

**ELANG JAWA SEBAGAI ORNAMEN DALAM
PRODUK KRIYA KULIT NABATI
DENGAN TEKNIK CARVING**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Kriya
Jurusan Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



Oleh
Emanuel Wikandaru Guna Saputra
NIM 12207241003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

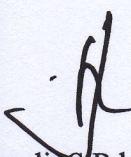
PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Elang Jawa Sebagai Ornamen Dalam Produk Kriya Kulit Dengan Teknik Carving* ini telah disetujui oleh pembimbing
untuk diujikan



Yogyakarta, 13 September 2016

Pembimbing,



Ismadi, S.Pd., M.A.

NIP. 197706262005011003

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Elang Jawa Sebagai Ornamen Dalam Produk Kriya Kulit Nabati Dengan Teknik Carving* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 23 September 2016 dan dinyatakan lulus

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ismadi, S.Pd., M.A.	Ketua Penguji		5/10 '16
Drs. Iswahyudi, M.Hum.	Sekretaris Penguji		5/10 '16
Dr. I Wayan Suardana, M. Sn.	Penguji Utama		5/10 '16

Yogyakarta, 6 Oktober 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widayastuti Purbani, M.A.
NIP 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **Emanuel Wikandaru Guna Saputra**

NIM : 12207241003

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, September 2016

Penulis,

Emanuel Wikandaru Guna Saputra

NIM 12207241003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan untuk :

Orang tua tercinta Bapak **Agustinus Guna** dan Mamak **Yuliana Srilistyastuti**

Mas tercinta **Henricus Krsna Murti Guna Saputra**

MOTTO

**"KEBERANIAN DAN OPTIMIS DALAM DIRI ADALAH
KUNCI DARI SETIAP LANGKAH "**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yesus Kristus yang Maha Pengasih. Berkat kasih dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni dengan judul “Elang Jawa Sebagai Ornamen Dalam Penciptaan Produk Kriya Kulit Nabati Dengan Teknik *Carving*”. Terselesaikannya Tugas akhir Karya Seni ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ismadi, S.Pd., M.A, yang telah memberikan segala bimbingan, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama masa bimbingan Tugas Akhir Karya Seni ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Terima kasih juga penulis ucapan kepada:

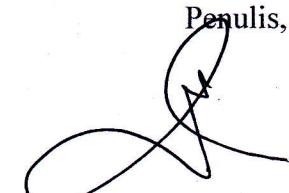
1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Widyastuti Purbani, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan SeniUniversitas Negeri Yogyakarta
3. Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa
4. Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn., selaku Ketua Program studi Pendidikan SeniKerajinan
5. Bapak Ibu orang tua tercinta yang senantiasa memberikan segala keperluanbaik berupa materil maupun nonmateriil demi terlaksananya Tugas Akhir Karya Seni ini.
6. Natalia Jennifer yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini.
7. Reang dan Linda Dian Rahmawati sebagai sahabat terkasih yang selalu menginspirasi.

8. Teman-teman Prodi Pendidikan Kriya angkatan 2012 yang selalu ada untuk berbagi ilmu maupun informasi serta selalu mendukung terlaksananya Tugas Akhir Karya Seni ini.

Semoga Laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan menjadi guru yang paling berharga bagi penulis.

Yogyakarta, September 2016

Penulis,



Emanuel Wikandaru Guna Saputra

NIM 12207241003

DAFTAR ISI

Cover	i
Persetujuan	ii
Pernyataan.....	iii
Persembahan.....	iv
Motto.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran.....	xiv
Abstrak.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	4
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat.....	4
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Kajian Tentang Elang Jawa.....	6
B. Kajian Tentang Ornamen.....	8
C. Kajian Tentang Kerajinan Kulit (Tersamak),.....	10
D. Kajian Tentang Kulit Nabati.....	12
E. Kajian Tentang Teknik <i>Carving</i> Pada Kulit.....	13
F. Kajian Tentang Desain Produk.....	15
G. Kajian Tentang Ergonomi.....	21
BAB III. METODE PENCIPTAAN	
A. Eksplorasi.....	23
B. Perancangan.....	28

C. Perwujudan..... 35

BAB IV. HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Karya..... 59

B. Pembahasan..... 68

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan 87

B. Saran..... 88

DAFTAR PUSTAKA..... 89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Elang Jawa.....	6
Gambar 2	Elang Jawa tampak seluruh tubuh.....	7
Gambar 3	Sket terpilih <i>long wallet 1 (exterior)</i>	24
Gambar 4	Sket terpilih <i>long wallet 1 (interior)</i>	25
Gambar 5	Sket terpilih <i>long wallet 2 (exterior)</i>	25
Gambar 6	Sket terpilih <i>long wallet 2 (interior)</i>	25
Gambar 7	Sket terpilih <i>long wallet 3 (exterior)</i>	26
Gambar 8	Sket terpilih <i>long wallet 3 (interior)</i>	26
Gambar 9	Sket terpilih <i>oval handbag</i>	26
Gambar 10	Sket terpilih <i>medium shoulder bag</i>	27
Gambar 11	Sket terpilih <i>mini shoulder bag</i>	27
Gambar 12	Sket terpilih <i>belt</i>	27
Gambar 13	Sket terpilih <i>medium handbag</i>	28
Gambar 14	Ornamen pada <i>long wallet 1</i>	29
Gambar 15	Ornamen pada <i>long wallet 2</i>	30
Gambar 16	Ornamen pada <i>long wallet 3</i>	30
Gambar 17	Ornamen pada <i>oval handbag</i>	30
Gambar 18	Ornamen pada <i>medium shoulder bag</i>	31
Gambar 19	Ornamen pada <i>mini shoulder bag</i>	31
Gambar 20	Ornamen pada <i>belt</i>	31
Gambar 21	Ornamen pada <i>medium handbag</i>	32
Gambar 22	Gambar kerja <i>long wallet 1 (interior dan exterior)</i>	32
Gambar 23	Gambar kerja <i>long wallet 2 (interior dan exterior)</i>	32
Gambar 24	Gambar kerja <i>long wallet 3 (interior dan exterior)</i>	33
Gambar 25	Gambar kerja <i>oval handbag</i>	33
Gambar 26	Gambar kerja <i>medium shoulder bag</i>	33
Gambar 27	Gambar kerja <i>medium shoulder bag</i>	34
Gambar 28	Gambar kerja <i>mini shoulder bag</i>	34

Gambar 29	Gambar kerja belt.....	34
Gambar 30	Gambar kerja <i>medium handbag</i>	35
Gambar 31	Spons dan Tempat air.....	36
Gambar 32	<i>Cutting matt</i>	36
Gambar 33	Marmer.....	37
Gambar 34	<i>Diamond hole punch</i>	37
Gambar 35	<i>Diamond hole punch</i>	38
Gambar 36	<i>Beveller</i>	38
Gambar 37	<i>Cuttet</i>	39
Gambar 38	<i>Modeller</i>	39
Gambar 39	Palu.....	40
Gambar 40	<i>Stamps</i>	40
Gambar 41	<i>Wing devider</i>	41
Gambar 42	<i>Swivel knife</i>	41
Gambar 43	Gunting benang.....	42
Gambar 44	Jarum.....	42
Gambar 45	<i>Slicker</i>	43
Gambar 46	Kertas magra.....	43
Gambar 47	Kulit nabati.....	44
Gambar 48	Amplas.....	45
Gambar 49	Lem <i>adessive</i>	45
Gambar 50	<i>Artficial sinew (polyester)</i>	46
Gambar 51	<i>Burnishing gum</i>	46
Gambar 52	<i>Acylic laquer</i>	47
Gambar 53	<i>Antique dye</i>	47
Gambar 54	Pola.....	48
Gambar 55	Proses memindahkan pola ke kulit.....	49
Gambar 56	Proses membasahi kulit dengan <i>sponge</i> dan proses <i>tracing</i>	50
Gambar 57	Hasil dari penggeraan menyayat dengan <i>swivel knife</i>	51
Gambar 58	Proses <i>carving</i> dan hasil akhir sesudah proses <i>carving</i>	51
Gambar 59	Proses memberi <i>acrylic</i> dan hasil pewarnaan	52

Gambar 60	Menjahit bagian hiasan pada cover.....	53
Gambar 61	Proses memotong kulit dan proses memberikan <i>burnishing gum</i> ..	54
Gambar 62	Proses memberikan aksen garis dsan proses memberikan lem.....	54
Gambar 63	Proses menanda sebagai panduan dan melubangi kulit yang sudah diberi tanda	55
Gambar 64	Proses menjahit bagian <i>interior</i> dan proses membakar ujung jahitan.....	55
Gambar 65	Hasil jahitan pada bagian <i>interior</i>	56
Gambar 66	Menjahit semua bagian dompet	56
Gambar 67	Merapikan pinggiran menggunakan <i>beveler</i>	57
Gambar 68	Proses pengamplasan bagian pinggir dan proses memberikan <i>burnishing gum</i>	58
Gambar 69	Proses mengkilapkan pinggiran menggunakan <i>slicker</i>	58
Gambar 70	<i>Long wallet1</i>	60
Gambar 71	<i>Long wallet 1</i> dengan tali.....	60
Gambar 72	<i>Long wallet 2</i>	61
Gambar 73	<i>Long wallet 3</i>	62
Gambar 74	<i>Oval handbag</i>	63
Gambar 75	<i>Medium shoulder bag</i>	64
Gambar 76	<i>Mini shoulder bag</i>	65
Gambar 77	<i>Belt</i>	66
Gambar 78	<i>Medium handbag</i>	67
Gambar 79	<i>Long wallet 1</i> saat digenggam.....	68
Gambar 80	<i>Long wallet 1</i> saat dikaitkan pada ikat pinggang.....	69
Gambar 81	Kartu yang disimpan pada ruang penyimpanan kartu.....	69
Gambar 82	Uang yang disimpan pada ruang penyimpanan uang.....	70
Gambar 83	<i>Finishing</i> pada bagian pinggiran dompet.....	70
Gambar 84	Detail tatahan pada dompet dan hiasan pada sudut dompet.....	71
Gambar 85	Kartu yang disimpan pada ruang penyimpanan kartu.....	72
Gambar 86	Nota belanja yang disimpan pada ruang serbaguna.....	72

Gambar 87	Uang yang disimpan ruang penyimpanan uang.....	73
Gambar 88	Hiasan pada sudut depan dompet dan detail tatahan.....	73
Gambar 89	Kartu yang dapat disimpan pada ruang penyimpanan kartu.....	74
Gambar 90	Koin yang dapat disimpan pada ruang penyimpanan koin dan uang kertas yang disimpan pada ruang penyimpanan uang kertas.....	74
Gambar 91	Tas tampak depan.....	75
Gambar 92	Detail tatahan.....	76
Gambar 93	Ruang penyimpanan tas dengan risleting.....	76
Gambar 94	<i>Handle</i> tas dan hiasan pada bagian sudut tas.....	77
Gambar 95	Tas tampak depan.....	78
Gambar 96	Detail pengunci tas.....	79
Gambar 97	<i>Accessories</i> kuningan.....	79
Gambar 98	Bagian dalam tas	80
Gambar 99	Tas tampak depan.....	80
Gambar 100	Detail tatahan pada tas.....	81
Gambar 101	Pengunci tas.....	81
Gambar 102	<i>Accessories</i> kuningan.....	82
Gambar 103	Bagian dalam tas.....	82
Gambar 104	Ikat pinggang tampak keseluruhan.....	83
Gambar 105	<i>Buckle</i> dari ikat pinggang.....	84
Gambar 106	<i>Finishing</i> pada bagian belakang dan pinggiran.....	84
Gambar 107	Tas tampak depan dan detail tatahan.....	85
Gambar 108	<i>Handle</i> tas.....	85
Gambar 109	Hiasan pada sudut bawah tas.....	86
Gambar 110	Ruang penyimpanan pada tas dan pengunci tas.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Anggaran dana

Lampiran 2 : Sket alternatif

Lampiran 3 : Sket terpilih

Lampiran 4 : Gambar kerja

Lampiran 5 : Gambar ornamen

**ELANG JAWA SEBAGAI ORNAMEN DALAM
PRODUK KRIYA KULIT NABATI
DENGAN TEKNIK CARVING**

Oleh :
Emanuel Wkandaru Guna Saputra
12207241003

ABSTRAK

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan mendeskripsikan proses berkarya kriya kulit nabati dengan teknik *carving* dengan ornamen Elang Jawa.

Penciptaan karya kriya kulit ini dilakukan sesuai dengan metode penciptaan karya seni yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam tahap eksplorasi kegiatan yang dilakukan adalah mencari data melalui observasi di kebun binatang Gembira Loka dan studi pustaka. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan gambar kerja dan pembuatan gambar ornamen dilakukan. Tahap yang terakhir adalah tahap perwujudan, dalam tahapan ini dilakukan proses berkarya sesuai dengan rancangan. Karya dikerjakan dengan teknik *carving* dan *handmade* dalam proses pembuatan setiap partisinya.

Hasil penciptaan karya berjumlah delapan. Karya-karya tersebut adalah dompet panjang sebanyak tiga buah, tas wanita dua buah, tas pria dua buah, dan ikat pinggang pria satu buah. Semua karya berbahan kulit nabati memiliki ornamen Elang Jawa yang dikerjakan dengan teknik *carving* sebagai ciri khas. Warna yang digunakan pada semua karya adalah warna *antique* yang menonjolkan kesan klasik. Kelebihan karya terlihat dari desain yang original dan setiap bagian dikerjakan kehati-hatian dan ketelitian tinggi dengan tujuan menghasilkan karya yang unik.

Kata kunci: Elang Jawa, kriya kulit, kulit nabati, teknik *carving*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Elang Jawa adalah salah satu satwa asli Indonesia dan merupakan satwa endemik Pulau Jawa. Dalam kepercayaan Jawa sendiri Elang Jawa menjadi mitos yaitu burung Garuda, yang merupakan kendaraan Dewa Wisnu dalam kisah pewayangan. Elang Jawa memiliki nama ilmiah *spizaetus bartelsi* (Biodiversity Conservation Project, 2003: 4). Elang Jawa sendiri terkenal sebagai salah satu hewan yang tangguh dan berdarah panas serta tergolong sebagai burung pemangsa atau *raptor*. Elang Jawa bertahan hidup dengan cara memangsa hewan lain, hal ini didukung dengan struktur sel pada retina yang lebih padat dibandingkan dengan jenis burung bukan pemangsa. Oleh sebab itu perburuan mangsa oleh Elang Jawa akan lebih mudah karena mereka dapat melihat secara lebih terperinci dalam mengamati gerak-gerik mangsanya dari kejauhan (Roger Tony Peterson 1981:35).

Kedudukan Elang Jawa dalam ekosistem sangat penting karena Elang Jawa berada pada puncak piramida atau rantai makanan, sehingga keberadaan Elang Jawa sangat vital dalam kaitannya menjaga keseimbangan alam. Namun sayangnya satwa endemik Pulau Jawa ini sekarang terancam punah, hal ini diakibatkan oleh keserakahan manusia dan tindakan manusia yang mengakibatkan populasi dari Elang Jawa semakin berkurang. Maraknya pembukaan lahan, baik yang diperuntukan sebagai lahan pertanian maupun sebagai lahan bangunan. Merupakan salah satu penyebab dari masuknya satwa Elang Jawa ke dalam daftar

satwa yang hampir punah. Selain itu juga perburuan terhadap Elang Jawa sendiri juga masih sering terjadi, keindahan Elang Jawa dan kegagahannya membuat Elang Jawa masuk ke dalam daftar satwa yang patut untuk dikoleksi bagi sebagian kolektor satwa. Akibat dari penyempitan lahan populasi Elang Jawa dan perburuan akan Elang Jawa sendiri maka keberadaan Elang Jawa saat ini perlu diperhatikan secara serius baik oleh pemerintah maupun masyarakat, hal ini bertujuan agar satwa endemik Pulau Jawa ini tidak punah dan masih dapat kita nikmati keindahannya di alam. Terancam punahnya Elang Jawa dan keindahan dari Elang Jawa ini membuat saya tertarik menggunakan Elang Jawa sebagai ornamen dalam karya kriya kulit.

Kriya kulit di pasaran sangat banyak sekali ragamnya baik yang dijual dengan harga yang cukup murah dan cukup mahal. Hal itu terkait dengan bagaimana barang tersebut di produksi. Proses produksi sangat berpengaruh dengan harga jual produk. Selain itu juga bahan baku yang digunakan juga ikut mempengaruhi. Kebanyakan produk di pasaran cenderung menggunakan bahan baku dengan kualitas kurang baik, serta pengrajaan juga sebagian besar menggunakan mesin dengan tujuan untuk menekan biaya produksi dan biaya tenaga kerja. Meskipun begitu ada berbagai produk kriya kulit di pasaran, khususnya kulit nabati yang dikerjakan *handmade* namun masih memadukan mesin dalam proses pengrajaannya. Produk kriya kulit yang beredar di pasaran sendiri dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis yaitu, produk kriya kulit alas kaki, produk kriya kulit busana, dan produk kriya kulit non alas kaki non busana. Produk kriya kulit alas kaki berupa sepatu, selop, dan sandal. Produk kriya kulit busana berupa jaket,

rompi, dan celana. Sedangkan untuk produk kulit non alas kaki dan non busana berupa tas, ikat pinggang dan dompet. Berbagai produk kulit tersebut ada yang berornamen dan ada juga yang tidak. Produk kulit yang memiliki ornamen biasanya dikerjakan menggunakan teknik *emboss*, teknik ini membuat produk memiliki kesamaan ornamen antara satu dengan produk yang lain. Ada juga produk dengan menggunakan teknik *carving* namun dikerjakan dengan kurang teliti serta menggunakan desain ornamen yang sama dan kemudian dibuat atau diproduksi berulang sehingga membuat barang tersebut tidak ekslusif.

Pada Tugas Akhir Karya Seni ini diciptakan produk kriya kulit kategori non alas kaki dan non busana yaitu tas, dompet, dan ikat pinggang. Untuk teknik yang digunakan yaitu *carving*, yang murni pengrajan tangan dan membutuhkan keterampilan serta ketelitian. Selain itu ornamen yang dipakai antara produk satu dengan yang lain berbeda namun tetap dengan tema Elang Jawa, hal ini menjadi nilai lebih karena konsumen akan memiliki produk yang *special* atau bisa dikatakan *personal* karena tidak ada produk yang sama persis. Selain itu penciptaan produk kriya ini akan digunakan pengrajan secara *handmade*. Setiap proses terkait penciptaan produk kriya ini dikerjakan secara teliti. Proses tersebut antara lain memotong kulit, menjahit kulit, *carving* pada kulit, menipiskan kulit sampai proses *finishing* sehingga produk kriya kulit ini memiliki nilai seni tinggi.

Produk akan dirancang dengan berbagai bentuk, model serta ukuran, namun tetap memiliki keunikan dan ciri khas sendiri dari segi *interior design* hal ini dimaksudkan agar produk kriya kulit ini akan tetap memiliki ciri khas yang lain selain daripada ornamen Elang Jawa. Pewarnaan pada produk kriya kulit ini juga

akan dibuat *antique*. Hal ini bertujuan untuk menampilkan kesan klasik dan mewah pada produk itu sendiri.

Pada tugas akhir karya seni saya ini tercipta karya kriya kulit yang menarik dan Elang Jawa menjadi ornamen khas yang identik dan khas dari setiap karya. Dengan karya saya ini saya sangat berharap dapat mengajak dan mengingatkan kembali bahwa kita diberi satwa yang sangat indah dan spesial karena hanya ada di Pulau Jawa. Dengan demikian kesadaran masyarakat di Pulau Jawa untuk ikut berkontribusi menjaga dan melestarikan satwa yang menjadi endemik Pulau Jawa ini akan meningkat sesuai dengan kapasitas masing-masing lapisan masyarakat itu sendiri.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus masalah pada Tugas Akhir Karya Seni ini difokuskan pada penciptaan produk kriya kulit yang berupa dompet, tas, serta *belt* dengan ornament ElangJawa.

C. Tujuan

1. Mendeskripsikan proses penciptaan produk kriya kulit nabati dengan teknik *carving* menggunakan ornamen Elang Jawa.

D. Manfaat

1. Manfaat teoritis

Memberikan referensi mengenai kriya kulit ornamen Elang Jawa dengan teknik *carving*.

2. Manfaat praktis

- a. Melatih kesabaran dan ketelitian dalam mengerjakan karya atau produk yang ingin diwujudkan.
- b. Memberikan pengalaman secara langsung menyusun konsep Tugas Akhir Karya Seni dan mewujudkan karya.
- c. Memperoleh kesempatan untuk mengadakan pameran terkait dengan Tugas Akhir Karya Seni dan mempertanggung-jawabkanya.
- d. Untuk menggugah kembali kesadaran masyarakat tentang keberadaan Elang Jawa yang sudah hampir punah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian tentang Elang Jawa

Burung merupakan hewan berdarah panas dan berkembang biak dengan cara bertelur. Struktur burung sama dengan hewan bertulang belakang lainnya kecuali kedua tungkai bagian depan berubah fungsi menjadi sayap. Seluruh tubuh burung ditutupi oleh bulu, yang membuat mereka nampak indah dan mengagumkan. Burung memiliki indera penglihatan yang baik namun sayangnya tidak dengan indera penciuman dan pengecapnya (Komang Budarsa, 2011: 55).



GAMBAR 1: Elang Jawa

(Sumber: Dokumentasi Kebun Binatang Gembira Loka, Juni 2016)

Elang Jawa adalah burung yang termasuk dalam jenis raptor atau pemangsa yang juga merupakan burung endemik Pulau Jawa. Menurut Mackinnon (1990) seperti yang dikutip oleh Hastiono,dkk (1995) Elang Jawa tergolong *ordo Falconiformes* dan *Famili Accipitridae*. Karakteristik dari Elang Jawa sendiri adalah berkepala coklat kadru, bagian tengkuk coklat kekuning-kuningan dan selalu kelihatan lebih terang dari badannya yang lebih tua warnanya, mahkota coklat kehitam-hitaman, disekitar mata berwarna coklat tua atau terlihat gelap terutama di lingkar mata

atau iris berwarna kuning terang, paruh berwarna abu-abu tua, jambul terdiri dari dua sampai dengan empat bulu panjang yang memiliki panjang dapat mencapai 12cm, jambul jarang terlihat ketika terbang, bagian leher putih pucat dibatasi oleh kumis dan setrip kumis mesial berwarna hitam, punggung dan sayap bagian atas coklat gelap dengan garis tepi bulu berwarna bungalan. Ujung bulu sayap primer berwarna hitam, bagian sisi atas ekor coklat tua dengan empat garis lebar coklat. Jari kuning dengan cakar hitam.



Gambar 2: Elang Jawa tampak seluruh tubuh
(Sumber: Dokumentasi Kebun Binatang Gembira Loka, Juni 2015)

Selama elang ini terbang di udara biasanya akan mengeluarkan suara “ii-iii” atau seperti siulan “iiw-iii”. Elang Jawa ini terkadang mengeluarkan suara secara berulang baik hanya dua kali maupun tiga kali. Habitat Elang Jawa sendiri berada di hutan tropis, baik di daerah pantai sampai daerah dengan ketinggian 3000mdpl. Habitat Elang Jawa sangat bergantung dengan hutan, baik hutan sekunder maupun hutan primer. Makanan atau mangsa dari Elang Jawa adalah hewan-hewan seperti tupai pohon, bajing, kelelawar, luwak, anak monyet, burung, ayam kampung dan

berbagai jenis reptilian. Musim kawin bagi Elang Jawa terjadi hampir sepanjang tahun, seringkali terjadi antara Februari sampai dengan Mei. Elang Jawa mempunyai sarang berukuran besar, yang mana terdiri dari ranting-ranting kasar pohon yang masih berdaun (Biodiversity Conservation Project, 2003: 47).

Maka dapat disimpulkan bahwa Elang Jawa adalah raptor endemik Pulau Jawa. Elang Jawa memiliki ciri-ciri berkepala coklat kadru, bagian tengkuk coklat kekuning-kuningan dan selalu kelihatan lebih terang dari badannya yang lebih tua warnanya, mahkota coklat kehitam-hitaman, disekitar mata berwarna coklat tua atau terlihat gelap terutama di lingkarana mata atau iris berwarna kuning terang, paruh berwarna abu-abu tua, jambul terdiri dari dua sampai dengan empat bulu panjang yang memiliki panjang dapat mencapai 12cm, jambul jarang terlihat ketika terbang, bagian leher putih pucat dibatasi oleh kumis dan setrip kumis mesial berwarna hitam, punggung dan sayap bagian atas coklat gelap dengan garis tepi bulu berwarna bungalan. Ujung bulu sayap primer berwarna hitam, bagian sisi atas ekor coklat tua dengan empat garis lebar coklat. Jari kuning dengan cakar hitam.

B. Kajian tentang ornamen

Ornamen berasal dari bahasa Yunani yaitu “*ornare*” yang dapat diartikan sebagai hiasan. Semula ornamen hanya berupa garis saja, kemudian menjadi berbagai bentuk dan bermacam corak. Ornamen sendiri terdiri dari berbagai motif dan motif-motif itulah yang menjadi hiasan pada benda yang ingin kita hias. Motif pada dasarnya terdiri dari motif geometris dan motif naturalis. Motif geometris

adalah motif yang berupa garis lurus, garis patah-patah, garis sejajar, lingkaran dan lain-lain. Sedangkan motif naturalis berupa tumbuhan dan hewan. Tujuan pemberian ornamen pada suatu benda sendiri dimaksudkan untuk memperindah benda tersebut (Soepratno B.A., 1984: 11). Ornamen juga merupakan hiasan yang terdapat pada elemen bangunan baik yang dilekatkan maupun yang menyatu dengan elemen bangunan tersebut. Ornamen juga merupakan setiap detail pada bentuk, tekstur dan warna yang sengaja dimanfaatkan atau ditambahkan agar menarik bagi yang melihatnya (Supriyadi, 2008: 106). Selain itu ornamen dapat dibuat dengan berbagai macam cara seperti digambar, dipahat, maupun dicetak. Hal ini untuk meningkatkan kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni (Susanto, 2011: 284).

Menurut Kartika (2004: 40) dalam proses mencipta ornamen sendiri dapat terjadi perubahan wujud sesuai dengan kepribadian pencipta itu sendiri. Perubahan wujud tersebut antara lain: 1) stilisasi yaitu cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan menggayaikan setiap kontur pada objek atau benda tersebut; 2) distorsi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada objek yang digambar; 3) transformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud figur dari objek lain ke objek yang digambar; dan 4) disformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut hanya sebagian yang

dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Maka dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ornamen adalah hiasan baik yang bersifat naturalis maupun geometris yang dibuat dengan cara digambar, dipahat, ataupun dicetak pada sebuah bidang guna memperindah produk, bangunan, perabotan, dinding dan lain-lain guna memperindah atau memberikan nilai seni. Perwujudan ornamen sendiri sering mengalami perubahan dari bentuk asli objek sesuai dengan kepribadian penciptanya. Perubahan wujud itu terdiri dari stilisasi, distorsi, transformasi, dan deformasi.

C. Kajian tentang produk kriya kulit (tersamak)

Menurut Palgunadi (2007: 23) istilah kriya atau kria merupakan terjemahan dari kata atau istilah dalam bahasa Inggris yaitu *craft*. Kata atau istilah kria dalam bahasa Indonesia, berasal dari istilah “*kriya*” dalam bahasa Jawa, berarti pekerjaan, hasil pekerjaan tangan, keahlian, juru, suatu benda yang dihasilkan dari keterampilan tangan , atau suatu karya benda yang dihasilkan dari keterampilan pekerjaan tangan dan dilandasi kehalusan rasa. Sedangkan menurut Sulchan (2011: 20) kriya atau seni kriya memiliki nilai artistik hasil keterampilan tangan manusia, kegiatan kriya ini umumnya diproses atau terinspirasi atas hasil kekayaan hasil seni budaya bangsa atau kearifan lokal. Sebagai sebuah karakter budaya bangsa yang juga menggali sumber daya alam dan dipadu dengan sumber daya manusia maka seni kriya memiliki aspek etnisitas yang mampu memberikan nilai manfaat dan karakter bangsa.

Kulit sendiri merupakan bagian terluar dari makhluk hidup. Kulit yang digunakan untuk bahan kriya ialah kulit binatang yang telah dikeringkan ataupun sudah disamak. Bahan kulit tersamak dapat dijadikan sebagai kriya di antaranya sandal, sepatu, dan ikat pinggang. Kulit mentah kering atau tanpa disamak dipakai untuk pembuatan wayang, kap lampu, kipas, dan lain sebagainya. Kriya kulit ialah suatu produksi yang dihasilkan dengan keterampilan tangan dan mempunyai nilai seni yang tinggi dengan bahan dasar kulit. Pada zaman sekarang kegunaan kulit boleh dikatakan sudah tidak asing lagi untuk kebutuhan sehari-hari seperti dibuat sepatu, tas, jaket, souvenir dan lain sebagainya (Suardana, 2008: 10).

Kulit tersamak (*leather*) pada dasarnya diambil dari binatang mamalia (binatang menyusui) yang dipelihara, misalnya sapi, domba, kambing, babi, kuda, dan kerbau; Mamalia liar, misalnya kangguru, kijang, anjing laut, badger (*cerpelai*), dan tupai; Reptilia, misalnya ular, buaya (*lizard, crocodile, alligator*), biawak, dan katak; Burung dan ikan, misalnya burung onta (*ostrich*), ikan hiu, singa laut, belut, dan bermacam-macam jenis ikan (Wiryodiningrat, 2008: 3).

Dengan begitu maka produk kriya kulit tersamak ialah segala macam benda yang berbahan baku dari kulit binatang yang telah disamak, dan dibuat benda yang bernilai estetis serta bernilai guna. Produk dari kulit tersamak ini berupa tas, sepatu, belt, dompet, jaket, *souvenir* ataupun barang lain yang berguna bagi kebutuhan manusia.

D. Kajian tentang kulit nabati

Proses penyamakan pada kulit dimaksudkan untuk memperoleh kulit yang tidak mudah rusak dan kuat. Penyamakan kulit pada umumnya dapat dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya adalah penyamakan nabati dengan bahan penyamak yang berasal dari tumbuh-tumbuhan yang mengandung penyamak nabati (tannin) misalnya kulit akasia, segawe, tengguli, mahoni, gambir, teh, buah pinang, dan mangga (Mustakim dkk, 2007: 2). Kulit adalah produk alami oleh karena itu ukuran kulit akan berbeda-beda besarnya, kekuatannya, dan tebalnya semua tergantung dari hewannya. Bagian terbaik dari kulit ialah pada bagian punggung karena seratnya kuat dan padat sedangkan bagian leher dan perut kurang baik karena seratnya cenderung longgar dan lemah. Kulit yang akan dicarving haruslah kulit nabati karena jenis kulit ini memiliki sifat khusus yaitu memiliki kadar lemak kurang lebih 8%, selain itu kulit jenis ini masih dapat diwarnai sesuai dengan keinginan. Jenis kulit nabati adalah jenis kulit yang memang tepat diperuntukan untuk teknik *carving*. (Saraswati, 1996: 3 dan 4).

Dalam proses penyamakan dengan metode penyamakan nabati menggunakan bahan yang berupa cairan yang berasal dari bahan-bahan alami yaitu, kulit pohon, ranting pohon, daun serta air kemudian kulit dari hewan yang akan disamak, direndam dalam cairan yang menggunakan bahan-bahan tadi sampai proses penyamakan selesai. Komposisi bahan dari proses penyamakan ini sangat diperhatikan oleh pabrik penyamakan agar kualitas kulit yang dihasilkan dapat konsisten. Sebagian besar pabrik penyamakan menggunakan material atau bahan

dari kulit pohon oak, hamlock, mangrove, eucalyptus, birch, pinus dan lain-lain (Valerie Michael, 2006: 11).

Maka dapat disimpulkan bahwa kulit nabati adalah kulit tersamak yang disamak dengan bahan penyamak nabati. Jenis kulit ini adalah satu-satunya jenis kulit yang dapat dikerjakan dengan teknik *carving*. Keistimewaan kulit ini adalah dapat diwarnai sesuai keinginan.

E. Kajian tentang teknik *carving* pada kulit

Carving adalah salah satu teknik pada kriya kulit, teknik ini sendiri dikerjakan dengan berbagai alat yang masing-masingnya memiliki kegunaan sendiri. Tujuan dari teknik ini tentunya untuk memberi keindahan, variasi, serta keserasian. Komponen kulit yang akan dicarving harus terlebih dahulu dibasahi, baru kemudian dapat diproses. Menurut Saraswati (1996: 8) teknik *carving* pada kulit hanya dapat dikerjakan pada kulit yang disamak nabati (*vegetable tanned*). Pada teknik *carving* ada perkakas yang dibutuhkan untuk mendukung teknik ini. Menurut Wijono dan Soedjono (1983: 14) ada dua macam perkakas yang digunakan, yaitu perkakas dasar dan perkakas pembantu. Perkakas dasar terdiri dari landasan untuk bekerja (marmer), palu dari kayu, pipa pelobang 2 mm dan 3 mm, jarum anyam kulit atau jarum anyam hias, penarik garis dengan pisaunya yang tajam, batu asah ameril, dan stampel hias dengan berbagai bentuk. Sedangkan perkakas pembantu terdiri dari stampel hias bentuk-bentuk lain atau khusus, mistar baja, roda rader untuk menghias sisi tepi, pisau kulit tahan karat, Sepons dan tempat air untuk membasahi kulit, dan alat-alat menggambar.

Menurut Wijono dan Soedjono (1983), langkah-langkah mengerjakan hiasan pada kulit adalah membasahi kulit, membuat gambar, menyetempel hiasan, menarik garik hiasan, menyetempel miring, dan mengecat atau mempernis.

Penjelasan dari langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membasahi kulit

Menurut Saraswati (1996: 10) membasahi kulit merupakan suatu tahap (fase) yang sangat penting dalam pekerjaan menggarap kulit. Dengan membasahi kulit, serat-serat kulit akan membesar dan kulit akan menjadi lunak. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Wijono dan Soedjono (1983: 16) dimana proses membasahi kulit merupakan proses yang penting karena dengan membasahi kulit maka akan membuat kulit menjadi lunak dan mudah untuk dibentuk. Proses penggerjaan dapat dimulai ketika permukaan kulit yang sudah dibasahi tadi kembali ke warna semula.

2. Membuat gambar

Membuat gambar yang akan kita pindahkan ke kulit adalah proses selanjutnya. Menurut Wijono dan Soedjono (1983: 17) rencana gambar dibuat dengan besar sebenarnya. Untuk pekerjaan stampel tidak perlu mencantoh gambar secara terperinci, cukup garis besar saja. Kemudian gambar yang sudah dibuat dipindahkan pada kertas kalkir dengan menggunakan pensil. Setelah itu gambar pada kertas kalkir tadi dipindahkan pada kulit yang sudah dibasahi dengan cara digambar kembali dengan menggunakan *ballpoint* kosong.

3. Menyetempel hiasan

Cara menyetempel hiasan pada kulit ada dua variasi yaitu dengan pukulan ringan atau keras dan dengan memegang alat stampel tegak lurus atau miring (Wijono dan Soedjono, 1983: 19). Setiap variasi akan memberikan efek yang berbeda pada kulit.

4. Menarik garis hiasan

Untuk memotong atau membuat irisan ornamen pada kulit (perhiasan, dekorasi) telah dikembangkan suatu jenis pisau khusus, yang disebut pisau penarik garis yang dapat diputar-putar. Dengan pisau ini dapat membuat garis membengkok atau melengkung dengan cara membuat gerakan memutar dengan pisau tersebut. Untuk ketebalan irisan yang dapat dibuat idealnya adalah setengah dari tebal kulit (Saraswati, 1996: 14).

5. Menyetempel miring

Menurut Wijono dan Soedjono (1983: 22) menyetempel miring adalah proses menekan sisi tepi keratan kebawah dengan alat stampel miring. Maka dengan begitu akan timbul relief. Bagian sisi yang tinggi dari stampel miring letaknya pada irisan kerat dan mengarah ke badan kita. Pemukulan stampel dapat dilakukan dengan tempo dan kekuatan yang tetap dan cepat. Stampel miring sendiri berpindah-pindah pada bagian lain keratan.

6. Mengecat dan mempernis

Pada proses mengecat harus dihindari mengecat seluruh permukaan kulit, karena akan merusak keaslian kulit (Wijono dan Soedjono, 1983: 23). Namun menurut Saraswati (1996: 20) hal ini akan menjadi lain apabila menggunakan cat

analin. Cat ini sangat kuat melekat pada pakaian dan tangan maka sedapat mungkin menggunakan sarung tangan karet ketika melakukan proses ini.

Dari berbagai pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa teknik *carving* pada kulit hanya dapat dikerjakan pada jenis kulit nabati. Tujuan dari teknik ini adalah untuk memberikan variasi atau keindahan yang menghasilkan ukiran pada kulit. Jenis perkakas yang digunakan dibedakan menjadi dua yaitu perkakas dasar yang terdiri dari landasan untuk bekerja (marmer), palu dari kayu, pipa pelobang 2 mm dan 3 mm, jarum anyam kulit atau jarum anyam hias, penarik garis dengan pisau yang tajam, batu asah ameril, dan stampel hias dengan berbagai bentuk. Sedangkan perkakas pembantu terdiri dari stampel hias bentuk-bentuk lain atau khusus, mistar baja, roda rader untuk menghias sisi tepi, pisau kulit tahan karat, Sepons dan tempat air untuk membasahi kulit, dan alat-alat menggambar. Adapun langkah-langkah mengerjakan ukiran/hiasan pada kulit adalah membasahi kulit, membuat gambar, menyetempel hiasan, menarik garik hiasan, menyetempel miring, dan mengecat atau mempernis.

F. Kajian tentang Desain Produk

Secara etimologis, desain berasal dari kata *designo* yang merupakan bahasa Italia. Arti dari kata tersebut adalah gambar. Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk *school of design* pada tahun 1836. Makna baru tersebut dalam praktik sering dimaknai dengan *craft*. Berkat jasa Ruskin dan Morris (tokoh gerakan anti industri di Inggris pada abad

ke-19) kata desain diberi “bobot” yaitu *art* and *craft* yaitu paduan antara seni dan keterampilan (Ali Sulchan, 2011: 5).

Dalam proses mendesain atau menciptakan desain tertentu perlu memperhatikan unsur-unsur desain dan azas-azas desain. Unsur unsur desain menurut Kartika (2004: 40) terdiri dari, garis, bangun, tekstur dan warna. Berikut adalah penjelasannya :

1. Garis

Menurut Supriyono (2010: 58) garis merupakan jejak yang tidak memiliki kedalaman hanya memiliki ketebalan dan panjang. Ada berbagai macam variasi garis seperti garis lurus, garis lengkung, garis zigzag dan garis tak beraturan.

2. Bangun

Menurut Kartika (2004: 41) bangun adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur atau garis dan dibatasi oleh warna yang berbeda maupun oleh gelap terang atau karena adanya tekstur tertentu.

3. Tekstur

Menurut Supriyono (2010: 80) tekstur adalah nilai raba atau tingkat kasar maupun halusnya suatu permukaan benda. Tekstur sendiri terbagi menjadi dua yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Contoh tekstur nyata adalah kulit pohon yang bertekstur kasar atau kain yang bertekstur halus sedangkan contoh tekstur semu adalah berbagai tekstur yang tercetak pada selembar kertas misalnya tekstur bebatuan yang dicetak pada selembar kertas.

4. Warna

Menurut Sanyoto (2009: 11) warna merupakan getaran atau gelombang yang diterima penglihatan, warna juga dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif maupun psikologis sebagai bagian dari indera penglihatan.

Sedangkan menurut Susanto (2011: 102) desain merupakan rancangan, seleksi, aransemen dan menata dari elemen formal karya seni yang memerlukan pedoman azas-azas desain yaitu *unity, balance, dan rhythm*. Penjelasan tentang azas-azas desain tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Unity*

Unity atau kesatuan atau keutuhan menurut Djelantik (2004: 37) adalah keindahan dalam keseluruhan karya secara utuh yang tidak ada cacatnya dimana tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan serta terdapat hubungan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dan bagian tersebut saling mengisi hingga terjalin kekompakan.

2. *Balance*

Balance atau keseimbangan menurut Kartika (2004: 60) adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual maupun secara intensitas kekaryaan. Bobot itu sendiri ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsur yang dipertimbangkan.

3. Rhytm

Rhytm atau pengulangan menurut Supriyono (2010: 94) adalah pola yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Pengulangan itu sendiri dibagi menjadi dua yaitu repetisi (konsisten) dan variasi (berubah bentuk, ukuran dan posisi)

Istilah produk dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah *product* dalam bahasa Inggris. Istilah *product* dalam bahasa Inggris di masa sekarang sebenarnya berasal dari bahasa Inggris di masa pertengahan yang artinya adalah hasil pengadaan atau sesuatu yang dibuat. Istilah *product* sendiri berasal dari kata *productum* dalam bahasa Latin Medieval yang merupakan bentuk lampau dari kata *prdcere* yang artinya secara umum adalah membawa dan menghasilkan setiap hari. Maka secara umum produk dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dihasilkan dari suatu proses tertentu. Sesuatu itu sendiri bisa berbentuk nyata maupun tidak nyata dan cara yang digunakan untuk menghasilkan tidak dibatasi (Palgunadi, 2007:92)

Desain produk adalah suatu proses perencanaan atau proses desain yang dilakukan oleh perencana produk (*product designer*) untuk membuat suatu barang, dalam rangka memenuhi kebutuhan umat manusia menggunakan pendekatan yang bebas (Palgunadi,2007:93). Pendekatan yang digunakan pada Tugas Akhir Karya Seni ini adalah pendekatan kriya. Pendekatan kriya umumnya bertujuan untuk menciptakan suatu benda atau produk dengan bobot kriya atau *craft* yang tinggi sebagai contoh produk yang khas, unik, estetis dan etnik. Dalam menggunakan pendekatan ini perancang desain haruslah memiliki kehalusan rasa,

selera yang bagus, pemahaman budaya, dan kemampuan mengolah estetika, dan filsafat apabila perlu (Palgunadi, 2007: 263).

Selain menggunakan pendekatan kriya, dalam proses perencanaan produk ini digunakan juga aspek-aspek desain. Menurut Palgunadi (2008:391) aspek desain dapat juga didefinisikan sebagai suatu faktor, unsur, elemen, variabel maupun parameter yang mempunyai pengaruh dan harus diperhatikan, ditaati serta dipertimbangkan oleh perencana. Hasil analisis sejumlah aspek desain dan kesimpulan yang telah dibuat atas setiap aspek desain umumnya berbentuk pernyataan yang bisa bersifat kualitatif maupun kuantitatif, kesimpulan berupa pernyataan-pernyataan ini nantinya akan digunakan sebagai patokan atau acuan dalam pelaksanaan proses perencanaan.

Menurut Palgunadi (2008:422) aspek desain secara umum dapat dipilih menjadi beberapa kategori, dengan paparannya sebagai berikut :

1. Aspek-aspek disain yang berhubungan dengan berbagai hal yang bersifat filosofis dan mendasar, beserta jabarannya. Ini meliputi berbagai hal yang ada hubungannya dengan masalah-masalah inti dari suatu disain atau rencana (*design core*); yang umumnya berupa dasar pemikiran atau konsep utama dari sebuah disain.
2. Aspek-aspek disain yang berhubungan dengan berbagai hal yang bersifat sosial budaya dan lingkungan, beserta jabarannya. Ini meliputi berbagai hal yang ada hubungannya dengan kondisi sosial, budaya, adat, pranata, tradisi, religi, agama, tata krama, kebiasaan, geografis, lokasi, suku bangsa, ras, sejarah dan seterusnya.
3. Aspek-aspek disain yang berhubungan dengan berbagai hal yang bersifat perhitungan, teknis, logis, dan rasional, beserta jabarannya. Ini meliputi berbagai hal yang ada hubungannya dengan berbagai perhitungan, perkiraan, struktur, kekuatan fisik, antropometri, logika, rasionalisasi, ukuran/dimensi, dan seterusnya.
4. Aspek-aspek disain yang berhubungan dengan berbagai hal yang bersifat fisiologis, beserta jabarannya. Ini meliputi berbagai hal yang ada hubungannya dengan tubuh manusia (faal), ergonomi, kemampuan, keterampilan, keterbatasan, dan seterusnya.

5. Aspek-aspek disain yang berhubungan dengan berbagai hal yang bersifat psikologis, beserta jabarannya. Ini meliputi berbagai hal yang ada hubungannya dengan kondisi kejiwaan, dampak kejiwaan, baik yang dimiliki oleh manusia, maupun yang ditimbulkan oleh keberadaan suatu benda/produk pada suatu lingkungan tertentu.
6. Aspek-aspek disain yang berhubungan dengan berbagai hal yang bersifat rupa dan estetika, beserta jabarannya. Ini meliputi berbagai hal yang ada hubungannya dengan bentuk, warna, citra dan sebagainya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain produk adalah sebuah proses perencanaan yang dilakukan oleh perencana produk untuk membuat suatu barang yang berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan umat manusia. Dalam proses perancangan desain produk perlu memperhatikan elemen desain atau unsur-unsur desain yaitu garis, bangun, tekstur, dan warna. Selain memperhatikan unsur atau elemen desain juga perlu memperhatikan azas-azas desain yaitu *unity*, *balance*, dan *rhythm* serta dalam proses perencanaan perlu diperhatikan aspek-aspek desain yaitu antara lain aspek filosofis dan mendasar; aspek sosial budaya dan lingkungan; aspek perhitungan, teknis, logis dan rasional; aspek fisiologis; aspek psikologis; serta aspek rupa dan estetika.

G. Kajian tentang Ergonomi

Istilah ergonomi berasal dari bahasa latin yaitu “*ergon*” dan “*nomos*” (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, managemen dan desain atau perancangan. Ergonomi juga berkenaan dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan (Kristanto dan Dianasa, 2011: 79). Menurut Sutalaksana (1979) ergonomi adalah ilmu yang

menemukan dan mengumpulkan informasi tentang tingkah laku, kemampuan, keterbatasan, dan karakteristik manusia untuk perancangan mesin, peralatan, sistem kerja, dan lingkungan yang produktif, aman, nyaman, dan efektif bagi manusia. Sedangkan menurut Tarwaka dkk (2004: 7) ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyerasikan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun saat istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan fisik dan mental manusia, sehingga kualitas hidup manusia menjadi lebih baik secara keseluruhan.

Dari berbagai pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa ergonomi merupakan ilmu yang menemukan dan mengumpulkan informasi tentang tingkah laku, kemampuan, keterbatasan, dan karakteristik manusia untuk perancangan mesin, peralatan, sistem kerja, dan lingkungan yang produktif, aman, nyaman, dan efektif bagi manusia sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup manusia secara keseluruhan. Ergonomi sangat berkaitan erat dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

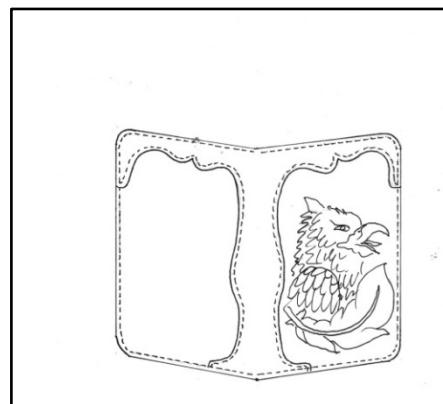
Menurut Gustami (2007: 329) metode penciptaan karya seni dibagi kedalam tiga tahapan. Tahapan dalam penciptaan karya seni yang pertama adalah eksplorasi, tahap ini meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi masalah dan perumusan masalah. Tahapan yang kedua adalah tahapan perancangan, dalam tahapan ini perolehan hasil butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan ke dalam bentuk visual yaitu sket alternatif yang kemudian dipilih sket terbaik sebagai acuan dalam proses perwujudan. Tahapan yang terakhir adalah tahapan perwujudan, tahapan ini berisi proses yang bermula dari pembuatan model sesuai dengan sket atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.

A. Eksplorasi

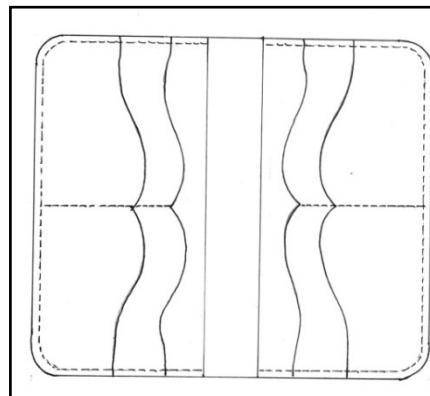
Tahapan eksplorasi adalah tahapan awal yang berisi penggalian informasi, pengumpulan data serta referensi terkait yang keseluruhannya akan digunakan sebagai dasar perancangan (Gustami, 2007: 329). Dalam tahapan ini saya mengumpulkan data tentang Elang Jawa, karena saya memilih Elang Jawa sebagai ornamen dalam produk saya. Segala hal yang terkait dengan Elang Jawa baik dari karakteristik dari Elang Jawa itu sendiri bahkan hingga data tentang habitat Elang Jawa saya kumpulkan dan saya pelajari. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan juga observasi langsung di Kebun Binatang Gembira Loka.

Studi pustaka adalah kegiatan mempelajari tentang Elang Jawa dan burung-burung pemangsa, segala hal terkait anatomi, karakteristik, dan ekosistem pun dipelajari. Observasi untuk menambah pengetahuan lebih tentang Elang Jawa khususnya anatomi dilakukan di Kebun Binatang Gembira Loka. Kegiatan Observasi dilakukan di Kebun Binatang Gembira Loka karena Elang Jawa merupakan hewan langka dan dilindungi yang tidak mudah dijumpai di alam liar maupun dilingkungan.

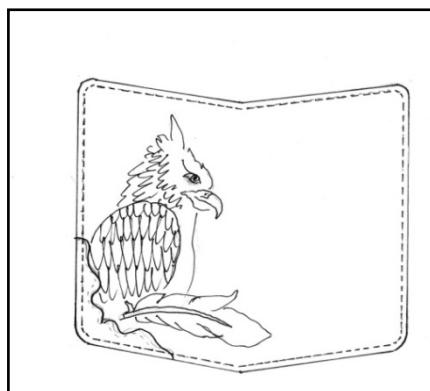
Setelah semua data dan informasi sudah diperoleh maka selanjutnya adalah eksplorasi sket untuk produk. Penggerjaan sket dilakukan secara manual pada kertas A4 dengan menggunakan *drawing pen*. Sket yang dibuat adalah tas pria, tas wanita, dompet dan belt. Dalam proses pembuatan sket yang semua berjumlah tiga puluh dua sket, kemudian dipilihlah delapan sket yang akan direalisasikan dalam bentuk produk. Berikut adalah sket terpilih:



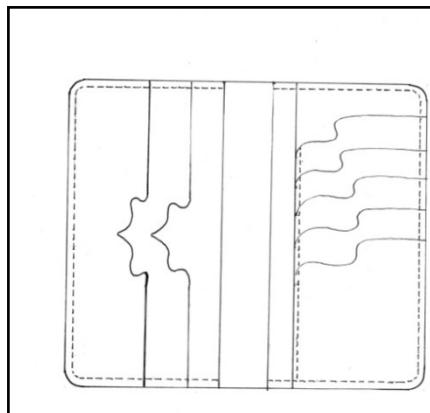
Gambar 3: Sket terpilih *long wallet (exterior)*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



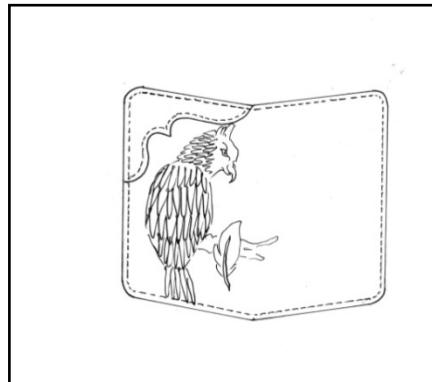
Gambar 4: Sket terpilih *long wallet (interior)*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



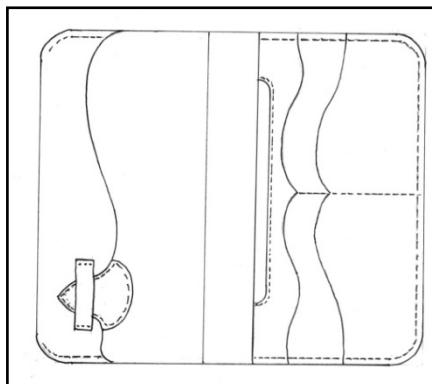
Gambar 5: Sket terpilih *long wallet (exterior)*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



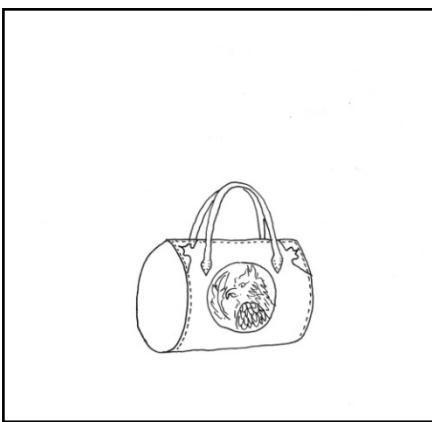
Gambar 6: Sket terpilih *long wallet (interior)*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



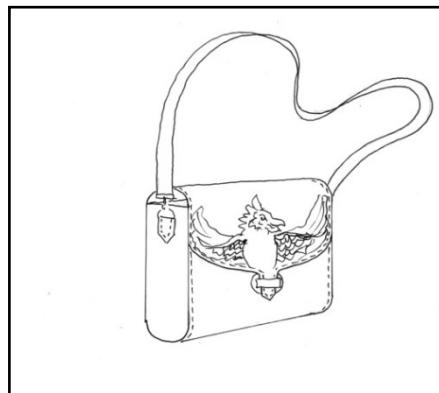
Gambar 7: Sket terpilih *long wallet (exterior)*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



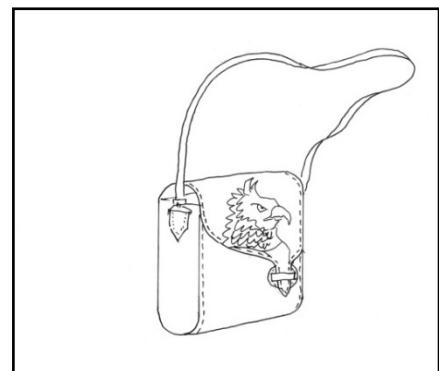
Gambar 8: Sket terpilih *long wallet (interior)*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)



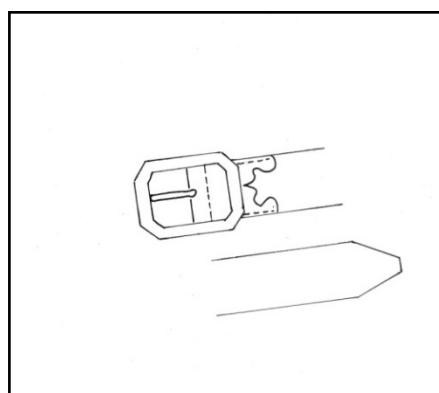
Gambar 9: Sket terpilih *oval hand bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



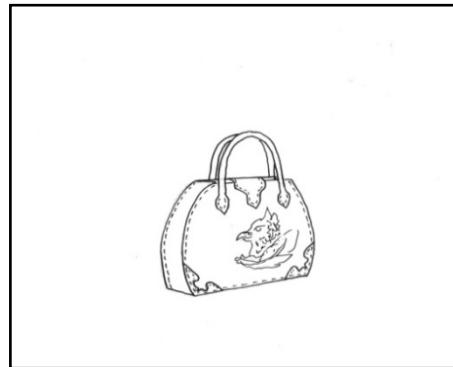
Gambar 10: Sket terpilih *medium shoulder bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



Gambar 11: Sket terpilih *mini shoulder bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



Gambar 12: Sket terpilih ikatpinggang
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



Gambar 13: Sket terpilih *medium hand bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)

B. Perancangan

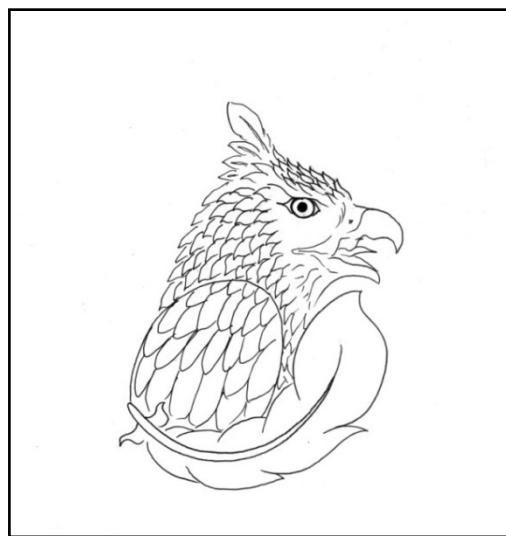
Perancangan adalah tahapan selanjutnya setelah tahap eksplorasi. Dalam tahapan ini penulis merancang atau mendesain produk yang akan diwujudkan nantinya. Acuan dari pembuatan desain ini adalah berasal dari sket terpilih pada tahapan eksplorasi.

Istilah desain baru populer sekitar tahun 1970-an sebagai peng-indonesiaan kata inggris *design*. Peng-indonesiaan tersebut merupakan usaha pembedaan dari kata rancangan yang diterapkan oleh pemerintah sejak tahun 1970-an dengan pengertian generiknya, misalnya dalam penamaan Dewan Perancang Nasional, Badan Perancang Nasional. Kata perancangan kemudian mengalami penyempitan makna dengan munculnya kata rancang bangun (Sachari dan Sunarya, 2001: 14).

Dalam dunia seni rupa di Indonesia, kata desain kerap kali dipadankan dengan: reka bentuk, reka rupa, tata rupa, perupaan, anggitan, rancangan, rancang bangun, gagas rekayasa, perencanaan, kerangka, sketsa ide, gambar, busana, hasil keterampilan, karya kriya, kriya, teknik presentasi, penggayaan, komunikasi rupa, denah, layout, ruang (interior), benda yang bagus, pemecahan masalah rupa, seni

rupa, susunan rupa, tata bentuk, tata warna, ukiran, motif, ornamen, grafis, dekorasi, (sebagai kata benda) atau menata, mengkomposisi, merancang, merencana, menghias, memadu, menyusun, mencipta, berkreasi, menghayal, merenung, menggambar, meniru gambar, menjiplak gambar, melukiskan, menginstalasi, menyajikan karya (sebagai kata kerja) dan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan merancang dalam arti luas (Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, 2002:2).

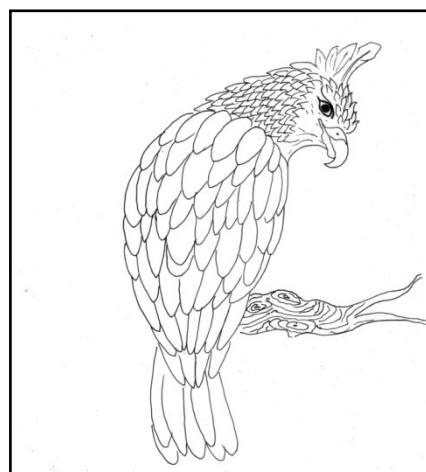
Pada Tugas Akhir Karya Seni ini proses desain dibagi menjadi dua yaitu desain ornamen dan gambar kerja. Desain ornamen pada setiap produk telah dideformasi sehingga mengalami penyederhanaan bentuk, namun tetap tidak menghilangkan karakter dari Elang Jawa. Berikut adalah gambar dari desain ornamen dan gambar kerja:



Gambar 14: Ornamen pada *long wallet* 1
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



Gambar 15: Ornamen pada *long wallet* 2
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



Gambar 16: Ornamen pada *long wallet* 3
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



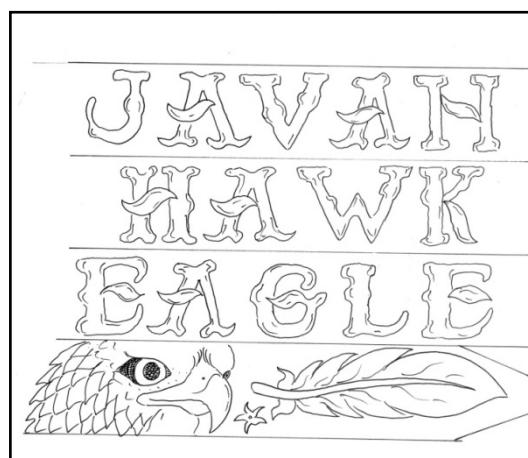
Gambar 17: Ornamen pada *oval hand bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



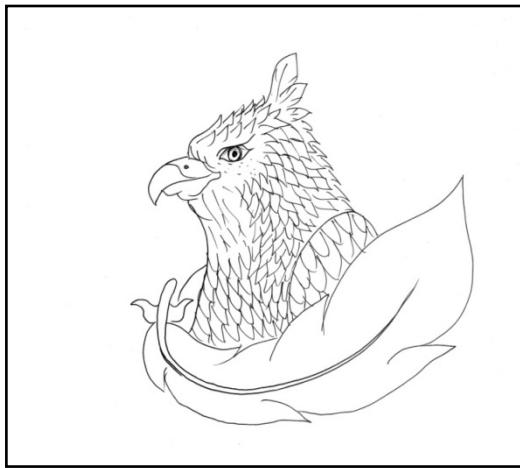
Gambar 18: Ornamen pada *medium shoulder bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



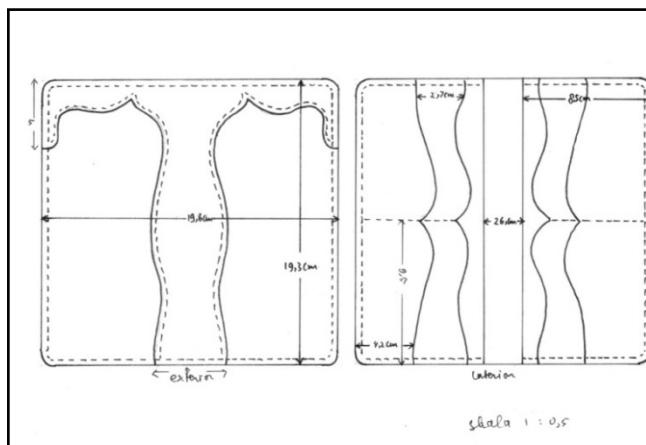
Gambar 19: Ornamen pada *mini shoulder bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



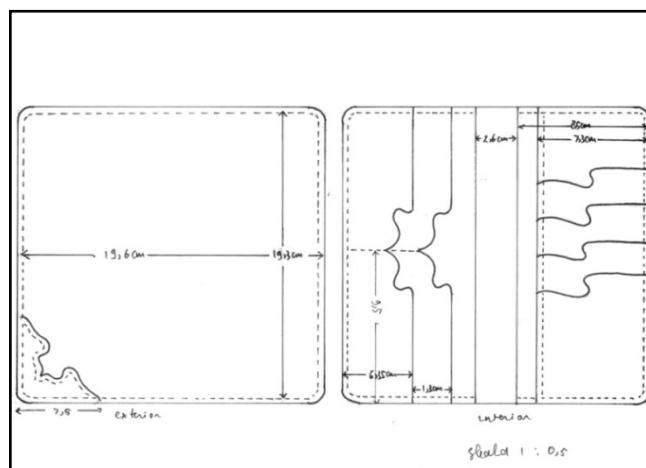
Gambar 20: Ornamen pada belt
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



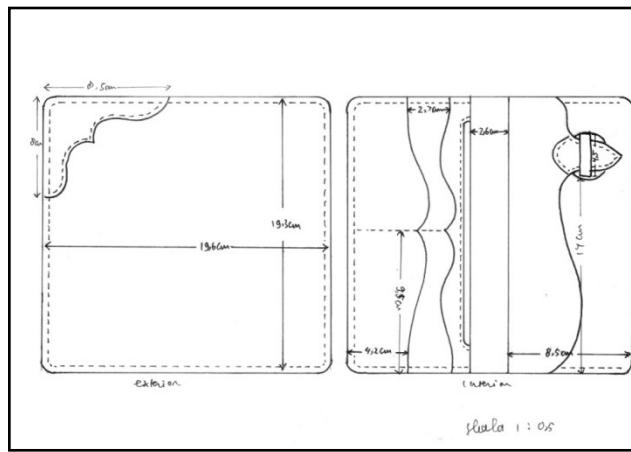
Gambar 21: Ornamen pada *medium hand bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



Gambar 22: Gambar kerja *long wallet 1 (exterior & interior)*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)

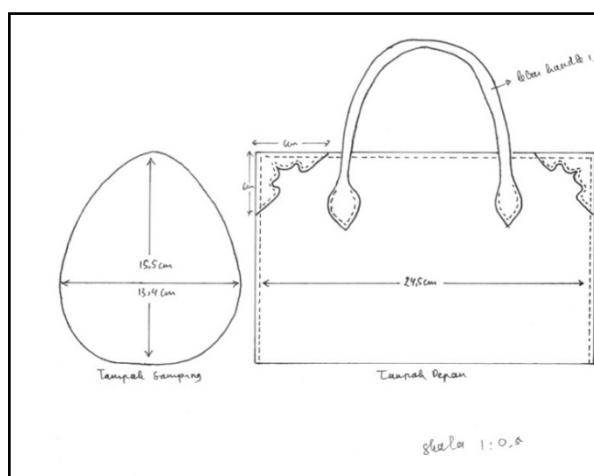


Gambar 23: Gambar kerja *long wallet 2 (exterior & interior)*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)

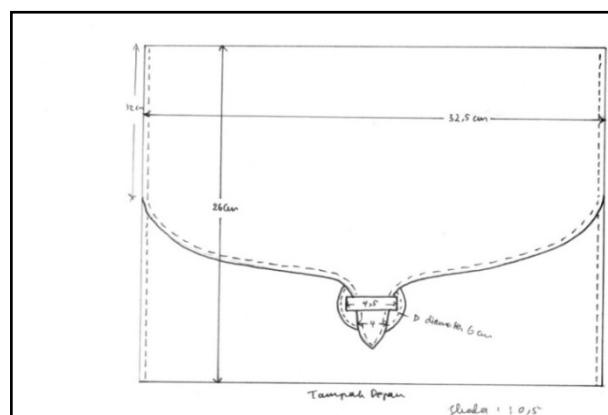


Gambar 24: Gambar kerja *long wallet 3 (exterior & interior)*

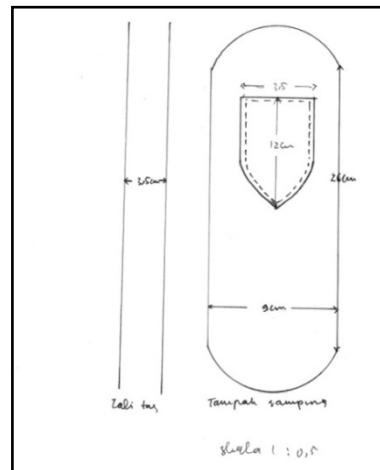
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



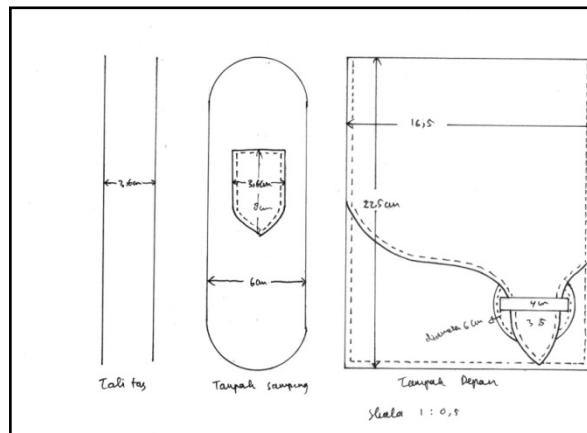
Gambar 25: Gambar kerja *oval hand bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



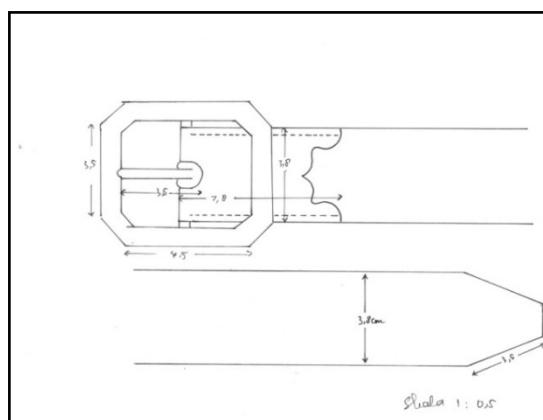
Gambar 26: Gambar kerja *medium shoulder bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



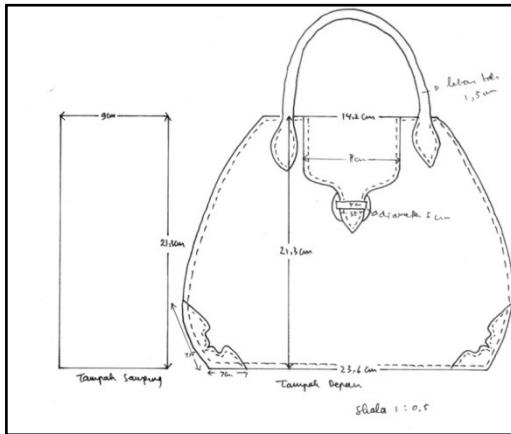
Gambar 27: Gambar kerja *medium shoulder bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret2016)



Gambar 28: Gambar kerja *mini shoulder bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)



Gambar 29: Gambar kerja *belt*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)



Gambar 30: Gambar kerja *medium hand bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel , Maret 2016)

C. Perwujudan

Menurut Gustami (2007: 333) perwujudan yaitu tahap pengalihan dari gagasan yang merujuk pada sketsa alternatif menjadi bentuk karya seni yang dikehendaki. Jadi perwujudan adalah proses dimana membuat karya sesuai dengan desain yang sudah ada. Segala hal terkait dengan ukuran bentuk dan ornamen mengacu pada desain awal, namun tidak menutup kemungkinan karya yang sudah terwujud akan sedikit berbeda dengan desain awal. Hal tersebut dikarenakan desain awal tidak dapat diwujudkan maupun mengganggu kenyamanan ketika karya akan difungsikan.

Dalam proses perwujudan ada beberapa alat dan bahan yang digunakan. Alat dan bahan adalah sebagai berikut:

a. Alat

Alat disini adalah segala perlengkapan yang digunakan untuk mendukung proses berkarya. Adapun alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) *Sponge*

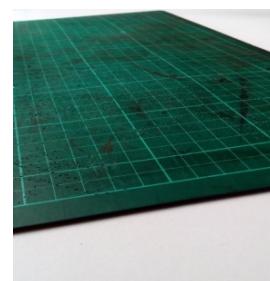
Sponge disini berfungsi untuk mengusapkan air pada kulit. *Sponge* jenis apa saja dapat digunakan.



Gambar 31: *Sponge dan Tempat Air*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

2) *Cutting Matt*

Cutting matt adalah alas untuk memotong kulit. *Cutting matt* sendiri memiliki banyak ukuran, namun saya menggunakan ukuran A3. Dengan menggunakan alas ini ketajaman dari mata *cutter* akan bertahan lebih lama, karena sifat *cutting matt* yang bertekstur seperti karet.

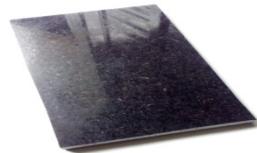


Gambar 32: *Cutting matt*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

3) Marmer

Marmer adalah salah satu jenis batuan yang cukup keras dan biasa digunakan untuk membuat meja maupun lantai bangunan. Fungsi marmer disini berbeda, yaitu sebagai alas ketika proses *carving* berlangsung. Marmer baik digunakan sebagai alas

karena ketika proses *carving* dilakukan maka membutuhkan alas yang cukup keras dan bersih.



Gambar 33: Marmer
(Sumber : Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

4) *Hole punch*

Alat ini merupakan alat pembolong untuk kulit. Lubang yang dihasilkan tergantung dari ukuran pelubang itu sendiri.



Gambar 34: *Hole Punch*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

5) *Diamond Hole Punch*

Alat ini adalah pelubang untuk menjahit kulit, jadi sebelum kulit disatukan untuk dijahit maka alat ini berguna sebagai alat untuk melubangi kulit, agar proses menjahit dapat dengan mudah dilakukan. Alat ini sendiri memiliki berbagai ukuran jarak antar lubang disini saya menggunakan jarak 4mm. Selain itu juga mata

dari pelubang ini memiliki berbagai pilihan, disini saya memilih menggunakan pelubang dengan mata dua.



Gambar 35: *Diamond Hole Punch*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

6) *Beveller*

Alat ini merupakan alat yang menyerupai pisau namun dengan mata pisau yang kecil. Fungsi dari alat ini sendiri adalah sebagai alat untuk merapikan bagian pinggiran kulit sebelum diampelas.



Gambar 36: *Beveller*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

7) *Cutter*

Cutter adalah alat untuk memotong kulit. Dalam hal ini *cutter* haruslah terjaga ketajamannya, karena untuk memotong kulit membutuhkan ketelitian dan membutuhkan dukungan dari tajamnya *cutter* agar proses memotong kulit tidak tersendat atau terganggu.



Gambar 37: *Cutter*
 (Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

8) *Modeller*

Alat ini adalah merupakan alat yang menyerupai pen, namun memiliki dua mata, yang pertama adalah mata yang tajam seperti jarum dan yang kedua adalah seperti mata penanamun tidak mengeluarkan tinta. Fungsi dari alat ini adalah untuk memindahkan pola ke kulit baik pola potongan maupun ornamen yang akan di *carving* pada kulit.



Gambar 38: *Modeller*
 (Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

9) Palu

Palu disini sebagai alat untuk mengetuk *stamp* pada saat proses *carving* dilakukan. Palu yang digunakan adalah palu kayu karena untuk menghindari kerusakan pada *stamp* dan tekanan yang terlampaui keras pada kulit apabila menggunakan palu besi.



Gambar 39: Palu
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

10) *Stamps*

Stamps adalah alat-alat yang menyerupai stempel atau cap dari bahan logam yang berfungsi vital pada proses *carving*, karena alat ini berfungsi sebagai alat untuk memberikan efek tiga dimensi atau menenggelamkan permukaan kulit dan juga berfungsi sebagai pemberi tekstur pada kulit.



Gambar 40: *Stamps*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

11) *Wing devider*

Alat ini berfungsi sebagai pemberi tanda pada saat ingin memberi lubang pada kulit. Selain itu alat ini juga berfungsi sebagai alat untuk memberi aksen garis.



Gambar 41: *Wing devider*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

12) *Swivel Knife*

Alat ini merupakan pisau yang memiliki pegangan yang dapat berputar. Sehingga dengan alat ini proses penyayatan kulit dapat dilakukan dengan mudah.



Gambar42: *Swivel knife*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

13) Gunting benang

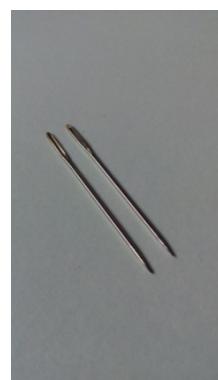
Alat ini adalah gunting yang berfungsi khusus untuk menggunting benang.



Gambar 43: Gunting benang
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

14) Jarum

Jarum adalah alat untuk menjahit kulit. Namun tentu saja perlu menggunakan benang, jarum yang digunakan berjumlah dua buah karena teknik menjahit kulit yang digunakan adalah teknik menyilang.



Gambar 44: Jarum
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

15) *Slicker*

Alat ini merupakan alat yang berfungsi sebagai penggosok bagian pinggir kulit dalam proses *finishing*. Alat ini terbuat dari kayu sonokeling dan berulir.



Gambar 45: *Slicker*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

b. Bahan

Bahan dalam hal ini adalah segala material yang digunakan untuk proses berkarya, baik material pokok maupun material pendukung. Adapun bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Kertas magra

Kertas magra adalah kertas yang memiliki permukaan putih mengkilap dan permukaan sebaliknya agak kasar berwarna abu-abu. Pola dari produk dibuat pada kertas ini, karena tekstur dan kekuatan kertas yang cocok.



Gambar 46: Kertas magra
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

2) Kulit Nabati

Kulit nabati adalah bahan atau material pokok dalam kriya kulit ini. Dalam hal ini kulit yang saya gunakan memiliki dua jenis ketebalan yaitu yang memiliki ketebalan kurang lebih 3mm dan yang memiliki ketebalan 1,5mm. Kulit dengan ketebalan 3mm adalah kulit yang akan *dicarving*, sedangkan kulit yang memiliki ketebalan 1,5mm digunakan sebagai *interior* pada dompet serta hiasan ataupun *handle* pada *hand bag*.



Gambar 47: Kulit nabati
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

3) Amplas

Amplas adalah kertas yang memiliki permukaan kasar, amplas digunakan untuk menghaluskan pinggiran dan belakang kulit.



Gambar 48: Amplas
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

4) Lem adhesive

Lem adhesive adalah lem yang khusus digunakan pada media kulit. Fungsi lem ini adalah untuk merekatkan kedua permukaan kulit.



Gambar 49: Lem adhesive
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

5) Artificial sinew (polyester)

Artificial sinew adalah benang yang terbuat dai polyester. Fungsi benang ini adalah untuk menjahit kulit. Pemilihan warna

benang adalah natural karena menyesuaikan warna pada produk yaitu warna klasik.



Gambar50: *Artificial sinew (polyester)*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

6) *Burnishing Gum*

Burnishing gum adalah bahan untuk *finishing* bagian pinggiran dan belakang kulit. Efek yang dihasilkan adalah mengkilap namun tidak berwarna (*clear*).



Gambar51: *Burnishing gum*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

7) *Acrylic Laquer*

Acrylic laquer adalah bahan finishing yang digunakan pada permukaan kulit sebagai *resistor* atau pencegah maupun

penghambat masuknya warna pada kulit saat proses pewarnaan. Sehingga warna yang dihasilkan adalah bagian yang tenggelam akan lebih gelap dibanding bagian permukaannya.



Gambar52: *Acrylic laquer*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

8) *Antique dye*

Antique dye adalah pewarna khusus untuk kulit nabati. Penggunaan pewarna ini adalah pada kulit yang sudah dicarving, dengan menggunakan pewarna ini maka gelap terang akan muncul. Sehingga kesan tiga dimensi akan lebih terlihat. Warna yang saya pilih adalah warna *mahogany* hasil dari pewarnaan ini adalah warna yang coklat kemerah-merahan.



Gambar53: *Antique dye*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

c. Proses Berkarya

Setelah alat dan bahan telah siap, proses selanjutnya ialah kegiatan mewujudkankarya atau bisa disebut juga proses berkarya. Proses berkarya dilakukan satu persatu sesuai dengan tahapan. Berikut adalah tahapan dalam proses berkarya:

1) Menyiapkan desain dan pola

Langkah yang paling pertama adalah kita harus siap dengan pola atau desain. Desain disini adalah desain untuk produk baik itu tas, dompet ataupun *belt*. Apabila desain sudah siap maka selanjutnya adalah membuat pola dari kertas marga sesuai dengan ukuran sebenarnya. Setelah itu menyiapkan ornamen Elang Jawa yang akan di *carving* pada kulit.



Gambar 54: Pola
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

2) Memindahkan pola ke kulit

Langkah selanjutnya adalah memindahkan pola dari kertas marga ke kulit menggunakan benda yang berujung tajam.

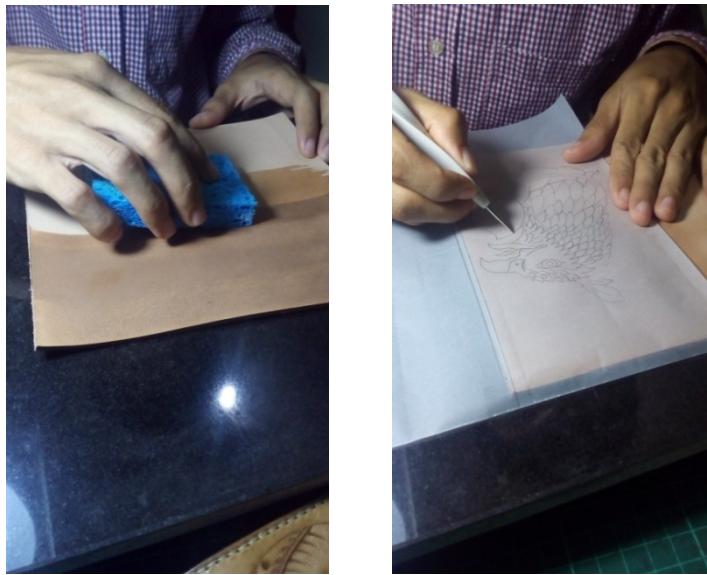
Kemudian bekas goresan pada kulit menjadi panduan kita untuk memotong kulit.



Gambar 55: Proses memindahkan pola ke kulit
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

3) Memindahkan ornamen yang akan di *carving*

Proses ini juga disebut *tracing* yaitu menjiplak ornamen yang sudah kita buat pada kertas kalkir dengan menggunakan *modeller*. Sebelum ornamen dijiplak, kulit terlebih dahulu dibasahi menggunakan air. Agar tidak terlalu basah dan dapat mengontrol seberapa air yang ingin diberikan pada kulit maka menggunakan busa atau spons. Setelah dibasahi dengan spons, kulit akan basah dan warnanya gelap. Untuk menjiplak menggunakan *modeller* tunggu sampai dengan kulit yang basah tadi kembali ke warna semula kulit yang belum basah.



Gambar 56: Proses membasahi kulit dengan *sponge* (kiri)
Proses *tracing* (memindahkan gambar pada kulit) (kanan)

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

4) Menyayat kulit dengan *swivel knife*

Menyayat kulit dengan *swivel knife/cutter* adalah bagian dimana hasil tekanan daripada *modeller/ballpoint* pada langkah sebelumnya disayat dengan menggunakan *swivel knife*. Hasil dari penggerjaan pada langkah ini adalah sayatan-sayatan sesuai dengan gambar. Penggerjaan pada bagian ini harus sangat hati-hati karena tidak boleh menekan *swivel knife* terlalu kuat karena dapat mengakibatkan kulit terpotong atau sayatan menembus bagian bawah kulit. Oleh sebab itu maka dalam teknik carving akan dibutuhkan kulit yang cukup tebal agar hasilnya baik.



Gambar 57: Hasil dari penggerjaan menyayat dengan *swivel knife*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

5) Menstempel/menatah

Pada bagian ini penggerjaan berupa menatah/men-*carving* dengan *stamp* yang sesuai dengan alur dari sayatan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Setiap sayatan akan ditatah dengan tujuan menimbulkan tekstur dan membuat permukaan kulit menjadi tiga dimensi.



Gambar 58: Proses mencarving(kiri)
Hasil akhir sesudah proses mencarving(kanan)
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

6) Pewarnaan

Setelah bagian menatah selesai, selanjutnya adalah memberikan warna guna memberikan gelap terang agar permukaan kulit akan semakin terlihat tiga dimensi. Sebelum pewarnaan dilakukan terlebih dahulu kulit diberi *acrylic laquer* dengan tujuan mengurangi penetrasi dari pewarna. Pada proses pewarnaan ini digunakan pewarnaan dengan teknik antik yang memberikan kesan klasik.



Gambar 59: Proses memberi *acrylic* (kiri)
Hasil pewarnaan (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

7) Menjahit bagian hiasan pada *cover*

Sebelum bagian *interior* dan *exterior* disatukan atau dijahit bersama, maka hiasan pada bagian cover di jahit terlebih dahulu.



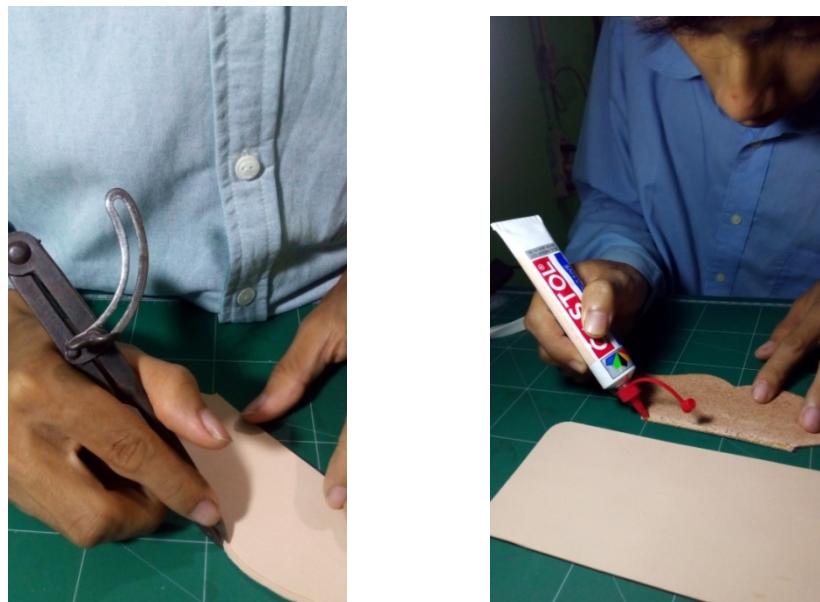
Gambar 60: Menjahit bagian hiasan pada *cover*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

8) Menjahit bagian *interior*

Pada proses ini pertama-tama sebelum menjahit bagian *interior* adalah menyiapkan atau memotong kulit untuk bagian itu sendiri. Kemudian mem-*finishing* bagian belakang dan pinggiran kulit yang akan digunakan sebagai slot kartu. Kemudian memberi garis tepi pada pinggiran untuk memberikan aksen pada slot kartu yang telah dibuat. Langkah selanjutnya dalam proses ini adalah memberikan lem perekat pada masing-masing permukaan kulit bagian belakang, kemudian diberikan garis sebagai penanda untuk proses pelubangan kulit yang akan digunakan sebagai tempat jahitan.



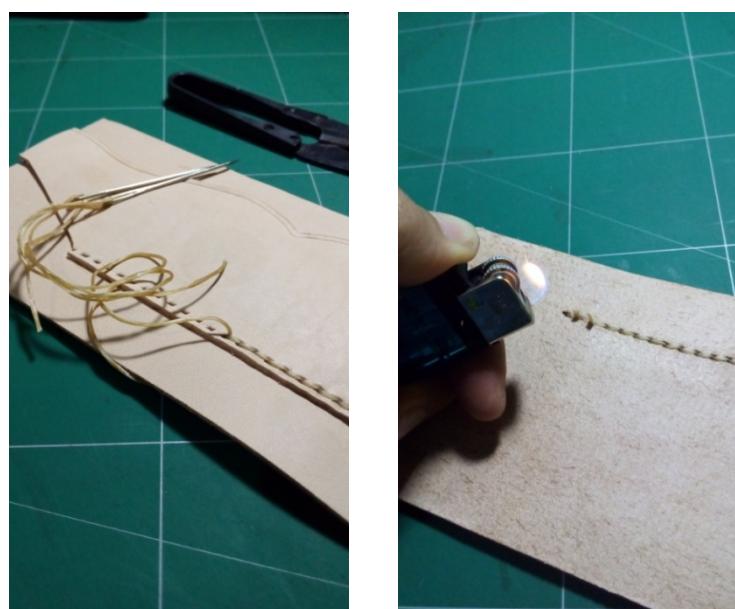
Gambar 61: Proses memotong kulit (kiri)
Proses memberi *burnishing gum* (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)



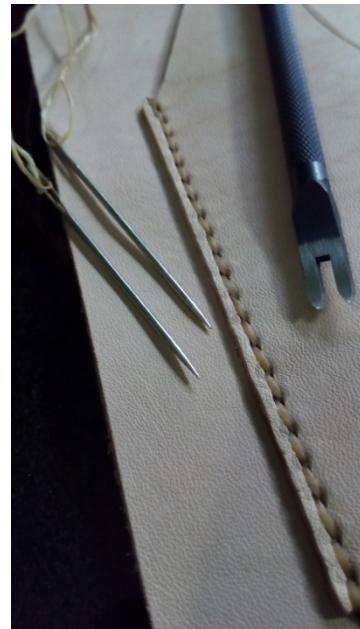
Gambar 62: Proses memberi aksen garis (kiri)
Proses pemberian lem (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)



Gambar 63: Proses menanda sebagai panduan (kiri)
Melubangi kulit yang sudah diberi tanda (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)



Gambar 64: Proses menjahit bagian interior (kiri)
Proses membakar ujung jahitan agar rapi (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)



Gambar 65: Hasil jahitan pada bagian *interior*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

9) Menyatukan seluruh bagian (*exterior* dan *interior*)

Pada bagian ini setiap *parts* disatukan dan ditempatkan sesuai dengan desain awal. Menjahit dilakukan menggunakan dua buah jarum dan dibuat menyilang agar jahitan kuat dan rapi



Gambar 66: Menjahit semua bagian dompet
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

10) *Finishing*

Dalam proses *finishing* pertama-tama yang dilakukan adalah merapikan bagian tepi atau pinggiran menggunakan *beveller*. Setelah selesai pinggiran yang telah dirapikan tadi kemudian diamplas menggunakan kertas amplas dengan tujuan membuat permukaannya menjadi sama rata. Setelah proses tersebut dilakukan maka langkah selanjutnya adalah pemberian cairan *burnishing gum* pada bagian pinggiran yang telah diamplas tersebut. Setelah menunggu beberapa saat, pinggiran tadi digosok menggunakan *slicker*. Langkah ini merupakan langkah akhir yang bertujuan untuk memberikan efek mengkilap pada pinggiran kulit.



Gambar 67: Merapikan pinggiran menggunakan *beveller*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)



Gambar 68: Proses pengamplasan bagian pinggir (kiri)

Proses memberikan *burnishing gum* (kanan)

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)



Gambar 69: Proses mengkilapkan pinggiran menggunakan *slicker*

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

BAB IV

HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Karya

Pada penciptaan karya kriya kulit dengan teknik carving menghasilkan delapan buah karya yang terdiri dari tiga buah dompet panjang, satu buah belt, dua buah tas selempang pria dan dua buah tas wanita. Pada setiap karya memiliki desain yang berbeda-beda karena setiap produknya memiliki kegunaan yang berbeda-beda. Semua bahan yang digunakan dalam produk kulit ini merupakan jenis kulit sapi yang telah tersamak nabati dan semua aksesoris yang digunakan berbahan kuningan kecuali magnet dan risleting.

Ornamen yang digunakan dalam setiap produk adalah ornamen burung Elang Jawa yang mana dalam kepercayaan Jawa sendiri Elang Jawa menjadi mitos yaitu burung Garuda, yang merupakan kendaraan Dewa Wisnu dalam kisah pewayangan. Namun ornamen Elang Jawa yang digunakan pada produk kriya ini sendiri telah dideformasi untuk mencapai bentuk terbaik. Dalam penciptaan ornamen pada produk kulit menggunakan teknik *carving*, proses *carving* dikerjakan menggunakan *stamp* dan *swivel knife*, sedangkan proses pewarnaan menggunakan *antique dye* sehingga menghasilkan kesan antik dan klasik.

1) *Long Wallet*



Gambar 70: *Long Wallet* 1
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)



Gambar 71: *Long Wallet* 1 dengan tali
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya pertama adalah dompet pria. Ukuran dari dompet pria ini dalam kondisi terlipat adalah 19,3cm x 9,4cm. Bagian dalam dompet terdiri dari tiga tempat penyimpanan uang dan delapan ruang penyimpanan kartu.

Dompet ini merupakan dompet yang dirancang khusus bagi para *bikers* atau orang yang senang berkendara. Dompet ini dilengkapi dengan tali panjang yang dapat dikaitkan pada *belt*. Proses penggerjaan dompet ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

2) Long Wallet 2



Gambar 72: *Long Wallet 2*
 (Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya kedua adalah dompet yang dapat digunakan oleh pria maupun wanita. Ukuran dari dompet ini dalam kondisi terlipat adalah 19,3cm x 9,4cm. Bagian dalam dompet terdiri dari sembilan ruang penyimpanan kartu, tiga ruang penyimpanan uang dan satu ruang penyimpanan serbaguna. Proses penggerjaan dompet ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang

dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

3) *Long Wallet 3*



Gambar 73: *Long Wallet 3*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya ketiga ini berupa dompet panjang, yang dapat digunakan baik oleh wanita maupun pria. Ukuran dari dompet ini dalam kondisi terlipat adalah 19,3cm x 9,4cm. Bagian dalam dompet terdiri dari empat ruang penyimpanan kartu, satu tempat penyimpanan koin dan tiga ruang penyimpanan uang. Proses penggerjaan dompet ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

4) *Oval Handbag*

Gambar 74: *Oval Handbag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya keempat adalah tas wanita (*handbag*), karya ini memiliki ukuran 24,5cm x 15,5cm. Tas ini dilengkapi dengan satu ruang penyimpanan yang dapat diakses dengan mudah menggunakan risleting namun dapat dengan aman digunakan sebagai ruang penyimpanan untuk keperluan saat menghadiri acara tertentu. Proses penggerjaan tas ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

5) *Medium Shoulder Bag*



Gambar 75: *Medium Shoulder Bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya kelima ini adalah tas selempang pria, tas ini berukuran 32cm x 21cm sedangkan lebar tas atau ruang tas sendiri adalah 10cm. Tas ini dilengkapi dengan satu ruang penyimpanan. Untuk akses membuka maupun menutup tas diberi kuncian sederhana yang dapat dengan mudah digunakan. Proses penggerjaan tas ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

6) *Mini Shoulder Bag*



Gambar 76: *Mini Shoulder Bag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya keenam ini adalah tas selempang kecil bagi pria, ukuran tas ini adalah 17,5cm x 20cm. Lebar ruang dari tas ini adalah 9cm. Tas ini dilengkapi dengan satu ruang penyimpanan. Untuk akses membuka maupun menutup tas diberi kuncian sederhana yang dapat dengan mudah digunakan. Proses penggerjaan tas ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

7) *Belt*

Gambar 77:*Belt*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya ketujuh ini adalah *belt* bagi pria, *belt* ini memiliki panjang 100cm dan lebar 3,8cm. Pada badan *belt* terdapat ornamen dan tulisan “JAVAN HAWK EAGLE” yang artinya adalah Elang Jawa. *Belt* ini dapat digunakan oleh pria khususnya pria dewasa dengan gaya busana *westren*. Dengan menggunakan *belt* ini akan menunjang penampilan mereka. Proses penggeraan *belt* ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

8) *Medium Handbag*



Gambar 78: *Medium Handbag*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya kedelapan atau terakhir ini adalah tas wanita (*handbag*), ukuran dari tas ini adalah 27cm x 21,5cm. Sedangkan lebar ruang adalah 12cm. Untuk menunjang kenyamanan dalam penggunaannya maka *handle* dari tas dibuat bulat, dengan pertimbangan agar nyaman saat digenggam oleh pemakainya. Tas ini memiliki desain yang unik dimana bentuk tas tidak seperti tas kebanyakan, selain itu pada kedua bagian sudut bawah tas juga terdapat hiasan.

Tas ini sangat cocok digunakan pada berbagai kesempatan, seperti pesta maupun sekedar bepergian. Bagi para kaum wanita tas ini akan sangat membantu karena dengan tas ini, semua keperluan dan perlengkapan sehari-hari wanita dapat tersimpan didalam tas. Meskipun tas ini berukuran tidak terlalu besar namun tas ini dapat menyimpan barang cukup banyak, karena lebar dari tas ini cukup besar.

B. Pembahasan

1. Long Wallet 1



Gambar 79: *Long Wallet 1* saat digenggam
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Dompet ini diberi ornamen Elang Jawa yang seolah-olah sedang berteriak, sehingga memberikan kesan gagah. Saat dibawa dompet dapat dengan mudah dan nyaman ketika digenggam, baik apabila ketika akan diambil dari dalam saku maupun ketika membawa dompet tanpa menyimpannya di saku. Dengan kemudahan dan kenyamanan ini akan mendukung setiap aktivitas keseharian. Dompet ini sangat cocok untuk para pria baik dewasa maupun pria muda. Dengan dompet ini akan mendukung para pria yang ingin tampil dengan gaya yang klasik namun tetap unik dan menarik. Warna yang antik menguatkan kesan klasik pada dompet. Ditunjang dengan *accecories* kuningan dan tali yang dapat dikaitkan pada *belt* menambah kesan menarik.



Gambar 80: *Bikers Long Wallet 1* saat dikaitkan pada *belt*
 (Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

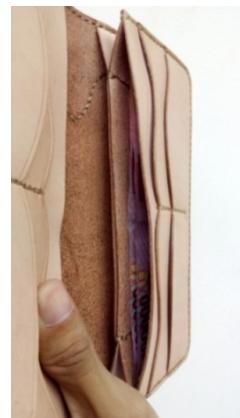
Dompet ini sangat mendukung bagi para pria penggemar motor yang menyukai kegiatan berkendara, karena dengan dompet ini akan menambah kesan maskulin dan dompet ini juga dapat disimpan pada saku celana bagian belakang. Meskipun dompet disimpan pada saku celana bagian belakang namun dompet tetap aman karena dompet memiliki tali yang dapat dikaitkan dari dompet ke *belt*.



Gambar 81: Kartu yang disimpan di ruang penyimpanan kartu
 (Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Semua jenis kartu dapat disimpan aman pada masing-masing ruang penyimpanan kartu. Meskipun dompet ini memiliki delapan tempat kartu namun satu tempat kartu dapat digunakan untuk menyimpan dua buah kartu sekaligus. Selain itu memasukan kartu dan mengeluarkan kartu dapat

dilakukan dengan mudah kerena ruang penyimpanan di desain lebih besar daripada kartu, sehingga tidak sempit.



Gambar 82: Uang yang disimpan pada tempat penyimpanan uang
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Uang kertas dapat tersimpan rapi pada ruang penyimpanan uang. Ruang penyimpanan uang sengaja didesain untuk dapat mengakses uang dengan mudah dan didesain dapat menyimpan uang dalam jumlah cukup banyak. Selain uang dapat dengan mudah diakses uang juga tersimpan aman dan tidak mudah jatuh.



Gambar 83: *Finishing* pada bagian pinggiran dompet
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Seluruh bagian belakang kulit dan bagian pinggiran kulit di *finishing* dan digosok dengan menggunakan *slicker*. Efek yang dihasilkan adalah bagian belakang dan pinggiran kulit menjadi tidak lagi berbulu atau berserabut. Dengan efek tersebut maka dompet terlihat bersih dan rapi.

2. Long Wallet 2



Gambar 84: Detail tatahan pada dompet (kiri) dan hiasan pada sudut dompet
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Dompet ini diberi ornamen Elang Jawa pada bagian depan. Terlihat Elang Jawa tersebut sedang menatap ke samping seolah sedang mengintai mangsa. Detail ornamen dikerjakan dengan teliti untuk menghasilkan detail tatahan yang mirip dengan Elang Jawa. Setiap bagian mendapat sentuhan yang sesuai dengan porsinya, seperti bagian bulu yang merupakan salah satu bagian terpenting sehingga mendapat sentuhan yang lebih dibanding bagian yang lain. Namun hal tersebut tidak mempengaruhi detail pada bagian lain.

Pada bagian depan, tepatnya pada sudut bagian kiri terdapat hiasan yang merupakan desain yang sama persis dengan bagian dalam dompet. Hal ini bertujuan agar dompet mencapai kesatuan dari segi desain.



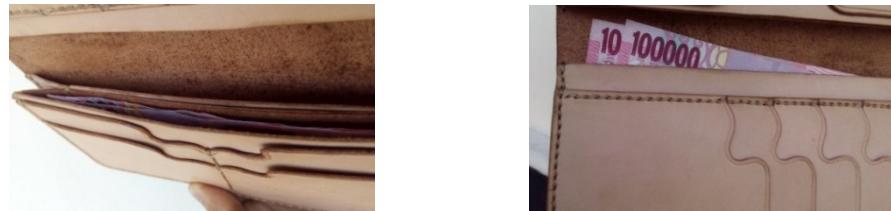
Gambar 85: Kartu yang disimpan pada ruang penyimpanan kartu
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Kartu dapat disimpan dengan aman dan mudah pada ruang penyimpanan kartu. Dengan desain yang baik maka dapat memudahkan melihat kartu apa yang tersimpan pada ruang penyimpanan, seperti pada gambar kartu yang merupakan surat ijin mengemudi sangat mudah diidentifikasi karena bagian sudut kartu dapat terlihat. Selain itu memasukan kartu dan mengeluarkan kartu dapat dilakukan dengan mudah karena ruang penyimpanan di desain lebih besar daripada kartu, sehingga tidak sempit.



Gambar 86: Nota belanja yang disimpan pada ruang serbaguna
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Dengan ruang penyimpanan serbaguna maka untuk mengorganisir kertas-kertas seperti nota belanja maupun kertas lain akan sangat mudah. Uang dan kertas nota belanja tidak akan tercampur, sehingga akan lebih mudah dan efisien dari segi waktu apabila ingin menyimpan maupun mengambil.



Gambar 87: Uang yang disimpan pada ruang penyimpanan uang
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Dompet ini dapat menyimpan uang dengan cukup leluasa. Selain itu uang dapat disimpan di beberapa tempat ruang penyimpanan uang, karena dompet ini dilengkapi dengan tiga ruang penyimpanan uang

3. Long Wallet 3



Gambar 88: Hiasan pada sudut depan dompet (kiri) dan detail tatahan (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Pada bagian depan dompet (gambar kiri) terdapat hiasan, yang merupakan cermin dari bentuk ruang penyimpanan kartu. Tujuan pemberian hiasan ini adalah untuk memperindah dompet dan untuk mencapai kesatuhan keseluruhan desain. Selain itu pada bagian depan dompet terdapat juga ornamen Elang Jawa yang sedang bertengger di sebuah ranting pohon. Pemilihan ornamen ini untuk memberikan kesan kalem dan santai karena

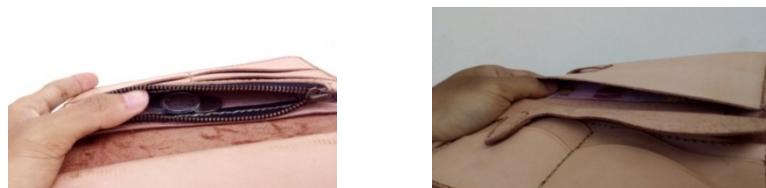
dompet ini diperuntukan bagi para pria yang senang dengan gaya yang santai.

Detail tatahan (gambar kanan) dibuat dengan hati-hati dan teliti untuk memperoleh detail tatahan yang baik. Setiap bagian mendapat sentuhan yang sesuai dengan porsinya, seperti bagian bulu yang merupakan salah satu bagian terpenting sehingga mendapat sentuhan yang lebih dibanding bagian yang lain. Namun hal tersebut tidak mempengaruhi detail pada bagian lain.



Gambar 89: Kartu yang disimpan pada ruang penyimpanan kartu
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Kartu dapat disimpan dengan aman dan mudah pada ruang penyimpanan kartu. Dengan desain yang baik maka dapat memudahkan melihat kartu apa yang tersimpan pada ruang penyimpanan, seperti pada gambar kartu yang merupakan surat ijin mengemudi sangat mudah diidentifikasi karena bagian sudut kartu dapat terlihat. Selain itu memasukan kartu dan mengeluarkan kartu dapat dilakukan dengan mudah kerena ruang penyimpanan di desain lebih besar daripada kartu, sehingga tidak sempit.



Gambar 90: Koin yang disimpan ruang penyimpanan koin (kiri) dan uang kertas yang disimpan pada ruang penyimpanan uang kertas
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan koin (gambar kiri). Koin dapat disimpan dengan baik dan aman, selain itu ruang penyimpanan koin dilengkapi dengan risleting sehingga sangat mudah untuk diakses. Pada sisi lain dompet terdapat ruang penyimpanan uang yang berbentuk kantung namun diberi pengunci (gambar kanan). Dengan kantung ini uang dapat tersimpan aman dan rapi di dalam dompet.

4. *Oval Bag*



Gambar 91: Tas tampak depan
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Gambar diatas adalah tas apabila dilihat dari depan, tas memiliki desain *handle* berbentuk bulat, memiliki hiasan pada sudut atas tas dan memiliki satu ruang penyimpanan. Pada bagian depan tas terdapat ornamen Elang Jawa yang sedang menoleh ke belakang dengan anggun dan sorot mata yang tajam. Pemilihan ornamen ini adalah untuk mewakili kaum wanita yang lembut namun tetap memiliki karakter.

Dengan tas ini kebutuhan wanita, khususnya wanita dewasa yang ingin menghadiri pesta maupun acara formal lain. Tas ini di desain berbentuk oval hal ini bertujuan untuk menambah kesan dinamis yang memang identik dengan wanita. Ukuran tas dibuat tidak terlalu besar untuk memberikan kesan elegan. Kesan elegan yang ingin ditonjolkan karena tas ini

difungsikan untuk membawa perlengkapan seperti dompet, *handphone* dan *make up*. Pemakaian dapat dilakukan dengan cara di jinjing, karena tas ini memang termasuk dalam kategori *handbag*.



Gambar 92: Detail tatahan pada tas
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Detail tatahan pada tas ini sangat diperhatikan karena ukuran tas yang cukup besar atau setidaknya lebih besar dari ukuran dompet, sehingga setiap detail tatahan dapat dikerjakan dengan baik. Hal ini terlihat pada detail bulu dan kepala Elang Jawa yang dibuat se bisa mungkin menyerupai dengan aslinya.



Gambar 93: Ruang penyimpanan tas dengan risleting
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Ketika para wanita ingin menggunakan tas ini baik ketika acara formal maupun pesta akan didukung dengan ruang penyimpanan tas yang cukup besar. Ruang penyimpanan pada tas ini dapat memuat perlengkapan para wanita yang sering dibawa seperti dompet, alat *make up* maupun ponsel. Untuk mengakses barang pun mudah, karena ruang penyimpanan dilengkapi dengan risleting untuk memudahkan barang keluar maupun masuk namun tetap aman.



Gambar 94: *Handle* tas (kiri) dan hiasan pada bagian sudut tas (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Handle tas dibuat bulat (gambar kiri) dengan tujuan memberikan kenyamanan saat tas digenggam, karena memang tas ini dirancang untuk dijinjing. Pada bagian sudut atas tas, diberi hiasan yang dibentuk menyerupai bagian ruang penyimpanan kartu pada dompet karya kedua. Tujuan pemberian hiasan pada bagian sudut atas tas adalah untuk memberikan keindahan.

5. *Medium Shoulder Bag*



Gambar 95: Tas tampak depan
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Gambar diatas adalah gambar tas tampak depan. Tas ini merupakan tas selempang pria, dimana dilengkapi dengan satu ruang penyimpanan. Ruang penyimpanan dilengkapi dengan pengunci yang diselipkan. Tas ini dapat digunakan oleh pria dari usia remaja sampai dengan usia dewasa. Selain itu bagi para penggemar kendaraan roda dua maka tas ini sangat cocok apabila digunakan dalam aktivitas berkendara di jalanan. Dengan tas ini akan mempermudah pengendara juga akan membuat pengendara lebih gagah. Pada bagian depan tas juga terdapat ornamen Elang Jawa yang sedang mengepakkan sayapnya. Ornamen ini dipilih agar semakin menambah kesan maskulin pada tas saat digunakan.



Gambar 96: Detail pengunci pada tas
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016z)

Tas ini memiliki sebuah ruang penyimpanan. Desain pengunci tas sengaja dibuat agar dapat dikencangkan maupun dilonggarkan namun tidak diberi *buckle*, hal ini supaya tas dapat lebih mudah untuk membuka maupun menutupnya. Pengunci tas yang demikian memang terkesan tidak aman, namun hal ini tidak benar. Bagian pengunci tas dibuat rapat sehingga meskipun terlihat tidak aman namun sesungguhnya tas ini cukup aman.



Gambar 97: Accceccories kuningan
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Keseluruhan *accecories* yang digunakan pada tas ini berbahan dasar kuningan. Selain karena alasan keindahan penggunaan *accecories* kuningan ini karena kuningan tidak mudah terkena korosi maupun mengalami kerusakan.



Gambar 98: Bagian dalam tas
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Ruang penyimpanan tas yang sederhana namun dapat menampung banyak kebutuhan dalam beraktivitas sehari-hari. Segala kebutuhan harian untuk menunjang segala aktivitas harian dapat dibawa dengan tas ini. Barang-barang seperti laptop, dompet, buku, ponsel, dan lain-lain dapat disimpan bersamaan di dalam tas karena ukuran tas yang cukup besar sehingga dapat menampung barang-barang tersebut.

6. Mini Shoulder Bag



Gambar 99: Tas tampak depan
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Tas ini merupakan tas selempang pria yang berukuran kecil. Tas ini cocok digunakan oleh kaum pria baik muda maupun dewasa untuk membantu membawa kebutuhan saat pergi berekreasi maupun acara non formal. Pada bagian depan tas terdapat ornamen Elang Jawa yang sedang

membuka paruhnya seolah-olah mengeluarkan suara pada malam hari di bawah cahaya bulan.



Gambar 100: Detail tatahan pada tas
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Detail tatahan pada tas ini sangat diperhatikan meskipun ukuran tas tidak begitu besar. Setiap detail tatahan dapat dikerjakan dengan baik dan teliti. Hal ini terlihat pada detail bulu dan kepala Elang Jawa yang dibuat sebisa mungkin menyerupai dengan aslinya.



Gambar 101: Pengunci tas
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Desain pengunci tas sengaja dibuat agar dapat dikencangkan maupun dilonggarkan namun tidak diberi *buckle*, hal ini supaya tas dapat lebih mudah untuk membuka maupun menutupnya. Pengunci tas yang demikian memang terkesan tidak aman, namun hal ini tidak benar. Bagian pengunci tas dibuat rapat sehingga meskipun terlihat tidak aman namun sesungguhnya tas ini cukup aman.



Gambar 102: *Accessories* kuningan
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Keseluruhan *accessories* yang digunakan pada tas ini berbahan dasar kuningan. Selain karena alasan keindahan penggunaan *accessories* kuningan ini karena kuningan tidak mudah terkena korosi maupun mengalami kerusakan.



Gambar 103: Bagian dalam tas
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Tas memiliki satu ruang penyimpanan saja yang dapat digunakan menyimpan barang seperti dompet, ponsel maupun *notebook*. Bagian dalam tas, polos tanpa ada kantung tambahan.

7. *Belt*



Gambar 104: *Belt* tampak keseluruhan
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Gambar diatas merupakan gambar keseluruhan dari *belt*. Pada *belt* tertulis kata “JAVAN HAWK EAGLE” yang artinya Elang Jawa. Pada bagian pangkal dan ujung dari *belt* terdapat ornamen bulu Elang Jawa, sedangkan di bagian ujung *belt* juga terdapat ornamen kepala dari Elang Jawa. Ornamen ini dipilih untuk menambah kesan maskulin pada *belt*.



Gambar 105: *Buckle* dari *belt*
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Buckle dari *belt* ini berbentuk persegi empat dan terbuat dari bahan kuningan. Pemilihan bentuk untuk *buckle* berbentuk kotak sendiri menyesuaikan dengan karakter pria yang kuat dan tegas.



Gambar 106: *Finishing* pada bagian belakang dan pinggiran
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Finishing pada bagian pinggiran dan belakang kulit adalah sangat penting karena untuk menegaskan bahwa setiap bagian mendapat sentuhan. Selain daripada itu *finishing* tadi bertujuan untuk membuat *belt* menjadi lebih rapi dan bersih, tidak ada bagian dari kulit yang berserabut.

8. Medium Handbag



Gambar 107: Tas tampak depan (kiri) dan detail tatahan (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Tas ini adalah tas jinjing bagi para kaum wanita. Tas ini dapat digunakan pada berbagai kesempatan, seperti pesta maupun acara semi formal lainnya. Pada tas bagian depan terdapat ornamen Elang Jawa yang menampilkan keanggunannya dibalik semak-semak. Ornamen ini semakin menambah kesan feminin pada tas.



Gambar 108: Handle tas
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Handle tas dibuat bulat dengan tujuan memberikan kenyamanan saat tas digenggam, karena memang tas ini dirancang untuk dijinjing. Dengan bentuk *handle* yang bulat akan membuat tangan menjadi nyaman saat menggenggam *handle* tas.



Gambar 109: Hiasan pada sudut bawah tas
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Detail hiasan pada sudut bawah tas, dibuat dari kulit yang memiliki ketebalan 1,2mm. Dengan pemberian hiasan ini akan semakin memberikan kesan unik dan menarik pada tas. Bentuk hiasan sama persis dengan karya kedua dan karya keempat yaitu, dompet panjang dan tas jinjing berbentuk oval.



Gambar 110: Ruang penyimpanan pada tas (kiri) dan pengunci tas (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Tas ini dilengkapi dengan satu ruang penyimpanan (gambar kiri). Ruang penyimpanan sendiri dibuat cukup besar, hal ini agar barang-barang bawaan atau perlengkapan para kaum wanita dapat dimuat di dalamnya. Bagian ruang penyimpanan ini dapat diakses dengan mudah karena, pengunci tas dibuat dari magnet untuk memudahkan saat ingin membuka tas (gambar kanan). Selain itu barang bawaan juga tetap aman terjaga.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Elang Jawa Sebagai Ornamen Dalam Produk Kriya Kulit Dengan Teknik *Carving* ini melalui berbagai macam tahapan yaitu, tahap eksplorasi, tahapan perencanaan dan tahapan perwujudan. Tahapan eksplorasi adalah tahapan penggalian informasi dan data baik dari tentang Elang Jawa maupun tentang kriya kulit. Tahapan perencanaan adalah tahapan pembuatan gambar kerja produk dan ornamen pada produk. Tahapan yang terakhir adalah tahapan perwujudan, dalam tahap ini dimulai dari persiapan pola, memindahkan pola ke kulit, memindahkan pola yang akan di *carving*, menyanyat dengan *swivel knife*, menatah (*carving*), pewarnaan, menjahit bagian *interior*, menyatukan bagian *interior* dan *exterior*, dan yang terakhir *finishing*.

Setelah melalui setiap proses tahapan maka terciptalah karya sebanyak delapan buah. Masing-masing karya tersebut adalah dompet panjang sebanyak tiga buah, tas wanita dua buah, tas pria dua buah dan yang terakhir adalah belt. Semua karya dikerjakan secara *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan teknik *carving*. Warna yang digunakan adalah jenis warna antik (*mahogany*). Kelebihan dari produk yang dihasilkan adalah produk memiliki keindahan yang tercipta dari ornamen Elang Jawa yang terdapat di setiap karya, kesan klasik dan

mewah yang dapat terlihat dari warna antik, jahitan dikerjakan dengan teknik *handmade* sehingga menampilkan kesan unik dan kuat, setiap detail diperhatikan sehingga produk benar-benar terlihat rapi. Keistimewaan juga hadir pada setiap karya dari desain yang benar-benar *exclusive* dan *original* serta ornamen Elang Jawa yang telah dideformasi terdapat pada setiap karya.

B. Saran

Dengan terselesaikannya Tugas Akhir Karya Seni ini, maka penulis mencoba memberikan saran pada pihak kampus untuk melengkapi sarana bagi mahasiswa untuk dapat berkarya. Sarana yang dapat dilengkapi adalah mesin seset, mesin jahit, dan alat-alat untuk berkarya secara *handmade*. Selain itu juga pihak kampus dapat menambah koleksi pustaka terkait kriya kulit, karena memang sangat kurang referensi pustaka dari kriya kulit sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- B.A, Soepratno.1984.*Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*, Semarang:PT. EFFHAR Semarang
- B.E, Ign Wijono dan Soedjono B.Sc.1983.*KERAJINAN KULIT:Keterampilan Membuat Barang Dari Kulit*. Yogyakarta: C.V NUR CAHYA.
- Biodiversity Conservation Project.2003.*Panduan Survey Lapangan dan Pemantauan Burung Pemangsa*, Jakarta: PT. Binamitra Megawarna
- Budarsa, Komang. 2011. “*Nama Nama Latin Hewan*”. Denpasar: Udayana University Press.
- Djelantik, Dr. A. A. M. 2004. “*ESTETIKA Sebuah Pengantar*”. Yogyakarta: Yogyakarta MEDIA ABADI.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*,Yogyakarta: Prasista
- Hastiono, Sukardi;Rini Damayanti; Djaenudin Ghoib. 1995. “*Kasus Aspergillosis Pada Burung Elang Jawa (Spizaetus Bartelsi): Isolasi Agen Penyebab dan Gambaran Perubahan Patologi Penyakit*”. Balai Penelitian Veteriner.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Kristanto, Agung dan Dianasa Adhi Saputra. 2011. *Perancangan meja dan kursi kerja yang ergonomis pada stasiun kerja pemotongan sebagai upaya peningkatan produktivitas*. Jurnal Ilmiah teknik Industri vol.10, no.2.
- Michael,Valerie.2006.*The Leatherworking Handbook*. United Kingdom: Cassell & Co.
- Mustakim, Aris Sri Widati, Lisa Purnaningsyah. 2007. “*Tingkat Presentasi Tannin Pada Kulit Kelinci Samak Berbulu Terhadap Kekuatan Jahit, Kekuatan Sobek, dan Kelemasan*”. Jurnal Ilmu dan Teknologi Hasil Ternak.
- Palgunadi, Bram. 2007.*Disain Produk 1-Disain, Disainer, dan Proyek Disain*, Bandung: Penerbit ITB.
- _____. 2008.*Disain Produk 2-Analisis dan Konsep Disain*, Bandung: Penerbit ITB.

- Peterson,Roger Tony.1981. *Burung*, Jakarta: Pustaka Tiara Jakarta
- Sachari, Agus, dan Yan Yan Sunarya. 2001. *Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: ITB Bandung
- _____. 2002. *Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana – Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: JALASUTRA.
- Saraswati. 1996. *Seni Mengempa Kulit*, Jakarta: PT. Bhratara Niaga Media.
- Suardana I Wayan. 2008. *"Kriya Kulit" Tatah Sungging*. Yogyakarta: Abata Pres.
- Sulchan, Ali. 2011. *Proses Desain Kriya (Suatu Pengantar)*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Supriyadi, Bambang. 2008. "Kajian Ornamen pada Mesjid Prasejarah Kawasan Pantura Jawa Tengah". *Jurnal Ilmiah Perancangan Kota dan Pemukiman*, vol. 7, no. 2.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. "DESAIN KOMUNIKASI VISUAL-Teori dan Aplikasi". Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Susanto, Mikke. 2011. "DIKSIRUPA: kumpulan istilah dan gerakan seni rupa". Yogyakarta: Dictirt Lab dan Djagad Art House.
- Sutalaksana, at al. 1979. *Tehnik tata cara kerja*. Bandung: Jurusan TI-ITB
- Tarwaka, dkk. 2004. *Ergonomi untuk keselamatan, kesehatan kerja dan produktivita*. Surakarta: UNIBA PRESS.
- Wiryodiningrat, Sulistiayah. 2008. *Pengetahuan Bahan untuk Pembuatan Sepatu/Alas Kaki*. Yogyakarta: Citra Media.

LAMPIRAN 1

Anggaran Dana

Acuan Harga Bahan Per Jenis

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1	Kulit ketebalan 3mm	1 lembar	Rp.1.600.000,-
2	Kulit ketebalan 1,2mm	1 lembar	Rp.1.000.000,-
3	Kulit untuk ikat pinggang	1 buah	Rp.90.000,-
4	Benang	1 gulung	Rp.250.000,-
5	Magnet	1 buah	Rp.2.000,-
6	Risleting	1 meter	Rp.30.000,-
7	Accessories kuningan	15 buah	Rp.410.000,-
8	Burnishing gum	1 botol	Rp.45.000,-
9	Antique dye	1 botol	Rp.100.000,-
10	Acrylic laquer	1 botol	Rp.40.000,-
11	Lem Adhesive	5 botol	Rp.50.000,-
Total			Rp.3.617.000

Kalkulasi Biaya Per Karya

A. Long Wallet 1

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit ketebalan 3mm	1 feet	Rp 75.000,-
2	Kulit ketebalan 1,2mm	6 feet	Rp 300.000,-
3	Antique dye	1	Rp 10.000,-
4	Acrylic laquer	1	Rp 10.000,-
5	Burnishing gum	1	Rp 10.000,-
6	Benang	5 meter	Rp 15.000,-
7	Accecories kuningan	4 buah	Rp.90.000,-
7	Lem	20%	Rp 1.000,-
	Total Biaya Bahan		Rp 431.000,-
10	Tenaga Kerja	6 hari x 70.000,-	Rp 420.000,-
	Total Harga Pokok Produksi		Rp 852.000,-
11	Margin Keuntungan	50%	Rp 426.000,-
	Harga Penjualan		Rp 1.278.000,-

B. Long Wallet 2

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit ketebalan 3mm	1 feet	Rp.75.000,-
2	Kulit ketebalan 1,2mm	8 feet	Rp.350.000,-
3	Antique dye	1	Rp.10.000,-
4	Acrylic laquer	1	Rp.10.000,-
5	Burnishing gum	1	Rp.10.000,-
6	Benang	1	Rp. 24.000,-
7	Lem	30%	Rp.1.500,-
Total Biaya Bahan			Rp.480.500,-
Tenaga Kerja		7 hari x 70.000,-	Rp.490.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp.970.500,-
Margin Keuntungan		50%	Rp.485.250,-
Harga Penjualan			Rp 1.455.750,-

C. Long Wallet 3

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit ketebalan 3mm	1 feet	Rp.75.000,-
2	Kulit ketebalan 1,2mm	7 feet	Rp.350.000,-
3	Risleting	17 cm	Rp.6.000,-
4	Antique dye	1	Rp.10.000,-
5	Acrylic laquer	1	Rp.10.000,-
6	Burnishing gum	1	Rp.10.000,-
7	Benang	8 meter	Rp. 24.000,-
8	Lem	30%	Rp.1.500,-
Total Biaya Bahan			Rp.486.500,-
Tenaga Kerja		8 hari x 70.000,-	Rp.560.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp.970.500,-
Margin Keuntungan		50%	Rp.523.250,-
Harga Penjualan			Rp 1.569.750,-

D. Oval Handbag

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit ketebalan 3mm	6 feet	Rp.450.000,-
2	Kulit ketebalan 1,2mm	3 feet	Rp.150.000,-
3	Risleting	26 cm	Rp.8.000,-
4	Antique dye	1	Rp.10.000,-
5	Acrylic laquer	1	Rp.10.000,-
6	Burnishing gum	1	Rp.10.000,-
7	Benang	20 meter	Rp. 60.000,-
8	Lem	70%	Rp.3.500,-
Total Biaya Bahan			Rp.701.500,-
Tenaga Kerja		14 hari x 70.000,-	Rp.980.500,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp.1.681.500,-
Margin Keuntungan		50%	Rp.840.750,-
Harga Penjualan			Rp 2.569.750,-

E. Medium shoulder bag

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit ketebalan 3mm	10 feet	Rp.750.000,-
2	Kulit ketebalan 1,2mm	2 feet	Rp.100.000,-
3	Accessories kuningan	5 buah	Rp.160.000,-
4	Antique dye	1	Rp.10.000,-
5	Acrylic laquer	1	Rp.10.000,-
6	Burnishing gum	1	Rp.10.000,-
7	Benang	30 meter	Rp. 90.000,-
8	Lem	70%	Rp.3.500,-
Total Biaya Bahan			Rp.1.133.500,-
Tenaga Kerja		14 hari x 70.000,-	Rp.980.500,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp.2.114.000,-
Margin Keuntungan		50%	Rp.1.057.000,-
Harga Penjualan			Rp 3.171.000,-

F. Mini shoulder bag

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit ketebalan 3mm	6 feet	Rp.450.000,-
2	Kulit ketebalan 1,2mm	2 feet	Rp.100.000,-
3	Accessories kuningan	5 buah	Rp.160.000,-
4	Antique dye	1	Rp.10.000,-
5	Acrylic laquer	1	Rp.10.000,-
6	Burnishing gum	1	Rp.10.000,-
7	Benang	15 meter	Rp. 45.000,-
8	Lem	70%	Rp.3.500,-
Total Biaya Bahan			Rp.788.500,-
Tenaga Kerja		8 hari x 70.000,-	Rp.560.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp.1.348.000,-
Margin Keuntungan		50%	Rp.674.250,-
Harga Penjualan			Rp 2.022.720,-

G. Belt

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit khusus untuk ikat pinggang	10 feet	Rp.100.000,-
2	Kulit ketebalan 3mm	1 feet	Rp.75.000,-
3	Accessories kuningan	1 buah	Rp.60.000,-
4	Antique dye	1	Rp.10.000,-
5	Acrylic laquer	1	Rp.10.000,-
6	Burnishing gum	1	Rp.10.000,-
7	Benang	1 meter	Rp. 5.000,-
8	Lem	10%	Rp.1.000,-
Total Biaya Bahan			Rp.271.000,-
Tenaga Kerja		5 hari x 70.000,-	Rp.350.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp.621.000,-
Margin Keuntungan		50%	Rp.310.500,-
Harga Penjualan			Rp 931.500,-

H. Medium handbag

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit ketebalan 3mm	9 feet	Rp.675.000,-
2	Kulit ketebalan 1,2mm	3 feet	Rp.150.000,-
3	Magnet	1 buah	Rp.2.000,-
4	Antique dye	1	Rp.10.000,-
5	Acrylic laquer	1	Rp.10.000,-
6	Burnishing gum	1	Rp.10.000,-
7	Benang	20 meter	Rp. 60.000,-
8	Lem	70%	Rp.3.500,-
Total Biaya Bahan			Rp.701.500,-
Tenaga Kerja		14 hari x 70.000,-	Rp.980.500,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp.1.681.500,-
Margin Keuntungan		50%	Rp.840.750,-
Harga Penjualan			Rp 2.569.750,-

LAMPIRAN 2

Sket Alternatif



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:

Ismadi, S.Pd, M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

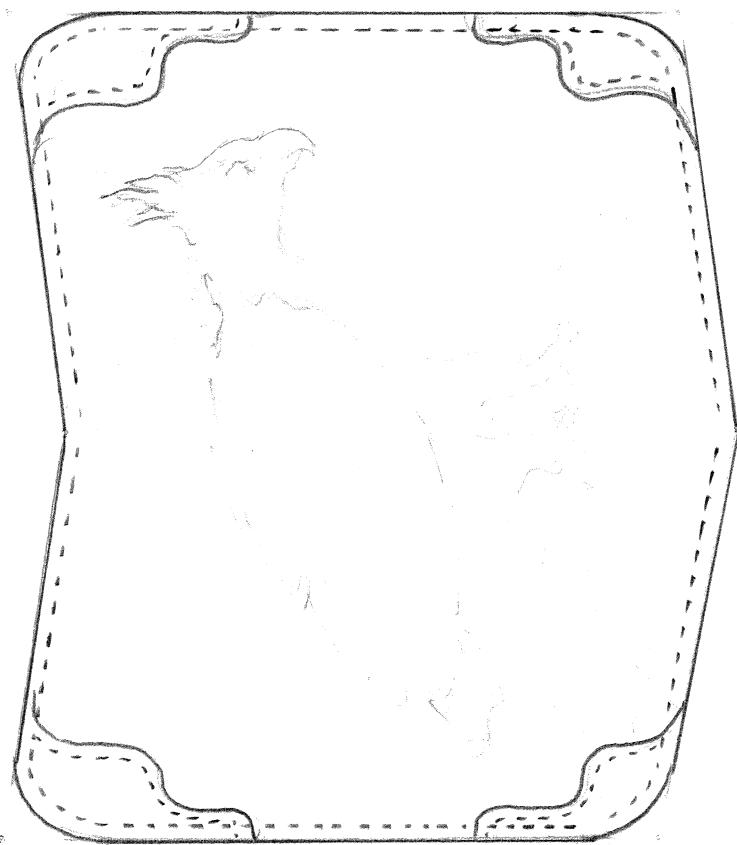
12207241003

Sket Alternatif

Judul: *Surat Wallahi*

Tanggal: 16 - 1 - 2006

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd., M.A.

Oleh:
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

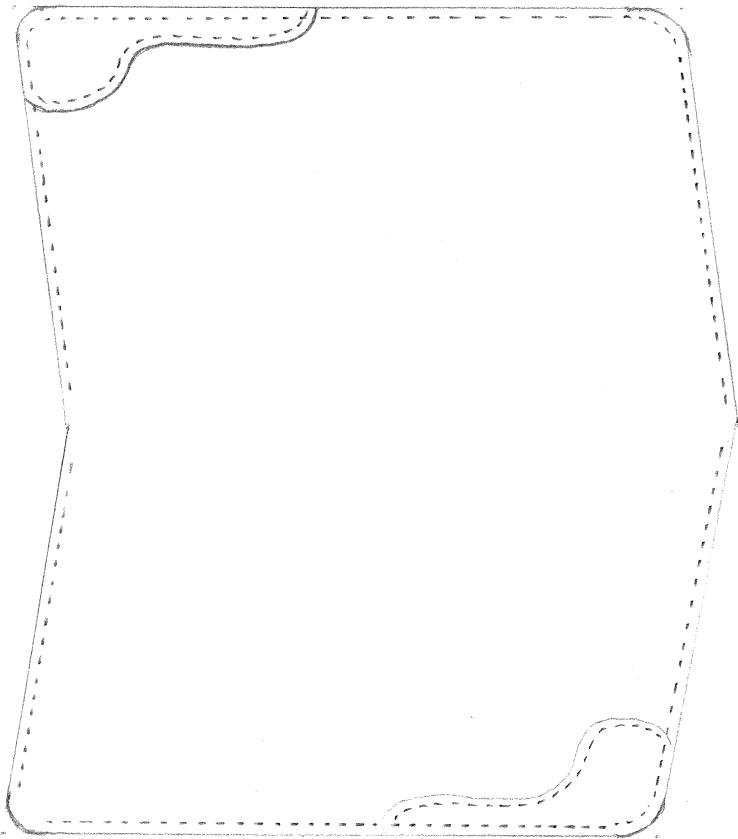
Sket Alternatif

Judul: *Donny Walllet 1*

Tanggal: *16 - 1 - 2016*

Acc/Paraf

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Emanuel Wikandaru G.S.", is placed here.





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:

Ismadi, S.Pd., M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

12207241003

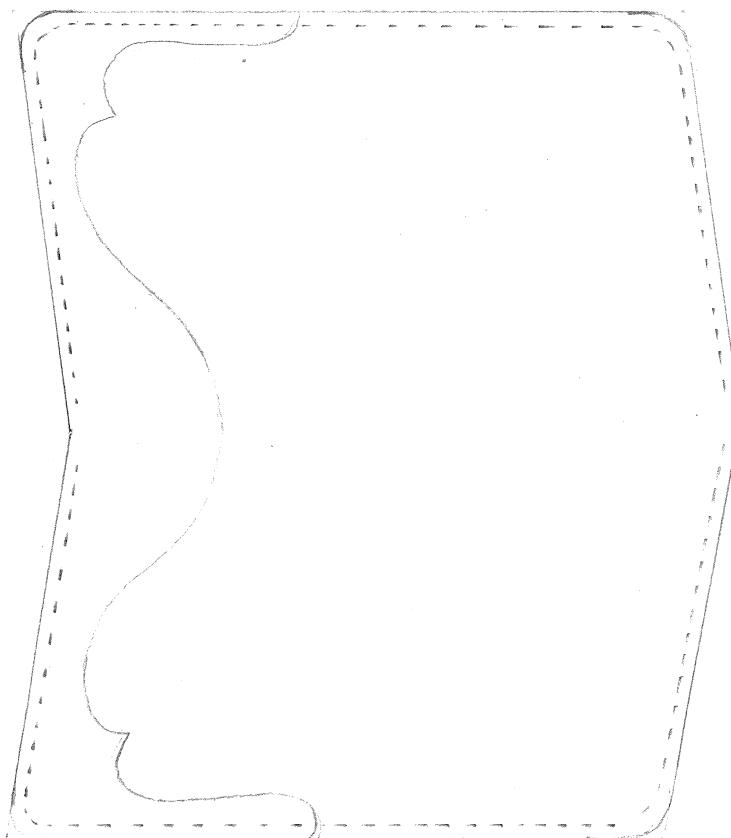
Sket Alternatif

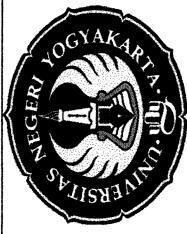
Judul: *Angguk Waller I*

Tanggal: *16 - 1 - 2016*

Acc/Paraf

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Emanuel Wikandaru G.S.", is placed next to the "Acc/Paraf" text. Above the signature is a small, stylized drawing of a circular object with a vertical line through it, resembling a key or a stylized letter.





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

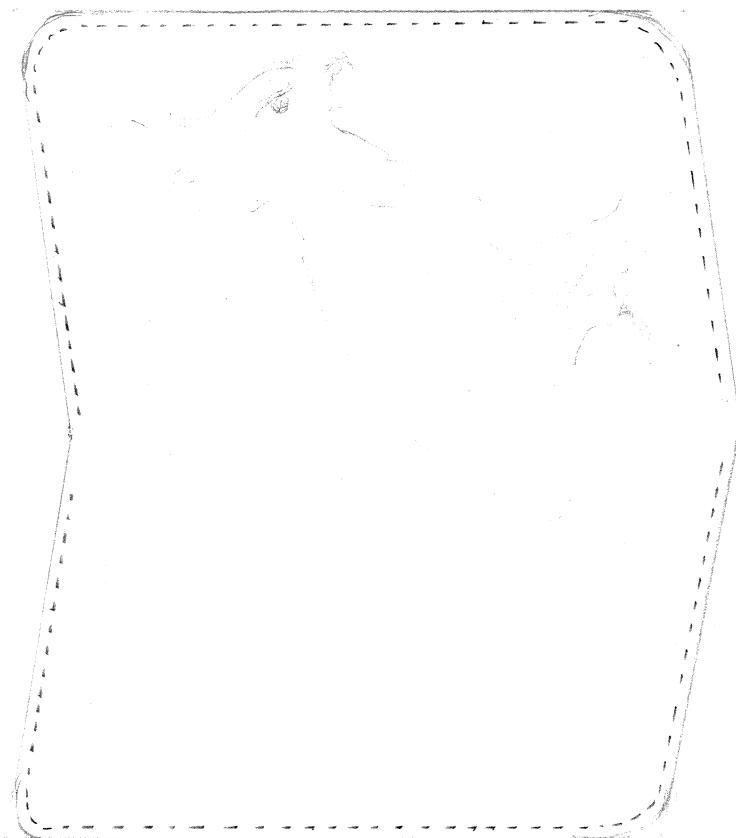
Sket Alternatif

Judul: *dung Waller*

Tanggal: *16 - 1 - 2016*

Acc/Paraf

H





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

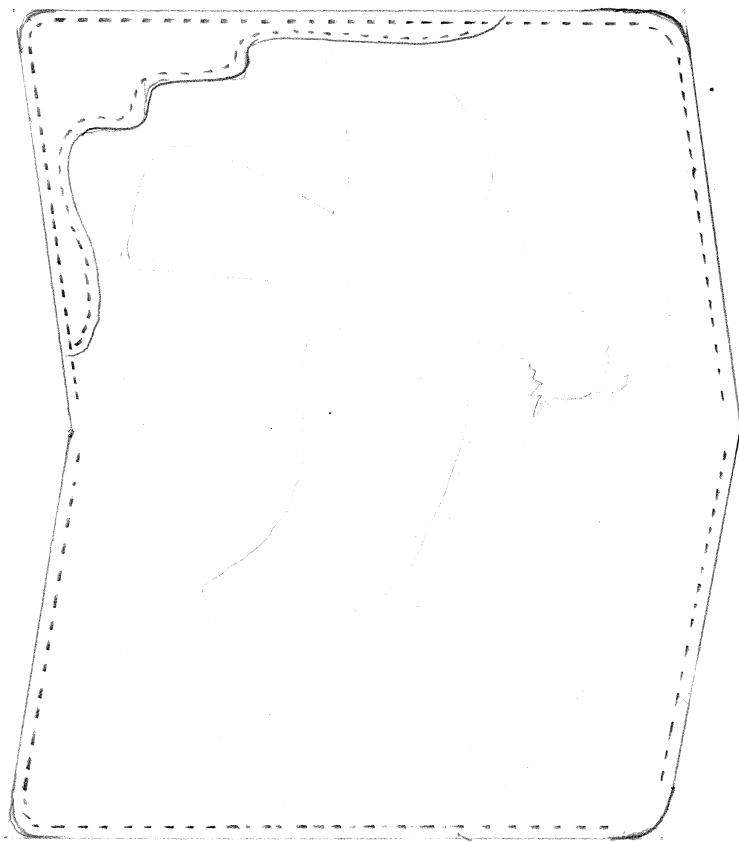
12207241003

Sket Alternatif

Judul: *derry wallet 2*

Tanggal : 16 - 1 - 2016
Acc/Paraf

✓





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul: Long Wallet

Tanggal: 16 - 1 - 2016
Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

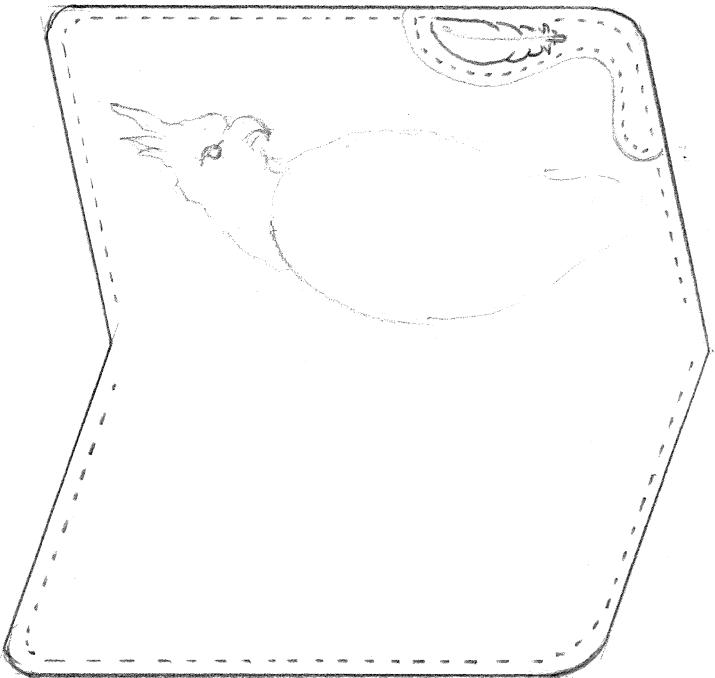
Sket Alternatif

Judul: *Asm Waller*

Tanggal : *16 - 1 - 2016*

Acc/Paraf

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ismadi". A small checkmark is drawn next to it.





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

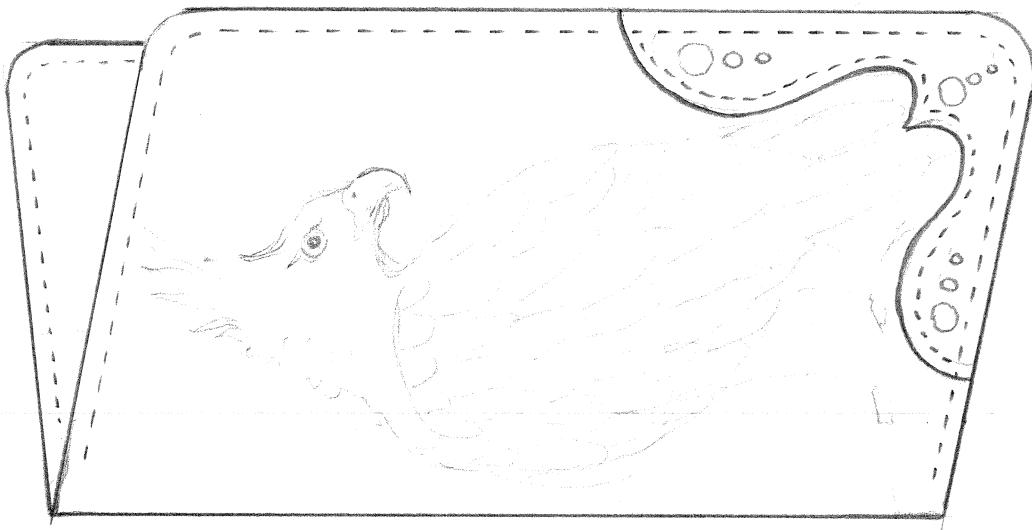
Sket Alternatif

Judul: *Loving Wall Art 2*

Tanggal: *6 - 1 - 2016*

Acc/Paraf

[Handwritten signature]





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:

Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

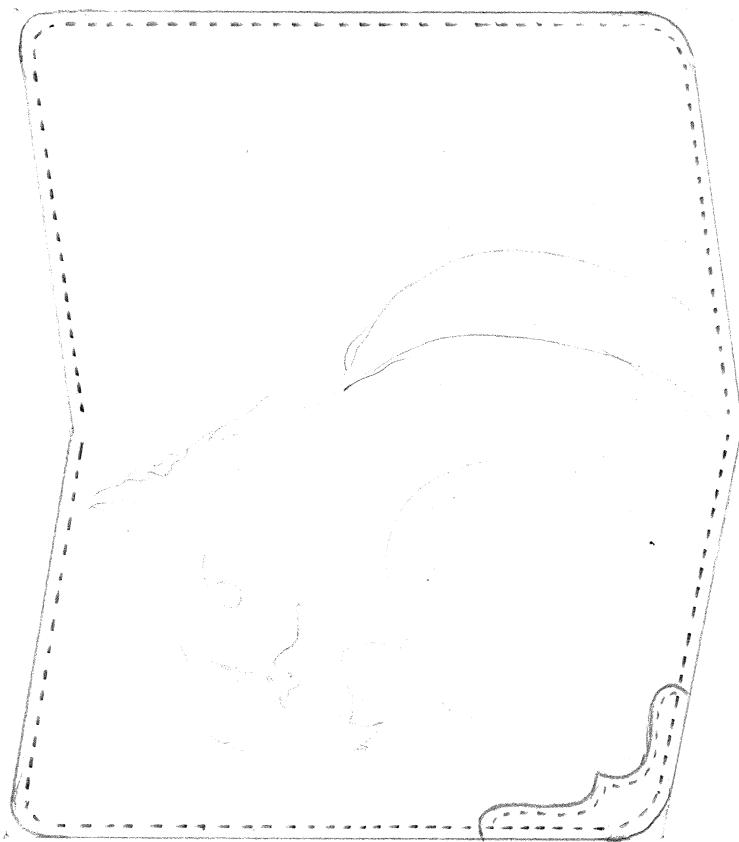
12207241003

Sket Alternatif

Judul: *Kong Willems*

Tanggal : *10 - 1 - 2016*

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

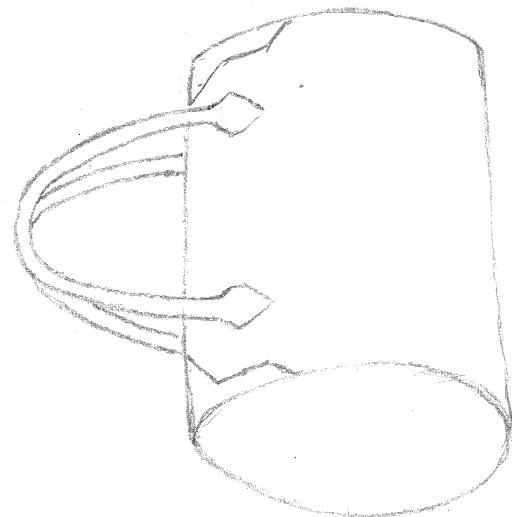
Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul: Oval bendeng

Tanggal : 27/4
Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

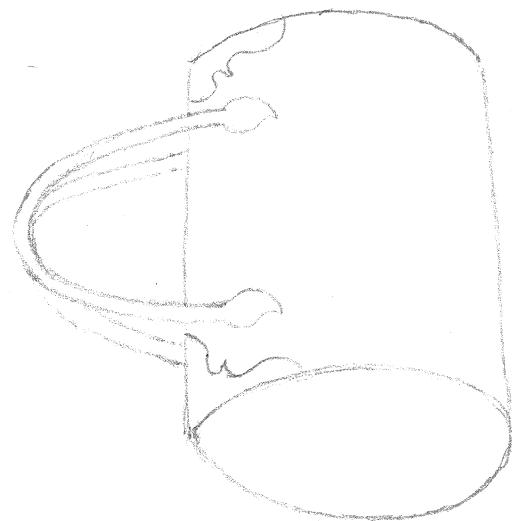
Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul: *oval wadah*

Tanggal: *29/6*
Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

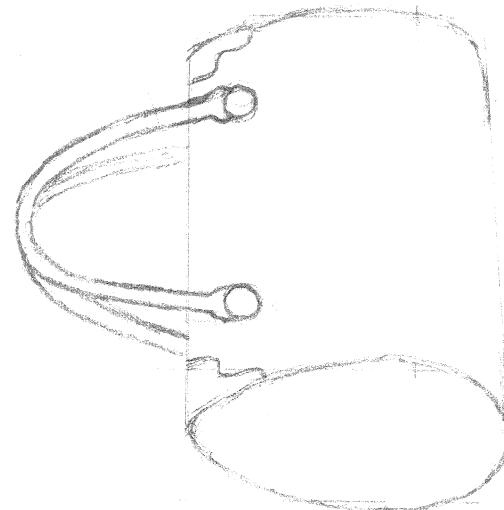
Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul: *Vul handbag*

Tanggal: *29/6*
Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:

Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

12207241003

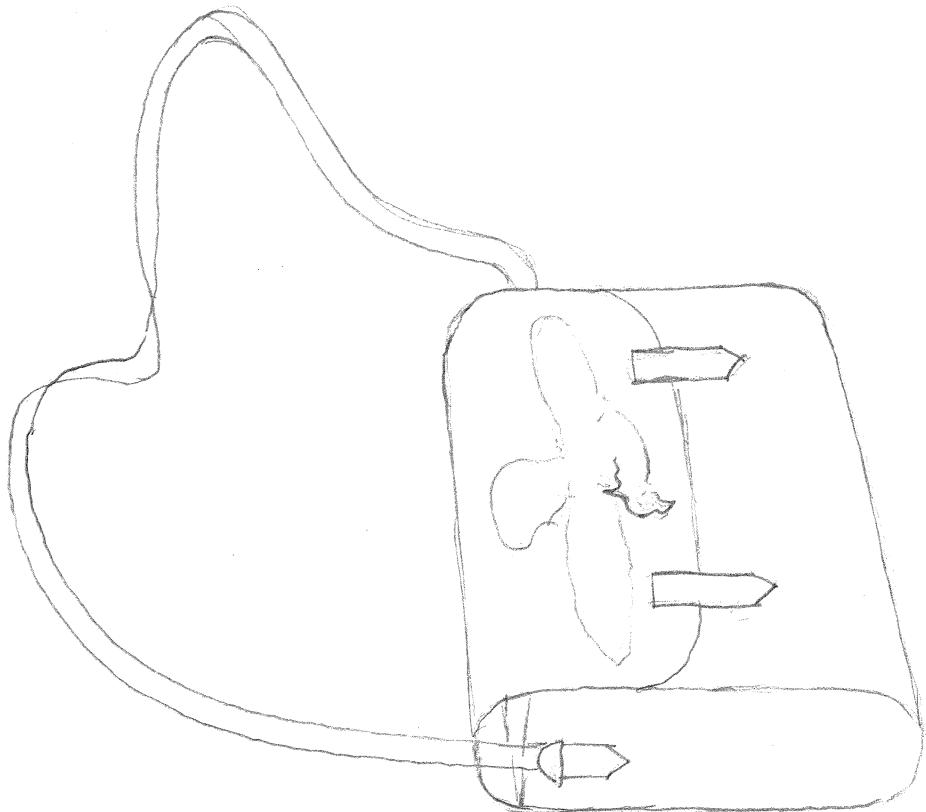
Sket Alternatif

Judul: *Medi um benar benar*

Tanggal: *16 - 1 - 2016*

Acc/Paraf

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Emanuel Wikandaru".





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd., M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

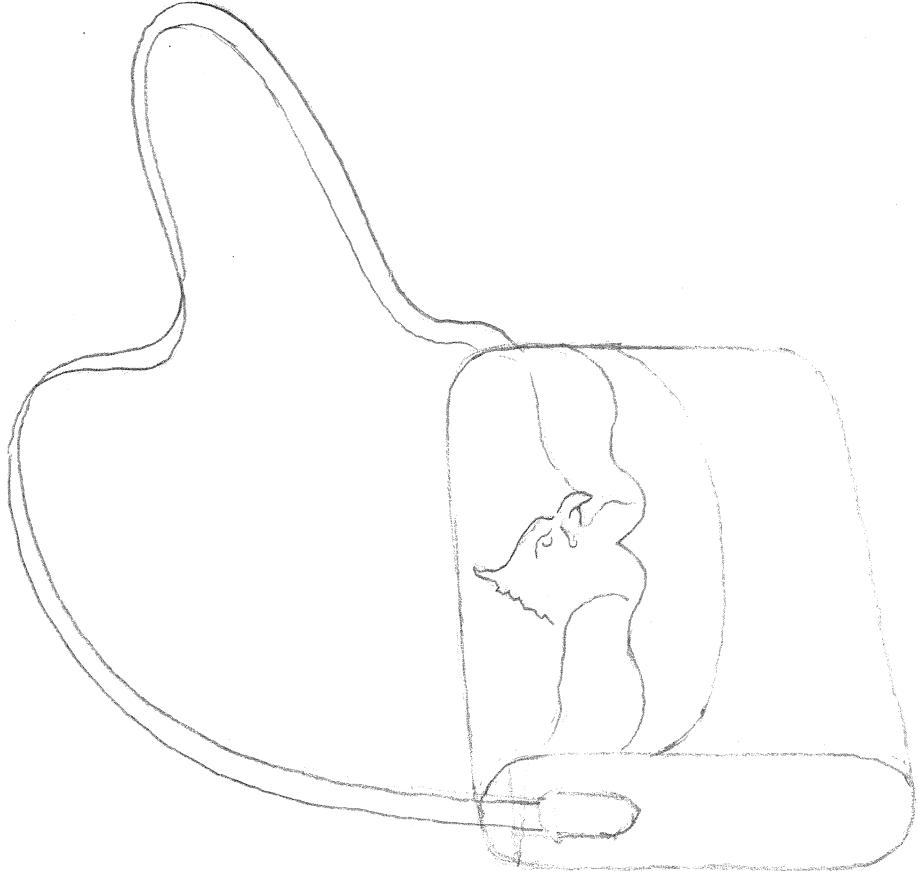
Sket Alternatif

Judul: *Model unik sendal dan baju*

Tanggal: *16 - 1 - 2016*

Acc/Paraf

A handwritten signature consisting of a stylized letter 'E' and a downward-pointing arrow.





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

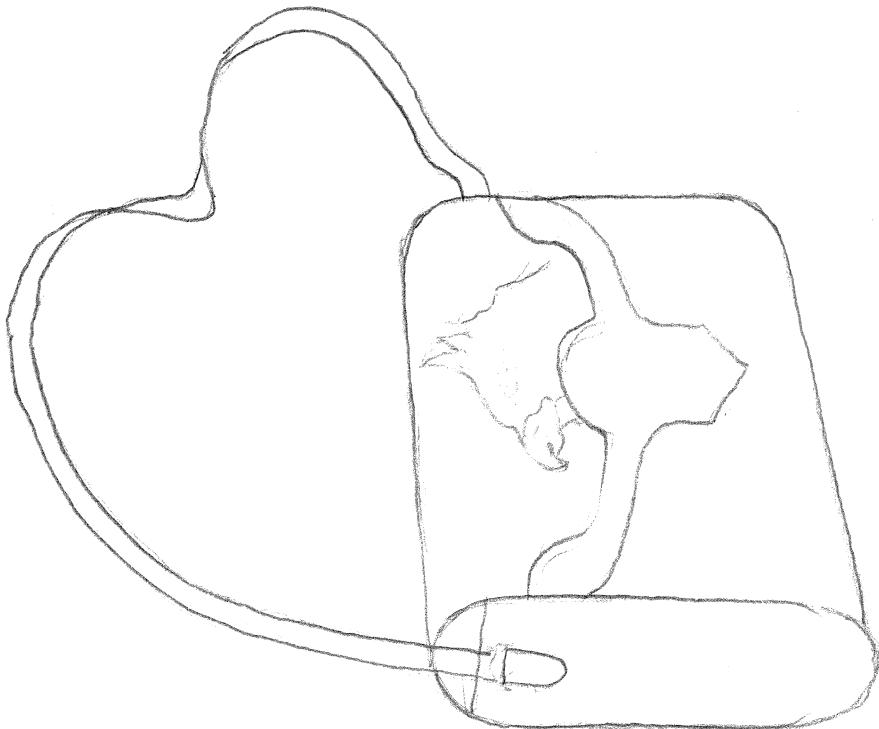
Sket Alternatif

Judul: *Medium seni eda way*

Tanggal: *6/1/16*

Acc/Paraf

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Emanuel Wikandaru G.S.", is placed here.





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

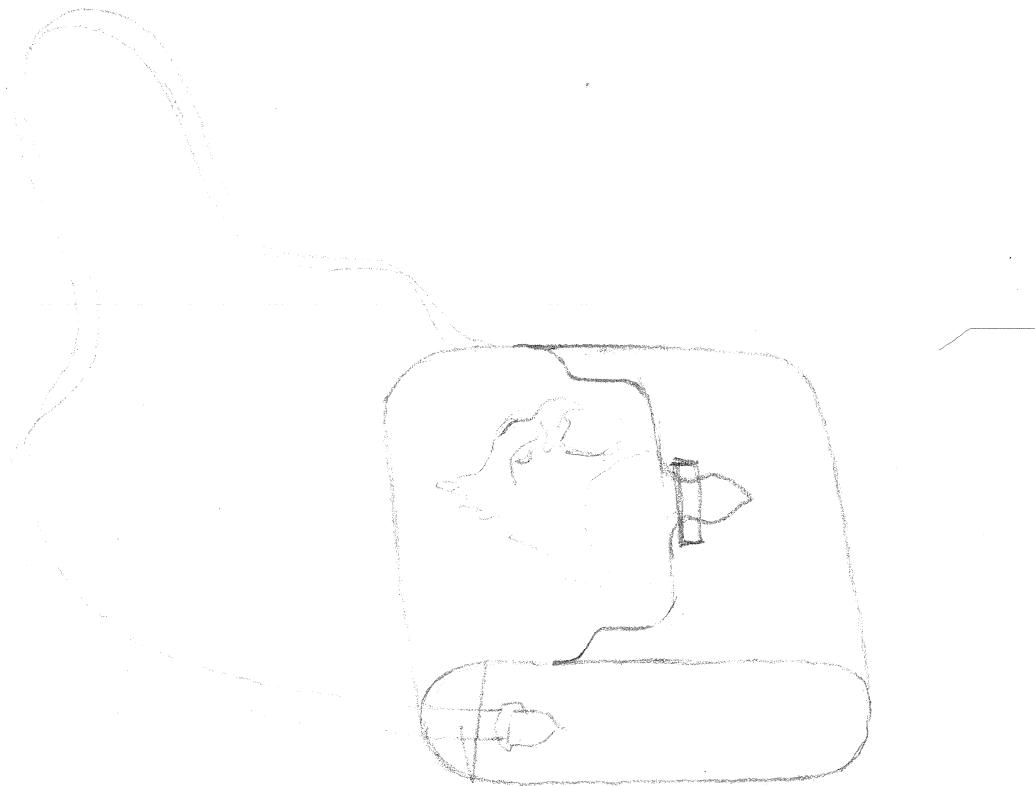
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul: *Wini Shundi Day*

Tanggal : *6 - 1 - 2016*

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

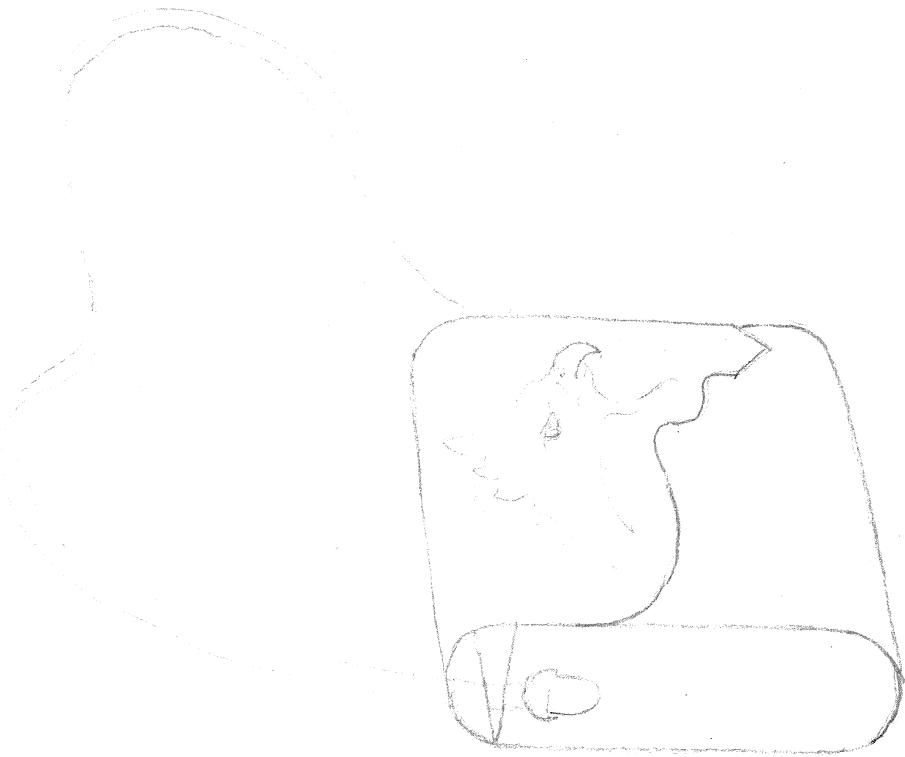
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul: *Mimpi seorang bidadari*

Tanggal : *16 - 1 - 2014*

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

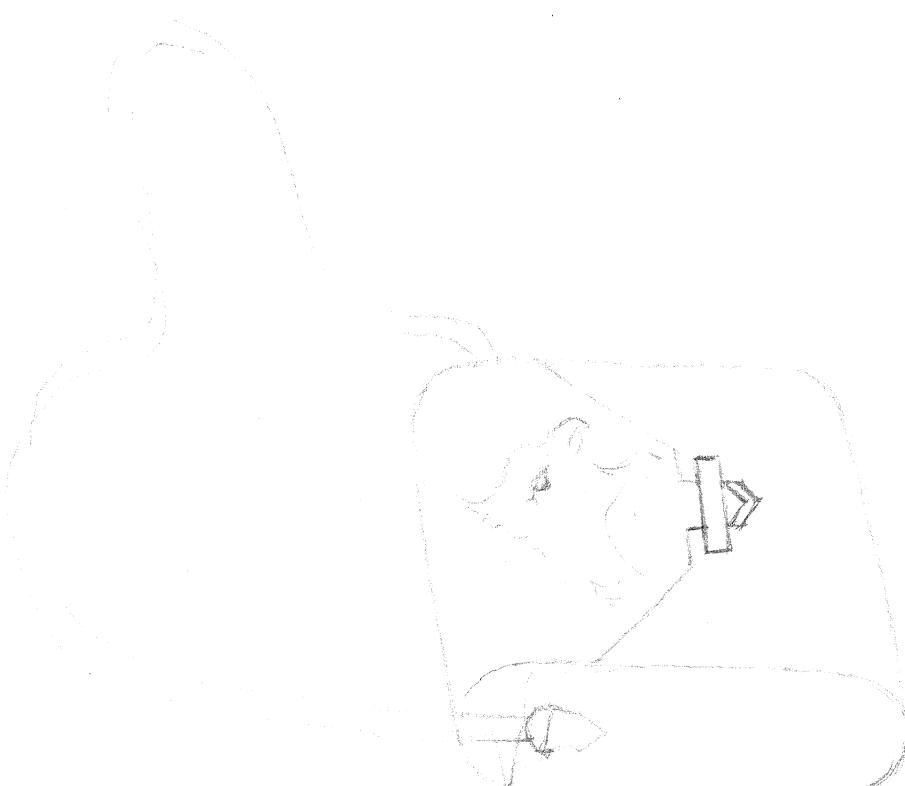
12207241003

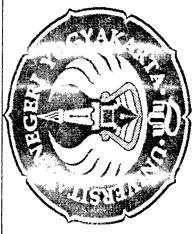
Sket Alternatif

Judul: Mini Shroud Bag

Tanggal : 16 - 1 - 2016

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

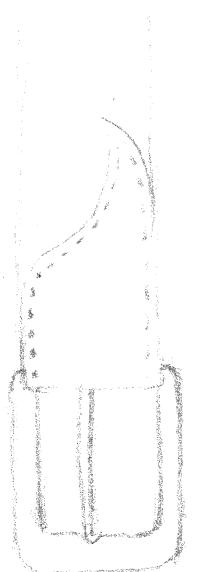
Oleh:

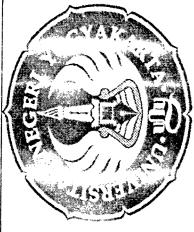
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul: *Arat*

Tanggal: *29/10*
Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:

Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

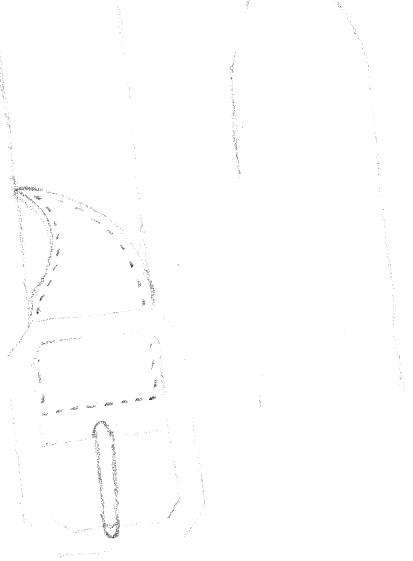
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul:

bentuk

Tanggal: *29/6*
Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

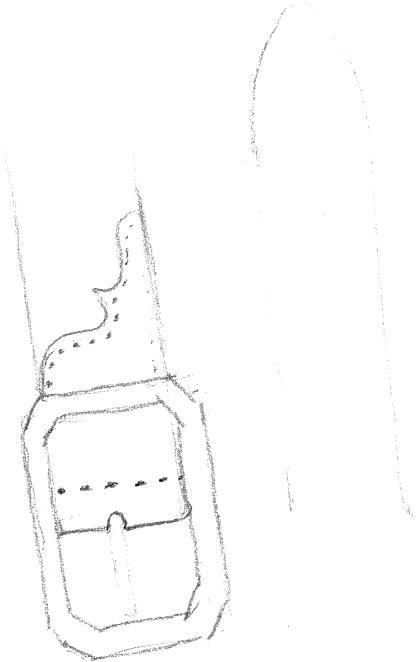
Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

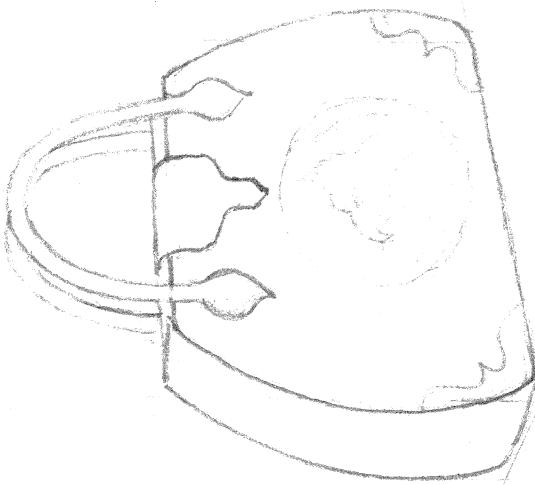
Judul: ~~Reptil~~

Tanggal : ~~29~~ / 16 / Acc/Paraf



VERS	PA	VEGE	Y	APR PA
FAKU	T/	BAHAY	Y	APR PA
ON PE	D	KAN'E	Y	APR PA
DC	IS	ING.	Y	APR PA
	IS	SH	Y	APR PA
	EMAR	W/N	ARI	APR PA
	1	20724	0.	APR PA
		get Alte na	f	APR PA
Jud	: medium	hand bag		APR PA
Tar gal:	<u>off 16</u>			APR PA

✓





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

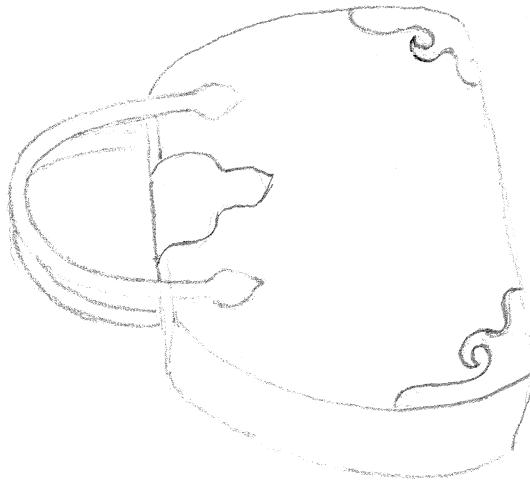
Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul: ~~Model rumah Betawi~~

Tanggal: ~~29/11/16~~
Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

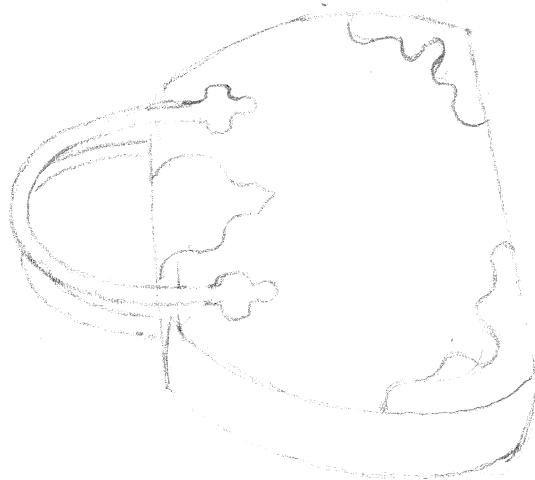
Oleh:
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul: Hand Bag Medium

Tanggal : 29/11/16
Efi, Acc/Paraf

E



LAMPIRAN 3

Sket Terpilih



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

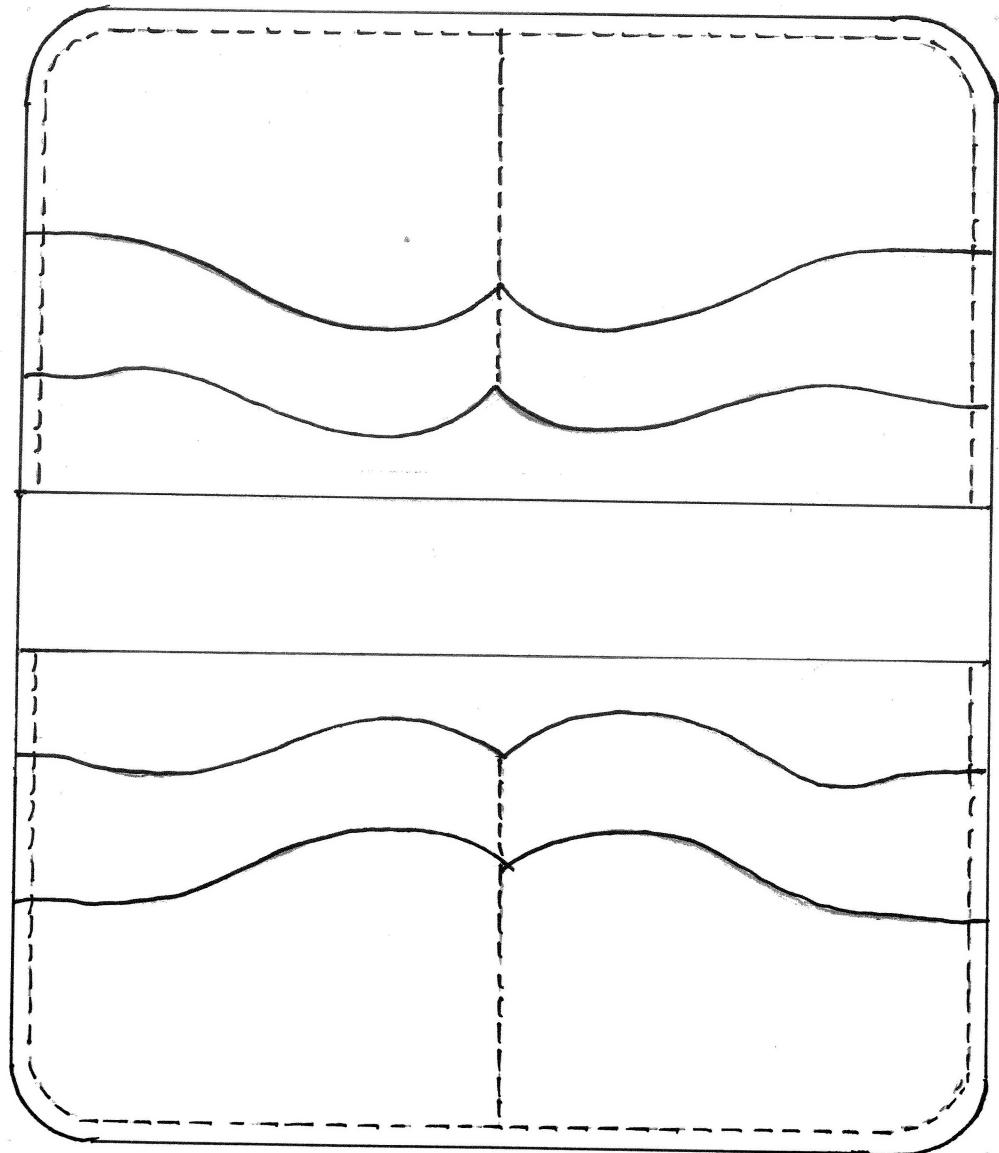
Sket Alternatif

Judul: *Long wavy interior*

Tanggal : *16 - 1 - 2016*

Acc/Paraf

hu ✓





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

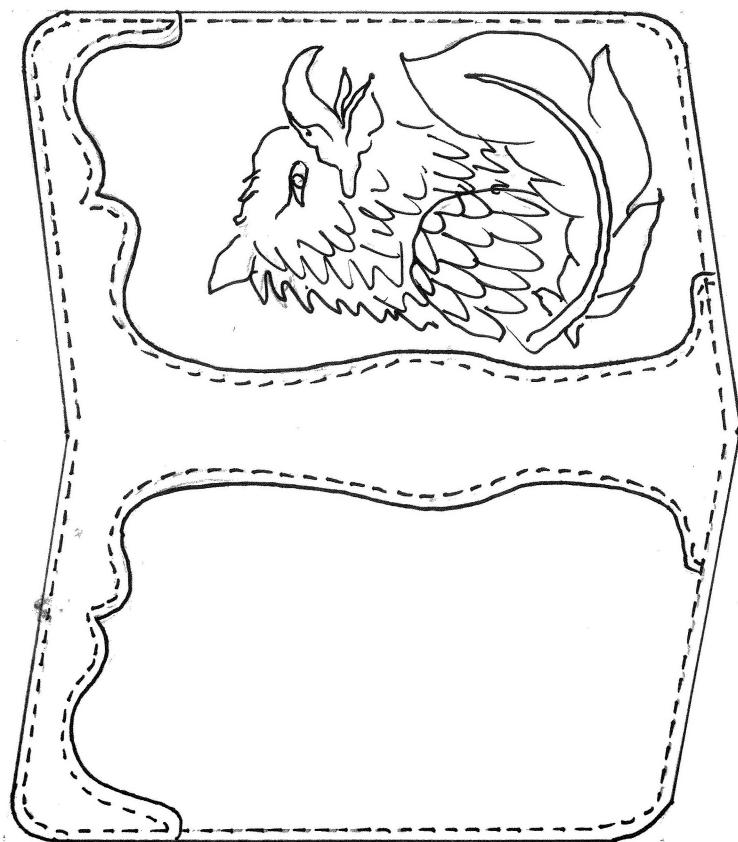
Sket Alternatif

Judul: *Long waleel*

Tanggal : *16-1-2016*

Acc/Paraf

Nur h





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd., M.A.

Oleh:

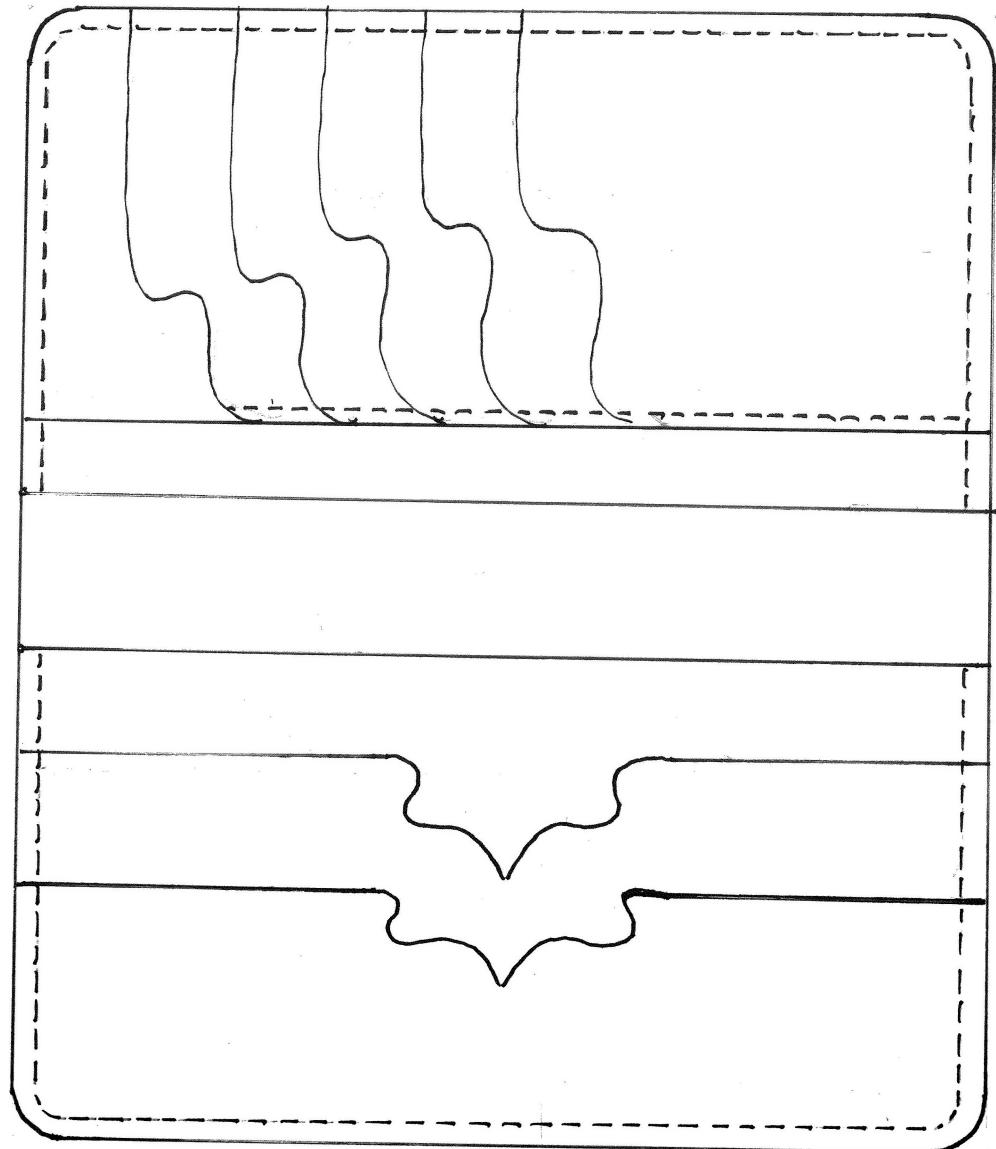
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Sket Alternatif

Judul: ~~desain wallet interior~~

Tanggal : 6 - 1 - 2016

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd, M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

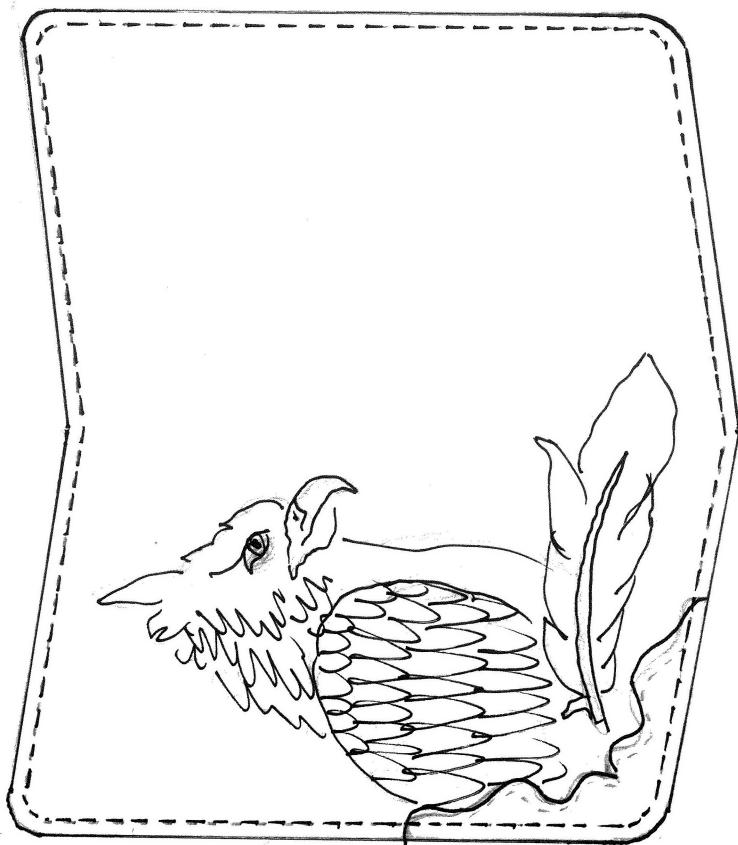
Sket Alternatif

Judul: *Long walled elevation*

Tanggal: 6 - 1 - 2016

Acc/Paraf

E ✓ *E*





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd, M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

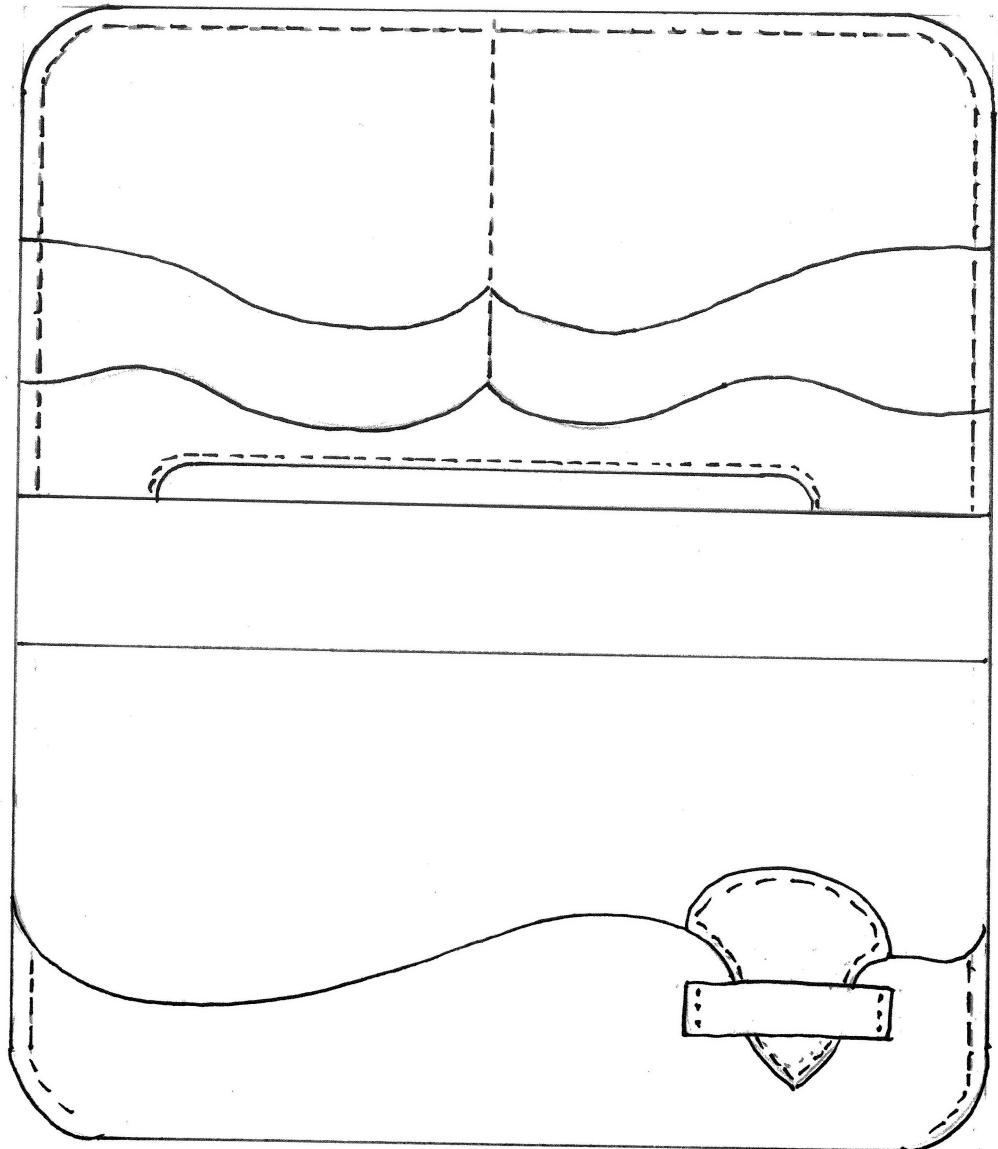
Sket Alternatif

Judul: *Surabaya wall art interior*

Tanggal: 16 - 1 - 2016

Acc/Paraf

h < h





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

12207241003

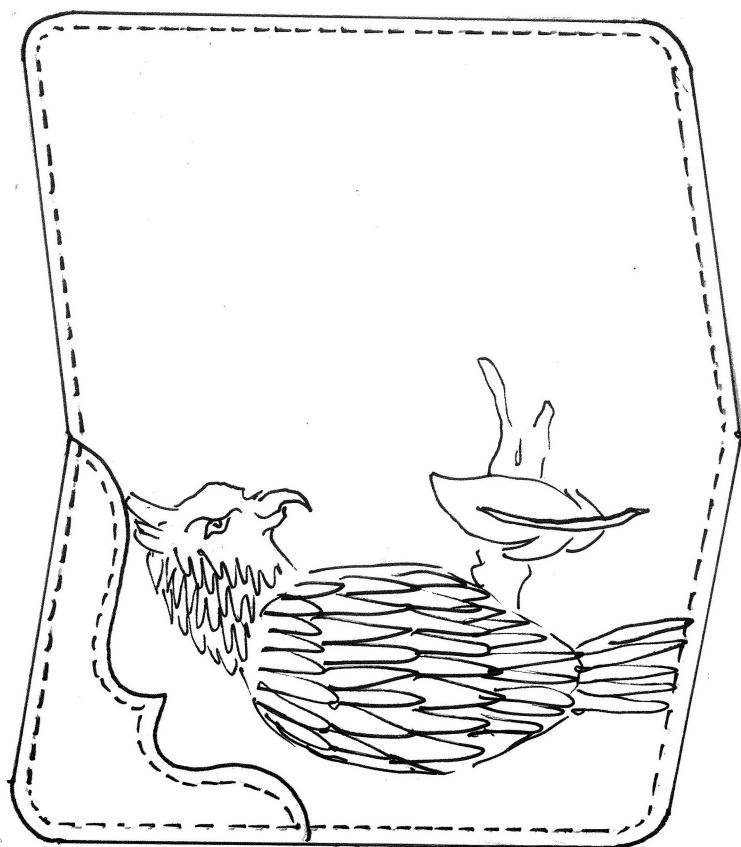
Sket Alternatif

Judul: Long wallet

Tanggal : 16 - 1 - 2016

Acc/Paraf

✓ ✓





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:

Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

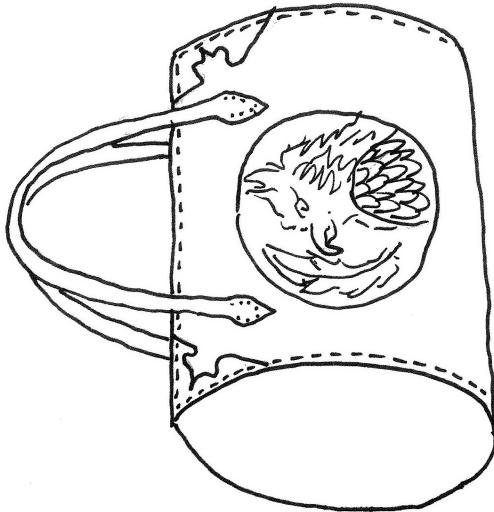
12207241003

Sket Alternatif

Judul: Round Hand Bag / oval Bag

Tanggal :

29/ 6
Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:

Ismadi, S.Pd., M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

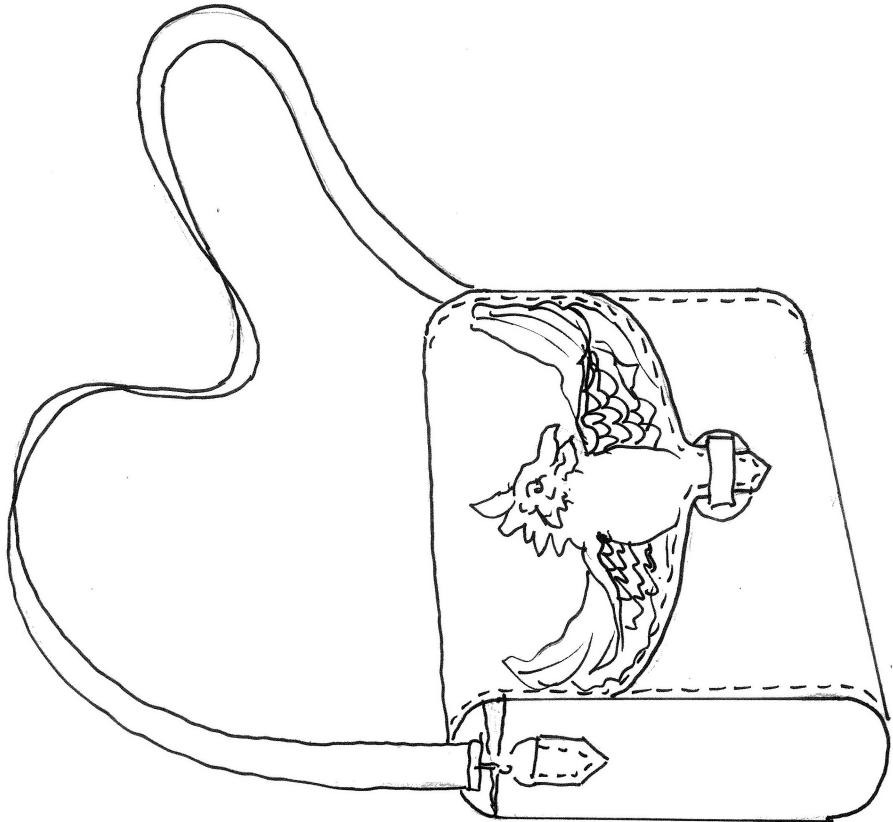
12207241003

Sket Alternatif

Judul: Shoulder bag medium

Tanggal: 16 / 06 / 2020

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

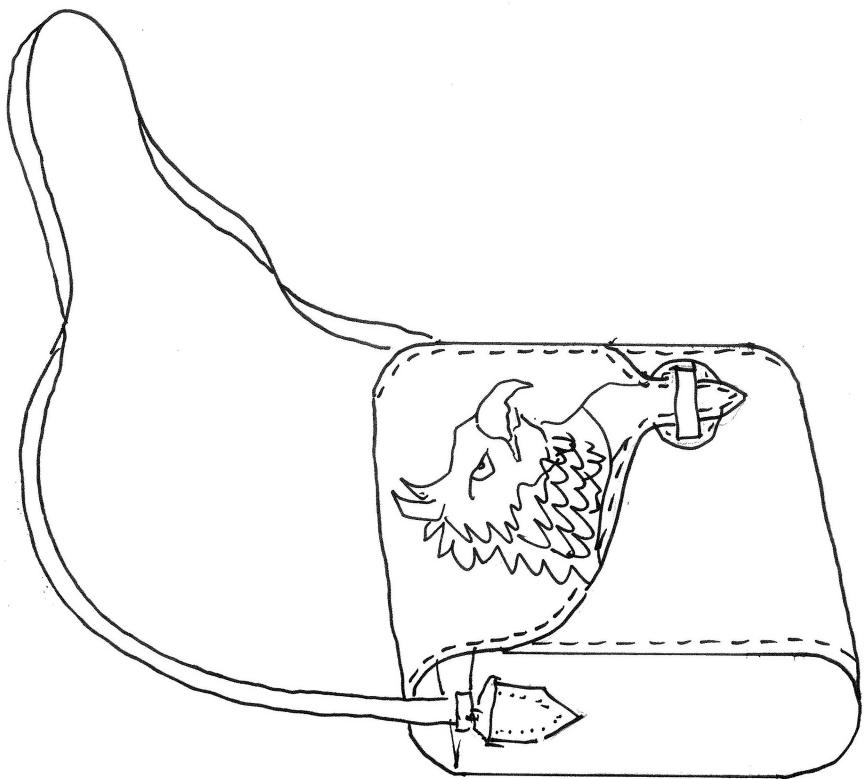
Sket Alternatif

Judul: *Gouache bag mini*

Tanggal : *6 - 1 - 2024*

Acc/Paraf

h k





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:

Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

12207241003

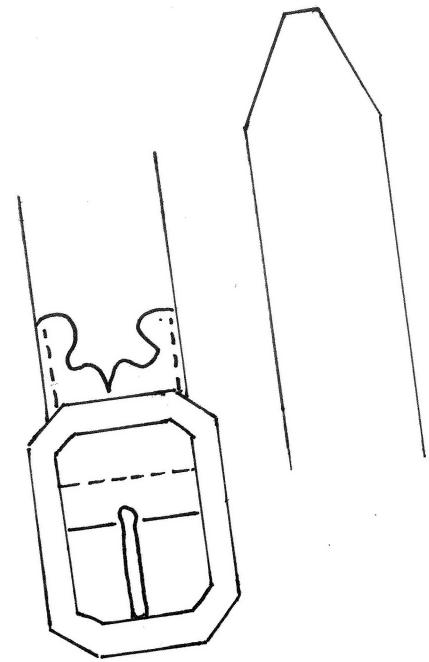
Sket Altenatif

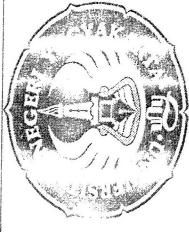
Judul:
Belt

Tanggal :
29/10

Acc/Paraf

Emmanuel Wikandaru





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

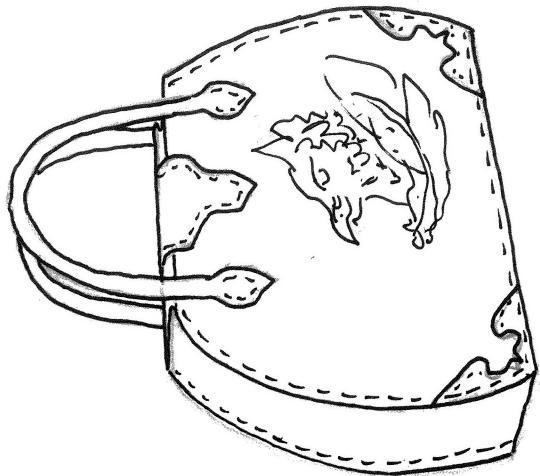
Sketsa Alat Riau

Judul: Hand bag mediana

Tanggal : 29/06/2016

Acc/Paraf

[Handwritten signature]



LAMPIRAN 4

Gambar Kerja



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:
EMANUEL WIKANDARU G.S

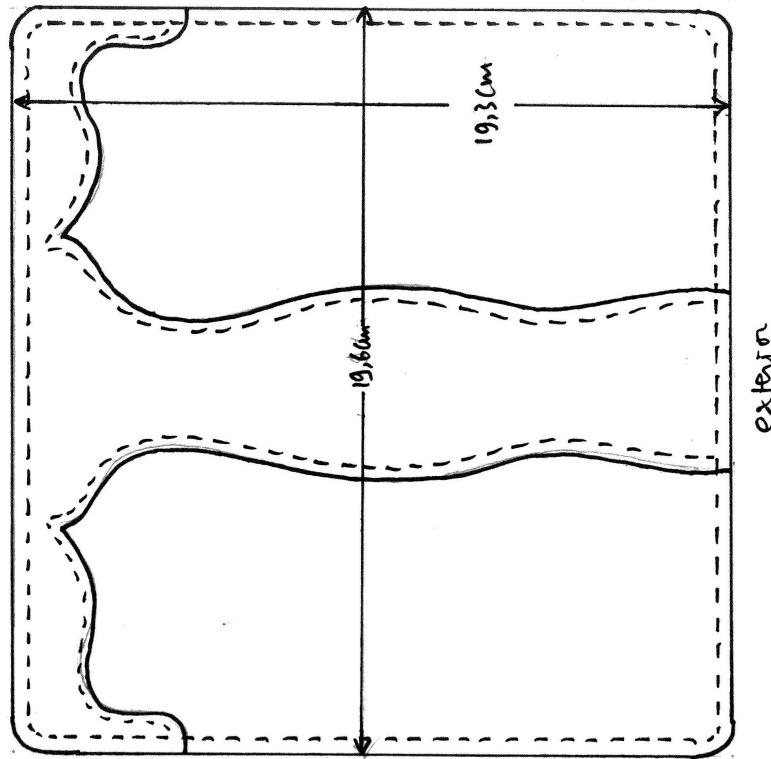
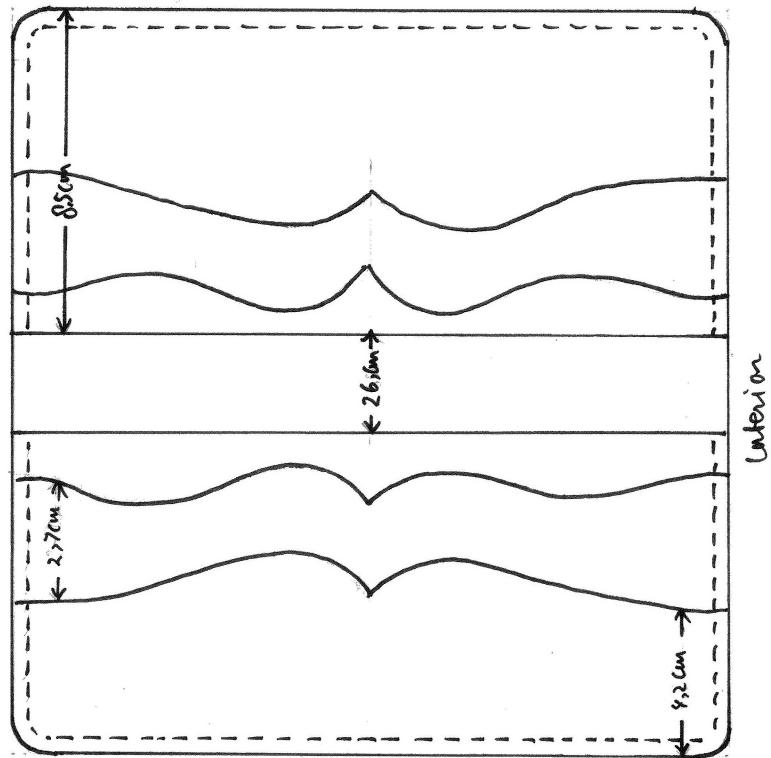
12207241003

Gambar Kerja

Judul: *Dom wallet 1*

Tanggal : *22 - 2 - 2014*

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

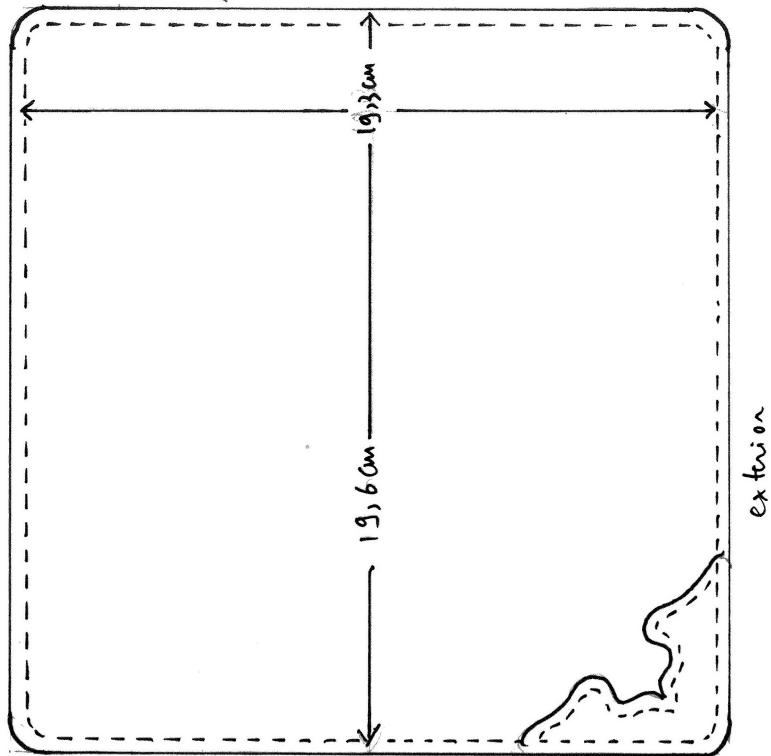
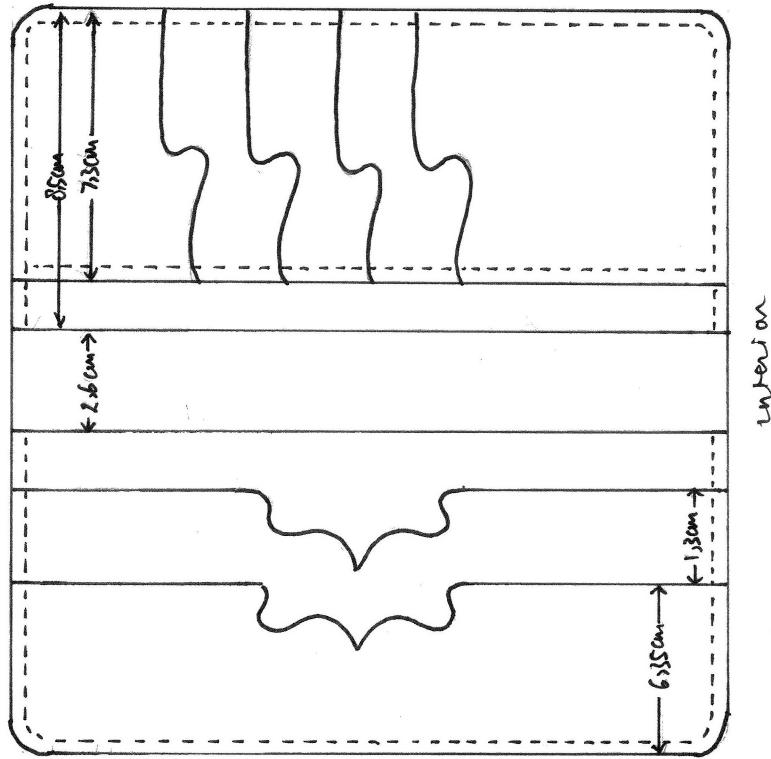
12207241003

Gambar Kerja

Judul: dom wallet 2

Tanggal : 02 - 02 - 2006

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:

Ismadi, S.Pd., M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

12207241003

Gambar Kerja

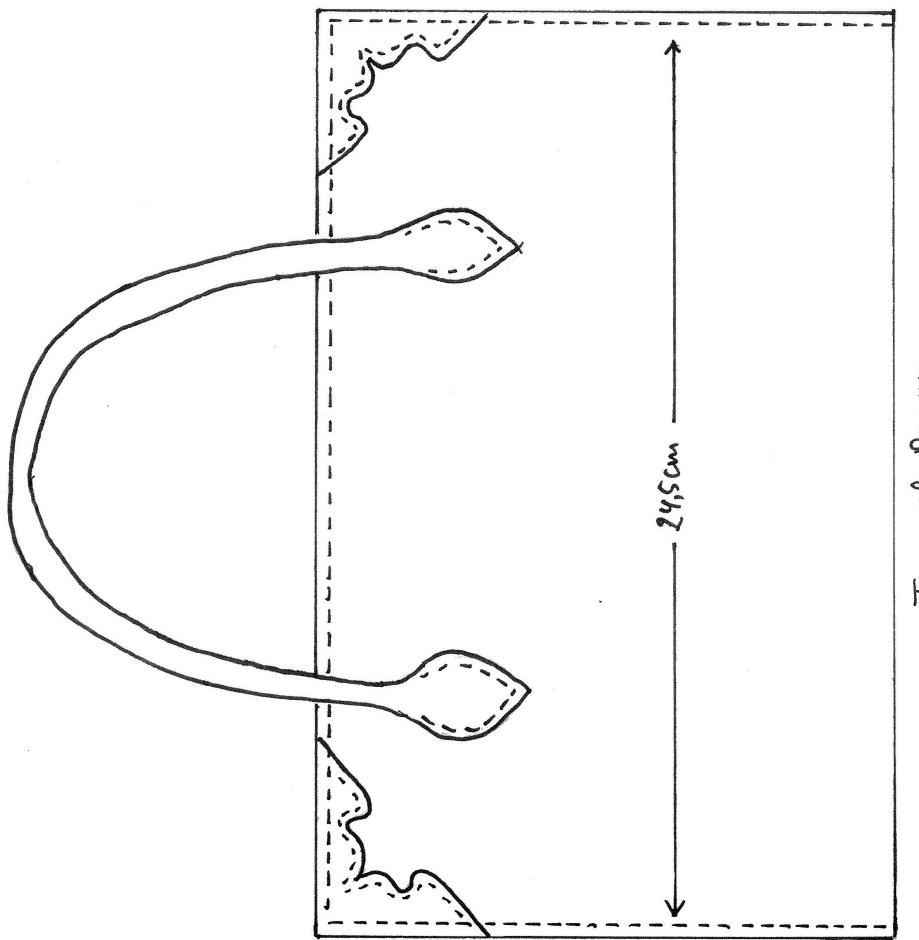
Judul: oval Hand bag

Tanggal :

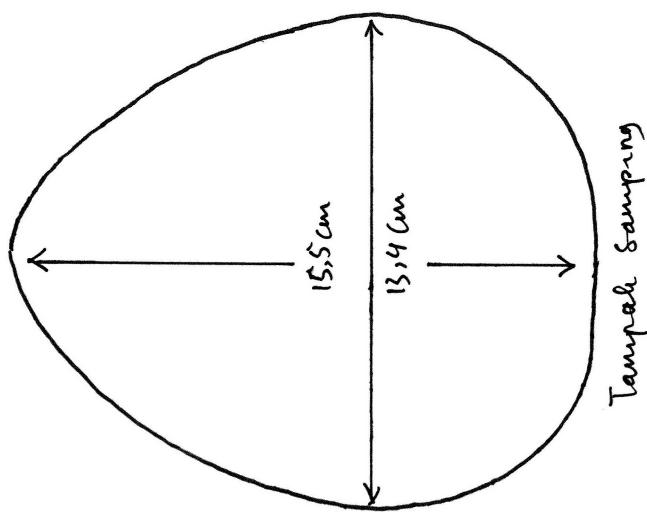
28 / 2

Acc/Paraf

Mu/JK



Taruh depan



Taruh samping



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

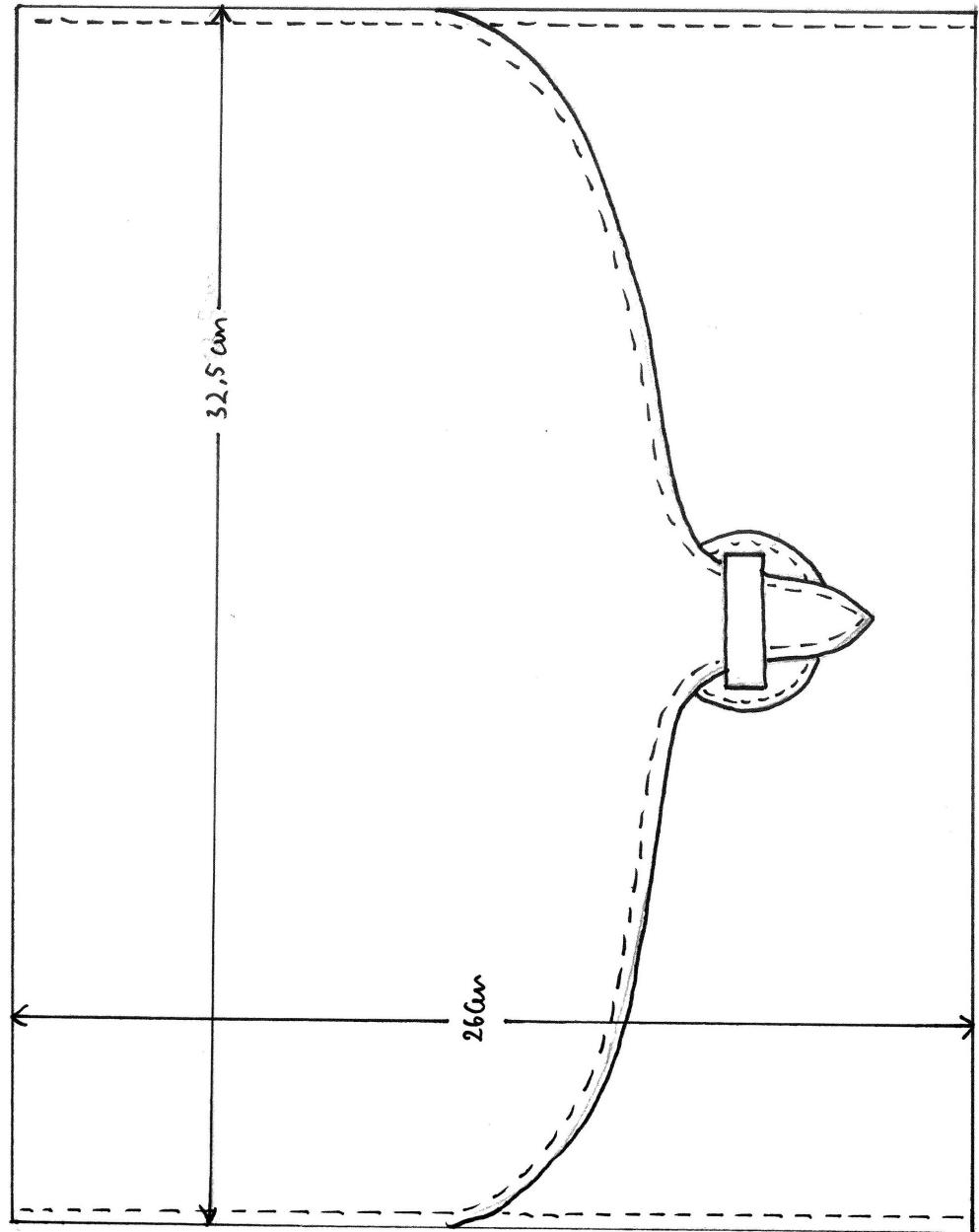
Gambar Kerja

Judul: *Skowde brug mediuw*

Tanggal : *22 -2 -2016*

Acc/Paraf

he





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

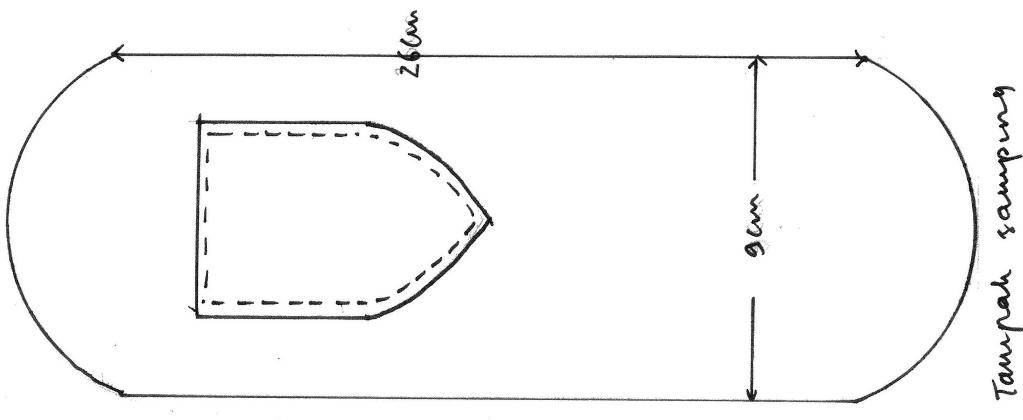
12207241003

Gambar Kerja

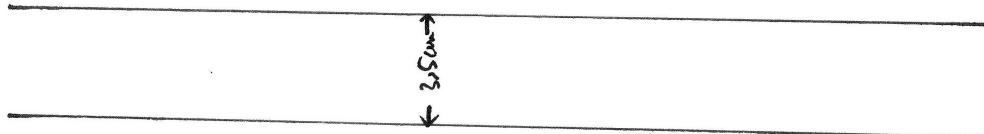
Judul: Ghoulde bag medrom

Tanggal : 22 - 2 - 2016

Acc/Paraf



Tampak samping



Tali tas



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd., M.A.

Oleh:

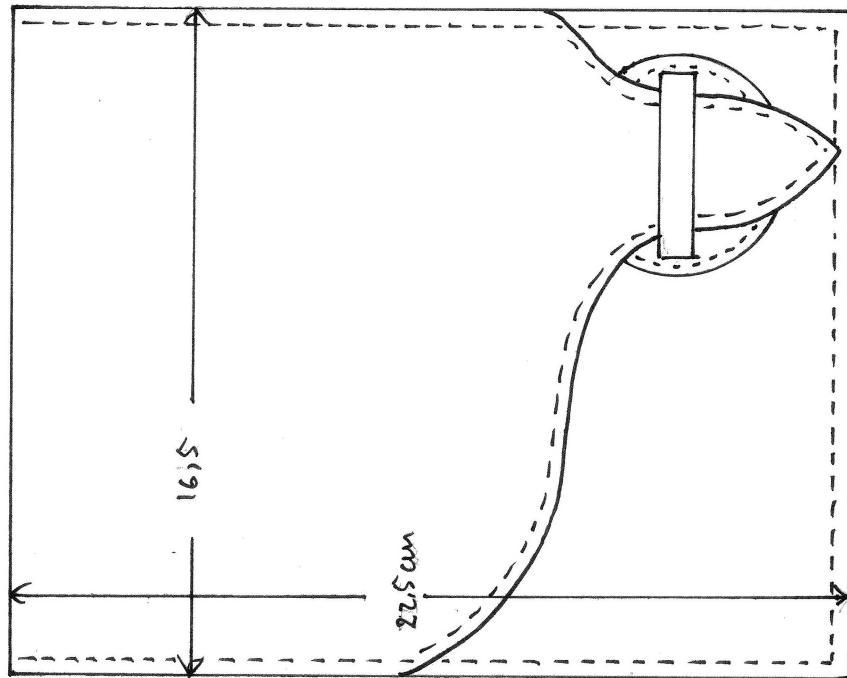
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Gambar Kerja

Judul: *shoulder bag mini*

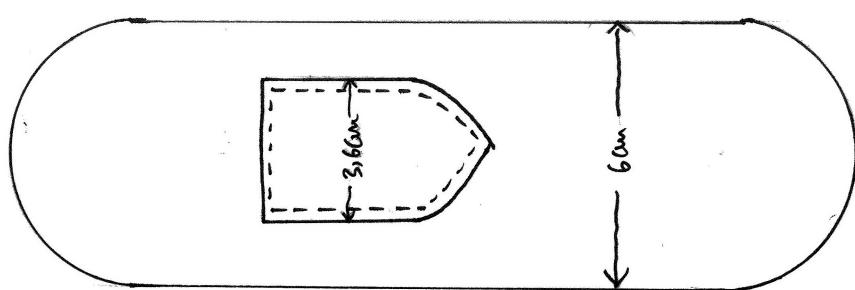
Tanggal: *22 - 2 - 2016*

Acc/Paraf

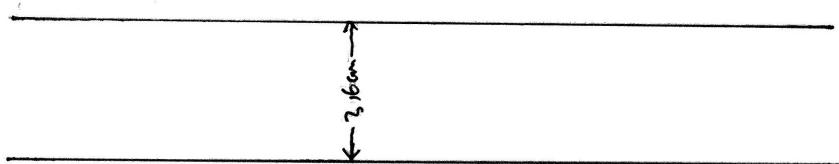


Tempat Depan

Tanpa samping



Tali tas





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

12207241003

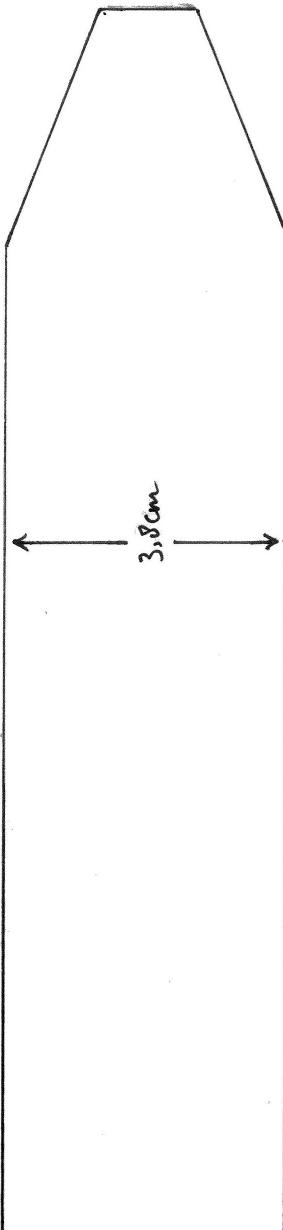
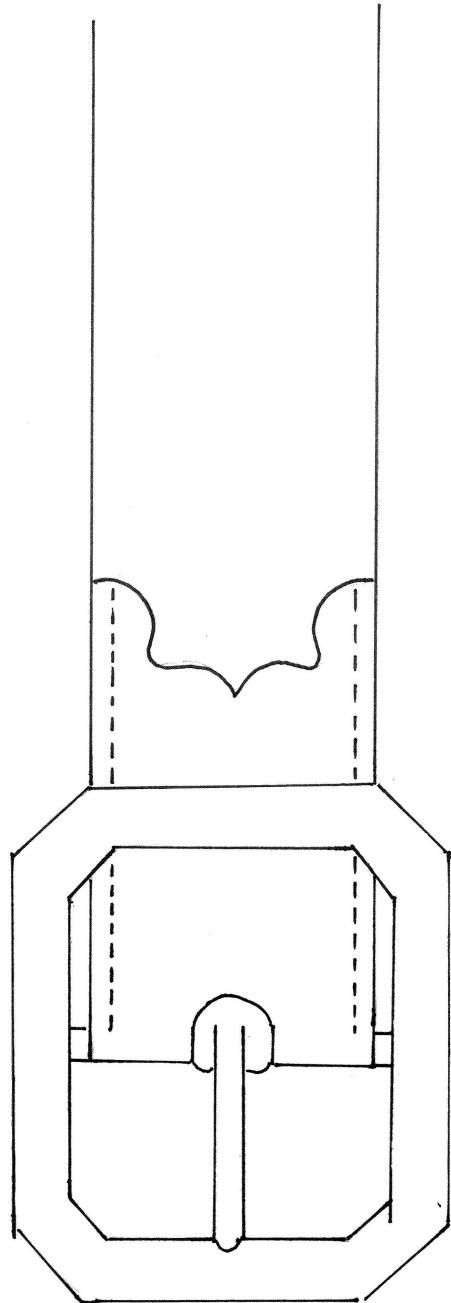
Gambar Kerja

Judul: *Belt*

Tanggal :

Acc/Paraf

No 0016
JF





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

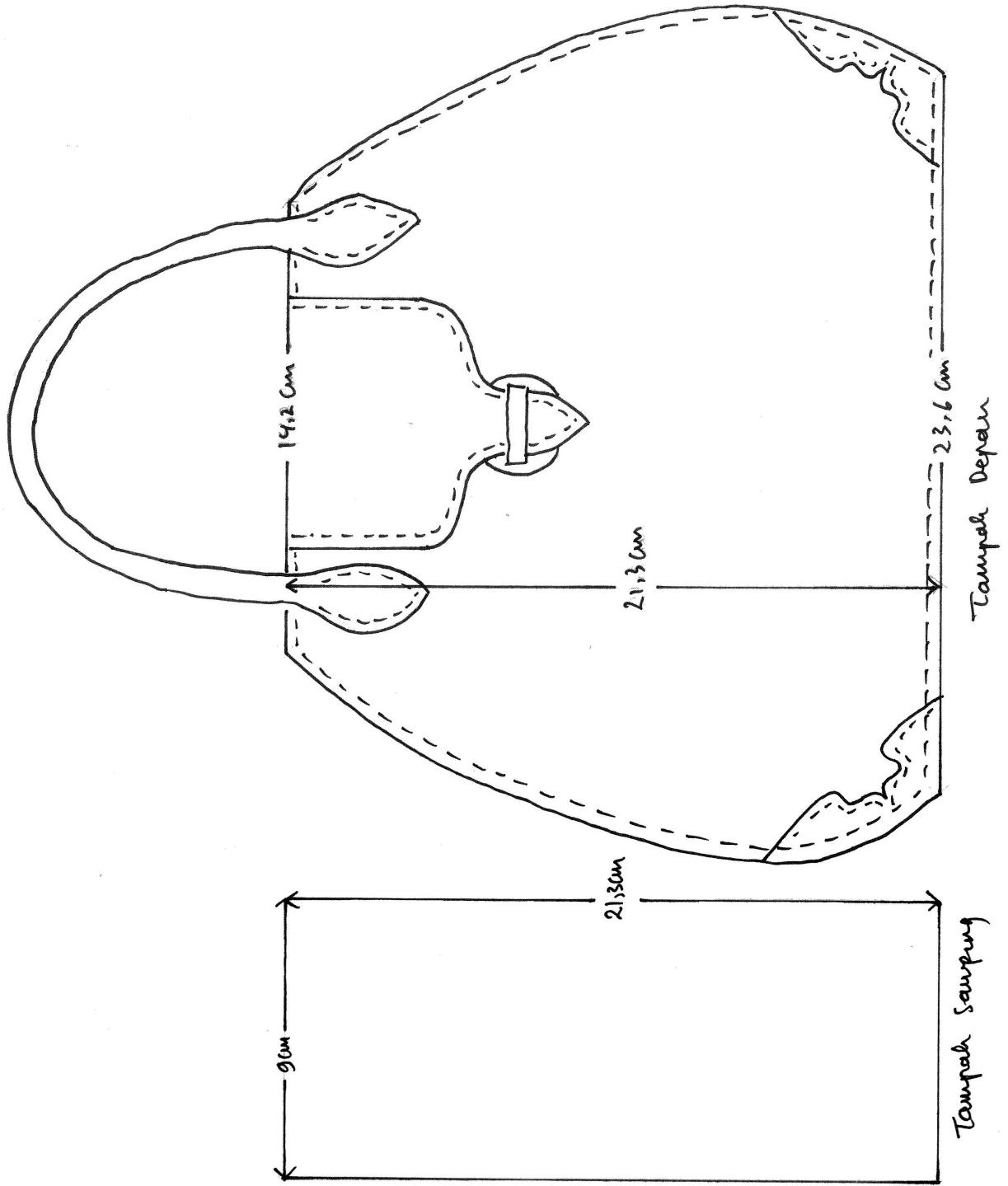
12207241003

Gambar Kerja

Judul: Mandibul ring medium

Tanggal : xx - xx - xx

Acc/Paral



LAMPIRAN 5

Gambar Ornamen



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

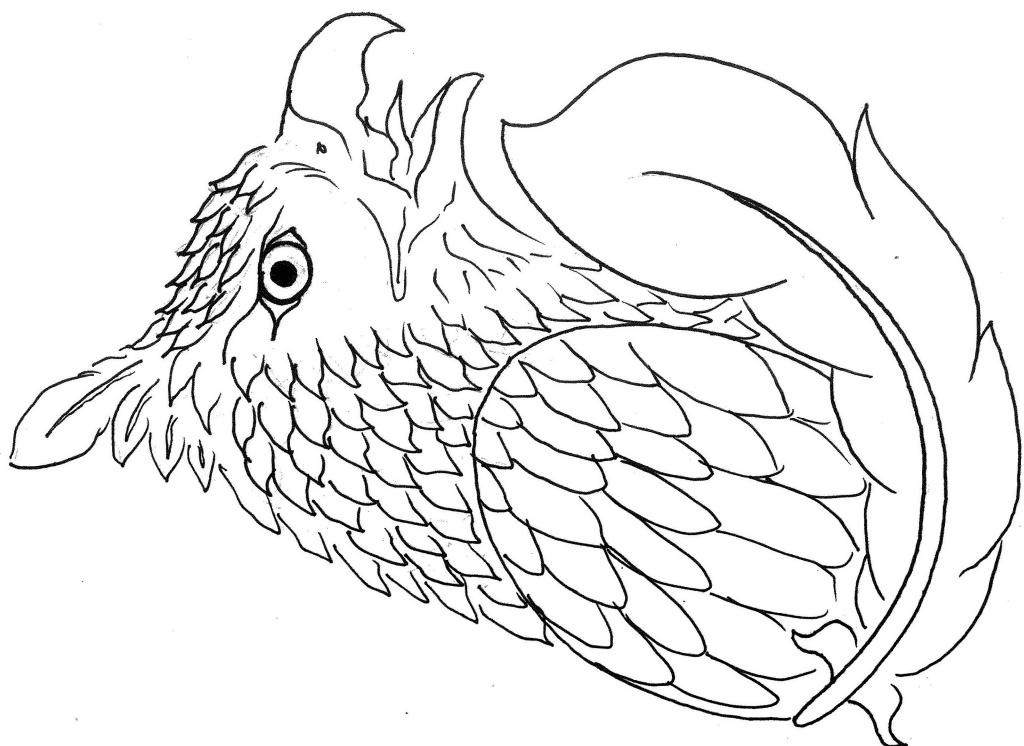
Sket Alternatif

Judul: *Ring wallet*

Tanggal : *9/2/2020*

Acc/Paraf

huk





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
122207241003

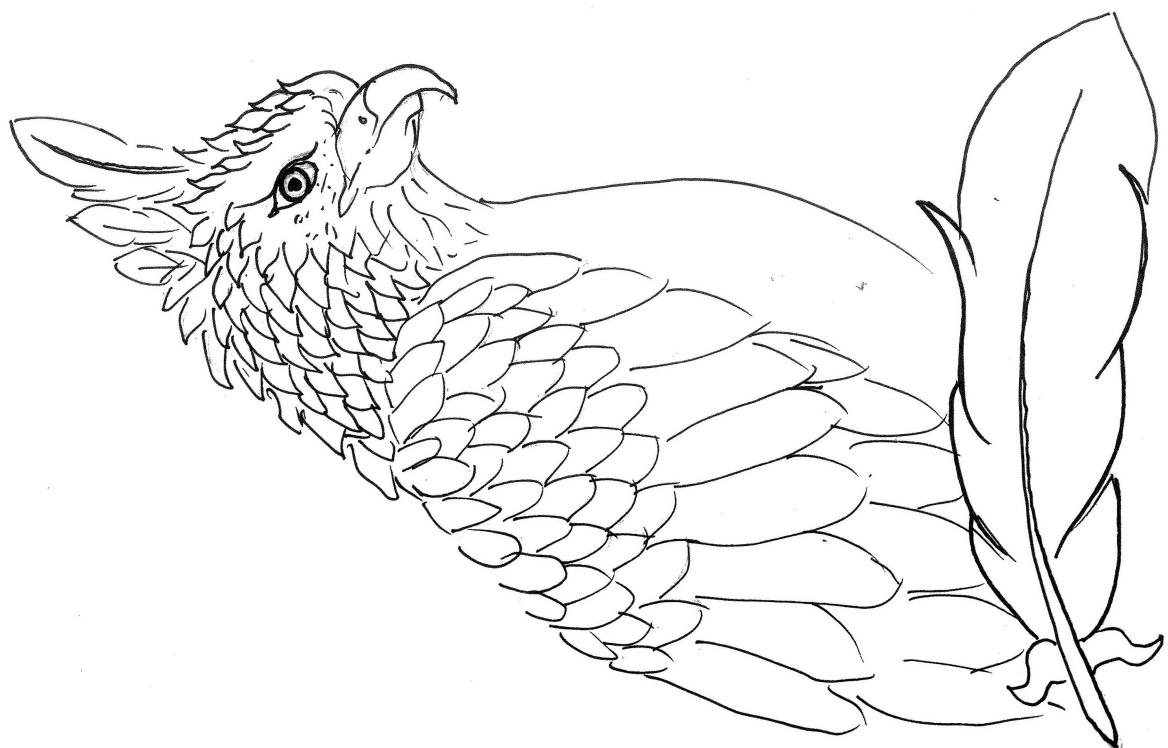
Sket Alternatif

Judul: Long wallet 2

Tanggal: 9-2-2016

Acc/Paraf

h - j





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd., M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

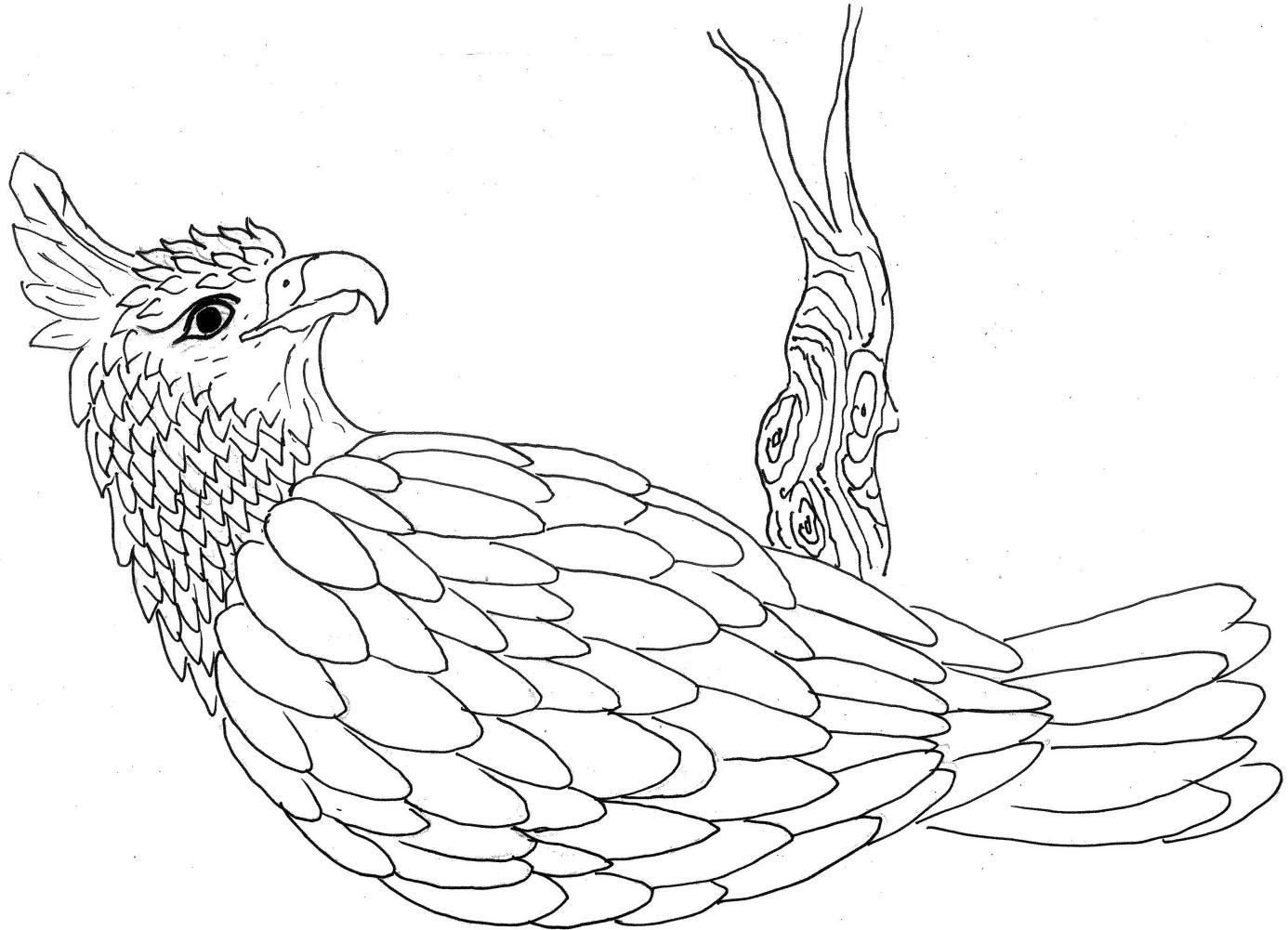
Sket Alternatif

Judul: long wallet 3

Tanggal : 9 - 2 - 2016

Acc/Paraf

✓ ✓





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Desain Ornamen

Judul: *Ornament batik bunga*

Tanggal: 9 - 2 - 2016

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:

Ismadi, S.Pd, M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S

122207241003

Desai Ornamen

Judul: *Shoulder bag medium*

Tanggal : *9 - 2 - 2016*

Acc/Paraf

h. J





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Desain Ornamen

Judul: *Shoulder bag wanita*

Tanggal: *9 - 2 - 2006*

Acc/Paraf

he ✓





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

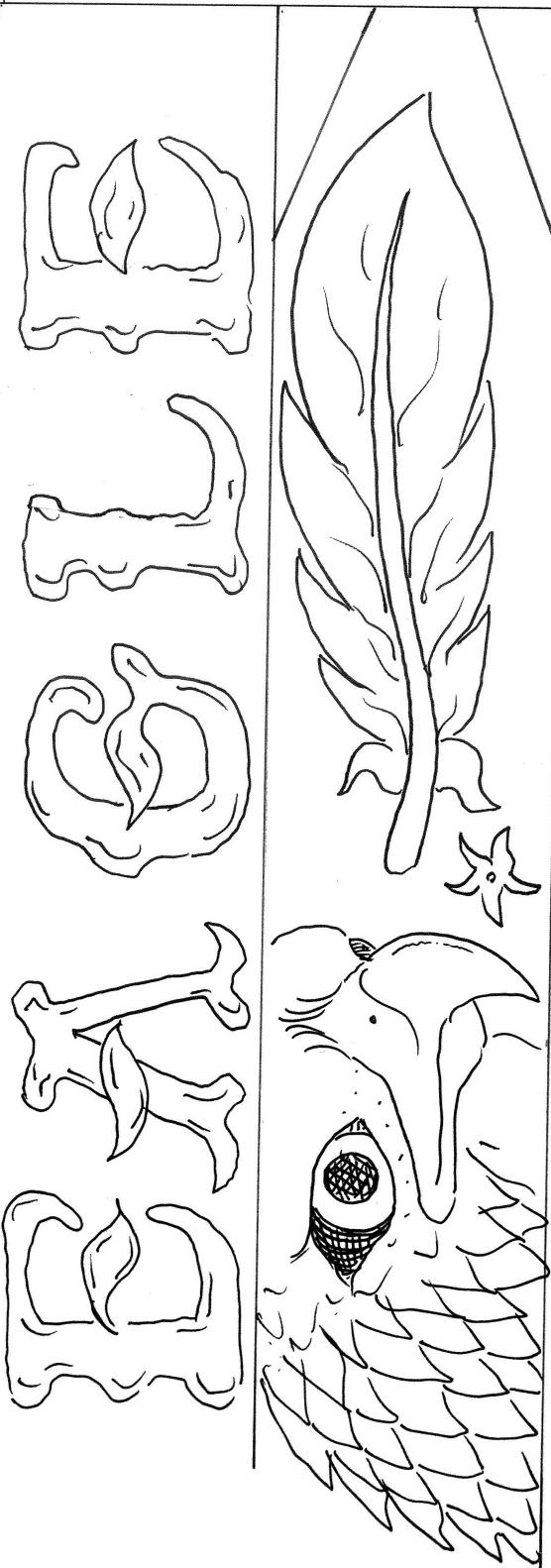
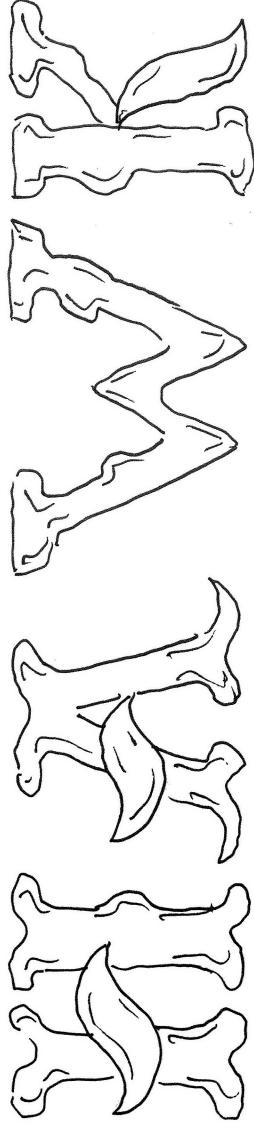
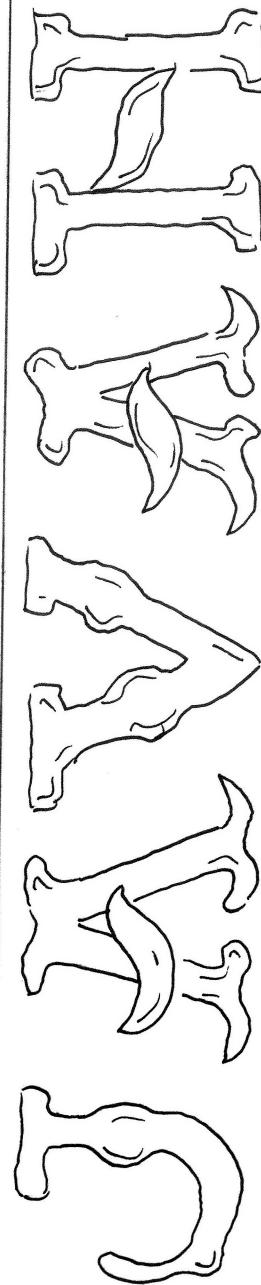
Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:
EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Desain Ornamen
Judul: *R&L4*

Tanggal :

Acc/Paraf





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PRODI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN

Dosen Pembimbing:
Ismadi, S.Pd.,M.A.

Oleh:

EMANUEL WIKANDARU G.S
12207241003

Desain Ornamen

Judul: ~~Ramadhan~~ Harau ~~ragam~~ mediciun

Tanggal: 9 - 2 - 2016

Acc/Paraf

