karena memiliki banyak teknik yang dapat digunakan seperti, *knitting*, *crochet*, dan *weaving*. Teknik *knitting* dan *crochet* hampir sama, keduanya bergantung pada keterampilan tangan perajut dengan cara mengaitkan benang dengan hakpen (*hook*) untuk membentuk sebuah hasil rajutan yang diinginkan. Perbedaannya terletak pada jumlah jarum yang digunakan dan bentuk jarumnya pun sedikit berbeda. Teknik *knitting* memerlukan dua buah jarum dengan ujung tumpul, sedangkan teknik *crochet* menggunakan sebuah jarum dengan ujung jarum melengkung yang memiliki fungsi sebagai pengait benang berikutnya. Sedangkan *weaving* atau biasa disebut dengan menenun adalah proses merubah benang menjadi kain dengan alat tenun yang lumayan besar. Teknik ini menggunakan alat manual dalam industri rumahan *hand made* dan memakai mesin otomatis untuk mempermudah proses produksi kain dalam skala besar.

Amigurumi, merupakan sebutan bagi boneka rajut dari Jepang. Istilah *amigurumi* berasal dari gabungan kata “*Ami*” yang memiliki arti “Rajut” serta “*Nuigurumi*” yang berartikan “boneka”.

Kerajinan merajut benang untuk menjadi sebuah boneka, telah menjadi bagian dari budaya Kawaii pada tahun 1970-an di Jepang. Hal ini berawal saat Belanda mulai memperkenalkan berbagai teknik merajut di Jepang pada abad ke-19 yang kemungkinan kerajinan ini berasal dari China sejak era Shang.

Amigurumi dapat dibuat dari berbagai jenis benang dan ukuran. Alat yang digunakan dalam merajut juga cukup sederhana yaitu cukup menggunakan jarum rajut sesuai dengan ukuran benang. Untuk membuat sebuah boneka, tentunya ada pola dan memiliki perhitungan tersendiri agar terbentuk menjadi apa yang diinginkan seperti boneka bentuk hewan, benda, tumbuhan, manusia dan berbagai karakter tokoh *cartoon*.

Ide Penciptaan Dalam Seni Rajut

Ide merupakan hasil pemikiran dari proses pencarian yang didapatkan dari lingkungan sekitar, sehingga penemuan ide merupakan unsur utama dalam penciptaan karya seni. Menurut Albarry (1999:135). Ide merupakan gagasan dari pikiran-pikiran (rancangan) yang dituangkan ke dalam bentuk yang lebih nyata.

Penemuan ide berasal dari ketertarikan perupa terhadap biota laut yang nantinya direalisasikan ke dalam sebuah karya rajut. Biota laut sangat menarik, hal ini terbukti karena sering digambarkan dalam sebuah buku dongeng maupun film seperti "*Finding Nemo*" yang menggambarkan berbagai keanekaragaman dan segala keunikan makhluk hidup di laut baik flora maupun faunanya. Ide tersebut divisualisasikan kedalam sebuah objek *figure* dua ekor kepiting sebagai tokoh utama dan disertai objek pendukung berbagai macam biota laut. Kepiting dipilih karena selain unik, hal ini juga karena perupa ingin mengangkat tema *crab mentality* sebagai bentuk keresahan.

Media

Media adalah materi atau bahan yang menjadi wujud atau bentuk karya seni rupa. Media merupakan sebuah benda yang digunakan untuk menyebutkan bahan dalam pembuatan karya. Menurut Susanto, media biasanya digunakan untuk menyebut segala sesuatu yang digunakan dalam karya seni rupa (Susanto, 2018:263)

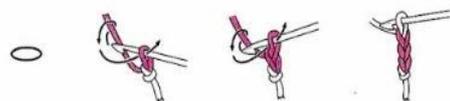
Menurut perupa media adalah bahan dasar yang digunakan dalam proses berkarya seni baik seni dua dimensi atau tiga dimensi. Pemilihan bahan sebagai media sangat penting dilakukan dengan cara mengetahui karakteristik bahan tersebut. Media yang digunakan untuk merajut yaitu benang rajut jenis polycerry, woll maupun katun. Tak hanya itu, perupa juga ingin menyisipkan kain perca yang juga dirajut sehingga terbentuk terumbu karang. Pemilihan penggunaan media tentunya karena beberapa pertimbangan terkait hasil rajutan yang dihasilkan memiliki kualitas bagus dan tidak terlalu berat jika *display* pada dinding. Bahan tersebut sering digunakan karena *finishingnya* yang rapi dan awet. Untuk hasil yang rapi dan awet tentunya juga memerlukan teknik tepat supaya tidak cepat rusak.

Teknik

Teknik adalah sebuah prosedur atau cara yang digunakan agar sesuatu dapat dilakukan atau diselesaikan dengan cepat dan berhasil oleh manusia. Merajut memiliki berbagai teknik dan pola untuk membentuk suatu bentuk tertentu. Merajut menggunakan berbagai macam teknik tusukan dasar yang nantinya digunakan untuk membaca pola sebuah rumus untuk merajut *amigurumi*, karena dalam pembuatan boneka rajut atau hasil karya rajut lainnya memerlukan kode tusukan merajut.

Berbagai teknik ini tentunya mengandalkan kontrol tangan dalam menarik benang untuk hasil yang rapi. Maka dari itu, perlu latihan intens agar terbiasa. Melalui media social, buku, internet maupun aplikasi *youtube*, disana bertebaran berbagai teknik dan cara merajut bagi para pemula. Berbagai macam teknik tusukan dasar untuk merajut (*crochet*) untuk para pemula yang perupa rangkum antara lain:

ch (chain) = Tusuk rantai



Gambar 1. *Chain stitch (ch)*
Sumber: (romibarus.wordpress.com,2017)

1. *Chain stitch (ch)* = Tusuk Rantai
 - a. Bentuk lingkaran benang dan dikaitkan pada jarum yang selanjutnya benang di

tarik melalui lubang *stitch*/lubang pertama tadi.

- b. Ujung benang ditarik secukupnya.
- c. Kait benang keluar melalui lubang tusukan (*stitch*).

sl st (slip stitch) = Tusuk selip

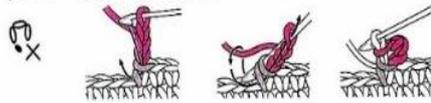


Gambar 2. *Slip stitch (sl st)*

Sumber: (romibarus.wordpress.com,2017)

2. *Slip stitch (sl st)* = Tusuk Selip
 - a. Jarum yang sudah terkait sebelumnya pada lubang, kemudian ditusukkan pada sela-sela lubang *stitch* (lubang dari tusuk rantai atau rajutan sebelumnya).
 - b. Benang diambil dan dikaitkan yang selanjutnya ditarik melewati lubang *stitch* tadi.

picot = 3 rantai cluster



Gambar 3. *Picot 3*

Sumber: (romibarus.wordpress.com,2017)

3. *Picot 3* = Rantai *Cluster*
 - a. Diawali dengan membuat 3 tusuk rantai.
 - b. Jarum ditusukkan pada lubang *stitch* yang sama ketika membuat rantai, kait benang dan di keluarkan seperti membuat tusuk selip (*slip stitch*).

sc (single crochet) = Tusuk tunggal



Gambar 4. *Single crochet (sc)*

Sumber: (romibarus.wordpress.com,2017)

4. *Single crochet (sc)* = Tusuk Tunggal
 - a. Pertama membuat tusuk rantai (ch), kemudian ditusukkan jarum pada (ch) yang kedua dari jarum.
 - b. Benang dikaitkan dan dikeluarkan (posisi hakpen terlilit 2 *stitch*).
 - c. Benang dikaitkan dan kemudian tarik melalui kedua lubang *stitch* sehingga tersisa hanya 1 lubang *stitch*.

Crab Pattren

Salah satu rumus pola rajutan yang digunakan perupa untuk membuat *amigurumi* kepiting kecil.



Gambar 17. Rumus kepiting kecil

Sumber: (Dok. Nafis,2024)

Capit (2x)

R ₁	4sc in MR(Magic Ring)	(4)
R ₂	(inc,sc) x2	(6)
R ₃₋₄	6sc	(6)
R ₅	(2sc,inc) x2	(8)
R ₆	(inc,sc) x3, 2sc	(11)
R ₇	(inc,sc) x4, 3sc	(15)
R ₈	15sc	(15)
R ₉	(sc,dec) x5	(10)
R ₁₀	(sc,dec) x3, sc	(7)
R ₁₁	(sc,dec) x2, sc	(5)
R ₁₂₋₁₆	5sc	(5)

Mata (2x)

R ₁	6sc in MR(Magic Ring)	(6)
R ₂	inc x6	(12)

Kaki (6x)

R ₁	4sc in MR(Magic Ring)	(4)
R ₂	(inc,sc) x2	(6)

R3-7 6sc (6)

Tubuh

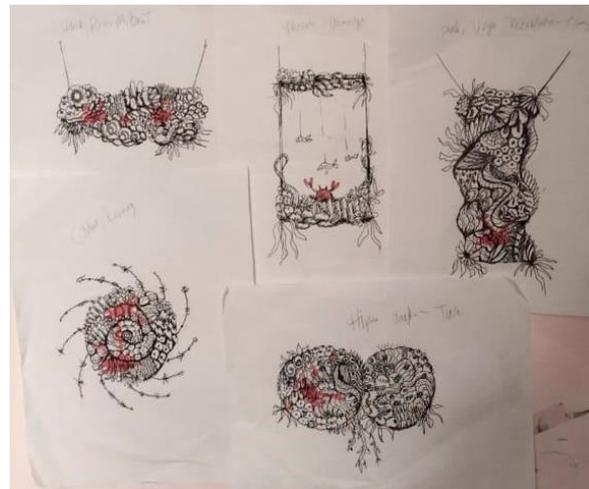
R1	8sc in MR(Magic Ring)	(8)
R2	8inc	(16)
R3	(2sc,inc) x5, sc	(21)
R4	(3sc,inc) x5, sc	(26)
R5	(4sc,inc) x5, sc	(31)
R6	(5sc,inc) x5, sc	(36)
R7	(6sc,inc) x5, sc	(41)
R8	41sc	(41)
R9	(6sc,dec) x5, sc	(36)
R10	(5sc,dec) x5, sc	(31)
R11	(4sc,dec) x5, sc	(26)
R12	(3sc,dec) x5, sc	(21)
R13	(2sc,dec) x5, sc	(16)
R14	(sc,dec) x5, sc	(11)
R15	dec x5, sc	(6)
R16	dec) x3	(3)

Tahap Eksplorasi

Ide penciptaan dalam merajut biota laut ini muncul ketika perupa melihat unggahan mang Moel yang ia beri nama “Luna Seris”. Sehingga pada saat itu perupa terinspirasi untuk membuat rangkaian karya *amigurumi* biota laut dengan mengangkat sebuah isu “*Crab Mentality*” yang sedang *hype* pada beberapa *platform media social*. Perupa memiliki konsep karya yang berkesinambungan antara karya satu dengan karya lainnya sehingga membentuk sebuah rangkaian cerita yang memiliki amanat. Rangkaian cerita tersebut digambarkan oleh *amigurumi* kepiting dan binatang laut lainnya sebagai para tokoh dalam cerita “*crab mentality*”

Tahap Perancangan

Tahap perancangan, perupa mengaplikasikan ide maupun gagasan dari deskripsi verbal maupun pengamatan visual hasil analisis yang telah dilakukan kedalam rancangan dua dimensional atau biasa disebut dengan sketsa. Visualisasi gagasan berupa sketsa beberapa rancangan yang terpilih atau gambar yang telah dipersiapkan kedalam bentuk model *prototype* (sebuah model atau standar ukuran yang dibentuk sesuai skala berdasarkan sebuah skema rancangan sistematis).



Gambar 1. Rancangan Sketsa Karya (DOK. Nafis, 2024).

Tahap Perwujudan

Langkah selanjutnya adalah melaksanakan rancangan yang didasarkan pada sketsa yang telah dipilih. Tahapan terakhir, melakukan evaluasi dan penilaian hasil dari *prototype*. Serta mempersiapkan alat maupun bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan karya. Merajut *amigurumi* dengan teknik *crochet* memerlukan jarum rajut (*hakpen*) dengan ukuran yang menyesuaikan benangnya. Benangnya pun memiliki jenis yang sangat beragam. Perupa biasanya menggunakan benang katun atau polycherry. Setelah alat dan bahan tersedia, kemudian lanjut pada tahap mulai merajut dengan menggunakan tusuk dasar sesuai dengan pola (*pattern*) yang ditentukan untuk membuat sebuah boneka rajut atau yang biasa disebut dengan *amigurumi*.

Proses penciptaan karya *amigurumi* diawali dengan mempersiapkan alat dan bahan terlebih dahulu. Alat yang digunakan antara lain hakpen, jarum, gunting benang, gunting kawat dan korek api. Adapun bahan yang digunakan antara lain benang rajut, kain kaos, dakron, serta kawat strimin.

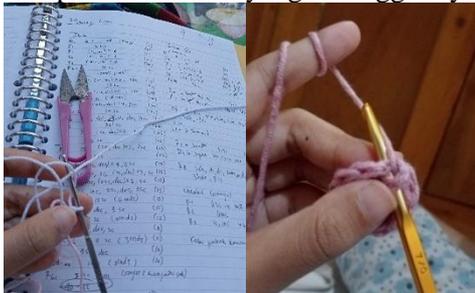
Pertama, perupa melakukan pengolahan kain kaos dengan cara melepas ikatannya terlebih dahulu yang kemudian dipipihkan dengan cara digunting agar mempermudah proses perajutan.



Gambar 2. Proses Pengolahan Kain Kaos (DOK. Nafis, 2024).

Tahapan kedua, proses perajutan dilakukan secara manual satu persatu dengan berbagai ukuran dan model yang terinspirasi dari terumbu karang dan hewan laut. Proses perajutan memakan waktu lumayan lama dengan pengerjaan intensive selama 4 bulan. Untuk membentuk benang rajut sesuai dengan bentuk yang diinginkan, juga memerlukan berbagai motif tusukan serta pola hitungan dalam membentuk motif.

Tak lupa, perupa juga membuat berbagai amigurumi hewan laut agar tercipta suasana kehidupan habitat laut yang sesungguhnya.



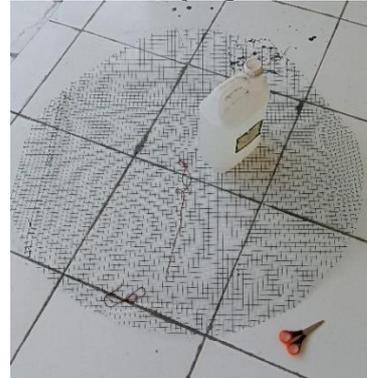
Gambar 3. Merajut Benang dan Kain Kaos (DOK. Nafis, 2024).



Gambar 4. Merajut Benang dan Kain Kaos (DOK. Nafis, 2024).

Tahapan ketiga yaitu pemotongan kawat strimin yang digunakan sebagai alas untuk merangkai hasil rajutan. Proses pemotongannya menggunakan gunting kawat untuk

mempermudah pembentukan. Proses pemotongan kawat yang dilakukan juga tidak memerlukan waktu lama. Pemotongan kawat disesuaikan dengan rangka bentuk yang diinginkan, ada yang panjang berlentu dan ada yang berbentuk lingkaran.



Gambar 5. Pemotongan Kawat Strimin (DOK. Nafis, 2024).

Tahapan keempat, proses perangkaian terumbu karang dan *amigurumi* biota laut. Kumpulan hasil rajutan dikelompokkan sesuai warna dan bentuk yang kemudian dirangkai dan dijahit pada alas dari kawat strimin. Perangkaian dilakukan secara manual dengan cara dijahit dan diikatkan pada kawat strimin. Selain itu juga harus memperhatikan jarak menjahitnya agar bentuknya terjaga serta tidak terlalu renggang, sehingga terlihat padat tanpa celah. Setelah terbentuk rangkaian terumbu karang pada kawat strimin, maka tidak lupa dengan merangkai amigurumi hewan lautnya.



Gambar 6. Proses Perangkaian Terumbu Karang dan Amigurumi Biota Laut pada Alas kawat Strimin (DOK. Nafis, 2024).

Tahapan kelima yaitu proses *finishing* karya dengan cara merapikan bagian benang belakang jahitan yang terlihat serta menutup celah, ataupun jika ada kawat yang terlihat dengan cara mengencangkan rangkaian rajutan.



Gambar 7. Proses *Finishing* Merangkai Terumbu Karang (DOK. Nafis, 2024).



Gambar 8. Detail Karya (DOK. Nafis, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep yang perupa kerjakan menggambarkan tentang isu *crab mentality* diwujudkan melalui karya rajut. Isu *mental health* cukup sering diperbincangkan dimasyarakat baik pada platform media social maupun lingkungan kehidupan. Hal ini tentunya sangat merugikan bagi orang-orang yang terkena dampak dari para pelaku *crab mentality*. Pencapaian seseorang dapat terhambat bahkan digagalkan oleh orang-orang yang bermental kepiting ini. Rasa iri, dengki, serta tidak mau melihat orang lain lebih berhasil darinya maka dia akan menggunakan segala cara untuk menyeret orang lain dalam kegagalan. Melalui karya ini, perupa ingin menyampaikan pesan kepada semua orang serta penyadaran terhadap orang yang memiliki mental kepiting.

Hasil Karya Karya 1



Gambar 9. Karya 1 (DOK. Nafis, 2024).

Judul : Crab
Ukuran : 160 x 60 cm
Media : *Milk cotton on strimin wire*
Tahun : 2024

Deskripsi Karya:

Kepiting merupakan salah satu hewan laut yang memiliki sifat unik. Salah satu sifat unik yang dimilikinya yaitu rasa setia kawan yang tinggi. Sifat positif tersebut justru membawanya ke hal negatif. Rasa setia kawan yang tinggi pada kepiting membuatnya ingin selalu bersama-sama. Akan tetapi hal tersebut memiliki dampak negatif, saat dalam keadaan bahaya kepiting lebih memilih mati bersama dibanding menyelamatkan hidupnya. Hal inilah membuat perupa ingin menggambarkan kepiting sebagai tokoh dari isu *crab mentality*. Karya pertama menyuguhkan keluarga kepiting ayah, ibu dan anak. Perupa ingin menggambarkan bahwa semua sifat anak berasal dari keluarganya. Mata panjang pada kepiting menggambarkan sebagai sosok pengamat, dengan kedua capit besar dan warna badan merah mendefinisikan sosok kepiting yang berkuasa. Tetapi disini anak kepiting memiliki mata kecil yang tidak panjang seperti kedua orang tuanya tersebut, hal ini menggambarkan bahwa anak kepiting tersebut masih polos dan lugu.

Pemilihan *background* pada terumbu karang dengan nuansa warna biru yang melambangkan kedamaian dalam awal fase kehidupan. Rangkaian terumbu karang tersebut merupakan zona nyaman bagi keluarga kecil kepiting, sehingga tampak terkesan kehidupan yang damai dan tenang.

Karya 2



Gambar 9. Karya 2
(DOK. Nafis, 2024).

Judul : Biota Laut
Ukuran : 120 x 80 cm
Media : *Milk cotton on strimin wire*
Tahun : 2024

Deskripsi Karya:

Karya rajut kedua memvisualkan kehidupan biota laut dengan berbagai macam ikan didalamnya. Ikan-ikan tersebut sebagai teman-teman kepiting dengan sifat yang sangat beragam. Penataan ikan-ikan tersebut menggantung menciptakan kesan berenang yang dinamis. Karya ini juga menggambarkan sosok kepiting yang mulai beranjak dewasa, sehingga mirip dengan kedua orang tuanya. Pergaulannya dengan biota laut yang lain, membuatnya mengenal dunia secara lebih luas. Tak hanya itu, perupa merajut sebuah kura-kura yang memberinya petunjuk yaitu “bila berteman jangan membeda bedakan pertemanan”. Kura-kura dipilih sebagai sosok yang memberi petunjuk karena pada dasarnya kura-kura hidup lebih lama, sehingga memiliki banyak pengalaman hidup.

Pendisplayan diantara kedua terumbu karang bernuansa merah dan oranye yang terpisah ini menggambarkan biota laut terkepung oleh pencarian jati diri yang menggebu. Warna oranye adalah simbol dari petualangan, kemampuan dan bersosialisasi. Serta penggunaan warna merah yang berani memberi kesan semangat membara.

Karya 3



Gambar 10. Karya 3
(DOK. Nafis, 2024).

Judul : Kamouflage
Ukuran : 160 x 60 cm
Media : *Milk cotton on strimin wire*
Tahun : 2024

Deskripsi Karya:

Setelah melalui fase pencarian jati diri, kepiting bermigrasi ke habitat baru untuk mencari pasangan. Mereka berkamouflage sesuai tempat tinggal untuk menghindari serangan dari predator. Pada fase ini perupa ingin menyampaikan bahwa kepiting tersebut ingin memiliki teman sejati atau pasangan hidup.

Pemilihan penggunaan warna pada terumbu karang yaitu warna ungu dan merah muda. Warna ungu sering kali memberi kesan misterius dan spiritualis. Akan tetapi warna ungu yang berlebihan juga membuat kesan kesendirian. Sedangkan penggunaan warna merah muda memberi nuansa peduli, romansa lemah lembut yang sering dikaitkan dengan cinta.

Karya 4



Gambar 11. Karya 4
(DOK. Nafis, 2024).

Judul : *Crab Mentality*
Ukuran : Diameter 100cm
Media : *Milk cotton on strimin wire*
Tahun : 2024

Deskripsi Karya:

Setelah perjalanan panjangnya dalam petualangan hidup, kepiting tersebut menemui kepiting lain yang dianggap sefrekuensi dengannya. Akan tetapi, sebuah pusaran air menerpa keduanya. Disinilah persahabatan mereka diuji. Kepiting tersebut menyeret kepiting lainnya kedalam masalah yang sama. Mereka saling menyeret satu sama lain karena tak ingin salah satu dari mereka keluar dari belunggu tersebut inilah yang di sebut kesetiakawanan.

Penggunaan warna kuning sebagai *background* dari hasil rajutan terumbu karang tentunya memiliki arti. Perupa melambangkan warna kuning sebagai sesuatu terkait tipu daya serta memiliki arti pengecut. Sedangkan penggunaan warna coklat yang dominan memiliki kesan kolot, tidak berperasaan serta sikap pesimis. Kedua warna tersebut perupa aplikasikan untuk memperkuat suasana yang sedang digambarkan.

Karya 5



Gambar 12. Karya 5
(DOK. Nafis, 2024)

Judul : *Kembali Tumbuh*
Ukuran : 100 x 50 cm
Media : *Milk cotton on strimin wire*
Tahun : 2024

Deskripsi Karya:

Setelah melalui polemik yang memusar, kepiting tersebut berhasil keluar dari belunggu yang menyeretnya meski harus mengorbankan pertemanan. Dia berusaha bangkit dan memilih untuk pergi ke lingkungan baru yang lebih nyaman dengan biota laut lainnya.

Pada karya ke 5 ini perupa merajut terumbukarang dengan nuansa warna hijau memberi kesan santai. Warna tersebut dipercaya mampu untuk menyeimbangkan emosi yang dirasakan serta simbol dari pertumbuhan dan awal yang baru.

SIMPULAN DAN SARAN

Biota laut merupakan seluruh komponen yang ada di laut seperti hewan, tumbuhan, terumbu karang dan segala isinya. Keaneka ragaman hayati dan hewani ini sering kali menjadi kisah fabel anak-anak karena memang cukup *related* mencerminkan kepribadian individu seperti halnya pada isu *crab mentality*. *Crab mentality* atau mental kepiting ini merupakan penggambaran kepiting dalam ember. Sekumpulan kepiting yang terjebak di dalam ember yang salah satunya berusaha keluar, maka kepiting lainnya akan menarik kepiting tersebut, sehingga tidak ada satupun yang berhasil keluar. Pengibaran ini sama halnya dengan apa yang

terjadi pada kehidupan manusia. Manusia yang memiliki mental kepiting akan tidak suka jika melihat temannya lebih berhasil dari dirinya. Mereka akan menunjukkan sifat egois, iri, dan berusaha menghalangi keberhasilan orang lain. Maka dari itu, karya ini bertujuan sebagai pengingat bahwa kita tidak boleh bermental kepiting. Melalui amigurumi biota laut inilah perupa menggambarkan isu *crab mentality* tersebut. Perupa berharap melalui karyanya ini, para penikmat karya seni tersadar dan terhindar dari mentalitas kepiting baik di tempat kerja, sekolah maupun lingkungan lainnya.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya rajut ini adalah dengan menggunakan metode penciptaan dari Gustami. Melalui tiga tahapan antara lain eksplorasi, perancangan, serta perwujudan karya. Perupa dapat menyelesaikan karyanya dengan baik dan sesuai yang diharapkan. Penciptaan karya rajut terinspirasi dari beberapa isu yang kerap muncul di media sosial. Isu tentang kesehatan mental memang cukup menjadi konsumsi publik untuk saat ini. Utamanya *crab mentality* yang menjadi sumber inspirasi perupa hingga dapat menghasilkan 5 buah karya dengan judul 1) *Crab*, 2) *Biota Laut*, 3) *Kamufase* 4) *Crab Mentality*, 5). *Kembali Tumbuh*.

Refleksi dan Saran

Selama penciptaan karya “*crab mentality*” perupa mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan terkait teknik merajut maupun isu mental yang marak terjadi. Tentunya hal ini sangat bermanfaat pada proses penciptaan karya-karya berikutnya nanti.

Semua karya yang telah dibuat dan dihasilkan perupa tentunya tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, saran dari berbagai pihak utamanya para praktisi di bidang seni sangat dibutuhkan pendapatnya sebagai koreksi perkembangan karya perupa kedepannya. Terciptanya karya amigurumi biota laut ini diharapkan dapat bermanfaat dibidang keilmuan seni rupa.

REFERENSI

- Gizem Zevde Aydın, Gülpembe Oğuzhan (2019) Hitit University Journal of Social Sciences Institute 12 (2), 618-630, The “crabs in a bucket” mentality in healthcare personnel: A phenomenological study
- Jasmineteacraft, (2017). Apa Itu Amigurumi? Bagaimana Cara Membuatnya?. *wordpress.com*
<https://jasmineteacraft.wordpress.com/2017/04/10/apa-itu-amigurumibagaimana-cara-membuatnya/>
- Kamila Diyanti, (2017) Biota Laut Sebagai Sumber Ide Pembuatan Cenderamata Logam Wisata Pantai Pasir Putih Kabupaten Situbondo. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*
<https://www.neliti.com/publications/251858/biota-laut-sebagai-sumber-ide-pembuatan-cenderamata-logam-wisata-pantai-pasir-pu>
- Romibarus, (2017) Ayo Belajar Merajut
<https://romibarus.wordpress.com/2017/10/05/ayobelajarmerajut/>
- Windi Rahmawati, Masduki Asbari (2023) Crab Mentality: Penyakit Mental Susah Lihat Orang Lain Senang dan Senang Lihat Orang Lain Susah
- Yuan Adelintang, (2022) Waspadai Crab Mentality Dalam Persahabatan
<https://linisehat.com/waspadai-crab-mentality-dalam-persahabatan/>