

**PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG  
PHOENIX**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)**

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan**



Oleh

**Nuraini Susilowati  
NIM 13207244015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KRIYA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

## **PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Penciptaan *Tas Kamera Kulit Dengan Motif Burung Phoenix* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 23 Januari 2018  
Pembimbing

  
Ismadi, S.Pd., M.A  
NIP 19770626 200501 1 003

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Tas Kamera Kulit Dengan Motif Burung Phoenix* yang disusun oleh Nur'aini Susilowati ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Pada tanggal 30 Januari 2018 dan dinyatakan lulus.



Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ismadi, S.Pd., M.A.	Ketua Pengaji		30 / 01 / 18'
Muhajirin, S.Sn., MPd.	Sekertaris Pengaji		30 / 01 / 18'
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.	Pengaji Utama		30 / 01 / 18'

Yogyakarta, 30 Januari 2018

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.

NIP. 19571231 198303 2 004

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Nur'aini Susilowati

NIM : 13207244015

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa tugas akhir karya seni 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 estetika penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Yogyakarta, 23 Januari 2018

Penulis



Nur'aini Susilowati  
NIM 13207244015

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan untuk:

Orang tua tercinta Bapak **Jamin** dan Ibu **Sunarti**

Mbak Tercinta **Wahyuni Syiyamsih** dan **Pratiwi Budi Utami**

## **MOTTO**

“SEMUA IMPIAN KITA BISA TERWUJUD JIKA KITA MEMILIKI  
KEBERANIAN UNTUK MENGEJARNYA”

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat Rahmat, Hidayah, dan anugerah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Penciptaan Tas Kamera Kulit dengan Motif Burung Phoenix”.

Sepanjang proses yang dilalui dalam penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni ini tidak terlepas dari peran serta pihak yang berkontribusi di dalamnya baik secara langsung maupun tak langsung. Oleh sebab itu pada lembar khusus kata pengantar ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih terlebih dahulu kepada Bapak Ismadi S. Pd., M.A. sebagai Dosen Pembimbing sekaligus Ketua Pengudi Tugas Akhir Karya Seni dengan penuh kesabaran dan kearifan dalam memberikan arahan, kritik dan saran dalam pembuatan karya maupun laporan Tugas Akhir Karya Seni. Selain itu, kepada pihak-pihak lain yang tak kalah utamanya dalam memberikan peran tak ternilai baik doa, dukungan, kemudahan, materi, fasilitas dan tenaga, ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S. Sn, M. Sn., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Drs. I Ketut Sunarya, M.Sn. sebagai Ketua Program Pendidikan Kriya sekaligus Dosen Pembimbing Akademik dan Pengaji Utama yang telah memberikan dorongan untuk segera menyelesaikan perkuliahan.
5. Kedua orang tua saya, Bapak Jamin dan Ibu Sunarti yang senantiasa memberikan segala dukungan berupa materil maupun nonmateril demi terlaksanakannya Tugas Akhir Karya Seni ini.
6. Wahyuni Syiyamsih dan Pratiwi Budi Utami sebagai kakak perempuan yang tak henti menyemangati untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Aditya Gumelar Sahhara yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini.
8. Bapak Sajarwo dan Ibu Suprapti, sebagai ibu kost yang telah memberikan perhatian dan dukungan dalam penyelesaian karya seni ini.
9. Bondan Dewanto yang selalu memberi semangat, dukungan serta motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir.
10. Sahabat-sahabat saya, Zahra, Hesa, Dea, prasetyo, Ririn, Desi, Nova, Serapin, Citra, Nikita, Dinda, Roji, Mute, Indah, Tasya Kak Falent, Alvin, Tamara, sahabat-sahabat saya di Tangerang, sahabat-sahabat perkumpulan fotografi jogja, rekan-

rekan seperjuangan kelas B pendidikan kriya, teman-teman seperjuangan kelas Kriya Kulit yang selalu mendukung terlaksananya Tugas Akhir Karya Seni ini.

11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam penyusunan 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, Januari 2018

Penulis,



Nur'aini Susilowati  
NIM 13207244015

## **DAFTAR ISI**

Cover .....	i
Persetujuan .....	ii
Pengesahan .....	iii
Pernyataan .....	iv
Persembahan .....	v
Motto .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi .....	x
Daftar Gambar .....	xiii
Daftar Lampiran .....	xviii
Abstrak .....	xix
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penciptaan .....	4
C. Tujuan .....	4
D. Manfaat .....	4
BAB II. METODE PENCIPTAAN KARYA .....	8
A. Eksplorasi .....	8
1. Simbol dan Ornamen Tiongkok .....	8
2. Jenis Burung Phoenix .....	12
3. Tinjauan Kriya Kulit .....	20
4. Tinjauan Teknik Carving .....	33
5. Tinjauan Tentang Tas .....	38
6. Tinjauan Tentang Tas Kamera .....	42

B. Perancangan .....	47
1. Aspek dalam Perancangan Tas Kamera .....	48
2. Pembuatan Sketsa .....	51
3. Desain Pola .....	54
4. Desain berwarna .....	58
5. Perencanaan Alat dan Bahan .....	63
 BAB III. VISUALISASI KARYA .....	84
1. Membuat Pola .....	84
2. Memindahkan Pola ke Kulit .....	84
3. Memotong Kulit Berdasarkan Pola .....	85
4. Membasahi Kulit dengan <i>Sponge</i> .....	86
5. Memindahkan Ornamen ke Kulit yang akan di <i>Carving</i> .....	86
6. Menyayat Kulit dengan <i>Swifel Knife</i> .....	87
7. Menatah atau Menstempel .....	88
8. Pewarnaan .....	88
9. Penipisan Kulit Menggunakan Alat Seset .....	89
10. Memasang Aksesoris/ Kancing .....	90
11. Memasang Risleting .....	91
12. Memasang Furing .....	91
13. Pelubangan Kulit .....	92
14. Penjahitan .....	93
15. Finishing .....	93
 BAB IV. HASIL KARYA .....	94
A. <i>Leather Instax Bag</i> .....	96
B. <i>Leather Travel Case Mirrorless Bag</i> .....	100
C. <i>Leather Strap Mirrorless Case</i> .....	105
D. <i>Leather Analog Backpack</i> .....	110

E. <i>Leather DSLR Bag</i> .....	115
F. <i>Leather Camera Backpack</i> .....	120
G. <i>Leather Waist Pocket Bag</i> .....	126
H. <i>Leather Action Cam Slingbag</i> .....	129
I. <i>Leather Mirrorless Handbag</i> .....	133
BAB V. PENUTUP .....	140
A. Kesimpulan .....	140
B. Saran .....	143
DAFTAR PUSTAKA .....	144
LAMPIRAN DANA .....	147

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 : Gambar Burung Phoenix .....	12
Gambar 2 : Gambar Feng-Huang .....	15
Gambar 3 : Gambar Burung Suzaku .....	16
Gambar 4 : Gambar Burung Karura .....	17
Gambar 5 : Gambar Burung Simurgh .....	18
Gambar 6 : Gambar Burung Bennu .....	19
Gambar 7 : Posisi Kulit Lembaran .....	26
Gambar 8 : Tas Kamera Pouch dan Holster .....	43
Gambar 9 : Tas Kameran Selempang atau Messenger Bag .....	44
Gambar 10 : Tas Kameran Ransel atau Backpack .....	44
Gambar 11 : Tas Kameran Sling Bag .....	45
Gambar 12 : Tas Kameran Troli atau Rolling Case .....	46
Gambar 13 : Sketsa terpilih Leather Analog Backpack .....	51
Gambar 14 : Sketsa terpilih Leather Camera Backpack ..	52
Gambar 15 : Sketsa terpilih Leather DSLR Bag .....	52
Gambar 16 : Sketsa terpilih Leather Travel Case Mirrorless Bag .....	52
Gambar 17 : Sketsa terpilih Leather Strap Mirrorless .....	53
Gambar 18 : Sketsa terpilih Leather Mirrorless Handbag .....	53
Gambar 19 : Sketsa terpilih Leather Action cam Slingbag .....	53

Gambar 20 : Sketsa terpilih Leather Waist Pocket Bag .....	54
Gambar 21 : Sketsa terpilih Leather Instax Bag .....	54
Gambar 22 : Pola Leather Instax Bag .....	55
Gambar 23 : Pola Bagian samping Leather Instax Bag .....	55
Gambar 24 : Pola Leather Analog Backpack .....	55
Gambar 25 : Pola Leather Strap Mirrorless Case .....	56
Gambar 26 : Pola Leather Travel Case Mirrorless Bag .....	56
Gambar 27 : Pola Leather DSLR Bag .....	56
Gambar 28 : Pola Leather Waist Pocket Bag .....	57
Gambar 29 : Pola Leather Mirrorless Handbag .....	57
Gambar 30 : Pola Leather Action Cam Slingbag .....	57
Gambar 31 : Pola Leather Camera Backpack .....	58
Gambar 32 : Desain Berwarna Leather Instax Bag .....	58
Gambar 33 : Desain Berwarna Leather Analog Backpack .....	59
Gambar 34 : Desain Berwarna Leather Strap Mirrorless Case .....	59
Gambar 35 : Desain Warna Leather Travel Case Mirrorless Bag .....	60
Gambar 36 : Desain Warna Leather Waist Pocket Bag .....	60
Gambar 37 : Desain Warna Leather Action Cam Slingbag .....	61
Gambar 38 : Desain Warna Leather DSLR Bag .....	61
Gambar 39 : Desain Warna Leather Mirrorless Handbag .....	62
Gambar 40 : Desain Warna Leather Camera Backpack .....	62

Gambar 41 : Sponge .....	63
Gambar 42 : Cutting Matt .....	64
Gambar 43 : Marmer .....	64
Gambar 44 : Hole Punch .....	65
Gambar 45 : Diamond Hole Punch .....	67
Gambar 46 : Tang .....	66
Gambar 47 : Gunting dan Cutter .....	67
Gambar 48 : Palu Kayu .....	68
Gambar 49 : Stamp .....	68
Gambar 50 : Swivel Knife .....	69
Gambar 51 : Jarum .....	69
Gambar 52 : Awl .....	70
Gambar 53 : Slier .....	70
Gambar 54 : Kuas Berbagai Ukuran .....	71
Gambar 55 : Penggaris Besi .....	71
Gambar 56 : Mitlin .....	72
Gambar 57 : Penjepit Kertas .....	72
Gambar 58 : Penipis Kulit .....	73
Gambar 59 : Pisau Seset .....	73
Gambar 60 : Kertas HVS A4 .....	74

Gambar 61 : Kertas Marga .....	75
Gambar 62 : Amplas .....	75
Gambar 63 : Lem Aica-Aibon .....	76
Gambar 64 : Benang Jahit (Arificial Sinew) .....	76
Gambar 65 : Isi Cutter .....	77
Gambar 66 : Kulit Nabati .....	77
Gambar 67 : Furing dan Busa Lapis .....	78
Gambar 68 : Fiebing's Tan Kote .....	78
Gambar 69 : Fiebing's Tan Kote .....	79
Gambar 70 : Edge Wax Stick Columbus .....	79
Gambar 71 : Risleting dan Kepala Risleting .....	80
Gambar 72 : Kancing Magnet .....	80
Gambar 73 : Rantai .....	81
Gambar 74 : Metal Snap Hook .....	81
Gambar 75 : Metal Buckle (Gesper Logam) .....	82
Gambar 76 : Skema perwujudan karya tas kamera .....	83
Gambar 77 : Membuat Pola .....	84
Gambar 78 : Memindahkan Pola ke Kulit .....	85
Gambar 79 : Memotong kulit berdasarkan pola .....	85
Gambar 80 : Membasahi kulit dengan sponge .....	86
Gambar 81 : Memindahkan Ornamen ke Kulit .....	87

Gambar 82 : Menyayat Kulit dengan Swifel Knife .....	87
Gambar 83 : Menyayat Kulit dengan Swifel Knife .....	88
Gambar 84 : Proses Pewarnaan .....	89
Gambar 85 : Proses Pelapisan Menggunakan Fiebing's Tan-Kote .....	89
Gambar 86 : Proses Penipisan Kulit .....	90
Gambar 87 : Proses Pemasangan Kancing Magnet .....	90
Gambar 88 : Proses Pemasangan Aksesoris .....	91
Gambar 89 : Proses Pemasangan Risleting .....	91
Gambar 90 : Proses Penipisan Kulit .....	92
Gambar 91 : Proses Pelubangan Kulit .....	92
Gambar 92 : Proses Penjahitan Kulit .....	93
Gambar 93 : Proses Pengamplasan Kulit .....	94
Gambar 94 : Proses memberi Edge Wax Stick Colombus .....	94
Gambar 95 : Proses Penghalusan menggunakan Slier .....	94
Gambar 96 : <i>Leather Instax Bag</i> .....	96
Gambar 97 : Bagian dalam <i>Leather Instax Bag</i> .....	98
Gambar 98 : Bagian tutup terdapat ornamen pada <i>Leather Instax Bag</i> .....	98
Gambar 99 : <i>Leather Travel Case Mirrorless Bag</i> .....	100
Gambar 100 : Ukuran yang pas untuk kamera mirrorless .....	102
Gambar 101 : Bagian tali yang lebar memberi kenyamanan pada pemakai .....	102
Gambar 102 Komposisi ornamen yang memiliki keseimbangan antara sisi kanan dan kiri pada bagian tutup tas kamera mirrorless .....	103

Gambar 103 : <i>Leather Strap Mirrorless Case</i> .....	105
Gambar 104 : kantung bagian menyimpan kamera mirrorless .....	106
Gambar 105 : Bagian Tali <i>Leather Strap Mirrorless Case</i> yang lebar membuat nyaman pemakai .....	107
Gambar 106 : Bagian Tali belakang <i>Leather Strap Mirrorless Case</i> .....	107
Gambar 107 : Ornamen bagian tali pada <i>Leather Strap Mirrorless Case</i> .....	108
Gambar 108 : Gambar 107: <i>Leather Analog Backpack</i> .....	110
Gambar 109 : Sekat bagian dalam <i>Leather Analog Backpack</i> untuk menyimpan body kamera dan lensa kamera .....	111
Gambar 110 : Memasukan kamera analog kedalam <i>Leather Analog Backpack</i> .....	112
Gambar 111 : Bagian Tali yang lebar pada <i>Leather Analog Backpack</i> membuat nyaman pemakainya .....	112
Gambar 112 : Detail Ornamen <i>Leather Strap Mirrorless Case</i> .....	113
Gambar 113 : <i>Leather DSLR Bag</i> .....	115
Gambar 114 : Bagian Dalam <i>Leather DSLR Bag</i> .....	116
Gambar 115 : Bagian Tali <i>Leather DSLR Bag</i> nyaman saat digunakan .....	117
Gambar 116 : Ornamen bunga mawar pada bagian depan tas .....	117
Gambar 117 : Ornamen burung phoenix pada bagian depan tas dan bagian kantungdepan .....	118
Gambar 118 : <i>Leather Camera Backpack</i> .....	120
Gambar 119: Bagian dalam <i>Leather Camera Backpack</i> .....	121

Gambar 120 : Bagian Tali <i>Leather Camera Backpack</i> .....	122
Gambar 121 : Detail Ornamen <i>Leather Camera Backpack</i> .....	123
Gambar 122 : Detail motif bagian kantung depan .....	124
Gambar 123 : <i>Leather Waist Pocket Bag</i> .....	125
Gambar 124 : Detail Ornamen <i>Leather Waist Pocket Bag</i> .....	126
Gambar 125 : Detail Tali Bagian Pinggang <i>Leather Waist Pocket Bag</i> .....	127
Gambar 126 : Detail ornamen dan rumbai <i>Leather Waist Pocket Bag</i> .....	128
Gambar 127: <i>Leather Action Cam Slingbag</i> .....	129
Gambar 128 : Bagian dalam tas ada busa untuk tempat kamera .....	130
Gambar 129 : Bagian pundak yang di beri kulit membuat pemakai menjadi nyaman .....	131
Gambar 130 : Detail Ornamen <i>Leather Waist Pocket Bag</i> .....	132
Gambar 131: <i>Leather Mirrorless HandBag</i> .....	133
Gambar 132: Saat kamera di masukkan ke dalam tas .....	134
Gambar 133: Bagian tali yang nyaman saat digunakan oleh si pemakai .....	135
Gambar 134: Detail ornamen burung phoenix dan ornamen tambahan .....	136

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 : Anggaran Dana .....	146
Lampiran 2 : Sket alternatif .....	158
Lampiran 3 : Sket terpilih .....	159
Lampiran 4 : Gambar Pola .....	160

## **PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX**

Oleh Nur'aini Susilowati  
NIM 13207244015

### **ABSTRAK**

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan mendeskripsikan proses perancangan hingga terwujudnya tas kamera kulit. Kulit yang digunakan adalah kulit yang telah disamak dengan bahan nabati. Pembuatan tas kamera ini menggunakan teknik *carving* dengan ornamen Burung Phoenix.

Penciptaan karya kriya kulit ini dilakukan sesuai dengan metode penciptaan karya seni yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam tahap eksplorasi kegiatan yang dilakukan adalah pengamatan pasar dan menggali referensi dari berbagai sumber pengetahuan. Tahap selanjutnya adalah perancangan, yang dibangun berdasarkan perolehan analisis, diteruskan dengan memvisualisasikan gagasan berbentuk sketsa sebagai acuan gambar kerja dalam proses perwujudan produk tas kamera.

Hasil dari penciptaan TAKS ini terdiri dari 9 tas kamera kulit dengan nama khusus sesuai dengan jenis kameranya yakni: (1) *Leather Instax Bag*, tas ini digunakan untuk kamera instax, (2) *Leather Travel Case Mirrorless Bag* digunakan untuk tempat kamera mirrorless, (3) *Leather Strap Mirrorless Case* yaitu tas kamera *mirrorless* yang memiliki tali yang panjang dan berukuran lebar, (4) *Leather Analog Backpack* yaitu tas kamera yang digunakan untuk kamera Analog, (5) *Leather DSLR Bag* merupakan tas kamera difungsikan untuk kamera *DSLR*, (6) *Leather Camera Backpack* merupakan tas multifungsi, bagian atas untuk menaruh barang-barang dan bagian bawah untuk menaruh kamera, (7) *Leather Waist Pocket Bag* yaitu tas kamera yang difungsikan untuk tempat kamera pocket, (8) *Leather Action Cam Slingbag* merupakan tas kamera yang difungsikan untuk menyimpan *action cam* dengan bentuk yang ada pada umumnya, (9) *Leather Mirrorless Handbag* yaitu tas untuk menaruh kamera mirrorless dengan bentuk yang unik.

**Kata-kata kunci:** tas kamera, kriya kulit, proses penciptaan, teknik *carving*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Memasuki era digital, fotografi menjadi hal yang tidak asing lagi bagi semua orang. Hampir setiap orang saat ini begitu menggemari aktifitas yang satu ini. Ditambah lagi dengan perkembangan teknologi yang membuat kegiatan fotografi menjadi begitu mudah dan semua orang dapat melakukannya. Dahulu, orang yang bisa membawa kamera hanya orang-orang tertentu saja namun sekarang semua orang dapat memiliki kamera dengan mudah. Sebelum berkembangnya teknologi yang telah di modernisasi seperti sekarang, fotografi bukanlah kegiatan yang mudah untuk digeluti. Jauh sebelum adanya era kamera digital, para fotografer, begitu sebutan untuk orang – orang yang menggeluti bidang fotografi, menggunakan kamera analog dimana kamera ini cukup sulit dan rumit bagi orang yang hanya ingin sekedar mengambil gambar. Kamera analog menuntut penggunanya untuk bisa bermain pada pencahayaan dan fokus demi menangkap momen yang tepat dan menghasilkan gambar jernih nan memukau.

Seiring berjalananya jaman, fotografi kini tak lagi sesulit dulu. Kegiatan fotografi tidak lagi memerlukan keahlian khusus sang pemilik kamera. Di jaman modern ini, telah banyak bermunculan berbagai varian kamera dari kamera digital, *action camera*, *mirrorless camera*, *dslr camera*,

dan masih banyak macam lainnya. Dengan munculnya jenis-jenis kamera baru ini semakin memudahkan semua kalangan untuk menggeluti fotografi. Menjamurnya hobi fotografi saat ini juga menjadikan fotografi sebagai kebanggaan bagi pengikutnya. Kebanggan secara profesional dan hobi yang digelutinya dan kebanggaan ia sebagai seorang pecinta fotografi. Mampu membeli kamera, mampu mengikuti tren masa kini, itulah tujuan sebagai penggemar fotografi penunjang penampilan dan gaya hidup.

Fotografi kini menjadi tren dan gaya hidup masyarakat. Hal ini dimanfaatkan oleh para pelaku bisnis tas kamera. Sekarang tas kamera hadir dengan berbagai macam ukuran, motif, bentuk, warna, bahkan ada pula yang dapat dibuat sesuai permintaan konsumen. Adapun jenis-jenis tas kamera adalah *Pouch* dan *Holster*, Tas selempang atau *message Bag*, Tas Ransel atau *Backpack*, *Sling Bag*, Tas Troli atau Rolling Case. Salah satu yang sedang di gandrungi para pecinta fotografi ialah tas kamera berbahan kulit. Hal ini didapatkan dari hasil kuesioner yang telah disebar penulis selama sebulan terakhir. Hasil yang didapatkan dari 50 koresponden menyatakan ketertarikannya pada produk tas kamera berbahan dasar kulit (<https://docs.google.com/forms>, diakses tanggal 4 maret 2017).

Sementara itu tas kamera yang beredar dipasaran kebanyakan memiliki bahan berjenis kanvas. Hal tersebut menyebabkan permintaan konsumen terhadap tas kulit menjadi besar sedangkan tersedianya barang yang di produksi sedikit. Untuk menambah keindahan dari tas kamera berbahan dasar kulit ditambahkan ornamen sehingga menarik perhatian

konsumen. Salah satu ornamen ukiran yang banyak diterapkan diberbagai bangunan rumah dan tempat ibadah namun jarang ditemukan pada tas adalah ornamen yang berasal dari Tiongkok.

Menurut Moedjiono (2011: 22), Tiongkok merupakan negara timur yang terkenal dengan berbagai motif ukiran. Hal ini telihat dari berbagai simbol – simbol yang terlihat di berbagai media seperti krenteng, lonceng, kuil, bangunan rumah. Simbol – simbol dari ukiran Tiongkok ini memiliki berbagai macam arti tersendiri, salah satunya adalah Burung Phoenix. Burung Hong dengan Peony artinya : Phoenix mengantarkan keberuntungan, kekayaan & kehormatan, Peony/ mu-dan = menyandang title sebagai raja bunga atau bunga kekayaan & kehormatan-fu gui hua. Burung Phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan. Dalam legenda diceritakan bahwa burung Phoenix muncul bila negara itu sedang jaya dan rakyat makmur.

Dari uraian tersebut dapat terlihat bahwa ornamen ukiran tiongkok memiliki bentuk yang khas, memiliki karakter tersendiri dan ukiran – ukiran simbol tersebut juga menyimpan muatan pesan bermakna. Kemudian berangkat dari inilah penulis terinspirasi untuk menciptakan sebuah karya kontemporer yang memadukan bahan kulit dengan ukiran simbol - simbol yang berasal dari negeri tiongkok. Penciptaan produk ini bertujuan untuk menunjukkan sisi lain tas kamera, yaitu dapat menjadi tas casual, dengan sentuhan ukiran asal tiongkok yang memiliki makna simbol dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki ciri khas yang akan menambah estetika

pada tas tersebut, serta tas yang dirancang tersebut tidak terlihat kaku dan sama seperti tas kamera pada umumnya, namun memiliki sisi unik dan *fashionable* tersendiri.

## **B. Fokus Penciptaan**

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah diatas, penciptaan karya seni ini difokuskan pada “Penerapan Motif Burung Phoenix Sebagai Ide Dasar Penciptaan Pada Tas Kamera Kulit.”

## **C. Tujuan**

Tujuan dari perencanaan karya seni yang berwujud tas kamera dengan motif Burung Phoenix berbahan dasar kulit adalah:

1. Merancang bentuk-bentuk tas kamera.
2. Merancang ornamen tas kamera berbahan dasar kulit yang terinspirasi dari Burung Phoenix.
3. Mencipta/ mewujudkan tas kamera berbahan kulit dengan motif burung Phoenix.

## **D. Manfaat**

Dari kegiatan perancangan ini ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh bagi pihak yang terkait secara praktis. Adapun manfaat yang diperoleh ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk kreativitas dan inovasi dalam bidang perancangan desain kriya kulit, serta menambah wawasan mengenai jenis bahan dan proses perancangan tas. Selain itu, perancangan ini bermanfaat untuk memperkenalkan dan menambah pengetahuan tentang ornamen tiongkok yang tidak hanya diterapkan pada bangunan, namun juga diterapkan pada tas kulit. Disamping itu, perancangan ini dapat menjadi bahan masukan, perbandingan, dan evaluasi dalam mengembangkan kemampuan mendesain tas.

b. Bagi Masyarakat

Perancangan karya seni ini dapat memperkaya keilmuan bagi pembaca dan menambah wawasan mereka tentang pembuatan karya kulit khususnya tas kamera dengan ornamen tiongkok, mulai dari perancangan desain sampai penerapannya, serta pengalaman penulis dalam menulis karya ilmiah khususnya pada bidang yang dikaji dan diharapkan bermanfaat bagi pembaca

c. Bagi Lembaga

Penciptaan karya seni ini akan menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan kreativitas mengenai produk kerajinan kulit agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat suatu karya.

## 2. Manfaat Praktis

Pembuatan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta akan budaya dan toleransi agama, dengan menjaga dan melestarikan budaya tiongkok.

## **BAB II**

### **METODE PENCIPTAAN KARYA**

Karya seni merupakan ciptaan manusia yang hadir melalui proses kreatif. Penciptaan karya seni yang maksimal dapat dilakukan melalui tahap yang tersusun secara sistematis dan terencana. Dengan demikian perlu adanya metode atau acuan yang mendukung dalam proses menentukan konsep sampai dengan proses perwujudan. Pada proses penciptaan ini penulisan menggunakan metode penciptaan seni kriya yang ditulis oleh Gustami (2007:329-330), bahwa metode penciptaan karya terdiri atas tiga tahap.

Pertama, tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah; penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, disamping itu pengembaraan dan pemenungan jiwa mendalam; kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar penciptaan.

Kedua tahap perencanaan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasinya gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujutannya.

Ketiga tahap perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya.

## A. Eksplorasi

Tahapan eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide gagasan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penggalian, pengumpulan data dan referensi berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan (Gustami, 2004: 31).

Pada penciptaan karya kerajinan kulit dengan tema Simbol dan Ornamen Tiongkok tahap eksplorasi ini berupa : 1) Simbol dan Ornamen Tiongkok; 2) Jenis Burung Phoenix; 3) Tinjauan Kriya Kulit; 4) Tinjauan Teknik Carving; 5) Tinjauan Tentang Tas; 6) Tinjauan Tentang Tas Kamera.

### 1. Simbol dan Ornamen Tiongkok

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012) dijelaskan Simbol adalah lambang. Lambang merupakan sesuatu yang menyatakan suatu hal atau mengandung maksud tertentu.

Menurut Paul Ricoeur yang dikutip oleh F.W. Dillistone (2002: 129) mengungkapkan bahwa:

“Saya memberikan arti yang lebih sempit kepada kata “simbol” daripada para pengarang yang, seperti Cassirer, menyebut simbolis setiap pemahaman realitas berkat tanda-tanda, dari persepsi, mite, dan kesenian sampai kepada ilmu, tetapi saya memberikan arti yang lebih luas daripada para pengarang yang, bertitik tolak dari tradisi retorik atau neo-Platonik, meredusir simbol menjadi analogi. Saya mendefinisikan “simbol” sebagai setiap struktur makna di mana suatu arti yang langsung, primer, harfiah menunjukkan,

sebagai tambahan. Arti lain yang tidak langsung, sekunder, dan figuratif serta yang dapat dipahami hanya melalui arti pertama.”

Simbol sengaja dibuat untuk mendukung teks, membuat makna yang lebih jelas dan lebih mudah di pahami agar semua orang dapat mengerti apa tujuan dari simbol tersebut. Simbol adalah upaya menyatakan sesuatu di luar arti kata itu sendiri. Ini sebenarnya menyangkut arti konotasi sebuah kata (Kusmayadi, 2007:40).

Ornamen berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata “*ornare*” yang artinya hiasan. Sedangkan dalam bahasa Inggris *ornament* berarti perhiasan. Secara umum ornamen adalah suatu hiasan (elemen dekorasi) yang diperoleh dalam meniru atau mengembangkan bentuk-bentuk yang ada di alam. Menurut Gustami (1980:4) ornamen ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Jadi, berdasarkan pengertian di atas, ornamen merupakan penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah untuk memperindah benda produk atau barang yang dihiasi.

Fungsi ornamen adalah untuk menambah keindahan benda. Penerapan ornamen pada bangunan tradisional diatur dan disesuaikan dengan bentuk, fungsi, serta struktur bendanya sehingga tujuan untuk menciptakan keindahan dan keagungan dapat tercapai (Salim, 2016: 55). Menurut fungsinya, ornamen dapat dibagi dalam tiga bagian yaitu:

- a. Ornamen aktif, yaitu ornamen yang digunakan pada elemen bangunan, sebagai penghiasan konstruksi bangunan.
- b. Ornamen pasif, yaitu ornamen yang digunakan pada elemen bangunan, benda-benda pakai lainnya yang berfungsi hanya sebagai hiasan saja.
- c. Ornamen simbolis, yaitu ornamen yang mempunyai makna simbolis atau perlambang. Budaya Cina yang sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu penuh dengan muatan simbolisasi berikut makna.

Menurut Salim (2016: 54), pada sebuah krenteng terlihat banyak ornamen yang menghiasi seluruh bangunan mulai dari atap, dinding, jendela, gapura hingga kolom dan umpak. Makna yang tegantung dalam ornamen sebuah krenteng perlu untuk diketahui. Makna yang terkandung pada ornamen-ornamen dalam sebuah krenteng tidak akan terlepas hubungannya dengan faktor/ segi kehidupan manusia sehari-hari. Bila dikaitkan dalam hubungan dengan krenteng, maka terdapat tiga faktor yang mempengaruhinya.

Pertama, ornamen sebagai seni dalam kebudayaan. Ada tujuan unsur kebudayaan yang meliputi bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, organisasi sosial, sistem pengetahuan, religi, dan kesenian. Dari ketujuh unsur tersebut bila dikaitkan hubungannya dengan ornamen maka ornamen termasuk dalam unsur kesenian. Ornamen sebagai seni dalam suatu kebudayaan merupakan segala ekspresi hasrat manusia akan keindahan, dan keindahan itu sendiri adalah suatu konsep abstrak yang dapat dinikmati melalui konteks tertentu (Salim, 2016: 54).

Kedua, ornamen sebagai simbol-simbol religi suatu budaya. Menurut pernyataan Spradley yang dikutip oleh (Sobur, 2004 dalam Salim, 2016:54), mengatakan bahwa semua makna budaya diciptakan dengan menggunakan simbol-simbol dan makna hanya dapat disimpan dalam simbol. Memahami ornamen sebagai simbol-simbol bedaya dan religi, sangat terkait dengan kontekstual masyarakat dan kebudayaan sendiri (Salim,2016: 54).

Ketiga, ornamen sebagai ideologi. Ornamen dalam hubungannya dengan ideologi biasanya berkaitan dengan hal-hal yang bersifat mitos. Disamping itu ornamen juga dapat disebut sebagai alat komunikasi tradisional yang tak langsung sebagai salah satu cara dalam berhubungan dengan sesama maupun dengan penguasa alam semesta (Salim,2016: 55).

Ornamen dalam arsitektur Cina dapat dikelompokkan kedalam 5 kategori yaitu fauna, flora, fenomena alam (matahari, air, api), legenda (delapan dewa, samKok) dan geometri (yin yang dan *pakwa*) dimana simbol tersebut memiliki makna tersendiri (Lilian, 2000 dalam Moedjiono 2011:19 ).

Motif hiasan yang bermakna mitos antara lain digambarkan dalam wujud binatang seperti naga, *qilin*, burung merak, macan, dan rusa. Dengan menggunakan lambang-lambang binatang tersebut masyarakat Tionghoa mengharapkan, agar kekuatan dan segala sifat baik yang ada pada binatang mitos tersebut, dapat berpindah dan dimanfaatkan untuk kepentingan

mereka (Salim, 2016: 55). Unsur-unsur mitos yang berupa tumbuh-tumbuhan juga digambarkan pada motif hiasan berupa bunga teratai, bunga krisan, dan pohon bambu. Karena sifatnya tumbuh-tumbuhan tersebut dianggap sebagai lambang yang mempunyai sifat yang sama dengan kelompok masyarakat Tionghoa yaitu mempunyai kekuatan alami antara lain tahan terhadap berbagai perubahan cuaca dan iklim (Salim, 2016: 56).

## 2. Jenis Burung Phoenix

Dalam mitologi Tiongkok burung Phoenix adalah salah satu contoh motif ragam hias yang biasa digunakan dalam sebuah bangunan krenteng adalah Burung Phoenix.



Gambar 1: Gambar Burung Phoenix  
Sumber: <https://books.google.co.id/books/mitologi+burung+phoenix>  
diakses tanggal 18 Mei 2017)

Burung Phoenix juga merupakan burung mitologi yang sangat disukai. Phoenix di Tiongkok, ada hubungannya dengan Burung Phoenix dalam mitologi Mesir/ Timur Tengah yang digambarkan sejenis elang, tetapi memiliki warna merah menyala seperti api yang terbang di angkasa. Phoenix berasal dari matahari. Burung Phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan. Dalam legenda diceritakan bahwa burung Phoenix muncul bila negara itu sedang jaya dan rakyat makmur (<http://web.budaya-tionghoa.net>, diakses 11 April 2017). Phoenix merupakan makhluk mitologi yang kaya akan metafora. Kata fenghuang sendiri mengindikasikan bahwa makhluk tersebut adalah “rajanya para burung”. Phoenix merupakan burung paling terhormat diantara berbagai jenis mahluk berbulu burung (<http://nationalgeographic.co.id>, diakses 11 April 2017 ).

Dalam perjalanananya, phoenix digambarkan sesuai dengan makna simbolik budaya yang melingkupinya. Satwa itu digambarkan memiliki kepala seperti burung pelikan, berleher seperti ular, berekor sisik ikan, bermahkota burung merak, bertulang punggung mirip naga, berkulit sekeras kura-kura. Sementara bulunya memiliki lima warna lambang kebijakan, ekornya dapat menghasilkan suara musik jika bergerak dan bersinggungan dengan angin, dan ia lebih banyak bersembunyi, hanya muncul pada saat sebuah negara mengalami malapetaka. Satwa itu diyakini akan memperbaiki keadaan dan mendamaikan suasana. Tubuh phoenix pun tak luput dari metafora-simbol dari sifat utama manusia. Kepala adalah kebijakan, sayapnya adalah tanggung jawab, punggungnya adalah sifat terpercaya.

Phoenix pun menjadi simbol dalam berbagai sendi daur hidup manusia. Phoenix dan naga merupakan simbol istri dan suami, lambang permaisuri dan kaisar (<http://nationalgeographic.co.id>, diakses 14 Januari 2018).

Menurut Zamidra (2012: 22) Phoenix banyak muncul di berbagai mitologi, seperti di Mesir dia disembah sebagai simbol dari Ra, dewa matahari. Dalam mitologi Mesir, Phoenix adalah burung api dan dilahirkan kembali dari api. Biasanya digambarkan mempunyai bulu emas dan merah. Pada akhir kehidupannya Phoenix diceritakan membangun sarang dari ranting kayu manis, kemudian terbakar. Phoenix musnah oleh api, tetapi kemudian Phoenix baru yang masih muda muncul dari api yang sama. Diyakini masa hidup Phoenix adalah 500-1461 Tahun. Air mata Phoenix dipercaya dapat menyembuhkan luka.

Menurut beberapa sumber burung api (phoenix) terdapat 6 jenis, jenis tersebut dapat di klasifikasikan sebagai berikut:

a. Feng-Huang

Selain itu, ada beberapa burung dalam mitologi yang memiliki kemiripan dengan Phoenix yang muncul di berbagai negara dengan nama yang berbeda, contohnya di beberapa negara terdapat mitologi burung phoenix yaitu dengan nama Feng Huang. Menurut Zamidra (2012: 19) Feng huang adalah burung dari mitologi Tiongkok ini seringkali disamakan dengan ZhuQue (Suzaku). Namun, Feng Huang adalah raja burung, sedangkan Suzaku adalah makluk spiritual yang masuk dalam

mitologi Tiongkok. Menurut legenda Feng Huang muncul hanya pada zaman kemakmuran atau kelahiran pemimpin yang agung. Feng Huang merupakan penguasa dari musik Tiongkok dan melambangkan loyalitas, kejujuran, keindahan, serta keadilan dari ajaran konfusius.



Gambar 2: Gambar Feng-Huang

Sumber: <https://books.google.co.id/books/mitologi+burung+phoenix> diakses tanggal 18 Mei 2017)

Feng Huang adalah sebuah spesies burung dalam mitologi china. Feng huang jantan disebut feng, sedangkan yang betina disebut huang. Dalam masa sekarang ini perbedaan kelamin tersebut jarang dipakai feng huang kerap ditemukan berpasangan dengan naga yang memiliki konotasi jantan. Di dunia barat, feng huang sering dihubungkan dengan feniks (Zamidra, 2012: 19).

b. Suzaku



Gambar 3: Gambar Burung Suzaku  
Sumber: <https://books.google.co.id/books/mitologi+burung+phoenix> diakses tanggal 18 Mei 2017)

Kemudian terdapat mitologi burung phoenix lainnya yaitu dengan nama Suzaku. Suzaku dikenal dengan sebutan *Vermilion Bird* yang merupakan salah satu “simbol empat” dari mitologi china. Menurut Wu Xing, ia mewakili elemen api, arah selatan, dan musim panas, sehingga kadang-kadang disebut *Vermilion Bird of South* (*Nang Fang Zhu Que*) dan juga dikenal sebagai Suzaku di Jepang dan Jujak di Korea. Hal ini sering salah artikan untuk Feng Huang karena kesamaan dalam rupa, tetapi sebenarnya dua makhluk yang berbeda. Feng Huang adalah raja burung, sedangkan Vermilion Bird adalah makhluk mitologi China (Zamidra, 2012: 24).

c. Karura



Gambar 4: Gambar Burung Karura

Sumber: <https://ivanvonx99.wordpress.com/2012/12/24/history-burung-api-phoenix/> tanggal 17 januari 2018

Merupakan seekor makhluk besar yang memiliki nafas panas dan merupakan bagian dari mitologi Hindu-Buddha Jepang. Makhluk ini memiliki tubuh manusia dan kepala seekor elang. Makhluk ini terkenal seiring dengan penyebaran agama Buddha di Jepang. Dalam bahasa Jepang, ‘Karura’ berarti Garuda. Namun, diperkirakan ‘Karura’ ini diambil dari bahasa Pali, yaitu ‘Garula’. Dalam mitologi, Karura seringkali dihubungkan dengan Hoo atau Phoenix. (Zamidra, 2012: 21).

d. Simurgh

Adalah phoenix versi persia, juga dieja simorgh, simurg, simoorg atau simourv, juga dikenal sebagai Angha, adalah nama Persia modern yang hebat, baik hati, mitos makhluk terbang. Angka dapat ditemukan disemua Greater Iran periode seni dan sastra, dan jelas juga dalam ikonografi Abad Pertengahan Armenia, kekaisaran Byzantium, dan

daerah lain yang berada dalam lingkup pengaruh budaya Persia. Nama Simurgh berasal dari Persia Tengah Pahlavi senmurw, juga dibuktikan dalam Pazand Persia Tengah sebagai sina-mru. Istilah Persia Tengah pada gilirannya berasal dari “Saena burung”, awalnya sebuah raptor, mungkin elang, elang atau Sparrowhawk, seperti dapat disimpulkan dari serumpun etimologis Sansekerta syena “raptor, elang, burung pemangsa” yang juga muncul sebagai sosok ilahi. Saena juga merupakan nama pribadi yang merupakan akar dari nama (<https://ivanvonx99.wordpress.com>, diakses 17 januari 2018).



Gambar 5: Gambar Burung Simurgh

Sumber: <https://ivanvonx99.wordpress.com/2012/12/24/history-burung-api-phoenix/> tanggal 17 januari 2018

e. Bennu



Gambar 6: Gambar Burung Bennu

Sumber: <https://ivanvonx99.wordpress.com/2012/12/24/history-burung-api-phoenix/> tanggal 17 januari 2018

Bennu merupakan burung yang berfungsi sebagai koresponden Mesir ke Phoenix, dan dikatakan jiwa dari Dewa Matahari Ra. Sementara Bennu adalah nama umum yang diberikan kepada burung dalam bahasa Inggris atau berkaitan dengan verba yang berarti “untuk bersinar”.

Maka dapat disimpulkan bahwa burung api dalam mitologi memiliki kemiripan namun disetiap negara berbeda namanya. Satwa itu digambarkan memiliki kepala dan memiliki mahkota yang hampir sama dan memiliki bentuk leher yang panjang. Sementara bulunya memiliki lima warna lambang kebijakan. Satwa itu diyakini akan memperbaiki keadaan dan mendamaikan suasana. Tubuh phoenix pun tak luput dari metafora-simbol dari sifat utama manusia. Kepala adalah kebijakan, sayapnya adalah tanggung jawab, punggungnya adalah sifat terpercaya. Phoenix pun menjadi simbol dalam berbagai sendi daur hidup manusia. Selain itu burung phoenix ini

memiliki bulu yang berwarna seperti api karna dalam methodologi burung ini adalah burung api.

Dari ke-enam jenis burung api (phoenix) yang sudah di jelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap negara memiliki arti sendiri pada sejarah tentang burung api (phoenix). Tidak hanya pemaknaan setiap bagian tubuhnya saja yang diartikan tapi warna yang dimiliki oleh Phoenix juga berbeda. Bentuk tubuh yang digambarkan berdasarkan deskripsi dari masing-masing negara juga berbeda walaupun sebagian besar memiliki kemiripan. Berdasarkan dari jenis Phoenix yang sudah disebutkan, jenis Feng – Huang lah yang paling mendekati dengan ciri-ciri burung api yang digunakan pada motif tas kamera kulit. Jenis tersebut adalah jenis yang paling sering digunakan dalam simbol pada kelenteng, motif batik, dan lain sebagainya.

### **3. Tinjauan Kriya Kulit**

Salah satu bentuk kesenian yang tumbuh di tengah-tengah kehidupan masyarakat yaitu kriya sebagai bagian budaya warisan bangsa dan kehadirannya sudah ada sejak awal.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008) disebutkan bahwa kriya adalah “pekerjaan (kerajinan) tangan”. Menurut Toekio dalam Feldmand (1991: 220) adalah “Merupakan pekerjaan yang bertautan dengan keterampilan tangan bersifat keutasan (utas, tukang, juru, ahli) dalam menghasilkan karya yang berguna (fungsional)”.

Sedangkan menurut Enget dalam Read (2000: 147) yaitu:

“Seni kriya adalah semua hasil karya manusia yang memerlukan keahlian khusus yang berkaitan dengan tangan, sehingga seni kriya sering juga disebut kerajinan tangan. Seni kriya dihasilkan melalui keahlian manusia dalam mengolah bahan mentah. Seni kriya dihasilkan melalui keahlian manusia dalam mengolah bahan mentah. Seni kriya dapat dikelompokan berdasar tujuan penciptaan atau penggunaannya menjadi kriya yang mempunyai fungsi praktis, estetis, dan simbolis (*religious*).”

Kriya dapat didefinisikan sebagai buatan tangan manusia yang dirancang (didesain) oleh orang yang sama (Feldmand, 1992: 236). Dikemukakan Made Badem dalam Gustami (2007: xi) pada mulanya kata kriya *craft* berarti energi atau kekuatan, kemudian istilah ini diartikan sebagai sesuatu keterampilan dan selanjutnya dikaitkan dengan sebuah profesi yang terlihat dalam kata *crafswoker* atau pengrajin dalam kenyataan sehari-hari kriya sering menunjuk kepada karya keterampilan dan semua karya seni membutuhkan keterampilan. Palgunaldi, (2007: 263) mengemukakan:

“Pendekatan kriya (*craft approach*) umumnya dilakukan jika proyek perencanaan/desain yang dilakukan perencanaan/desain yang dilakukan perencanaan/desain yang dilakukan perencana bertujuan hendak menghasilkan suatu produk dengan bobot kriya (*craft*) yang tinggi, misalnya: unik, etnik, estetis. Perencana/desainer yang melakukan pendekatan kriya, umumnya disyaratkan untuk mempunyai kehalusan rasa, selera (*taste*) yang bagus, pemahaman budaya, dan kemauan mengolah estetika, dan bukan tidak mungkin juga filsafat. Desain yang dihasilkan dari pendekatan ini, lazim disebut desain berbasis kriya (*craft design*). ”

Kriya (*craft*) diartikan sebagai suatu keterampilan yang dikaitkan dengan profesi yang disebut dengan perajin (*craftsworker*), dalam kehidupan sehari-hari kriya sering menunjuk kepada karya keterampilan buatan tangan (Gustami, 2007: xi).

Kriya atau sering disebut dengan kerajinan dan dalam bahasa inggris disebut dengan *craf*, pada awalnya kriya diciptakan untuk kebutuhan religi/beribadah, kemudian kriya berkembang tidak lagi sebagai kebutuhan religi tetapi sebagai pemenuh kebutuhan pokok manusia. Perubahan itu tidak lepas dari pengaruh berbagai aspek dari waktu ke waktu seiring dengan kemajuan zaman yang sangat cepat.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan pengertian kriya adalah sesuatu yang berhubungan kerajinan tangan dan menghasilkan suatu karya yang bermanfaat, serta merupakan hasil karya manusia atau kemampuan seseorang dalam membuat kerajinan tangan yang mampu mengolah bahan mentah menjadi barang yang bermanfaat sehingga mempunyai fungsi praktis, estetis, dan simbolis (*religious*).

Kulit binatang menurut bahasa adalah lapisan luar dari tubuh binatang. Sedangkan menurut istilah organ terbesar dari tubuh yang menutupi daging dimana kulit menjadi tempat tumbuhnya bulu-bulu dari binatang. Kulit merupakan lapisan paling luar dari tubuh binatang dan berfungsi sebagai pelindung tubuhnya. Kulit merupakan jaringan pengikat suatu makhluk hidup yang berperan dalam melindungi tubuh dari pengaruh

lingkungan luar. Syaraf dalam kulit merupakan reseptor dari sentuhan (tekanan, panas, dingin dan stimulasi rasa sakit). Untuk menjadi bahan baku pembuatan kerajinan kulit harus dilakukan proses penyamakan agar kulit mudah dibentuk dan memiliki tekstur dan warna yang indah.

Secara bahasa samak adalah menyucikan kulit binatang. Secara istilah menyamak kulit binatang adalah menyucikan kulit binatang, entah binatang itu mati disembelih ataupun telah menjadi bangkai (Muhamad, 1989: 66). Menyamak kulit binatang menurut kalangan industri adalah selain menyucikan kulit juga menghilangkan bakteri, selain itu juga agar kulit menjadi awet dan tidak rapuh (Wahyudi, 1996: 53) Penyamakan merupakan seni atau teknik dalam merubah kulit mentah menjadi kulit samak. Kulit binatang adalah kulit binatang yang diolah sedemikian rupa sehingga bersifat lebih permanen, tahan terhadap dekomposisi bila basah dan bersifat lemas bila kering serta tahan terhadap dekomposisi bila basah dan bersifat lemas bila kering serta tahan terhadap serangan mikri organisme.

Menurut Said (2012: 23) terdapat beberapa metode penyamakan kulit. Metode tersebut adalah metode samak krom, samak nabati, samak kombinasi, dan samak sintetis. Tahapan proses penyamakan kulit dapat digolongkan menjadi tiga golongan besar yakni tahap pertama (*pretanning*) yang lebih dikenal dengan *Beam House Operation*. Proses Beam House adalah proses untuk mempersiapkan bahan buku (raw material) berupa kulit hingga siap untuk disamak. Secara umum urutan proses *Beam House* kulit

bulu adalah : Pencucian, perendaman, buang daging penyamakan awal dan penghasaman (Untari, 2004:107). Tahapan berikutnya yaitu penyamakan itu sendiri dan yang terakhir adalah penyelesaian (*finishing*) yang meliputi penyamakan ulang dan peminyakan.

Dalam proses penyamakan kulit, terdapat tiga bahan sesuai jenis yang hendak disamak. Bahan penyamakan tersebut adalah nabati, krom, dan sintetis. Bahan penyamakan krom, merupakan bahan yang digunakan untuk menyamak kulit *box, glace, suede*, dan sebagainya. Sedangkan bahan penyamakan sintetis digunakan untuk kulit reptil yang menghasilkan warna kulit asli dengan sifat yang sama seperti bahan penyamakan nabati (Sunarto, 2001: 9).

Dalam menghasilkan kerajinan yang berkualitas, hal yang harus diperhatikan adalah hasil samakannya, sesuai dengan produksi barang yang dikehendaki, misalnya untuk bahan kulit yang distempel, sebaiknya menggunakan kulit sapi dengan samak nabati. Kulit yang baik mempunyai sifat-sifat khusus anatara lain:

Kadar lemak kira-kira 6-8%

- a. Berwarna asli atau dicat dengan anilin
- b. Hasil dari penyamakan nabati

Berdasarkan penggunaannya kulit yang biasa dipakai sebagai bahan baku pembuatan tas atau sandal dibedakan menjadi berbagai jenis dikutip dari Sunarto (2001: 9) sebagai berikut:

a. Kulit *blank*

Jenis ini sering dipakai pada pembuatan tas dengan model sadel, ransel, tas tangan dan sebagainya. Berasal dari kulit anak sapi atau sapi jantan ukuran badannya kecil atau sedang. Sifatnya antaralain elastis mudah dilipat dan cukup kuat.

b. Kulit halus

Kulit ini biasa digunakan sebagai sampul buku dan kulit tas. Berasal dari kulit anak sapi, kambing serta domba dengan proses penyamakan krom.

c. Kulit reptil

Reptil yang sering digunakan sebagai bahan material pembuatan produk kulit adalah ular, biawak dan buaya. Penyamakannya dengan bahan nabati, krom atau sintetis. Biasa digunakan untuk membuat dompet, sepatu, ikat pinggang.

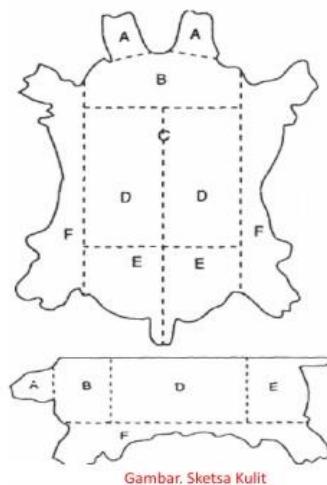
Kulit tersamak yang digunakan sebagai bahan baku kerajinan adalah: samak nabati, samak sintetis, samak mineral dan samak minyak. Masing-masing penyamakan mempunyai perbedaan yaitu:

- a. Kulit yang disamak nabati dipergunakan untuk sol sepatu/sandal, tas/dompet, ikat pinggang, lapisan penguat dan lapisan dalam.
- b. Kulit yang disamak mineral dapat dipergunakan untuk kerajinan berupa jaket dari kulit lembu muda/kambing, tas dari kulit kambing, sepatu balet/senam dari kulit kambing, topi dari kulit kambing.

- c. Kulit yang disamak sintetis dapat dibuat menjadi barang kerajinan berupa tas dari kulit-kulit reptil, sepatu dari kulit ular, dompet dari reptil.
- d. Kulit yang disamak minyak dapat dipergunakan sebagai bahan kerajinan berupa dari kulit kambing/domba yang disamak bulu, topi dari kulit domba/kelinci yang disamak bulu, sandal yang dibuat dari kulit kambing yang disamak bulu.

### 1. Bagian-bagian Kulit

Bagian kulit yang paling baik adalah bagian punggung karena bagian tersebut serat-seratnya padat dan keras, pada bagian leher seratnya agak kendor dan melebar, sedangkan bagian kepala dan perut lebih kendor.



**Gambar 7: Posisi Kulit Lembaran**  
Sumber: <https://dombafarm.wordpress.com/pasca-produksi/kulit/juni>  
2013

#### a. Bagian Punggung

Bagian kulit yang letaknya ada pada punggung dan mempunyai jaringan struktur yang paling kompak, luasnya hanya 40% dari seluruh luas kulit.

b. Bagian leher

Kulit agak tebal, sangat kompak tapi ada beberapa kerutan.

c. Bagian bahu

Kulit yang lebih tipis, kualitasnya bagus, hanya terkadang ada kerutan yang dapat mengurangi kualitas.

d. Bagian perut dan paha

Struktur jaringan kurang kompak, kulit tipis dan mulur. Walaupun proses pengolahan atau pengawetan kulit telah dilakukan dengan hati-hati dan menurut ketentuan yang benar, namun ternyata hasilnya tidak selalu seperti yang di harapkan. Kemungkinan setelah kering, kulit tidak sama kualitasnya.

## 1. Tinjauan Desain

Secara etimologis kata desain diambil dari kata “*design*” (Itali) yang artinya gambar. Sedangkan dalam bahasa Inggris desain diambil dari kata “*design*”, istilah ini melengkapi kata “rancang/rancangan/merancang” (Sachari, 2005: 3). Pendapat lain mengatakan bahwa Istilah desain atau disain dalam ejaan bahasa Indonesia secara umum dikenal berasal dari istilah *design* dalam bahasa Inggris ini disusun atas dua suku kata, yaitu suku kata “„de” mempunyai makna tanda. Istilah “„sign” dalam bahasa Inggris ini berasal dari istilah “„sigman” dalam bahasa Latin yang artinya tanda-tanda. Dengan demikian istilah desain dalam bahasa Indonesia atau *design* dalam bahasa Inggris berarti mengubah tanda (Palgunadi, 2007: 7).

Bawa desain pada hakikatnya merupakan upaya manusia memberdayakan diri melalui benda ciptaannya untuk menjalani kehidupan yang lebih aman dan sejahtera (Sachari, 2005:7). Kemudian Bahari (2008: 54-85) dalam dunia seni rupa di Indonesia, kata desain sering disepadankan dengan kata rekabentuk, rekarupa, tatarupa, perupaan, angitan, rancangan, rancang bangunan, gagas rekayasa, perancangan, dan lain-lain. Selanjutnya menurut Susanto (2012: 102) desain merupakan (1) rancangan/seleksi atau aransemen dari elemen formal seni; (2) ekspresi konsep seniman dalam berkarya mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur yang mendukung.

Beberapa pendapat tersebut telah memberikan gambaran secara jelas bahwa desain merupakan suatu rancangan yang dibuat manusia dalam upaya memenuhi kebutuhan dalam menjalani kehidupannya. Lebih luas lagi kebutuhannya desain berkembang lebih luas seperti desain interior, desain arsitektur, desain grafis, desain produk dan lain lain. Hal tersebut demi memenuhi kesejahteraan yang dibutuhkan oleh manusia. Dengan mengolah prinsip dan unsur pada tahap mendesain, maka desainer dapat melakukan pertimbangan-pertimbangan yang tepat sebelum masuk pada tahap penciptaan. Sehingga desain tersebut nantinya akan lebih baik secara konsep maupun realitasnya.

a. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan kegiatan dalam mengolah unsur seni rupa saat menentukan konsep sampai proses perwujudan. Pangarso (2014: 23) Pada hakikatnya, prinsip desain ini bukan hal baru dan dapat

digunakan untuk segala jenis desain, artinya bisa dimanfaatkan mulai dari desain produk sampai objek lingkungan perkotaan maupun lansekap. Selanjutnya Dharsono (2004: 54) menjelaskan bahwa hakikat suatu komposisi yang baik jika suatu penghusunan unsur pendukung karya seni senantiasa mempertimbangkan prinsip-prinsip komposisi berikut :

1) Irama

Irama atau repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara dua wujud yang terletas pada ruang dan waktu.

2) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan dapat diartikan sebagai sesuatu yang saling berhubungan dengan demikian dalam sebuah karya seni sebaiknya saling berhubungan antara unsur yang disusun agar karya tersebut tidak terlihat awut-awutan dan tidak rapih.

3) Keselarasan (*harmonni*)

Harmoni merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian.

4) Dominasi (penekanan)

Dominasi dalam sebuah karya biasa diartikan sebagai sesuatu hal yang menguasai dari karya itu, dominasi juga dapat disebut keunggulan, keistimewaan, keunikan keganjilan,

kelainan/penyimpangan. Domonasi digunakan sebagai daya tarik dari karya tersebut, dengan adanya dominasi maka karya yang dibuat akan berbeda dengan karya-karya yang pernah ada dan bisa menjadi satu-satunya karya yang pernah ada.

5) Keseimbangan (*balance*)

Setiap karya harus memiliki keseimbangan, agar tercipta perasaan nyaman bagi orang lain yang melihat karya tersebut. Dengan demikian karya sebaiknya diciptakan dengan keseimbangan yang sama, baik itu dilihat dari bentuk, warna, ukuran dan kecondongan yang seimbang, ada beberapa macam keseimbangan memancar, keseimbangan sederajat, dan keseimbangan tersembunyi.

6) Proporsi (*perbandingan*)

Proporsi merupakan perbandingan untuk menciptakan karya seni yang mempunyai keserasian, proporsi pada dasarnya menyangkut perbandingan ukuran karya yang dibuat ideal/sesuai atau tidak dengan fungsi dan kegunaan karya yang dibuat tersebut.

b. Unsur Desain

Unsur-unsur desain merupakan bagian-bagian dari desain yang disusun untuk membentuk desain secara keseluruhan dan tidak dapat dilepaskan satu sama lain meski terkadang sebuah karya desain tidak selamanya memuat unsur secara keseluruhan (Astuti, 2016: 2). Selanjutnya Astuti mengatakan bahwa dalam sebuah desain kerajinan

secara visual terdapat beberapa unsur pembentuk yang diuraikan sebagai berikut:

1) Titik

Titik atau dot menjadi bagian terkecil dari unsur desain yang ada. Titik bisa disebut titik jika ada perbandingan di sekitarnya, sebuah bentuk lingkaran kecil yang diterapkan dibidang yang diisi dengan lingkaran lebih kecil lagi akan menghilangkan kesannya sebagai titik, sehingga bisa dikatakan kemunculan titik dipengaruhi oleh lingkungannya.

2) Garis

Garis dalam teori dasar tata rupa sering diartikan sebagai suatu hasil goresan nyata. Goresan nyata tersebut dapat terbentuk dari titik yang bergerak sehingga jalan dilaluinya membentuk garis. Garis merupakan goresan awal membentuk bidang maupun bangun. Karakter garis sangat beragam, namun disebut garis jika panjangnya lebih menonjol dibandingkan dengan lebarnya. Berdasarkan arahnya, garis atau kesan garis dapat dibedakan

c. Unsur

Dengan sebutan garis vertikal, garis horizontal, garis zig-zag, garis lengkung, garis radial dan garis acak. Dalam desain, garis memiliki fungsi yang sangat besar, garis menjadi media untuk mengungkapkan ide karya desain yaitu sebagai totehan dalam sketsa

gambar maupun sebagai gambar kerja. Garis juga memiliki fungsi estetis yang tinggi serta dapat difungsikan sebagai bagian dari desain itu sendiri.

### 3) Bidang

Bidang merupakan bentukan dari garis yang ujungnya bersinggungan/bertemu, disebut bidang jika memiliki panjang dan lebar, tanpa tebal, mempunyai kedudukan dan arah. Bidang menjadi unsur desain yang paling sering diaplikasikan dalam struktur desain. Dalam desain, bidang menjadi hal yang sangat penting, karena mendesain sama halnya dengan menyusun bidang-bidang dan membentuk sesuatu yang memiliki fungsi maupun makna. Bidang memiliki beragam bentuk, yaitu bidang geometri, bidang organik, bidang tersudut, dan bidang bebas.

### 4) Warna

Warna merupakan pembiasan dari cahaya, tidak ada cahaya maka tidak ada warna. Dalam desain, warna menjadi hal yang sangat menentukan banyak hal antara lain bentuk, kesan psikologis, dan dapat menjadi *interest* yang luar biasa. Orang memberikan persepsi terhadap warna dipengaruhi oleh banyak hal antara lain faktor lingkungan, budaya, dan pengalaman personalnya. Warna juga menjadi bagian dari unsur desain yang sangat penting dan memiliki kekuatan yang cukup mendominasi.

### 5) Tekstur

Tekstur menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari desain kerajinan, tekstur dapat dimunculkan oleh jenis bahan dari produk kerajinan maupun bentuk tekstur buatan dari teknik pewarnaan. Tekstur juga menjadi unsur desain yang tidak dapat diabaikan karena tekstur akan memberikan kesan pada benda.

## 4. Tinjauan Teknik *Carving*

*Carving* merupakan salah satu teknik untuk menghias pada kulit. *Carving* dalam bahasa Indonesia memiliki arti mengukir dari kata dasar *curv* = lengkung, lengkungan, menikung karena alat utamanya berupa pisau penarik garis atau *svivel* yang dapat membentuk lengkungan yang tegas, kemudian di bantu dengan alat lainnya seperti *stamp* sehingga menambah kesempurnaannya. Alat *carving* dan bahan *finishing* pada kulit berkembang maju dibeberapa negara seperti Amerika dan Jepang. Namun semuanya memiliki patron dan seri *stamp* yang sama. Di Indonesia sebutan teknik *carving* pada kulit ini masih bermacam-macam. Wijono dan Soedjono (1983) menyebutnya teknik menghiasi pada kulit. Alam (1985) menyebutkan dengan kata pahat atau menghiasi dengan alat pahat. Sedangkan Saraswati dalam bukunya (1996) menyebut seni mengempa pada kulit.

Wijono dan Soedjono (1983:14) menyebutkan ada dua macam alat perkakas yang dipakai dalam menghiasi kulit yakni alat perkakas dasar dan alat perkakas pembantu. Alat perkakas dasar meliputi marmer untuk landasan bekerja, palu, pipa pelubang 2 mm, jarum anyam dan jarum hias, penarik garis, batu asah dan stempel hias dengan berbagai bentuk. Perkakas pembantu seperti stempel dengan bentuk lain atau stempel khusus, mistar baja, roda rader untuk menghias sisi tepi, spons dan tempat air untuk membasahi kulit, dan alat-alat menggambar lainnya.

Menurut Saraswati (1996) dalam bukunya yang berjudul teknik mengemba pada kulit, tahapan mengemba kulit yakni membasahi kulit, membuat bagan menggunakan kertas kalkir, menarik garis, menggunakan cap miring, menggunakan cap hias, memberi warna.

#### a. Membasahi Kulit

Wijono (1983): 16), membasahi kulit sebelum mulai menghias merupakan langkah kerja yang sangat penting. Dengan demikian serat-serat akan mengembang dan kulit menjadi lunak mudah dibentuk. Pendapat tersebut juga diungkapkan oleh Saraswati (1996: 10), membasahi kulit merupakan suatu tahap (fase) yang sangat penting dalam perkerjaan menggarap kulit. Dengan membasahi kulit, serat-serat kulit akan membesar (membengkak) dan kulit akan menjadi lunak.

b. Membuat Bagan

Kerjakanlah garapan kulit hanya menurut bagan sesuai dengan besar yang sesungguhnya. Saraswati (1996: 11) rencana gambar dibuat dengan besar sebenarnya, untuk pekerjaan stempel tidak perlu mencontoh gambarnya sampai terperinci, cukup membuat gambar secara garis besarnya saja dengan menentukan pembagian ruangan, garis ditarik dengan tekanan ringan menggunakan pensil yang tumpul atau bolpoin yang sudah kosong, Wijono dan Soedjono (1983: 17). Pada tahap ini Alam (1985: 27) mengatakan proses ini memindahkan pola pada kulit, gambar pola yang telah dibuat dipindahkan pada kulit yang telah dibasahi, garis ditarik dengan benda runcing dan dengan tekanan yang ringan, dan kertas yang dipakai untuk membuat pola jangan menggunakan kertas karbon karena kulit bisa kotor.

c. Menarik Garis Hiasan

Pembuatan garis-garis hiasan pada pekerjaan kulit menggunakan alat penarik garis yang dapat berputar dan penekannya pada kulit mudah diatur, sehingga dapat mengerat lukisan pada kulit, Wijono dan Soedjono (1983: 20). Pemotongan atau membuat irisan ornamen dari kulit (perhiasan, dekorasi) telah dikembangkan suatu jenis pisau khusus, yang disebut penarik garis dan bisa diputar-putar, Saraswati (1996: 14).

d. Menggunakan Cap Miring

Soedjono (1983: 22) menyetempel miring digunakan untuk menekan sisi tepi kebawah dengan cara memukulnya dan mendapatkan hasil timbul terbentuk relief, bagian yang tinggi dari stempel miring letaknya pada irisan kerat dan menunjuknya kepada arah badan. Pemukulannya harus dilakukan dengan tempo yang tepat dan cepat, dan stempel berpindah-pindah berjalan pada garis keratan. Sedangkan menurut Saraswati (1996: 18) cap miring itu terdiri macam-macam jenis yaitu, besar, kecil, rata besar, kasar kecil, dan kasar besar.

e. Menyetempel Hiasan

Cara menyetempel hiasan pada kulit dengan beberapa variasi, yakni pukulan keras atau ringan dan memegang alat stempel (pahat) agak dengan tegak lurus atau miring, dan hasil cetakan stempel ini tergantung pila pada jenis basahnya kulit (Alam 1985: 29). Pada cap hias dan cap untuk membuat nuansa terdapat kemungkinan-kemungkinan yang bervariasi (aneka ragam), misalnya memukul kurang keras dan keras atau sedikit menghujamkan alatnya kesamping (Saraswati 1996:20).

f. Mengecat dan Mempernis

Saraswati (1996: 20) mewarnai seluruh bidang dengan warna yang menutupi lapisan kulit harus dihindari, sebab sifat asli dari kulit akan mengalami kerusakan. Menurut Wijono dan

Soedjono (1983: 23) menambahkan cat yang dipakai agar tidak merusak kulit adalah cat anilin, dan sebaiknya dalam mengerjakan menggunakan sarung tangan dari karet karena apabila terkena baju, meja dan tangan akan sukar dihilangkan.

Alat yang digunakan dalam teknik *carving* terdiri dari alat dasar dan alat pembantu. Alat dasar meliputi, landasan bekerja yang sifatnya keras dan rata seperti marmer atau pun batu, palu, pelubang/plong, jarum jahit tangan, penarik garis atau *skivel*, dan stempel hias dengan berbagai bentuk. Perkakas pembantu seperti stempel dengan bentuk lain atau stempel khusus, mistar baja, roda rader untuk menghias sisi tepi, sepons dan tempat air untuk membasahi kulit, dan alat-alat menggambar. Tahap membuat hiasan dengan teknik *carving* yakni membasahi kulit, memindahkan gambar ke kulit dengan kertas kalkir, menarik garis dengan *skivel*, menggunakan cap miring atau *beveler stamp*, menggunakan cap hias dengan berbagai bentuk, mewarnai, menjahit dan *finishing*.

## 5. Tinjauan Tentang Tas

Tas merupakan suatu wadah atau tempat yang digunakan untuk meletakkan barang agar bisa dibawa kemanapun kita pergi. Hampir di setiap kesempatan baik pria maupun wanita menggunakan tas dalam beraktivitas. Karena sesuai dengan kegunaannya bahwa tas digunakan sebagai tempat menyimpan atau membawa barang.

Berdasarkan KBBI Pusat Bahasa (2008) tas merupakan “kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali dan dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu.”

Sebagai benda yang sangat dibutuhkan, tas memiliki beragam bahan dasar seperti kertas, plastik, rajut, spunbound, tas berbahan slami, tas daur ulang, dan tas kulit. Pemilihan bahan dasar yang digunakan sesuai dengan penggunaan tas tersebut. Selain itu bentuk tas yang semakin variatif menjadikannya sebagai benda yang tidak berstatus kebutuhan saja, namun sudah menjadi bagian dari mode. Sehingga wajar jika dijaman sekarang ini banyak bermunculan beragam bentuk dan jenis yang semakin membuat tas digemari oleh berbagai kalangan baik pri-wanita, anak-anak hingga orang tua. Secara umum tas dibedakan menjadi tas punggung/ransel, tas selempang dan tas jinjing.

Secara khusus tas, dibagi menjadi berbagai jenis selain yang biasa kita kenal yakni ransel, selempang dan jinjing. Berikut jenis-jenis tas menurut bentuknya seperti dikutip dalam The Handbag: A Visual Glossary of Purses (Song, 2014).

### *1. Satchel bag*

Adalah tas dengan bagian bawah rata yang membuatnya bisa berdiri, terdapat pegangan di bagian atas dan pegangan di samping

kiri kanan tubuh tas. Bentuk dan ukurannya bervariasi. Tutup bagian atas berupa gesper.

#### *2. Saddle bag*

Bentuknya terinspirasi dari pelana kuda yang digunakan untuk menyimpan barang-barang penting. Tas ini biasanya dilampirkan pada sadel kuda. Bagian bawah membulat dengan tutup bagian depan dan tali tas di sampingnya memiliki ukuran kecil dan sedang, biasanya terbuat dari kulit. Biasanya dilengkapi dengan tambahan pernik logam dan tatah timbul.

#### *3. Duffel/mini duffel*

Sama seperti barrel bag, namun berukuran besar. Cocok digunakan untuk meyimpan pakain saat bepergian. Tas ini merupakan alternatif dari koper. Berbentuk bulat dengan sisi yang rata dan berisi banyak ruang di dalamnya. Pegangan terletak di bagian atas dan dua ritseleting penutup yang saling bertemu, biasanya populer dengan sebutan weekender, untuk ukuran kecil bernama mini duffel awalnya merupakan tas yang biasa dipakai oleh tentara militer.

#### *4. Frame bag*

Berbentuk persegi panjang atau trapesium, kerangkanya terbuat dari logam dengan tutup pengunci yang bertemu/berciuman atau gesper. Memiliki satu atau dua pegangan.

### *5. Messenger bag*

Bentuknya tipis dan lebar dengan tali di bagian tubuh samping. Penutup tas berupa lipatan di bagian depan dan ada yang dilengkapi dengan gesper seperti satchel. Biasanya digunakan oleh operator dan kurir sepeda. *Messenger bag* dibuat dengan bahan kulit, kanvas dan wol. Tas ini sangat eksklusif dipakai dengan bentuk yang membuatnya sempurna untuk membawa notebook atau laptop.

### *6. Tote bag*

Dikenal sebagai tas belanja dengan struktur yang sederhana berbentuk persegi empat. Bagian atas dengan dua tali atau pegangan pendek di bagian leher tidak memiliki kantong dan tersedia dengan berbagai ukuran. Tas ini cocok digunakan untuk meyimpan dokumen-dokumen penting.

### *7. Foldover purse*

Sesuai dengan namanya, bahwa tas ini memiliki lipatan di bagian atas sehingga merupakan tas serba guna karena bentuknya bisa digunakan memanjang bila membutuhkan ruang yang besar atau bisa memendek bila membutuhkan sedikit ruang penyimpanan, karena bagian atas melipat seperti tas messenger. Dilengkapi dengan tali di bahunya dan bagian leher.

### *8. Bucket bag*

Bentuknya pertama kali dikenalkan oleh Louis Vuitton Noe Bag, digunakan oleh penjual anggur dalam mengangkut botolbotolnya. Penutup atas seperti tali celana kolor dengan kancing atau magnet pengait di dalamnya memiliki tali di bahunya atau juga seperti tali ransel. Tas ini bisa dibuat melebar atau mengecil sesuai tarikan tali kerut penutup tas.

### *9. Hobo bag*

Berasal dari bentuk bundel dari karung yakni sehelai kain yang diikat pada sebuah tongkat yang diangkut dengan bahu oleh kartun ‘hobos’. Bentuknya seperti sabit dengan bahu kecil dan biasanya dibuat berukuran sedang serta besar memiliki ruang yang luas di dalamnya, sehingga memungkinkan menampung banyak barang bawaan.

### *10. Backpack*

Adalah tas punggung dengan dua tali, satu tali di setiap bahu. Bervariasi dengan berbeda-beda fitur penutup, seperti ritseleting, gesper, tali celana, pengait dan magnet. Tersedia dengan beragam ukuran dan bentuk berbeda.

### *11. Envelope clutch*

Biasanya berbentuk kecil atau sedang. Tidak memiliki tali dan didesain untuk dipegang atau digenggam. Disebut seperti gelang bila memiliki tali pendek sebagai tali pergelangan tangan. Bentuknya didasari oleh bentuk amplop. Pemakai tas biasanya memiliki harga diri dan status yang tinggi.

## **6. Tinjauan Tentang Tas Kamera**

Tas kamera merupakan tas untuk wadah kamera, supaya kamera kita terlindungi dan tidak sulit dibawa-bawa. Selain itu tas kamera sebagai pelindung dari kejahatan. Ada berbagai macam jenis tas kamera menurut Kaonang (<https://dailysocial.id>, diakses 11 April 2017).

### *1. Pouch dan Holster*



Gambar 8: Tas Kamera *Pouch* dan *Holster*  
Sumber: <https://dailysocial.id>/ diakses 14 Januari 2017

Tas berjenis *pouch* biasanya dimaksudkan untuk menyimpan kamera saku berkat ukurannya yang ringkas. *Holster* di sisi lain bisa dianggap sebagai *pouch* versi besar, ditujukan buat pengguna

kamera *mirrorless* atau DSLR yang hanya membutuhkan satu jenis lensa – yang terpasang pada bodi kamera ketika berpergian. Baik *pouch* maupun *holster* umumnya bisa dikaitkan ke celana atau sabuk, memberikan akses cepat ke kamera ketika Anda diharuskan untuk bereaksi dengan sigap supaya tidak ketinggalan momen dan menyesal beberapa detik kemudian.

## 2. Tas Selempang atau *Messenger Bag*



Gambar 9: Tas Kameran Selempang atau *Messenger Bag*  
Sumber: <https://dailysocial.id/> diakses 14 Januari 2017

Sering juga disebut dengan istilah *shoulder bag*, ini merupakan jenis tas kamera yang paling populer. Model ini umumnya dapat menampung sebuah DSLR beserta satu atau lebih lensa tambahan, plus aksesoris lain seperti *charger* atau *flashgun*. Tas kamera model selempang ini juga menjadi favorit karena sanggup memberikan akses cepat dengan posisinya yang berada di samping.

### 3. Tas Ransel atau *Backpack*



Gambar 10: Tas Kameran Ransel atau *Backpack*

Sumber: <https://dailysocial.id/> diakses 14 Januari 2017

Umumnya menjadi pilihan fotografer profesional, *backpack* dapat mengakomodasi lebih banyak lagi dibanding tas selempang. Selain menjadi rumah DSLR dan beberapa lensa sekaligus, terkadang tas kamera model ransel juga mempunya kompartemen khusus untuk menyimpan *laptop* atau *tablet*. Beberapa model *backpack* bahkan memiliki pengait untuk *tripod*. Tipe tas ini ideal bagi yang hendak membawa perlengkapan kameranya dalam jarak jauh, saat *hiking* atau berkemah di kaki gunung misalnya.

### 4. *Sling Bag*



Gambar 11: Tas Kameran *Sling Bag*

Sumber: <https://dailysocial.id/> diakses 14 Januari 2017

*Sling Bag* bisa menjadi alternatif ketika tas model ransel terkesan terlampau besar, namun tas selempang terasa terlalu kecil. Kapasitasnya cukup lumayan meskipun masih kalah dibanding *backpack*, dan lagi pengguna tidak disarankan membawa terlalu banyak mengingat *sling bag* hanya akan disangga oleh satu bahu saja. Pun begitu, kelebihan *sling bag* dibanding *backpack* adalah perihal akses, dimana pengguna tak perlu repot-repot melepas tas untuk mengambil isinya; geser saja ke depan saat hendak mengganti lensa atau mengambil baterai cadangan.

##### 5. Tas Troli atau Rolling Case



Gambar 12: Tas Kameran Troli atau Rolling Case  
Sumber: <https://dailysocial.id/> diakses 14 Januari 2017

Tidak semua fotografer profesional menggunakan tas troli menjadi pilihan tepat ketika akan berhadapan dengan medan yang ekstrem, khususnya yang bertipe *hard case*. Volumenya jangan ditanya; seringkali pengguna bisa menyimpan lebih dari satu DSLR beserta sejumlah lensa, atau bahkan *drone* sekalipun.

Terkait dengan jenis-jenis tas kamera yang telah disebutkan diatas, penulis juga telah melakukan wawancara dengan narasumber yaitu Bapak Ardy Nugraha (34 Tahun) yang merupakan seorang pegiat fotografi. Menurut informasi yang di dapatkan narasumber, jenis tas yang diminati masyarakat adalah tas berbahan kulit dan canvas masih menjadi favorit dikalangan masyarakat dan para pencinta fotografi. Selain itu minat masyarakat dengan tas kamera dengan model yang *simple* dan mudah ubntuk menaruh barang. Namun mereka juga menyukai tas kamera yang banyak kantung bagian dalam, agar dapat menaruh banyak perlengkapan kamera atau perlengkapan pribadi seperti dompet, buku, telfon genggam, dsb.

## B. Perancangan

Tahap perancangan dibangun berdasarkan berdasarkan peroleh butir penting hasil analisi yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka atau gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya (Gustami, 2004: 31). Tahap perancangan adalah tahap menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis yang dilakukan. Perancangan harus mempertimbangkan beberapa aspek seperti material, teknik, proses, metode, konstruksi, estetika, dan makna.

Tahapan ini adalah tahap menuangkan gagasan yang telah diperoleh setelah melalui tahap eksplorasi sebelumnya. Visualisasi ke atas sebuah kertas gambar, berupa rancangan awal dua dimensi. Pembuatan beberapa sketsa alternatif untuk setiap rancangan kemudian dipilih sketsa terbaik dari keseluruhan sketsa alternatif tersebut.

Setelah terpilih sketsa terbaik yang mewakili setiap jenis tas, selanjutnya adalah pembuatan detail desain tas seperti perspektif tas, gambar potongan, gambar rancangan berwarna, detail bagian dalam tas. Hal ini dilakukan untuk memudahkan dan sebagai acuan dalam perwujudan karya tas.

Pada tahap perancangan terdiri dari (1) aspek dalam perancangan tas kamera meliputi aspek fungsi, ergonomi, estetika, budaya, bahan dan teknik; (2) perancangan desain meliputi desain alternatif dan terpilih serta ornamen dan gambar kerja; (3) perencanaan alat dan bahan.

## **1. Aspek dalam Perancangan Tas Kamera**

### **a. Aspek Fungsi**

Aspek ini merupakan aspek yang utama, karena sesuai pengertian kriya adalah karya seni yang dibuat dengan memerhatikan aspek fungsional dan seni. Kebutuhan yang bersifat fisik atau fungsi dan emosional yakni kebutuhan akan keindahan (Margono dan Abdul Aziz, 2010:33). Suatu desain secara fisik dan teknis harus bekerja

sesuai dengan fungsi yang dituntut. Sehingga faktor yang perlu dipertimbangkan adalah kelayakan dan kehandalan.

b. Aspek Ergonomi

Istilah “ergonomi” berasal dari bahasa Latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos* (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan desain/perancangan Nurmianto (2004: 1). Kuswana (2014:1-2) menambahkan bahwa ditinjau dari fakta historis, ergonomi telah menyatu dengan budaya manusia sejak zaman megalitik, dalam proses perancangan dan pembuatan benda-benda seperti alat kerja dan barang buatan sesuai dengan kebutuhan manusia pada zamannya.

Iridiantadi dan Yassierli (2014: 5) memaparkan bahwa ergonomi adalah ilmu yang mempelajari berbagai aspek dan karakteristik manusia (kemampuan, kelebihan, keterbatasan, dan lain-lain) yang relevan dalam konteks kerja, serta memanfaatkan informasi yang diperoleh dalam upaya merancang produk, mesin, alat, lingkungan, serta sistem kerja yang baik. Tujuan utama yang hendak dicapai adalah tercapainya system kerja yang produktif dan kualitas kerja terbaik, disertai dengan kemudahan, kenyamanan dan efisiensi kerja, tanpa mengabaikan kesehatan dan keselamatan kerja.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli bahwa ergonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang karakteristik manusia

berkaitan dengan rancangan atau penciptaan benda yang memiliki nilai fungsi. Fungsi tersebut berhubungan dengan fungsi kerja anatomi manusia. Rancangan/penciptaan anatomi manusia dengan baik maka akan membuat fungsi kerja anatomi manusia nyaman, kemudian berpengaruh terhadap fisiologis pada manusia. Rancangan/ penciptaan benda dengan ergonomi yang baik maka akan membuat fungsi kerja anatomi manusia nyaman, kemudian berpengaruh terhadap fisiologi dan psikologi pada manusia. Maka dalam perancangan produk tas kamera ini menyesuaikan dengan ukuran tubuh manusia, menyesuaikan kenyamanan punggung, kenyamanan pundak, menyesuaikan tinggi badan, serta mempertimbangkan dalam menggunakan ornamen.

#### c. Aspek Bahan dan Teknik

Setiap bahan memiliki karakteristik yang berbeda, seperti karakteristik kulit berbeda dengan plastik, material kayu sudah pasti berbeda dengan tanah. Bahan yang digunakan sebagai material pokok pembuatan karya kriya harus disesuaikan dengan karakteristik benda yang akan dibuat. Selain itu kemampuan teknik dari penciptanya juga harus diperhatikan agar rancangan akan karya yang dibuat benar-benar berada dalam tangan kreator yang benar-benar memiliki kompetensi.

#### d. Aspek Keindahan

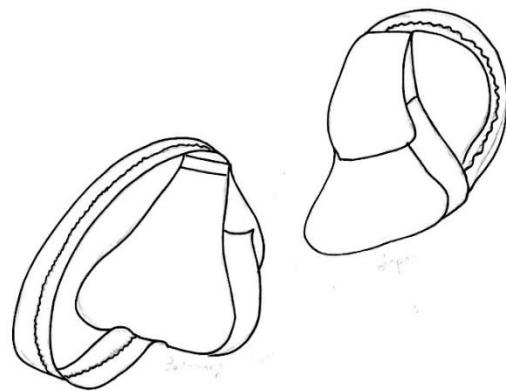
Adalah unsur yang mempengaruhi ketertarikan peminat terhadap karya kriya yang dibuat. Keindahan sebuah benda dapat dilihat dari bentuk, ornamen atau hiasan dan materialnya. Oleh sebab itu

perancangnya melibatkan ketentuan-ketentuan yang sudah ada dalam berkarya rupa. Karya yang baik sudah tentu melalui proses perancangan yang baik pula.

Perancangan, dibangun berdasarkan peroleh analisis, diteruskan dengan memvisualisasikan gagasan berbentuk sketsa alternatif, untuk kemudian ditetapkan sketsa terbaik sebagai acuan gambar dalam proses selanjutnya yakni perwujudan. Tahap perancangan adalah tahap menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis yang dilakukan. Perancangan harus mempertimbangkan beberapa aspek seperti material, teknik, proses, metode, konstruksi, estetika dan makna.

## 2. Pembuatan Sketsa

Rancangan desain ini di visualisasikan keatas kertas gambar, berupa rancangan awal dua dimensi. Pembuatan 4 buah sketsa alternatif untuk tiap 9 jenis rancangan tas, kemudian dipilih 9 sketsa terbaik dari total keseluruhan sebanyak 36 sketsa alternatif. Setelah terpilih 9 sketsa terbaik yang mewakili 9 jenis tas, langkah selanjutnya adalah pembuatan detail desain tas seperti gambar detail ornamen, gambar rancangan berwarna dan gambar tampak. Hal ini dilakukan untuk memudahkan dan sebagai acuan dalam perwujudan karya tas. Selain itu untuk membedakan desain satu dengan yang lain. Berikut gambar 9 sketsa tas terpilih:



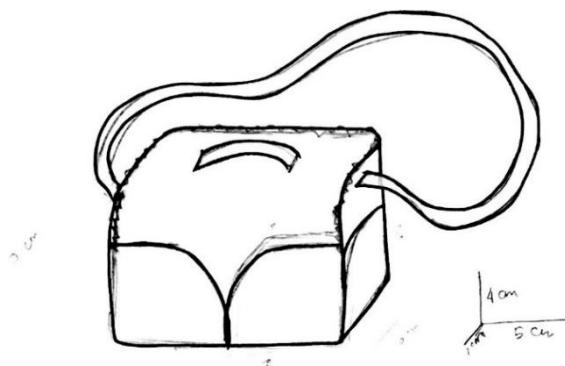
Gambar 13: **Sketsa terpilih Leather Analog Backpack**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



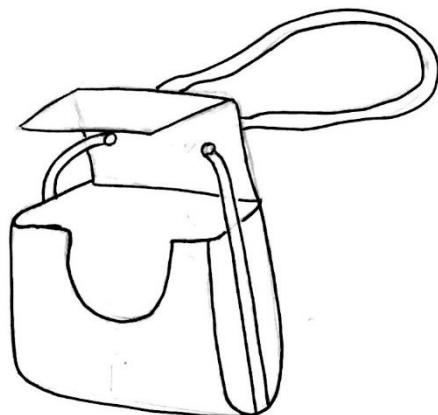
Gambar 14: **Sketsa terpilih Leather Camera Backpack**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



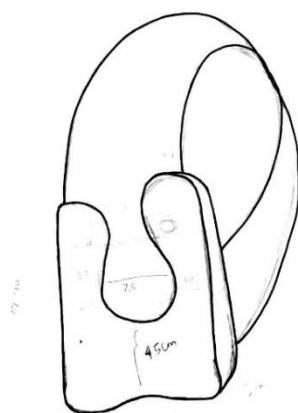
Gambar 15: **Sketsa terpilih Leather DSLR Bag**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



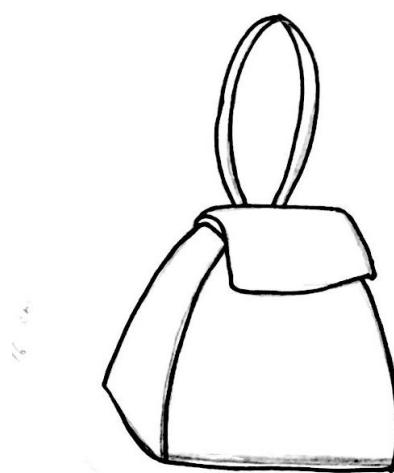
Gambar 16: **Sketsa terpilih Leather Travel Case Mirrorless Bag**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



Gambar 17: **Sketsa terpilih Leather Strap Mirrorless Case**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



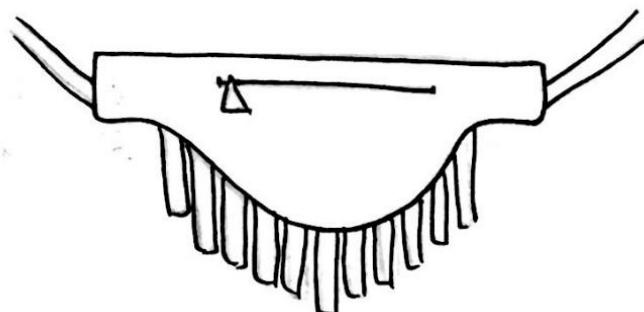
Gambar 18: **Sketsa terpilih Leather Mirrorless Handbag**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



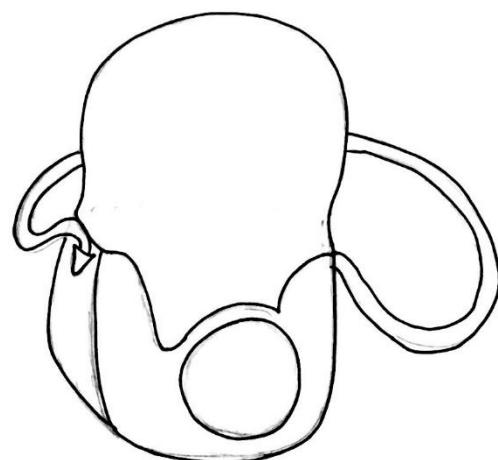
Gambar 19: **Sketsa terpilih *Leather Action cam Slingbag***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



Gambar 20: **Sketsa terpilih *Leather Waist Pocket Bag***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

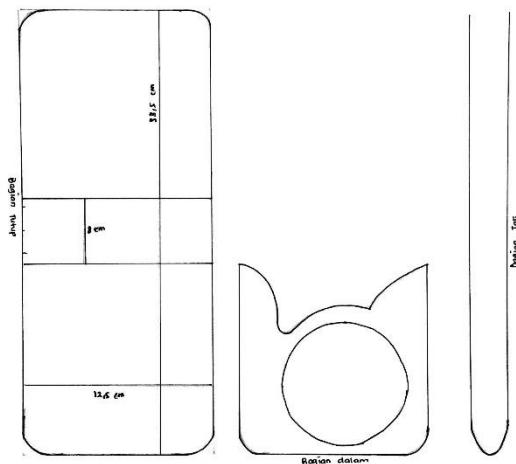


Gambar 21: **Sketsa terpilih *Leather Instax Bag***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

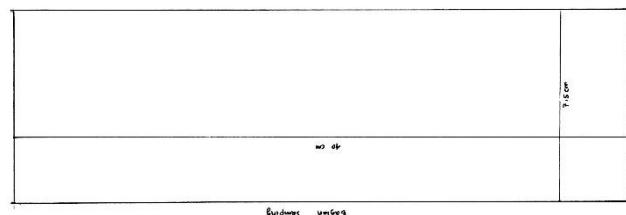
### 3. Desain Pola

Setelah menentukan sketsa terpilih, kemudian proses pecah pola sesuai dengan desain yang sudah ada. Agar mempermudah proses pemotongan bahan dan proses pembuatan tas kamera kulit.



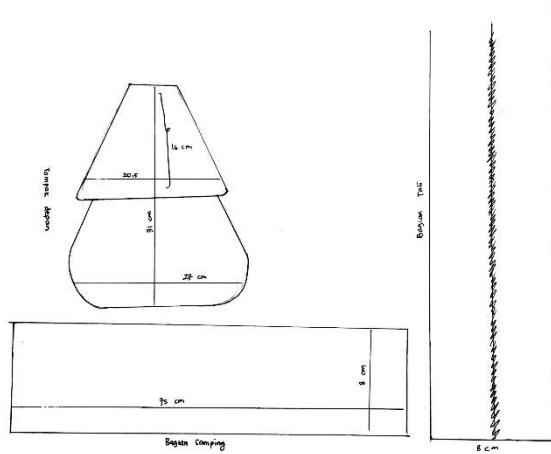
Gambar 22: **Pola Leather Instax Bag**

Sumber: Dokumentasi Nur’aini Susilowati, September 2017



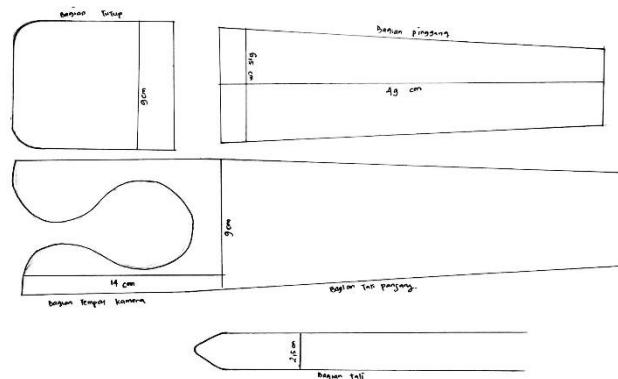
Gambar 23: **Pola Bagian samping Leather Instax Bag**

Sumber: Dokumentasi Nur’aini Susilowati, September 2017



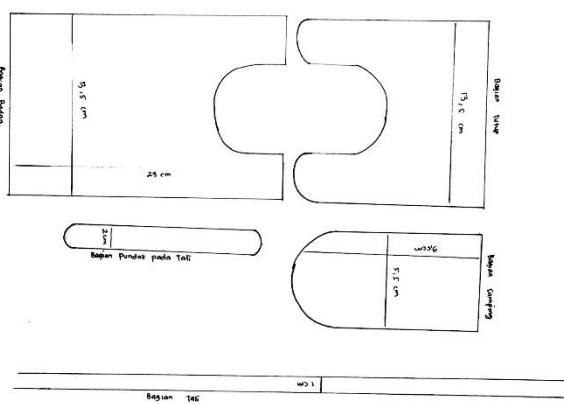
Gambar 24: **Pola Leather Analog Backpack**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



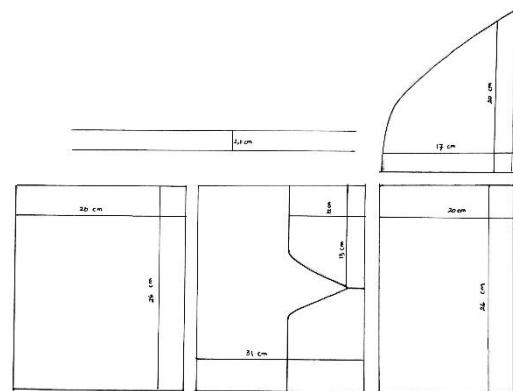
Gambar 25: **Pola Leather Strap Mirrorless Case**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



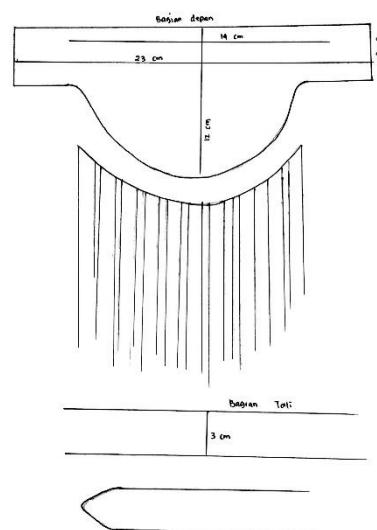
Gambar 26: **Pola Leather Travel Case Mirrorless Bag**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



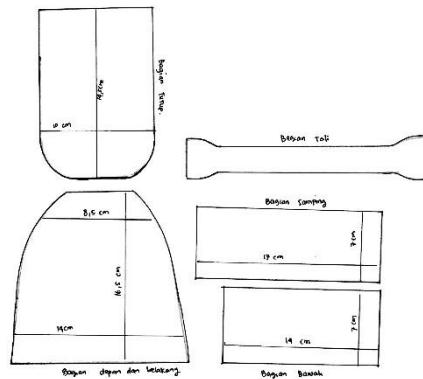
Gambar 27: **Pola Leather DSLR Bag**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

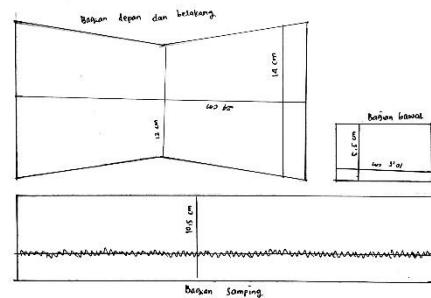


Gambar 28: **Pola Leather Waist Pocket Bag**

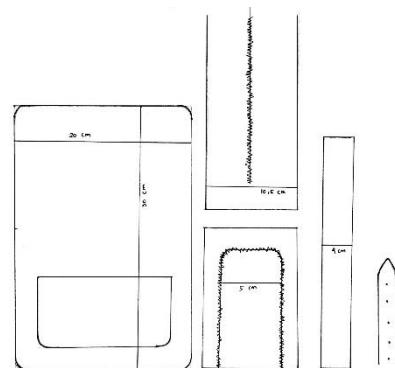
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



**Gambar 29: Pola Leather Mirrorless Handbag**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



**Gambar 30: Pola Leather Action Cam Slingbag**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



**Gambar 31: Pola Leather Camera Backpack**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

#### 4. Desain berwarna

Setelah Sketsa yang terpilih telah melalui proses, selanjutnya yakni pembuatan desain dengan menambahkan detail ornamen dan gambar kerja. Pembuatan ornamen disesuaikan dengan ukuran tas kamera. Berikut adalah desain tas kamera beserta ornamennya.



Gambar 32: **Desain Berwarna Leather Instax Bag**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



Gambar 33: Desain Berwarna *Leather Analog Backpack*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



Gambar 34: Desain Berwarna *Leather Strap Mirrorless Case*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



Gambar 35: Desain Warna *Leather Travel Case Mirrorless Bag*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



Gambar 36: Desain Warna *Leather Waist Pocket Bag*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



Gambar 37: Desain Warna *Leather Action Cam Slingbag*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



Gambar 38: Desain Warna *Leather DSLR Bag*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



Gambar 39: Desain Warna *Leather Mirrorless Handbag*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017



Gambar 40: Desain Warna *Leather Camera Backpack*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

## 5. Perencanaan Alat dan Bahan

### a. Alat

Pada proses berkarya kelengkapan alat dan bahan merupakan bagian terpenting dalam proses pembuatan karya. Sehingga alat yang digunakan perlu dipersiapkan secara detail dan rinci. Adapun alat yang digunakan dalam proses berkarya kulit dengan teknik *carving* sebagai berikut.

#### 1) *Sponge*

*Sponge* digunakan untuk membasahi kulit ketika akan memulai proses bekerja menatah kulit. Cara penggunaan *sponge* yaitu dengan mengusap bagian kulit yang akan dikerjakan.



Gambar 41: *Sponge*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

#### 2) *Cutting Matt*

*Cutting matt* adalah alas untuk memotong seperti memotong kertas yang akan dibuat pola atau memotong kulit. *Cutting matt* ini sifatnya seperti karet yang tebal, sehingga akan membuat mata *couter* tajam lebih

lama. *Cutting matt* diperdagangkan berbagai ukuran. Pada proses ini menggunakan *cutting matt* berukuran A3.



Gambar 42: ***Cutting Matt***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

### 3) Marmer

Proses menatah/ menstempel membutuhkan alas yang keras dan rata, yakni agar mendapatkan hasil tatahan yang maksimal. Selain menggunakan marmer bisa juga menggunakan jenis batu-batuhan lainnya yang memiliki sifat keras dan permukaannya yang datar.



Gambar 43: **Marmer**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

#### 4) *Hole Punch*

Alat ini digunakan untuk melubangi kulit, lubang yang dihasilkan nantinya akan menyesuaikan ukuran yang digunakan.

Alat ini bia

hiasan dengan cara membuat lubang-lubang yang disusun secara beraturan.



Gambar 44: ***Hole Punch***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

#### 5) *Diamond Hole Punch*

Pada penciptaan produk ini sepenuhnya akan digunakan untuk pengrajaan secara manual menggunakan tangan. Sehingga alat ini digunakan untuk membuat lubang untuk proses menjahit, agar proses menjahit jadi lebih mudah dilakukan. Alat ini memiliki berbagai ukuran jarak dan berbagai jumlah mata pelubang, dalam proses ini nantinya akan disiapkan ukurannya jarak 4 mm dengan variasi mata 2 dan 6.



Gambar 45: **Diamond Hole Punch**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

6) Tang

Alat ini digunakan untuk membantu proses menjahit yakni menarik jarum. Selain itu tang ini juga digunakan untuk memotong mata *cupper* yang sudah tidak tajam. Sehingga proses penggerjaan akan lebih mudah dan memperoleh hasil yang rapih. Selain itu tang yang digunakan berukuran kecil dan ringan, sehingga memudahkan dalam penggerjaan secara cepat dan nyaman.



Gambar 46: **Tang**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

### 7) *Cutter* dan Gunting

*Cutter* dan Gunting adalah alat untuk memotong. Dalam proses ini *cutter* yang digunakan adalah *cutter* berukuran besar. *Cutter* ini digunakan untuk memotong bagian-bagian yang besar dan bisa juga memotong bagian kecil dengan hati-hati. Sedangkan gunting digunakan untuk memotong benang dan kertas.



Gambar 47: **Gunting dan Cutter**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

### 8) Palu Kayu

Palu kayu digunakan untuk mengetuk *stamp* pada saat proses carving, tidak menggunakan palu besi karena ketukan yang terlalu keras menghasilkan efek pada kulit serta menimbulkan kerusakan *stamp*.



Gambar 48: **Palu Kayu**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

9) *Stamp*

Alat ini berbahan dasar logam dan difungsikan untuk membuat ornamen pada kulit nabati. Yang yang berfungsi untuk membuat kulit masuk kedalam untuk membedakan tinggi rendahnya ornamen, untuk membuat tekstur, dan untuk membuat *background*. Semuanya digunakan untuk memberikan efek tiga dimensi secara sempurna.



Gambar 49: **Stamp**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

10) *Swivel Knife*

Alat ini merupakan pisau pembuat sayatan sebelum proses menstempel. Alat ini memiliki pegangan yang berfungsi untuk penekan pada sisi bawah yang dapat berputar, sehingga memudahkan dalam proses menciptakan garis sayatan yang sempurna seperti yang diinginkan.

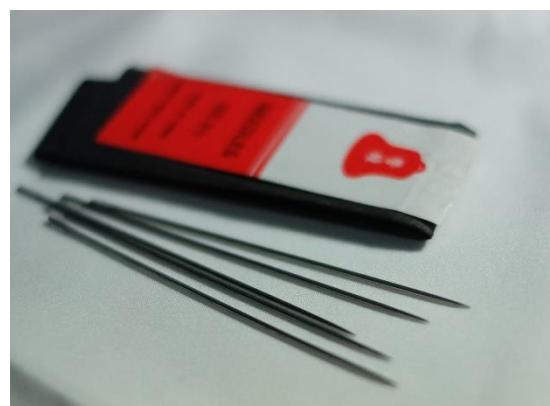


Gambar 50: *Swivel Knife*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

11) Jarum

Jarum digunakan untuk menjahit, pada proses *handmade* menggunakan jarum jahit tangan untuk menjahit secara manual.



Gambar 51: **Jarum**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

12) *Awl* (Alat Tusuk)

Untuk membantu menjahit. Menusuk lubang jahit yang sulit di tusuk. Alat ini digunakan untuk alat bantu jahit manual.



Gambar 52: **Awl**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

13) *Sliker*

Alat ini digunakan untuk menghaluskan bagian pinggir kulit dengan cara menggosokkan dalam proses *finishing*. Bentuk dan ukuran alat ini juga menyesuaikan ukuran tebal tipis pada pinggiran kulit yang akan digosok.



Gambar 53: **Sliker**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

Kuas dengan berbagai ukuran digunakan untuk proses mewarnai ornamen.



Gambar 54: **Kuas Berbagai Ukuran**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

#### 15) Penggaris Besi

Penggaris besi digunakan untuk membantu memperoleh hasil potongan yang rapih dan presisi.



Gambar 55: **Penggaris Besi**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

16) Mitlin

Sebagai alat ukur untuk membuat pola dan kulit pada tas kamera.



Gambar 56: **Mitlin**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

17) Penjepit Kertas

Untuk membantu menahan kulit pada saat proses pengleman. Agar hasilnya rapih dan kulit merekat dengan sempurna.



Gambar 57: **Penjepit Kertas**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

### 18) Penipis Kulit

Alat ini untuk menipiskan kulit bagian pinggir yang akan dijahit.



**Gambar 58: Penipis Kulit**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

### 19) Pisau Seset

Pisau ini digunakan khusus untuk menyeset/ menipiskan bagian belakang pada kulit untuk memperoleh ketebalan yang diinginkan.



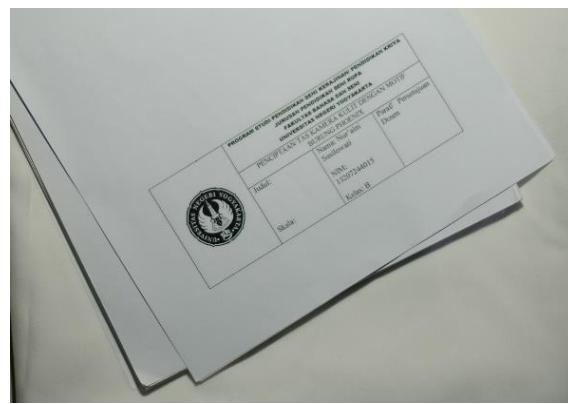
**Gambar 59: Pisau Seset**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

b. Bahan

1) Kertas HVS A4

Kertas HVS yang berukuran A4 digunakan untuk proses perancangan desain, seperti perancangan desain produk dan desain ornamen. Terdapat logo, judul tugas akhir, jurusam, prodi, fakultas, nama, NIM, dan paraf dosen diatas kertas A4 tersebut.

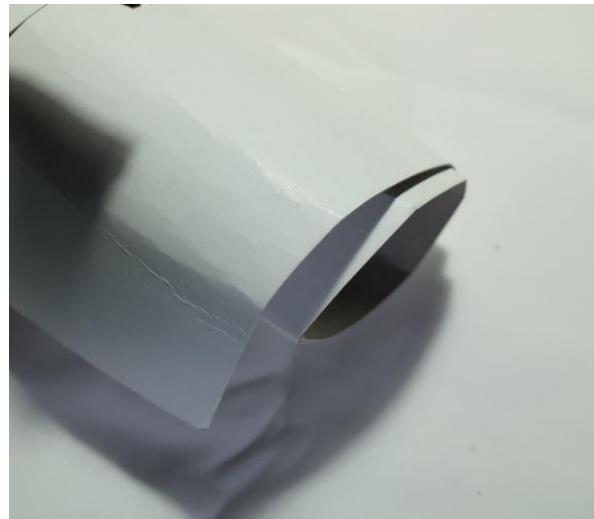


Gambar 60: **Kertas HVS A4**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

2) Kertas Marga

Saat membuat pola dibutuhkan kertas yang sesuai, kertas marga lebih cocok digunakan karena ini lebih kuat untuk membuat *prototype*, selain itu kertas ini mempermudah untuk proses memindahkan pola ke kulit yang akan di potong dengan hasil yang baik.



Gambar 61: **Kertas Marga**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

3) Amplas

Amplas yang digunakan adalah amplas kertas. Amplas kertas digunakan untuk menghaluskan bagian pinggir.



Gambar 62: **Amplas**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

4) Lem *Aica-Aibon*

Fungsi lem dalam hal ini adalah untuk merekatkan permukaan pada kulit.



Gambar 63: Lem **Aica-Aibon**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

5) Benang Jahit (*Arificial Sinew*)

Benang yang digunakan ini terbuat dari *polyester* dengan lapisan *wax* atau lilin. Benang ini digunakan untuk menjahit dengan cara manual.



Gambar 64: Benang Jahit (*Arificial Sinew*)

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

6) Isi *Cutter*

Menyiapkan isi *cutter* sesuai dengan kebutuhan, untuk persedian jika mata *cutter* sudah tumpul.



Gambar 65: **Isi Cutter**

Sumber: Dokumentasi Nur’aini Susilowati, September 2017

7) Kulit Nabati

Kulit nabati adalah bahan pokok untuk pembuatan tas kamera. Kulit ini dipilih karena cocok untuk penerapan teknik *carving*.



Gambar 66: **Kulit Nabati**

Sumber: Dokumentasi Nur’aini Susilowati, September 2017

8) Furing dan Busa lapis

Furing dan busa tersebut sebagai bahan lapisan dalam tas dan sebagai penunjang tas.



Gambar 67: **Furing dan Busa Lapis**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

9) *Fiebing's Tan Kote*

*Fiebing's Tan Kote* adalah bahan yang digunakan pada permukaan kulit yang fungsinya untuk melapisi dan melindungi kulit setelah proses pewarnaan.



Gambar 68: ***Fiebing's Tan Kote***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

10) *Zato Leather dye*

*Zato Leater dye* adalah pewarna khusus untuk kulit nabati. *Zato leather dye* ini memberikan warna terbaik sekaligus tahan lama pada kulit.



Gambar 69: *Fiebing's Tan Kote*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

11) *Edge Wax Stick Columbus*

Digunakan untuk membuat pinggiran kulit yang telah diwarna menjadi rapih, mengkilat dan tahan air.



Gambar 70: *Edge Wax Stick Columbus*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

### 12) *Risleting* dan Kepala *Risleting*

Sebagai pengunci tutup buka tas. Agar barang di dalam tas menjadi aman.



Gambar 71: ***Risleting* dan Kepala *Risleting***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

### 13) Kancing Magnet

Aksesoris ini digunakan untuk kancing pada tas kamera agar tas kamera aman.



Gambar 72: **Kancing Magnet**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

14) Rantai

Rantai ini sebagai bahan tambahan untuk tali pada pegangan kulit.



Gambar 73: **Rantai**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

15) *Metal Snap Hook*

Pengait besi yang digunakan untuk mengaitkan tali tas ke badan tas. Di pasang di bagian tali sebagai pegangan tas.



Gambar 74: ***Metal Snap Hook***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

### 16) *Metal Buckle (Gesper Logam)*

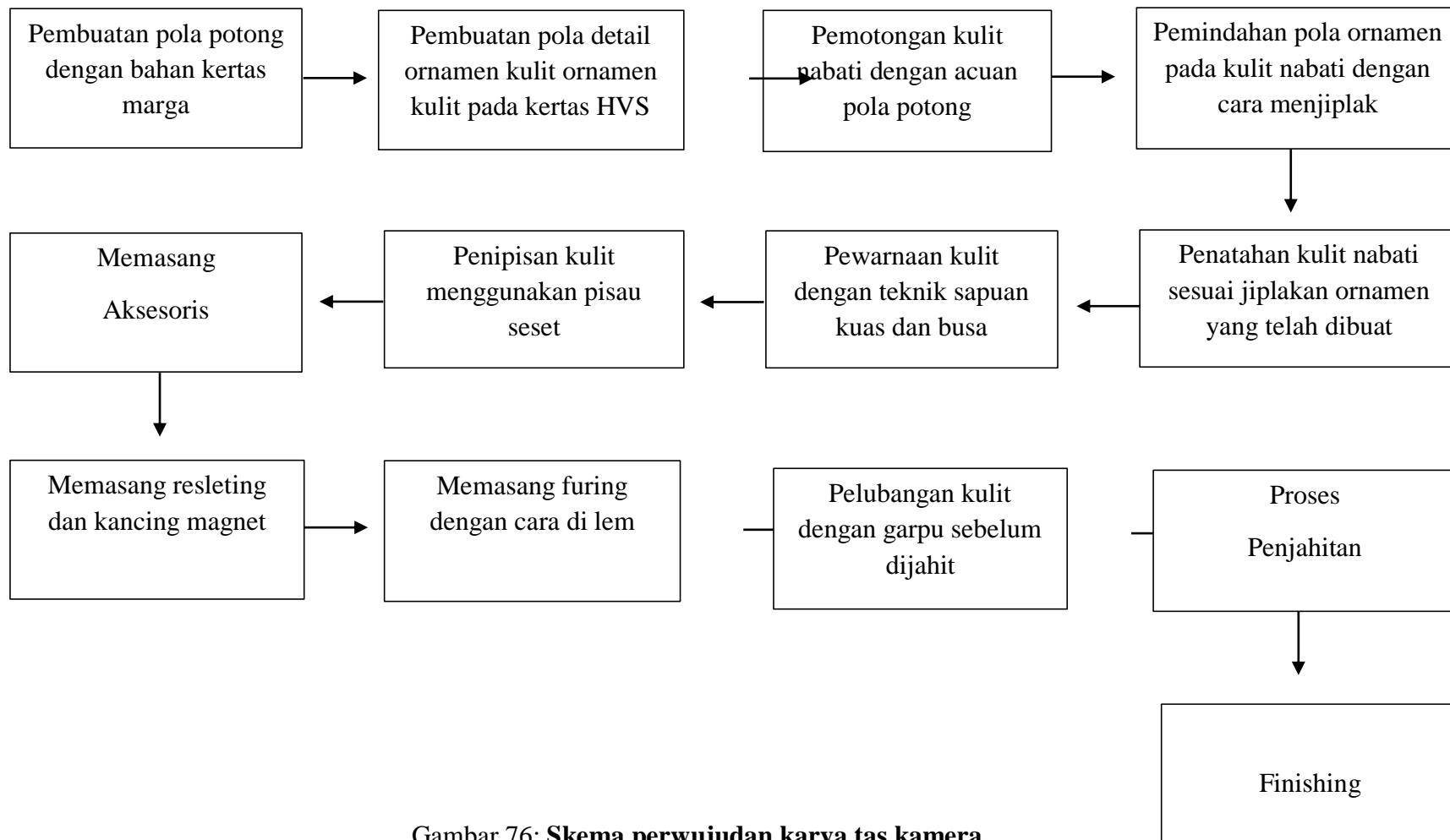
Difungsikan sebagai tambahan pengait tas yang di pasangkan dibagian badan tas.



Gambar 75: ***Metal Buckle (Gesper Logam)***  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

### C. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap penerapan ide dan gagasan yang telah dibuat dalam tahap eksplorasi dan perencanaan. Sudah pasti bahwa dalam proses perwujudan dibutuhkan pemahaman yang cermat terhadap rancangan sebelumnya. Sangat mungkin terjadi perubahan di luar rancangan yang telah dibuat. Selanjutnya adalah mengevaluasi hasil perwujudan karya seni dengan rancangan gagasan yang telah disusun sebelum perwujudan. Dilanjut dengan pembuatan karya yang dilakukan dengan teknik *carving*. Berikut ini adalah skema perwujudan karya dari awal hingga proses *finishing*.



Gambar 76: **Skema perwujudan karya tas kamera**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

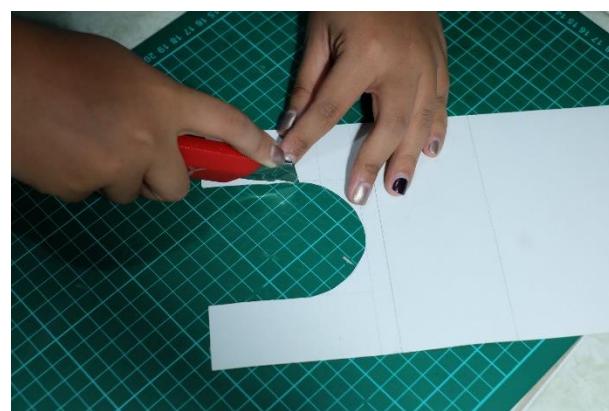
## **BAB III**

### **VISUALISASI KARYA**

Setelah proses eksplorasi dan perancangan, selanjutnya adalah perwujudan. Pada bab ini akan dijabarkan lebih lanjut beberapa tahap dalam perwujudan karya tas kamera kulit berdasarkan skema yang telah ditunjukkan pada skema perwujudan tas.

#### 1. Membuat Pola

Setelah membuat sketsa alternatif, kemudian memilih sket yang akan dibuat, selanjutnya adalah pembuatan pola yang beracuan pada desain dan gambar kerja. Pola dibuat secara *detail* dengan ukuran sebenarnya 1:1. Sehingga meminimalisir kesalahan ukuran pada proses pembuatan tas kamera kulit.

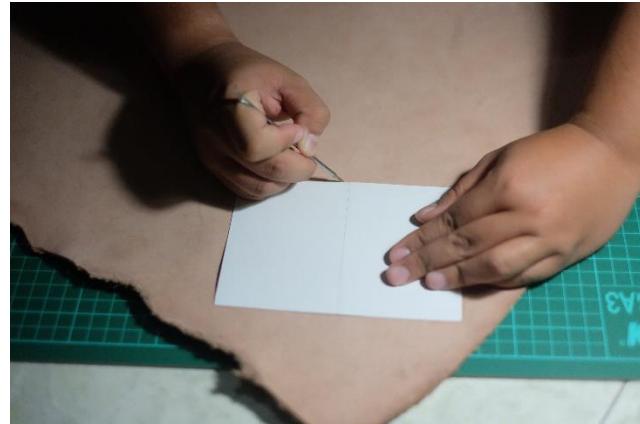


**Gambar 77: Membuat Pola**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September

#### 2. Memindahkan Pola ke Kulit

Selanjutnya memindahkan pola yang sudah dibuat keatas kulit. Dalam membuat tanda atau garis pada permukaan kulit bisa menggunakan

pena khusus yang digunakan untuk kulit atau bisa juga menggunakan benda yang ujungnya tajam, seperti pulpen kosong atau pensil.



**Gambar 78: Memindahkan Pola ke Kulit**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

### 3. Memotong Kulit Berdasarkan Pola

Kemudian setelah membuat goresan sebagai acuan, selanjutnya memotong sesuai pola yang sudah di tandai. Dalam proses pemotongan bisa menggunakan bantuan penggaris besi dan menggunakan *getter* ukuran besar.



**Gambar 79: Memotong kulit berdasarkan pola**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, September 2017

#### 4. Membasahi Kulit dengan *Sponge*

Proses pembasahan kulit merupakan proses yang paling penting sebelum menyayat kulit sesuai dengan ornamen. Pembasahan kulit tersebut dilakukan agar serat-serat dalam kulit bisa melebar dan menjadi lebih lunak agar mempermudah proses penyayatan kulit tersebut.



Gambar 80: **Membasahi kulit dengan sponge**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

#### 5. Memindahkan Ornamen ke Kulit yang akan di *Carving*

Setelah memotong semua kulit dengan acuan pola yang sudah dibuat, kemudian memindahkan ornamen ke atas kulit yang akan di *carving*. Sebelum di jiplak kulit terlebih dahulu dibasahi dengan air dibantu dengan menggunakan *sponge*. Fungsinya agar kulit menjadi empuk, dan memudahkan proses penjiplakan serta mempermudah dalam proses *carving*.



**Gambar 81: Memindahkan Ornamen ke Kulit**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

#### 6. Menyayat Kulit dengan *Swifel Knife*

Setelah proses pemindahan ornamen selesai, berikutnya adalah proses membuat sayatan atau membuat garis sayatan menggunakan *swifel knife*. Sayatan dibuat berdasarkan ornamen yang telah dipindahkan. Pada saat menggunakan *swifel knife* harus dilakukan secara teliti dan hati-hati. Seperti tekanan secara kuat atau ringan berpengaruh terhadap dalam tidaknya hasil tatahan. Dalam menggunakan tekanan yang terlalu kuat *swifel knife* dapat merusak kulit.



**Gambar 82: Menyayat Kulit dengan *Swifel Knife***  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

## 7. Menatah atau Menstempel

Selanjutnya adalah proses menatah menggunakan alat *stamp* dan dibantu dengan palu kayu. sebelum memulai menatah, sebaiknya perhatikan dulu ornamennya. Hal ini berkaitan dengan mata *stamp* yang akan dipilih dan digunakan. Penggunaan stamp mengikuti sayatan yang telah dibuat.



**Gambar 83: Menyayat Kulit dengan Swifel Knife**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

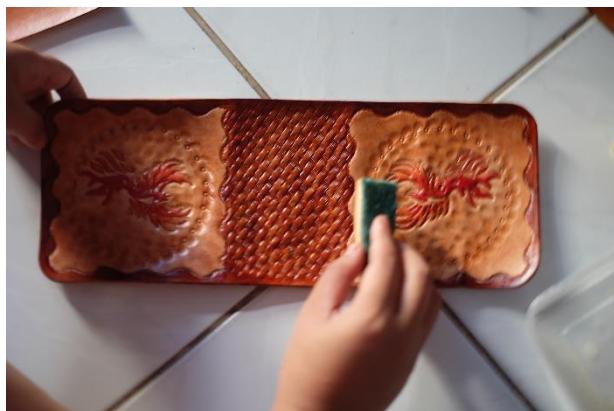
## 8. Pewarnaan

Pada tahap pewarnaan menggunakan pewarna dengan bahan dasar air. Proses ini dilakukan sampai menemukan warna yang sesuai dengan yang diinginkan. Setelah mencapai hasil warna yang diinginkan, kemudian seluruh permukaan diberi *fiebing's tan-kote*. Tujuannya adalah mengunci warna agar permukaannya tidak mudah kotor saat proses selanjutnya.



Gambar 84: **Proses Pewarnaan**

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017



Gambar 85: **Proses Pelapisan Menggunakan *Fiebing's Tan-Kote***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

#### 9. Penipisan Kulit Menggunakan Alat Seset

Proses penipisan dilakukan setelah kulit selesai dicarving dan telah selesai dalam proses pewarnaan menggunakan alat seset. Penipisan bertujuan untuk mengurangi bagian kulit yang terlalu tebal. Dalam proses ini tidak boleh menipisi terlalu banyak karena akan membuat kulit sobek.



**Gambar 86: Proses Penipisan Kulit**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

#### 10. Memasang Aksesoris/kancing

Aksesoris/kancing dipasang sebelum proses menjahit seluruh bagian. Kancing yang digunakan adalah kancing yang berbahan magnet.



**Gambar 87: Proses Pemasangan Kancing Magnet**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017



Gambar 88: **Proses Pemasangan Aksesoris**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

#### 11. Memasang *Risleting*

Selain kancing magnet, tas kamera di lengkapi dengan risleting.

Risleting memiliki fungsi untuk penutup tas. *Risleting* dipasang sebelum semua bagian di jahit dan diberi furing.



Gambar 89: **Proses Pemasangan Risleting**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

#### 12. Memasang Furing

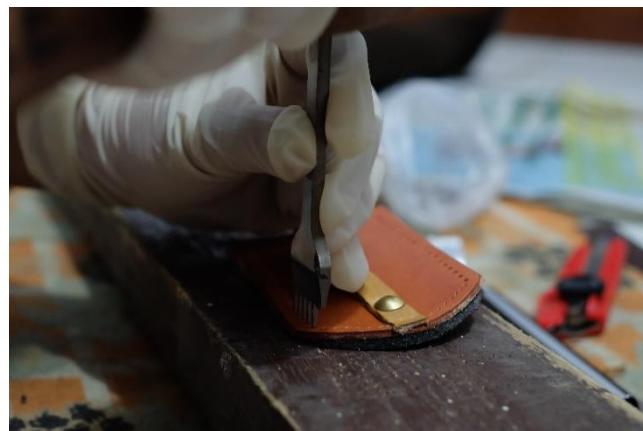
Furing digunakan untuk pelapis bagian dalam, agar bagian dalam tas terlihat rapih dan bagian kulit dalamnya tidak terlihat.



**Gambar 90: Proses Penipisan Kulit**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

### 13. Pelubangan kulit

Kulit diberikan lubang-lubang untuk lubang jahit. Proses ini menggunakan alat pelubang dan dibantu dengan palu kayu kemudian dipukulkan ke bagian kulit. Dipukulkannya secara perlahan agar tidak menimbulkan kerusakan pada kulit.



**Gambar 91: Proses Pelubangan Kulit**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

#### 14. Penjahitan

Dalam proses menjahit, terdapat beberapa tahap/bagian yang akan di jahit seperti bagian tutup, bagian tali, dan bagian keseluruhan. Sebelum di jahit semua bagian kulit dirakit kemudian sebelumnya sudah di furing dan dilubang. Kemudian mulai menjahit sesuai dengan desain awal. Dalam proses penjahitan dilakukan menggunakan dua buah jarum dan dibuat menhilang agar jahitan kuat dan rapih.



Gambar 92: **Proses Penjahitan Kulit**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

#### 15. *Finishing*

Dalam proses finishing pertama-tama yang dilakukan adalah merapihkan bagian tepi atau pinggiran. Setelah selesai bagian pinggir yang telah dirapihkan, kemudain diamplas menggunakan kertas amplas dengan tujuan membuat permukaannya menjadi sama rata dan halus. Setelah proses pengamplasan selesai, langkah selanjutnya adalah memberi *Edge Wax Stick Columbus* pada bagian yang telah diamplas tersebut. Setelah semua bagian diberi *Edge Wax Stick Columbus* tersebut

kemudian dibakar, setelah itu digosok menggunakan *slicker*. Langkah ini merupakan langkah akhir yang bertujuan untuk memberikan efek mengkilap pada pinggiran kulit.



Gambar 93: Proses Pengamplasan Kulit  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017



Gambar 94: Proses memberi Edge Wax Stick Columbus  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017



Gambar 95: Proses Penghalusan menggunakan *Slicker*  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Oktober 2017

## **BAB IV**

### **HASIL KARYA**

Pada bab ini akan diuraikan penjelasan setiap tas yang telah dibuat dengan jumlah keseluruhan yaitu 9 buah tas. Produk tas ini dinamakan *Leather Camera Bag* yang berarti tas kamera kulit. 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 disamak dan semua aksesoris yang digunakan berbahan kuningan.

Ornamen yang digunakan dalam produk ini adalah ornamen burung phoenix, yang merupakan keberuntungan, kekayaan & kehormatan. Namun ornamen burung phoenix yang digunakan pada produk kriya ini sendiri telah disesuaikan untuk mencapai bentuk terbaik. Dalam penciptaan ornamen pada produk kulit ini menggunakan teknik *carving*, proses *carving* dikerjakan menggunakan *stamp* dan *swifel knife*, sedangkan proses pewarnaan menggunakan *Zato Leather dye* sehingga menghasilkan warna yang sesuai diinginkan.

Adapun kesembilan tas tersebut diberikan nama-nama yang terdiri dari *Leather Instax Bag*, *Leather Travel Case Mirrorless Bag*, *Leather Strap Mirrorless Case*, *Leather Analog Backpack*, *Leather DSLR Bag*, *Leather Camera Backpack*, *Leather Waist Pocket Bag*, *Leather Action Cam*

*Slingbag, Leather Mirrorless Handbag.* Seiap tas yang diciptakan memiliki karakteristik yang berbeda, penjelasan lebih rincinya adalah sebagai berikut:

#### A. *Leather Instax Bag*



Gambar 96: ***Leather Instax Bag***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### 1. Spesifikasi

Judul Karya : *Leather Instax Bag*

Ukuran : 12 cm x 7cm x 12 cm

Media : Kulit Nabati

#### 2. Deskripsi Karya

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera instax. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. Ornamen menggambarkan burung phoenix yang sedang melebarkan sayapnya dan beberapa tambahan ornamen sebagai ornamen tambahan.

### a. Aspek Fungsi

Karya pertama tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera instax. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. Memiliki satu ruangan yang berfungsi untuk menyimpan kamera instax. Selain itu tas kamera memiliki tali panjang yang bisa digunakan untuk pegangan tas yang bisa digunakan dengan dikalungkan atau diselempangkan.

### b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran tas kamera instax adalah 12 cm x 7cm x 12 cm. Desain tas kamera ini cocok digunakan untuk pria maupun wanita. Tas ini memiliki satu ruangan besar untuk menaruh kamera instax dengan memiliki lubang bagian sisi depan dalam tas sesuai dengan ukuran lensa kameranya. Selain itu tas kamera memiliki tali panjang yang bisa digunakan untuk pegangan tas yang bisa digunakan dengan dikalungkan atau diselempangkan.



Gambar 97: **Bagian dalam *Leather Instax Bag***  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

c. Aspek Estetis

Desain *Leather Instax Bag* ini sedikit berbeda dengan *Leather Instax Bag* pada umumnya. Tas ini dibuat dengan tambahan ornamen dibagian sisi luarnya. Tas ini merupakan tas klasik dimana bagian belakang yang tersambung dengan tutup terdapat ornamen burung phoenix dan ornamen tambahan.



Gambar 98: **Bagian tutup terdapat ornamen pada *Leather Instax Bag***  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

Ornamen yang diterapkan dalam tas ini adalah ornamen khas Tionghoa. Phoenix artinya menghantarkan keberuntungan, kekayaan dan kehormatan. Burung phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan.

Pewarnaan dasar pada tas menggunakan warna *mahogani* agar timbul kesan klasik pada tas. Pada warna burung diberikan gradasi warna merah, orange, dan kuning agar melambangkan burung yang berapi-api sesuai karakter yang ada dalam cerita.

#### d. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan tas kamera (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam penerapan teknik carving. Tas kamera yang dibuat kurang lebih 3 mm. Memilih ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

#### e. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan.

Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada.

#### B. *Leather Travel Case Mirrorless Bag*



Gambar 99: ***Leather Travel Case Mirrorless Bag***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati,

##### 1. Spesifikasi

Judul Karya : *Leather Travel Case Mirrorless Bag*

Ukuran : 13 cm x 5 cm x 9 cm

Media : Kulit Nabati

## 2. Deskripsi Karya

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera mirrorless. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. ornamen yang terdapat pada tas merupakan ornamen burung phoenix yang digambarkan menyamping. Selain itu ditambahkan bunga mawar dan daun untuk ornamen tambahan.

### a. Aspek Fungsi

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera mirrorless. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. Memiliki satu ruangan yang berfungsi untuk menyimpan kamera mirrorless tersebut. Selain itu tas kamera ini memiliki tali panjang yang bisa digunakan untuk pegangan tas yang bisa digunakan dengan cara dikalungkan atau diselempangkan.

### b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran tas kamera mirrorless adalah 13 cm x 5 cm x 9 cm. Desain tas kamera ini cocok digunakan untuk pria maupun wanita. Tas ini memiliki satu ruangan untuk menaruh kamera *mirrorless* dengan memiliki lubang bagian sisi depan dalam tas sesuai dengan ukuran lensa kameranya. Selain itu tas kamera memiliki tali panjang yang bisa

digunakan untuk pegangan tas yang bisa digunakan dengan dikalungkan atau diselempangkan.



Gambar 100: Ukuran yang pas untuk kamera *mirrorless*  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017



Gambar 101: Bagian tali yang lebar memberi kenyamanan pada pemakai  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### c. Aspek Estetis

Desain *Leather Case Mirrorless Bag* ini sedikit berbeda dengan *Leather Case Mirrorless* pada umumnya. Tas ini dibuat dengan

tambahan ornamen dibagian sisi tutupnya. Tas ini merupakan tas klasik dimana bagian tutup terdapat ornamen burung phoenix dan ornamen tambahan yaitu bunga mawar dan daun.

Ornamen yang diterapkan dalam tas ini adalah ornamen khas Tionghoa. Phoenix artinya menghantarkan keberuntungan, kekayaan dan kehormatan. Burung phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan.

Pewarnaan dasar pada tas menggunakan warna *mahogani* agar timbul kesan klasik pada tas. Pada warna burung diberikan gradasi warna merah, orange, dan kuning agar melambangkan burung yang berapi-api sesuai karakter yang ada dalam cerita. Kemudian bunga mawar diberikan warna merah, dan daunnya diberikan warna hijau agar sesuai dengan warna daun aslinya.



Gambar 102: Komposisi ornamen yang memiliki keseimbangan antara sisi kanan dan kiri pada bagian tutup tas kamera *mirrorless*  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### d. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan tas kamera (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam penerapan teknik carving. Tas kamera yang dibuat kurang lebih 3 mm. Memilih ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

#### e. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada.

### C. *Leather Strap Mirrorless Case*



Gambar 103: *Leather Strap Mirrorless Case*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### 1. Spesifikasi :

Judul Karya : *Leather Strap Mirrorless Case*

Ukuran : 14 cm x 8 cm x 5 cm

Media : Kulit Nabati

#### 2. Deskripsi Karya

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera *mirrorless*. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. Ornamen menggambarkan burung phoenix yang sedang melebarkan sayapnya dan beberapa tambahan ornamen sebagai ornamen tambahan.

### a. Aspek Fungsi

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera *mirrorless*. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. memiliki ruang untuk kamera yang pas dengan body kamernya dan memiliki lubang untuk lensa kameranya. Selain itu tas kamera ini memiliki tali besar dan panjang untuk kenyamanan pundak jika menahan beban sebelah. Cara menggunakannya dengan cara diselempangkan, bagian body bisa diselempangkan di depan bisa juga dibelakang.



Gambar 104: Kantung bagian menyimpan kamera mirrorless  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### b. Aspek Ergonomi

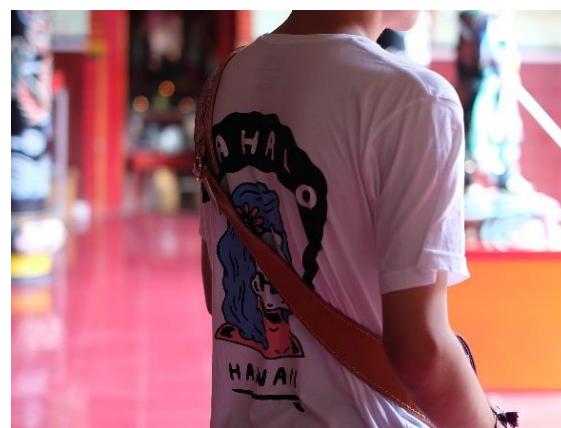
Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran tas kamera ini adalah 14 cm x 8 cm x 5 cm. Desain tas kamera ini cocok digunakan untuk pria maupun wanita. Tas ini memiliki satu ruangan yang pas dengan body untuk menaruh kamera *mirrorless* dengan memiliki

lubang bagian sisi depan dalam tas sesuai dengan ukuran lensa kameranya. Selain itu tas kamera memiliki tali lebar dan panjang untuk kenyamanan pundak penggunanya yang bisa digunakan dengan diselempangkan. Bagian body bisa ditaruh di bagian depan dan bisa juga ditaruh dibagian belakang.



Gambar 105: Bagian Tali *Leather Strap Mirrorless Case* yang lebar membuat nyaman pemakai

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017



Gambar 106: Bagian Tali belakang *Leather Strap Mirrorless Case*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### c. Aspek Estetis

Desain *Leather Strap Mirrorless Case* ini berbeda dengan yang lainnya. Biasanya strap yang ada pada case kamera yaitu hanya biasa tanpa motif. Maka pada tugas akhir ini dibuat case untuk kamera yang bagian strapnya unik dan berbeda dari yang sudah ada. Tas ini merupakan tas klasik dimana bagian belakang yang tersambung dengan penutup terdapat ornamen burung phoenix dan ornamen tambahan.

Ornamen yang diterapkan dalam tas ini adalah ornamen khas Tionghoa. Phoenix artinya menghantarkan keberuntungan, kekayaan dan kehormatan. Burung phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan.

Pewarnaan dasar pada tas menggunakan warna *mahogani* agar timbul kesan klasik pada tas. Pada warna burung diberikan gradasi warna merah, orange, dan kuning agar melambangkan burung yang berapi-api sesuai karakter yang ada dalam cerita.



Gambar 107: Ornamen bagian tali pada *Leather Strap Mirrorless Case*  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### d. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan tas kamera (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam penerapan teknik carving. Tas kamera yang dibuat kurang lebih 3 mm. Memilih ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

#### e. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada.

#### D. *Lather Analog Bag*



Gambar 108: ***Leather Analog Backpack***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### 1. Spesifikasi

Judul Karya : *Leather Analog Backpack*

Ukuran : 25 cm x 10 cm x 30 cm

Media : Kulit Nabati

#### 2. Deskripsi Karya

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera Analog. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. Ornamen menggambarkan burung phoenix yang sedang melebarkan sayapnya dengan bagian kepala dan sayap melebar dibagian tutupnya. Bagian buntutnya dan beberapa helai bulu yang rontok di bagian badan tasnya. Kemudian ada beberapa tambahan ornamen sebagai ornamen tambahan.

a. Aspek Fungsi

Karya tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera analog. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. Memiliki satu ruangan yang berfungsi untuk menyimpan kamera analog. Selain itu tas ini bisa digunakan untuk tempat barang-barang lain jika busa bagian dalamnya di lepas.



Gambar 109: Sekat bagian Dalam ***Leather Analog Backpack***  
untuk menyimpan body kamera dan lensa kamera  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

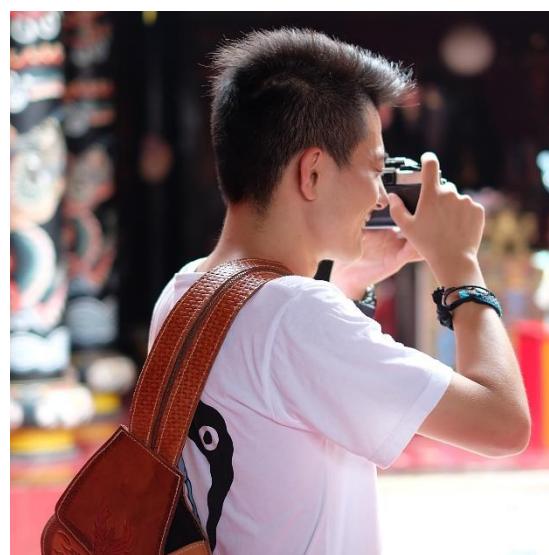


Gambar 110: Memasukan kamera analog kedalam ***Leather Analog Backpack***  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

Tas kamera ini memiliki tali yang terdapat risletingnya. Bagian risleting di tali bisa digunakan untuk di slempang dan di gemblok.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran tas kamera analog adalah 25 cm x 10 cm x 30 cm. Desain tas kamera ini cocok digunakan untuk pria maupun wanita. Tas ini memiliki satu ruangan besar untuk menaruh kamera analog dengan memiliki lubang bagian sisi depan dalam tas sesuai dengan ukuran lensa kameranya. Tas kamera ini memiliki tali yang terdapat risletingnya. Bagian risleting di tali bisa digunakan untuk di slempang dan di gemblok.



Gambar 111: Bagian Tali yang lebar pada ***Leather Analog Backpack*** membuat nyaman pemakainya  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### c. Aspek Estetis

Desain *Leather Analog Bag* ini sedikit berbeda dengan *Leather Analog Bag* pada umumnya. Tas ini dibuat dengan tambahan ornamen dibagian sisi luarnya. Tas ini merupakan tas klasik dimana terdapat ornamen burung phoenix dan ornamen tambahan.

Ornamen yang diterapkan dalam tas ini adalah ornamen khas Tionghoa. Phoenix artinya menghantarkan keberuntungan, kekayaan dan kehormatan. Burung phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan.

Pewarnaan dasar pada tas menggunakan warna *mahogani* agar timbul kesan klasik pada tas. Pada warna burung diberikan gradasi warna merah, orange, dan kuning agar melambangkan burung yang berapi-api sesuai karakter yang ada dalam cerita.



Gambar 112: Detail Ornamen *Leather Strap Mirrorless Case*  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### d. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan tas kamera (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam penerapan teknik carving. Tas kamera yang dibuat kurang lebih 3 mm. Memilih ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

#### e. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada.

### E. *Leather DSLR Bag*



Gambar 113: *Leather DSLR Bag*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### 1. Spesifikasi

Judul Karya: *Leather DSLR Bag*

Ukuran : 25 cm x 10 cm x 20 cm

Media : Kulit Nabati

#### 2. Deskripsi Karya

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera *DSLR*.

Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. Ornamen menggambarkan burung phoenix yang sedang berhadapan dan ornamen bunga mawar sebagai ornamen tambahan.

##### a. Aspek Fungsi

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera *DSLR*. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita, memiliki 3 ruang yang berfungsi untuk menyimpan body kamera *DSLR* dan dua ruang lagi untuk

menyimpan lensa kamera tersebut. Selain itu tas kamera memiliki dua tali panjang yang bisa digunakan untuk pegangan tas yang digunakan dengan cara digamblok.



Gambar 114: Bagian Dalam ***Leather DSLR Bag***  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### b. Aspek Ergonomi

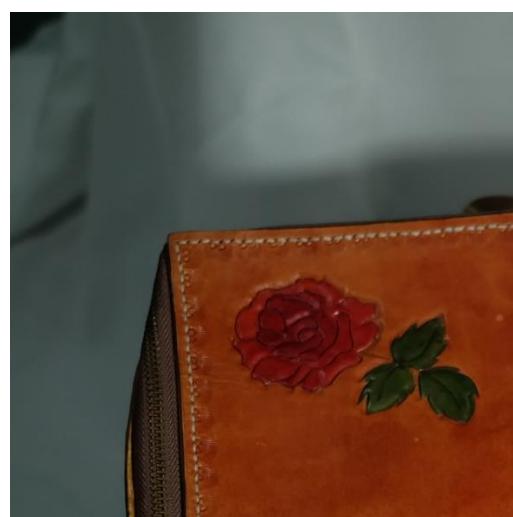
Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran tas kamera *DSLR* adalah 25 cm x 10 cm x 20 cm. Desain tas kamera ini cocok digunakan untuk pria maupun wanita. Memiliki 3 ruang yang berfungsi untuk menyimpan body kamera *DSLR* dan dua ruang lagi untuk menyimpan lensa kamera tersebut. Selain itu tas kamera memiliki dua tali panjang yang bisa digunakan untuk pegangan tas yang digunakan dengan cara digamblok.



Gambar 115: Bagian Tali *Leather DSLR Bag* nyaman saat digunakan  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

c. Aspek Estetis

Desain *Leather DSLR Bag* ini sedikit berbeda dengan *Leather DSLR Bag* pada umumnya. Tas ini dibuat dengan tambahan ornamen dibagian sisi luarnya. Tas ini merupakan tas klasik dimana bagian depannya terdapat ornamen burung phoenix dan ornamen bunga mawar sebagai ornamen tambahan.



Gambar 116: Ornamen bunga mawar pada bagian depan tas  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017



Gambar 117: Ornamen burung phoenix pada bagian depan tas dan bagian kantung depan

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

Ornamen yang diterapkan dalam tas ini adalah ornamen khas Tionghoa. Phoenix artinya menghantarkan keberuntungan, kekayaan dan kehormatan. Burung phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan.

Pewarnaan dasar pada tas menggunakan warna *mahogani* agar timbul kesan klasik pada tas. Pada warna burung diberikan gradasi warna merah, orange, dan kuning agar melambangkan burung yang berapi-api sesuai karakter yang ada dalam cerita. Sedangkan warna ornaemn bunga mawarnya adalah warna merah.

#### d. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan tas kamera (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam penerapan teknik

carving. Tas kamera yang dibuat kurang lebih 3 mm. Memilih ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

#### e. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada.

#### F. *Leather Camera Backpack*



Gambar 118: *Leather Camera Backpack*

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### 1. Spesifikasi

Judul Karya : *Leather Camera Backpack*

Ukuran : 30 cm x 10 cm x 21 cm

Media : Kulit Nabati

#### 2. Deskripsi Karya

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera jenis apa saja, seperti DSLR, Analog, dan *Mirrorless*. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. Ornamen menggambarkan burung phoenix yang sedang melebarkan sayapnya dan beberapa ornamen sebagai ornamen tambahan.

### a. Aspek Fungsi

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera jenis apa saja, seperti DSLR, Analog, dan *Mirrorless*. Tas ini bisa digunakan pria maupun wanita. Selain itu tas kamera ini memiliki dua ruangan bagian atas dan bawah. Bagian atas tas tersebut sebagai penyimpan barang bawaan seperti dompet, handphone, dan barang-barang lain. Dan bagian bawah digunakan untuk tempat tas kamera. Dibagian bawah terdapat busa yang bisa dikeluar dan masukkan gunanya untuk menyimpan body kamera dan lensanya. Kemudian terdapat kantong bagian depan fungsinya untuk menaruh tutup lensa jika kamera sedang digunakan. Selain itu bisa juga sebagai tempat uang atau barang-barang kecil lainnya. Selain itu tas kamera ini memiliki dua tali untuk pegangannya yang digunakannya dengan cara digemblok.

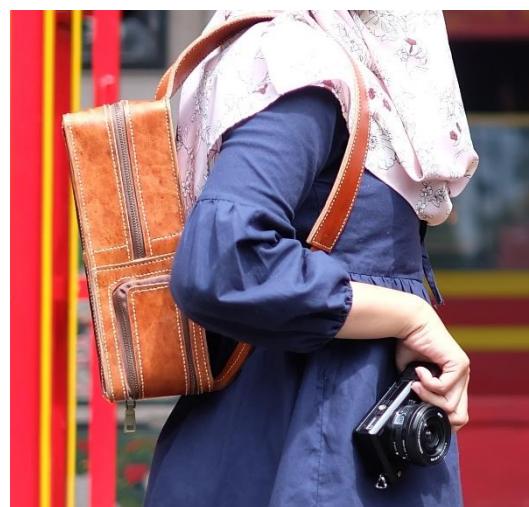


Gambar 119: Bagian dalam ***Leather Camera Backpack***  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang

baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran tas kamera ini adalah 30 cm x 10 cm x 21 cm. Desain tas kamera ini cocok digunakan untuk pria maupun wanita. Selain itu tas kamera ini memiliki dua ruangan bagian atas dan bawah. Bagian atas tas tersebut sebagai penyimpan barang bawaan seperti dompet, handphone, dan barang-barang lain. Dan bagian bawah digunakan untuk tempat tas kamera. Dibagian bawah terdapat busa yang bisa dikeluar dan masukkan gunanya untuk menyimpan body kamera dan lensanya. Kemudian terdapat kantong bagian depan fungsinya untuk menaruh tutup lensa jika kamera sedang digunakan. Atau bisa juga sebagai tempat uang atau barang-barang kecil lainnya. Selain itu tas kamera ini memiliki dua tali untuk pegangannya. Yang digunakannya dengan cara digemblok.



Gambar 120: Bagian Tali *Leather Camera Backpack*  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### c. Aspek Estetis

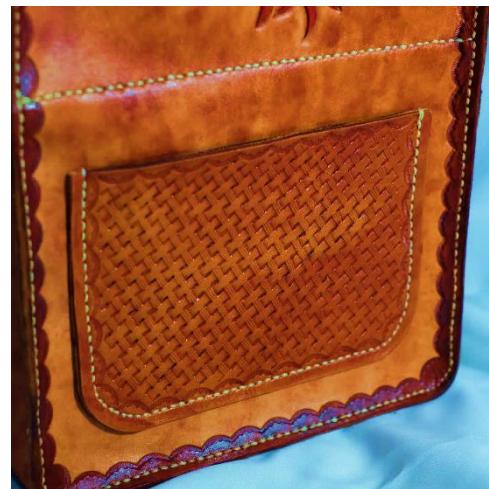
Desain *Leather Camera Backpack* ini sedikit berbeda dengan *Leather Camera Backpack* pada umumnya. Tas ini dibuat dengan tambahan ornamen dibagian sisi luarnya. Tas ini merupakan tas klasik dimana bagian depan terdapat ornamen burung phoenix dan ornamen tambahan.

Ornamen yang diterapkan dalam tas ini adalah ornamen khas Tionghoa. Phoenix artinya menghantarkan keberuntungan, kekayaan dan kehormatan. Burung phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan.

Pewarnaan dasar pada tas menggunakan warna *mahogani* agar timbul kesan klasik pada tas. Pada warna burung diberikan gradasi warna merah, orange, dan kuning agar melambangkan burung yang berapi-api sesuai karakter yang ada dalam cerita.



Gambar 121: Detail Ornamen *Leather Camera Backpack*  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017



Gambar 122: Detail motif bagian kantung depan  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### d. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan tas kamera (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam penerapan teknik carving. Tas kamera yang dibuat kurang lebih 3 mm. Memilih ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

#### e. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar

nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada.

#### G. *Leather Waist Pocket Bag*



Gambar 123: ***Leather Waist Pocket Bag***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### 1. Spesifikasi

Judul Karya : *Leather Waist Pocket Bag*

Ukuran : 20 cm x 8 cm

Media : Kulit Nabati

## 2. Deskripsi Karya

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera *Pocket*. Tas ini bisa digunakan wanita. Ornamen menggambarkan burung phoenix bagian kepala, badan dan sayap yang sedang dilebarkan dan beberapa ornamen sebagai ornamen tambahan.

### a. Aspek Fungsi

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera *pocket*. Tas ini bisa digunakan wanita, memiliki satu ruangan yang berfungsi untuk menyimpan kamera *pocket*. Selain itu tas kamera memiliki tali yang bisa digunakan untuk dipasangkan di pinggang yang digunakan dengan cara di masukan di celana yang biasanya digunakan untuk tempat *gesper*.



Gambar 124: Detail Ornamen ***Leather Waist Pocket Bag***  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran tas kamera *pocket*

adalah 20 cm x 8 cm. Desain tas kamera ini cocok digunakan untuk wanita. Tas ini memiliki satu ruangan untuk menaruh kamera *pocket*. Selain itu tas kamera memiliki tali yang bisa digunakan untuk dipasangkan di pinggang yang digunakan dengan cara di masukan di celana yang biasanya digunakan untuk tempat *gesper*.



Gambar 125: Detail Tali Bagian Pinggang *Leather Waist Pocket Bag*  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### c. Aspek Estetis

Desain *Leather Waist Pocket Bag* ini berbeda dengan tempat kamera *pocket* pada umumnya. Tas ini dibuat dengan tambahan ornamen dibagian sisi luarnya dan diberi rumbai-rumbai. Tas ini merupakan tas klasik dimana bagian depan terdapat ornamen burung phoenix dan ornamen tambahan.

Ornamen yang diterapkan dalam tas ini adalah ornamen khas Tionghoa. Phoenix artinya menghantarkan keberuntungan, kekayaan dan

kehormatan. Burung phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan.

Pewarnaan dasar pada tas menggunakan warna *mahogani* agar timbul kesan klasik pada tas. Pada warna burung diberikan gradasi warna merah, orange, dan kuning agar melambangkan burung yang berapi-api sesuai karakter yang ada dalam cerita.



Gambar 126: Detail Ornamen dan rumbai *Leather Waist Pocket Bag*  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### d. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan tas kamera (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam penerapan teknik carving. Tas kamera yang dibuat kurang lebih 3 mm, memilih ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena

benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

#### e. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada.

#### H. *Leather Action Cam Slingbag*



Gambar 127: *Leather Action Cam Slingbag*  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

## 1. Spesifikasi

Judul Karya : *Leather Action Cam Slingbag*

Ukuran : 25 cm x 11 cm x 15 cm

Media : Kulit Nabati

## 2. Deskripsi Karya

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat *Action Cam*, Tas ini digunakan oleh wanita. Ornamen menggambarkan burung phoenix dari samping dan terdapat burung phoenix yang saling berhadapan dan beberapa motif sebagai ornamen tambahan.

### a. Aspek Fungsi

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat *Action Cam*, tas ini digunakan oleh wanita. memiliki satu ruangan yang memiliki sekat-sekat untuk menaruh kamera dan peralatan lainnya. Selain itu tas kamera ini memiliki tali panjang yang terbuat dari rantai dan di tambah kulit di bagian pundak agar nyaman bila di gunakan. Tali tersebut untuk pegangan tas yang digunakan dengan cara diselempangkan.



Gambar 128 Bagian dalam tas ada busa untuk tempat kamera  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran tas *Action Cam* adalah 25 cm x 11 cm x 15 cm. Desain tas kamera ini cocok digunakan untuk wanita. Selain itu tas kamera ini memiliki tali panjang yang terbuat dari rantai dan di tambah kulit di bagian pundak agar nyaman bila digunakan. Tali tersebut untuk pegangan tas yang digunakan dengan cara diselempangkan.



Gambar 129: Bagian pundak yang di beri kulit membuat pemakai menjadi nyaman

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### c. Aspek Estetis

Desain *Leather Action Cam Slingbag* ini berbeda dengan *Action Cam bag* pada umumnya. Tas ini dibuat dengan tambahan ornamen

dibagian sisi luarnya. Tas ini merupakan tas klasik dimana bagian depan terdapat ornamen burung phoenix dan ornamen tambahan.

Ornamen yang diterapkan dalam tas ini adalah ornamen khas Tionghoa. Phoenix artinya menghantarkan keberuntungan, kekayaan dan kehormatan. Burung phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan.

Pewarnaan dasar pada tas menggunakan warna *red* agar timbul kesan klasik pada tas. Pada warna burung diberikan gradasi warna merah, orange, dan kuning agar melambangkan burung yang berapi-api sesuai karakter yang ada dalam cerita.



Gambar 130: Detail **Ornamen Leather Waist Pocket Bag**  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### d. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan tas kamera (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam penerapan teknik carving. Tas kamera yang dibuat kurang lebih 3 mm. Memilih ketebalan

tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

#### e. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada.

### I. *Leather Mirrorless Handbag*



Gambar 131: ***Leather Mirrorless HandBag***

Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### 1. Spesifikasi

Judul Karya : *Leather Mirrorless Handbag*

Ukuran : 13 cm x 9 cm x 16 cm

Media : Kulit Nabati

#### 2. Deskripsi Karya

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera *mirrorless*. Tas ini cocok digunakan untuk wanita. Ornamen menggambarkan burung phoenix yang sedang melebarkan sayapnya dan beberapa ornamen lain sebagai ornamen tambahan.

#### a. Aspek Fungsi

Tas kamera ini dibuat untuk digunakan sebagai tempat kamera *mirrorless*. Tas ini cocok digunakan untuk wanita, memiliki satu ruang yang berfungsi untuk menyimpan kamera *mirrorless*. Selain itu tas kamera ini memiliki tali pendek yang bisa digunakan untuk pegangan tas. Cara menggunakan tas ini adalah di jinjing atau di gantungkan dipergelangan tangan.



Gambar 132: Saat kamera di masukkan ke dalam tas  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran tas kamera *mirrorless* adalah 13 cm x 9 cm x 16 cm. Desain tas kamera ini cocok digunakan untuk wanita. Selain itu tas kamera ini memiliki tali pendek yang

bisa digunakan untuk pegangan tas. Cara menggunakan tas ini adalah di jinjing atau di gantungkan dipergelangan tangan.



Gambar 133: Bagian tali yang nyaman saat digunakan oleh si pemakai  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

### c. Aspek Estetis

Desain *Leather Mirrorless HandBag* ini berbeda dengan *Leather Mirrorless* pada umumnya. Tas ini dibuat dengan tambahan ornamen dibagian sisi luarnya. Tas ini merupakan tas klasik dimana bagian depannya terdapat ornamen burung phoenix dan ornamen tambahan.

Ornamen yang diterapkan dalam tas ini adalah ornamen khas Tinghoa. Phoenix artinya menghantarkan keberuntungan, kekayaan dan kehormatan. Burung phoenix merupakan lambang kemakmuran dan keindahan.

Pewarnaan dasar pada tas menggunakan warna *mahogani* agar timbul kesan klasik pada tas. Pada warna burung diberikan gradasi warna

merah, orange, dan kuning agar melambangkan burung yang berapi-api sesuai karakter yang ada dalam cerita.



Gambar 134: Detail ornamen burung phoenix dan ornamen tambahan  
Sumber: Dokumentasi Nur'aini Susilowati, Desember 2017

#### d. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan tas kamera (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam penerapan teknik carving. Tas kamera yang dibuat kurang lebih 3 mm. Memilih ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

#### e. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Penciptaan Tas Kamera Kulit Dengan Motif Burung Phoenix ini melalui berbagai macam tahapan yaitu, tahapan eksplorasi, tahapan perencanaan dan tahapan perwujudan. Tahapan eksplorasi adalah tahapan penggalian informasi dan data baik dari tentang Tas Kamera, kriya kulit maupun tentang burung phoenix.

Tahapan perencanaan adalah tahapan yang dibuat berdasarkan perolehan sumber informasi pada tahap eksplorasi. Pada tahap perencanaan berisi tentang 1) Aspek dalam perancangan tas kamera kulit diantaranya aspek fungsi, aspek ergonomi, aspek estetis, aspek budaya, aspek bahan dan aspek teknik, 2) perancangan desain meliputi pembuatan desain alternatif dan desain terpilih, serta pembuatan ornamen dan gambar kerja, 3) perencanaan alat dan bahan.

Tahap selanjutnya adalah tahap perwujudan atau visualisasi karya. Tahap perwujudan atau visualisasi karya yang meliputi: memindahkan pola ke kulit, memotong kulit berdasarkan pola, memindahkan pola yang akan di *carving*, menyayat dengan *swifel knife*, menatah (*carving*), pewarnaan, menjahit bagian interior,

menyatukan bagian *interios* dan *exterior*, dan yang terakhir *finishing*.

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 ini memiliki keindahan yang tercipta dari bentuk tas kamera yang beragam dan berbeda dengan yang sudah ada, selain itu produk ini memiliki keunikan karna diberikan ornamen burung phoenix di setip karyanya, kesan klasik dan mewah yang dapat dari warna antik, jahitan dikerjakan dengan teknik *handmade* sehingga menampilkan kesan unik dan kuat, setiap detail diperhatikan sehingga produk ini benar-benar terlihat rapih. Keistimewaan juga hadir pada setiap karya dari desain yang benar-benar *exclusive* dan *original* serta ornamen Burung Phoenix yang telah dideformasi terdapat pada setiap karya.

Berdasarkan proses yang telah dilakukan, terciptalah 9 tas kamera kulit nabati dengan nama khusus sesuai dengan fungsi dari tas kamera itu sendiri yaitu: (1) *Leather Instax Bag*, tas ini digunakan untuk kamera instax; (2) *Leather Travel Case Mirrorless Bag* digunakan untuk tempat kamera *mirrorless*; (3) *Leather Strap Mirrorless Case* yaitu tas kamera *mirrorless* yang memiliki tali yang panjang dan berukuran lebar untuk membuat nyaman saat digunakan di bagian pundak; (4) *Leather Analog Backpack* yaitu tas kamera

yang digunakan untuk kamera Analog; (5) *Leather DSLR Bag* merupakan tas kamera difungsikan untuk kamera *DSLR*. Bentuknya yang besar cocok untuk menyimpan kamera *DSLR* yang berbody besar; (6) *Leather Camera Backpack* merupakan tas yang serbaguna, bagian atas untuk membawa barang-barang berharga seperti dompet, handphone dan lain-lain, dan bagian bawah digunakan untuk membawa kamera. berbentuk unik karna memiliki kantung samping yang dibuka dan seperti laci; (7) *Leather Waist Pocket Bag* yaitu tas kamera yang difungsikan untuk tempat kamera pocket, memiliki bentuk unik dan ada rumbainya. Tas ini bisa digunakan untuk tempat uang juga jika tidak digunakan untuk tempat kamera; (8) *Leather Action Cam Slingbag* merupakan tas kamera yang difungsikan untuk menyimpan *action cam*, tas ini berbeda dengan tas kamera action pada umumnya dan memiliki bentuk yang unik; (9) *Leather Mirrorless Handbag* yaitu tas untuk membawa kamera *mirrorless*, tas ini dibuat dengan bentuk unik dan warna yang klasik namun berwarna-warni, tas ini dibuat untuk acara formal.

## 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. Saran

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

- Alam, G.M. Surya. 1985. *Keterampilan Kulit Tersamak*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Astuti, Eni Puji. November 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah DasarDasar Desain Berbasis Kearifan Lokal Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa*, (Online). ([lppm.uny.ac.id/files/diaskes 21 November 2016](http://lppm.uny.ac.id/files/diaskes 21 November 2016))
- Dillistone, F.W. 2002. *The Power of Symbol*. Yogyakarta: Kanisius. (hal 129)
- Dharsono, Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains. Erlangga.
- Djojowidagdo, S. 1983. *Pengaruh Iklim Terhadap Penyimpanan Kulit Mentah Maupun Kulit Samak*. Yogyakarta: Simposium Nasional.
- Feldman, Edmund Bruke. 1991. *Ar Ast Image And Idea*, Terj., Sp. Gustami, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Yogyakarta, Yogyakarta.
- Gustami. (1980). *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: STSRI
- Gustami, SP. 2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir mutiara: Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Iridiatadi, Hardianto dan Yassierli. 2014. *Ergonomi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, irfan dian *History : Burung Api ( Phoenix )* 2012 diakses tanggal 17 januari 2018
- Kusmayadi, Ismail. 2007. *Think Smart Bahasa Indonesia*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Kaonang, Glenn. 2016. *Mengenal Lima Jenis Tas Kamera Beserta Kegunaannya* diakses pada Sabtu, 14 Januari 2017.

- Ling, Chendra Ling. 2016. *Makna Ragam Hias Ornamen Tiongkok* diakses 11 April 2017.
- Margono, Tri Edy dan Abdul Aziz. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional*: Jakarta.
- Moedjiono. (2011). *Ragam Hias dan Warna Sebagai Simbol Dalam Arsitektur Cina*. Jurnal UNDIP Semarang.
- Nationalgeographic. 2014. *Hakikat Makna Burung Phoenix Dalam Tradisi Cina* diakses 11 April 2017.
- Nurmianto, Eko. 2004, *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya
- Muhamad, Abu Bakar 1989. *Terjemah Subulus Salam*. Surabaya: Al-Ikhlas.
- Palgunadi, Bram. 2007. *Desain Produk 1: Desain, Desainer, dan Proyek Disain*. ITB: Bandung.
- Pangarso, F.X. Budiwidodo dan Y. Roni Sugiarto. 2014. *Teknik Pendekatan Desain Bentuk Estetika Arsitektural*. Yogyakarta: Kanisius
- Read, Herbert. 2000. *Seni Arti Dan Problematiknya*, Terj., Seodarso, Sp., Duta Wacana University Press.
- Said, M.I. 2012. *Ilmu dan Teknologi Kulit. Hibah Penelitian Bahan Ajar*. Universitas Hasanuddin. Makassar.
- Salim, Polniwati. 2016. *Memaknai Pengaplikasian Ornamen Pada Atap Bangunan Klenteng Sebagai Ciri Khas Budaya Tionghoa*. Jurnal BINUS.
- Saraswati, 1996. *Seni Mengempa Kulit*. Jakarta: PT. Bhratara Niaga Media
- Soedjono. (1999). *Berkreasi dengan kulit*. Bandung: PT Remaja Posdakarya Bandung.
- Sunarto. 2001. *Bahan Kulit Untuk Seni & Industri*. Yogyakarta: kanisius.
- Sulchan, Ali. 2011. *Proses Desain Kriya (Suatu Pengantar)*. Malang: Aditya Media Publishing.

- Song, Jennifer. 2014. *The HandBag: A Visual Glossary of Purses* diakses pada hari Jum'at 10 Maret 2017
- Too, Lilian. 2000. *Penerapan Feng Shui, Pa Kwa dan Lo Shu*, PT. Elex Media Kompuntindo, Jakarta.
- Triatmojo, S. (2014). *Penyamakan kulit ramah lingkungan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Untari, S. 1999. *Penyamakan Kulit Kelinci*. BBKKP. Yogyakarta.
- Wahyudi, Jhony. 1996. *Dampak Industri Penyamakan Kulit*. Jakarta: Bapedal.
- Wijono dan Soedjono. 1983. *Kerajinan Kulit*. Yogyakarta: CV. Nur Cahaya.
- Zamidra. 2012. *Makhluk Mitologi Sedunia*. Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup), Jakarta.

# **LAMPIRAN**

## **ANGGARAN DANA**

**Acuan Harga Bahan Per Jenis**

<b>No.</b>	<b>Nama Bahan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Harga</b>
1.	Kulit ketebalan 3mm	1 lembar	Rp. 310.000
2.	Kulit ketebalan 2mm	2 lembar	Rp. 594.000
3.	Benang	2 gulung	Rp. 120.000
4.	Magnet	7 buah	Rp. 14.000
5.	Risleting	4 meter	Rp. 46.000
6.	Metal Snap Hook	6 buah	Rp. 60.000
7.	Rantai	1 meter	Rp. 10.000
8.	Metal Buckle	6 buah	Rp. 10.000
9.	Kepala Risleting	6 buah	Rp. 18.000
10.	Gesper Logam	2 buah	Rp. 10.000
11.	Furing	3 meter	Rp. 45.000
12.	Busa Lapis	2 meter	Rp. 30.000
13.	Busa untuk tempat kamera	4 buah	Rp. 40.000
14.	Edge Wax Stick Columbus	1 buah	Rp. 78.000
15.	Fiebing's Tan Kote	1 botol	Rp. 165.000
16.	Zato Leather Dye	4 botol	Rp. 272.000
17.	Lem	1,5 botol	Rp. 30.000
<b>Total</b>			Rp. 1.583.000

### Kalkulasi Harga Per Karya

**A. *Leather Instax Bag***

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1.	Kulit ketebalan 3mm	6 feet	Rp. 81.000
2.	Benang	15 meter	Rp. 15.000
3.	Magnet	2 buah	Rp. 4.000
4.	Furing	0,5 meter	Rp. 7.500
5.	Edge Wax Stick Columbus	20%	Rp. 15.600
6.	Fiebing's Tan Kote	20%	Rp. 33.000
7.	Zato Leather Dye (Mahogani)	45%	Rp. 30.600
8.	Zato Leather Dye (Red)	20%	Rp. 13.600
9.	Zato Leather Dye (yellow)	20%	Rp. 13.600
10.	Lem	20%	Rp. 6.000
Total Biaya Bahan			Rp. 219.900
Tenaga Kerja		5 hari x 75.000	Rp. 375.000
Jasa Desain		1 desain x 50.000	Rp. 50.000
Total Harga Pokok Produk			Rp. 644.900
Margin Keuntungan		20%	Rp. 128.980
Harga Penjualan			Rp. 773.880

**B. Leather Travel Case Mirrorless Bag**

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1.	Kulit ketebalan 3mm	5 feet	Rp. 67.500
2.	Kulit ketebalan 2mm	2 feet	Rp. 27.000
3.	Benang	10 meter	Rp. 10.000
4.	Magnet	2 buah	Rp. 4.000
5.	Furing	0,5 meter	Rp. 7.500
6.	Busa Lapis	0,5 meter	Rp. 7.500
7.	Edge Wax Stick Columbus	20%	Rp. 15.600
8.	Fiebing's Tan Kote	20%	Rp. 33.000
9.	Zato Leather Dye (Mahogani)	45%	Rp. 30.600
10.	Zato Leather Dye (red)	20%	Rp. 13.600
11.	Zato Leather Dye (yellow)	20%	Rp. 13.600
12.	Zato Leather Dye (green)	20%	Rp. 13.600
13.	Lem	20%	Rp. 6.000
Total Biaya Bahan			Rp. 249.500
Tenaga Kerja		3 hari x 75.000	Rp. 225.000
Jasa Desain		1 desain x 50.000	Rp. 50.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 524.500
Margin Keuntungan		20%	Rp. 134.900

Harga Penjualan	Rp. 659.400
-----------------	-------------

**C. Leather Strap Mirrorless Case**

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1.	Kulit ketebalan 3mm	8 feet	Rp. 108.000
2.	Kulit ketebalan 2mm	2 feet	Rp. 27.000
3.	Benang	16 meter	Rp. 16.000
4.	Magnet	2 buah	Rp. 4.000
5.	Metal Buckle	1 buah	Rp. 1.600
6.	Furing	0,5 meter	Rp. 7.500
7.	Edge Wax Stick Columbus	20%	Rp. 15.600
8.	Fiebing's Tan Kote	20%	Rp. 33.000
9.	Zato Leather Dye (Mahogani)	45%	Rp. 30.600
10.	Zato Leather Dye (Red)	20%	Rp. 13.600
11.	Zato Leather Dye (Yellow)	20%	Rp. 13.600
12.	Lem	20%	Rp. 6.000
Total Biaya Bahan			Rp. 276.500
Tenaga Kerja		5 hari x 75.000	Rp. 375.000
Jasa Desain		1 desain x 50.000	Rp. 50.000

Total Harga Pokok Produk		Rp. 701.500
Margin Keuntungan	20%	Rp. 155.300
Harga Penjualan		Rp. 856.800

#### D. Leather Analog Backpack

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1.	Kulit ketebalan 3mm	6 feet	Rp. 81.000
2.	Kulit ketebalan 2mm	7 feet	Rp. 94.500
3.	Benang	25 meter	Rp. 25.000
4.	Magnet	1 buah	Rp. 2.000
5.	Risleting	1 meter	Rp. 11.500
6.	Kepala Risleting	1 buah	Rp. 3000
7.	Furing	1,5 meter	Rp. 22.500
8.	Busa untuk tempat kamera	1 buah	Rp. 10.000
9.	Edge Wax Stick Columbus	20%	Rp. 15.600
10.	Fiebing's Tan Kote	20%	Rp. 33.000
11.	Zato Leather Dye (Mahogani)	45%	Rp. 30.600
12.	Zato Leather Dye (Red)	20%	Rp. 13.600
13.	Zato Leather Dye (Yellow)	20%	Rp. 13.600

.14.	Lem	20%	Rp. 6.000
Total Biaya Bahan			Rp. 361.300
Tenaga Kerja	5 hari x 75.000		Rp. 375.000
Jasa Desain	1 desain x 50.000		Rp. 50.000
Total Harga Pokok Produk			Rp. 786.300
Margin Keuntungan	20%		Rp. 157.260
Harga Penjualan			Rp. 945.560

#### *E. Leather DSLR Bag*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1.	Kulit ketebalan 3mm	8 feet	Rp. 108.000
2.	Kulit ketebalan 2mm	1 feet	Rp. 13.500
3.	Benang	25 meter	Rp. 25.000
4.	Risleting	1 meter	Rp. 11.500
5.	Metal Snap Hook	2 buah	Rp. 20.000
6.	Metal Buckle	2 buah	Rp. 3.200
7.	Kepala Risleting	1 buah	Rp. 3.000
8.	Furing	1 meter	Rp. 15.000
9.	Busa untuk tempat kamera	1 buah	Rp. 10.000
10.	Edge Wax Stick Columbus	20%	Rp. 15.600
11.	Fiebing's Tan Kote	20%	Rp. 33.000

12.	Zato Leather Dye (Mahogany)	45%	Rp. 30.600
13.	Zato Leather Dye (Red)	20%	Rp. 13.600
14.	Zato Leather Dye (yellow)	20%	Rp. 13.600
15.	Zato Leather Dye (green)	20%	Rp. 13.600
16.	Lem	20%	Rp. 6.000
<b>Total Biaya Bahan</b>			Rp. 335.200
Tenaga Kerja		4 hari x 75.000	Rp. 300.000
Jasa Desain		1 desain x 50.000	Rp. 50.000
<b>Total Harga Pokok Produksi</b>			Rp. 685.200
Margin Keuntungan		20%	Rp. 137.040
<b>Harga Penjualan</b>			Rp. 822.240

#### *F. Leather Camera Backpack*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1.	Kulit ketebalan 3mm	6 feet	Rp. 81.000
2.	Kulit ketebalan 2mm	10 feet	Rp. 135.000
3.	Benang	25 meter	Rp. 25.000
4.	Risleting	1 meter	Rp. 11.500
5.	Kepala Risleting	2 buah	Rp. 6.000
6.	Gesper Logam	2 buah	Rp. 10.000
7.	Furing	1 meter	Rp. 15.000

8.	Busa untuk tempat kamera	1 buah	Rp. 10.000
9.	Edge Wax Stick Columbus	20%	Rp. 15.600
10.	Fiebing's Tan Kote	20%	Rp. 33.000
11.	Zato Leather Dye (Mahogani)	45%	Rp. 30.600
12.	Zato Leather Dye (Red)	20%	Rp. 13.600
13.	Zato Leather Dye (Yellow)	20%	Rp. 13.600
14.	Lem	20%	Rp. 6.000
Total Biaya Bahan			Rp. 405.900
Tenaga Kerja		4 hari x 75.000	Rp. 300.000
Jasa Desain		1 desain x 50.000	Rp. 50.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 755.900
Margin Keuntungan		20%	Rp. 151.180
Harga Penjualan			Rp. 907.080

#### G. *Leather Waist Pocket Bag*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1.	Kulit ketebalan 3mm	4 feet	Rp. 54.000
2.	Kulit ketebalan 2mm	2 feet	Rp. 27.000

3.	Benang	6 meter	Rp. 6.000
4.	Risleting	25 cm	Rp. 5.750
5.	Metal Buckle	1 buah	Rp. 1.600
6.	Kepala Risleting	1 buah	Rp. 3.000
7.	Busa Lapis	0,5 meter	Rp. 3.750
8.	Edge Wax Stick Columbus	20%	Rp. 15.600
9.	Fiebing's Tan Kote	20%	Rp. 33.000
11.	Zato Leather Dye (Mahogani)	45%	Rp. 30.600
12.	Zato Leather Dye (Red)	20%	Rp. 13.600
13.	Zato Leather Dye (Yellow)	20%	Rp. 13.600
14.	Lem	20%	Rp. 6.000
Total Biaya Bahan			Rp. 213.500
Tenaga Kerja		2 hari x 75.000	Rp. 150.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 213.650
Margin Keuntungan		20%	Rp. 42.730
<b>Harga Jual</b>			Rp. 256.380

#### *H. Leather Action Cam Slingbag*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1.	Kulit ketebalan 3mm	6 feet	Rp. 81.000
2.	Kulit ketebalan 2mm	2 feet	Rp. 27.000

3.	Benang	20 meter	Rp. 20.000
4.	Risleting	1 meter	Rp. 11.500
5.	Metal Snap Hook	2 buah	Rp. 20.000
6.	Rantai	1 meter	Rp. 10.000
7.	Metal Buckle	2 buah	Rp. 1.600
8.	Kepala Risleting	1 buah	Rp. 3.000
9.	Furing	1,5 meter	Rp. 22.500
10.	Busa	1 buah	Rp. 10.000
11.	Edge Wax Stick Columbus	20%	Rp. 15.600
12.	Fiebing's Tan Kote	20%	Rp. 33.000
13.	Zato Leather Dye	45%	Rp. 30.600
14.	Zato Leather Dye	20%	Rp. 13.600
	Zato Leather Dye	20%	Rp. 13.600
	Lem	20%	Rp. 6.000
<b>Total Biaya Bahan</b>			Rp. 319.000
Tenaga Kerja		5 hari x 75.000	Rp. 375.000
Jasa Desain		1 desain x 50.000	Rp. 50.000
<b>Total Harga Pokok Produksi</b>			Rp. 744.900
Margin Keuntungan		20%	Rp. 148.980
<b>Harga Penjualan</b>			Rp. 893.880

**I. Leather Mirrorless Handbag**

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1.	Kulit ketebalan 3mm	4 feet	Rp. 54.000
2.	Kulit ketebalan 2mm	2 feet	Rp. 27.000
3.	Benang	10 meter	Rp. 10.000
4.	Magnet	1 buah	Rp. 2.000
5.	Furing	0,5 meter	Rp. 7.500
6.	Busa Lapis	0,5 meter	Rp. 3.750
7.	Edge Wax Stick Columbus	20%	Rp. 15.600
8.	Fiebing's Tan Kote	20%	Rp. 33.000
9.	Zato Leather Dye (Mahogani)	45%	Rp. 30.600
10.	Zato Leather Dye (Red)	20%	Rp. 13.600
11.	Zato Leather Dye (Yellow)	20%	Rp. 13.600
12.	Zato Leather Dye (Green)	20%	Rp. 13.600
13.	Lem	20%	Rp. 6.000
Total Biaya Bahan			Rp.230.250
Tenaga Kerja		4 hari x 75.000	Rp. 300.000
Jasa Desain		1 desain x 50.000	Rp. 50.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 580.250

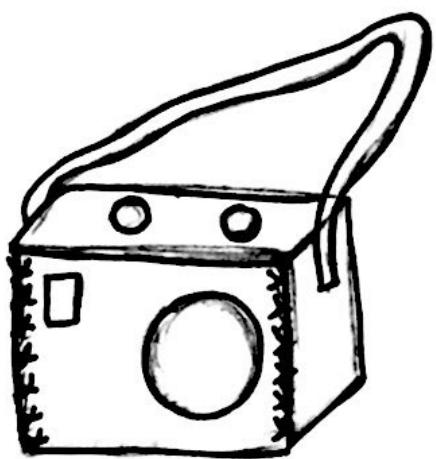
Margin Keuntungan	20%	Rp. 116.050
<b>Total</b>		Rp. 696.300

## **LAMPIRAN 2**

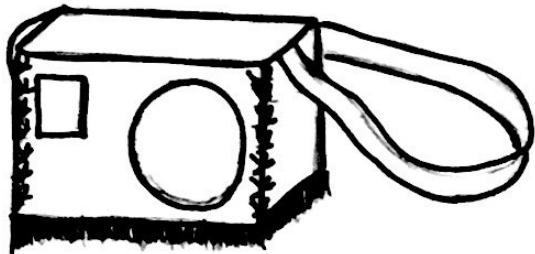
### **Sket Alternatif**



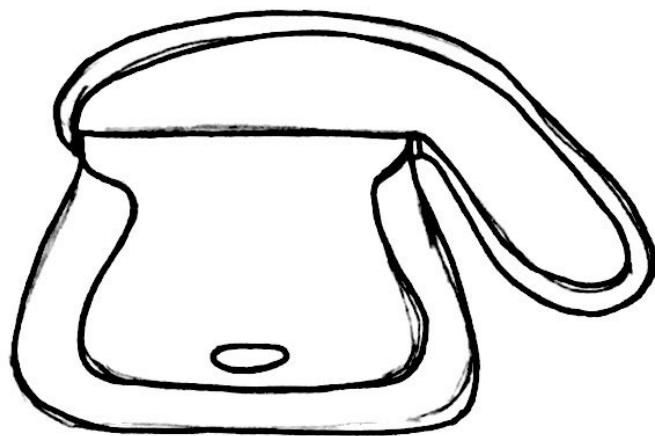
	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA</b> <b>JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA</b> <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:	Kelas: B		



	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>			
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:	Kelas: B		

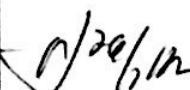


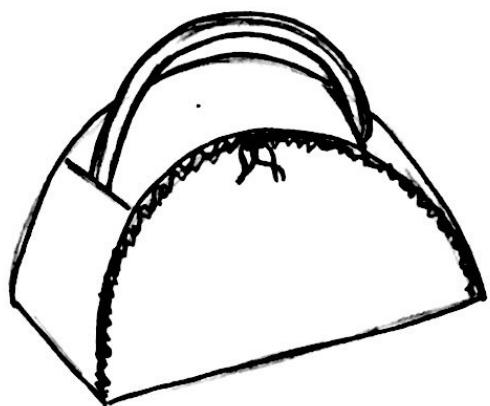
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			



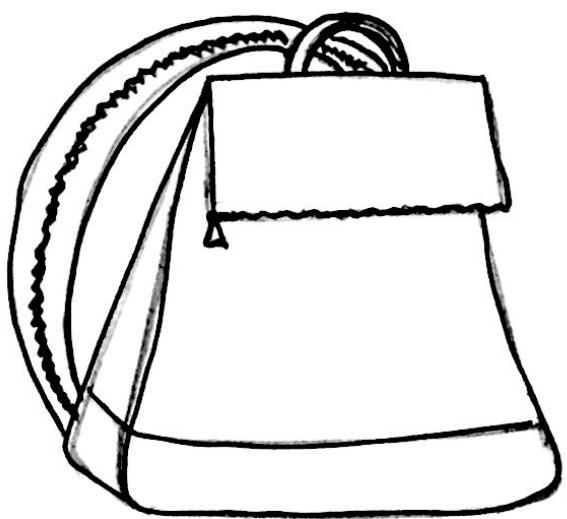
<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>			
<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>			
	<p>Judul:</p> <p>Skala:</p>	<p>Nama: Nur'aini Susilowati</p> <p>NIM: 13207244015</p> <p>Kelas: B</p>	<p>Paraf/ Persetujuan Dosen</p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p>



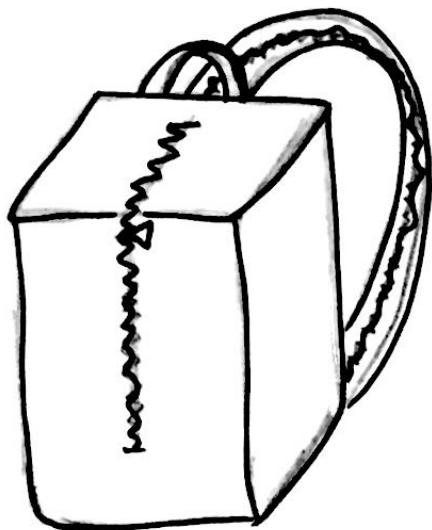
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p> <p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			

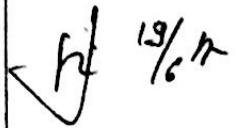


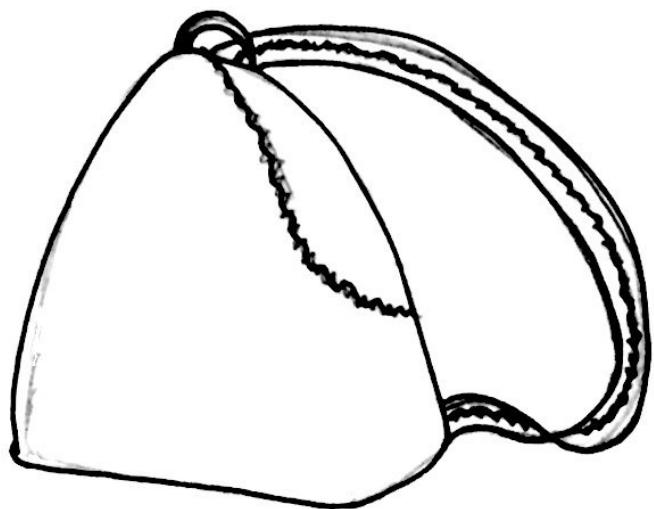
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX		
	Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen  
	Skala:		



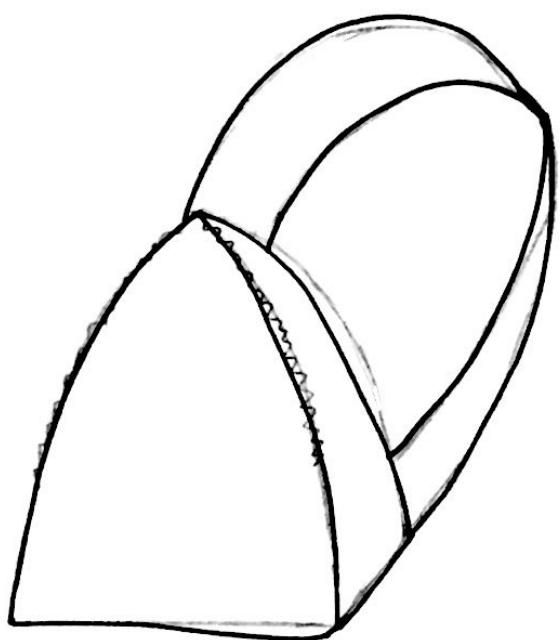
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
	<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul: Tas kamera mirrorless	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			

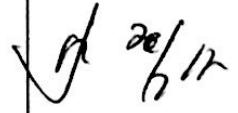


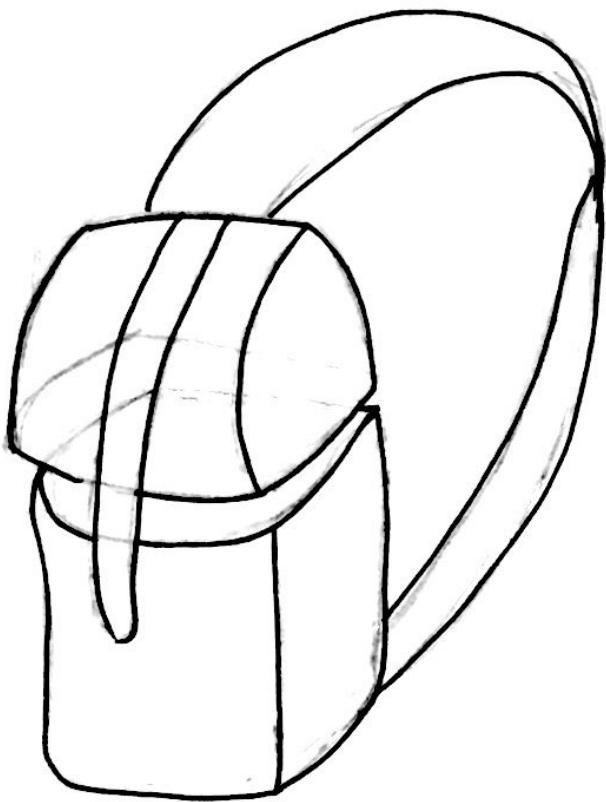
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
	<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul: Tas kamera mirrorless	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			



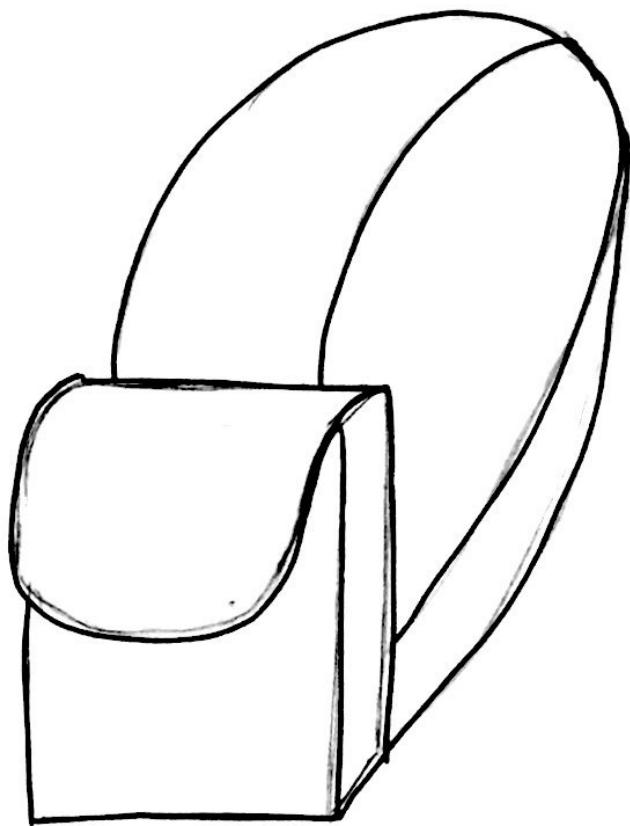
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX		
Judul:	Tas kamera mirrorless	Nama:	Nur'aini Susilowati
Skala:		NIM:	13207244015
Kelas:	B	Paraf/ Persetujuan Dosen	



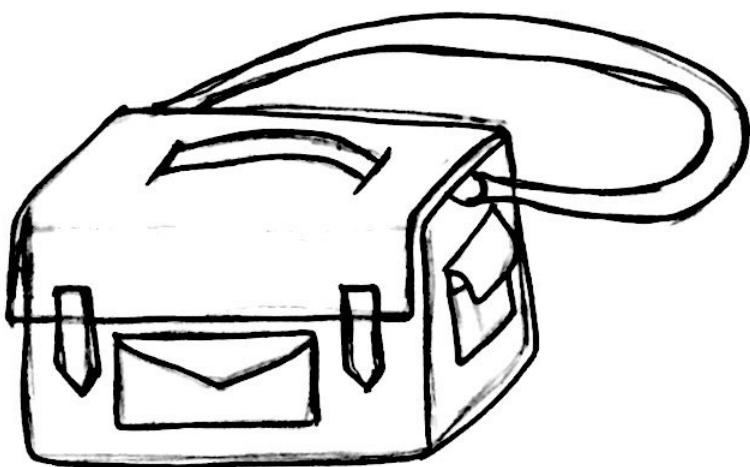
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p> <p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			



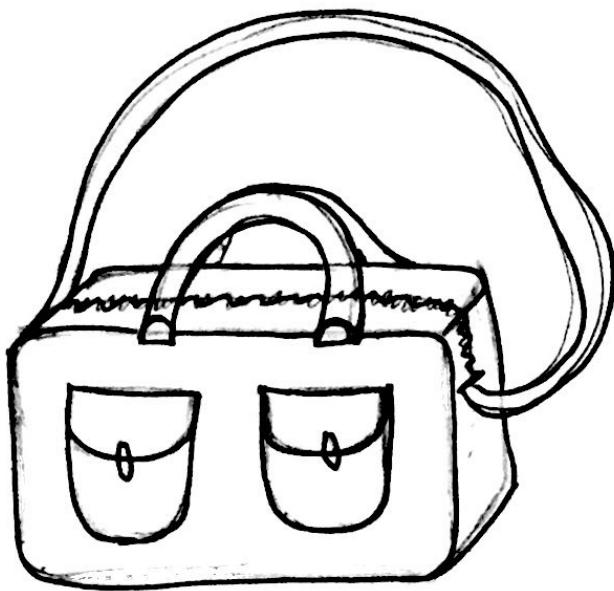
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX		
Judul:	Nama: Nuraini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			



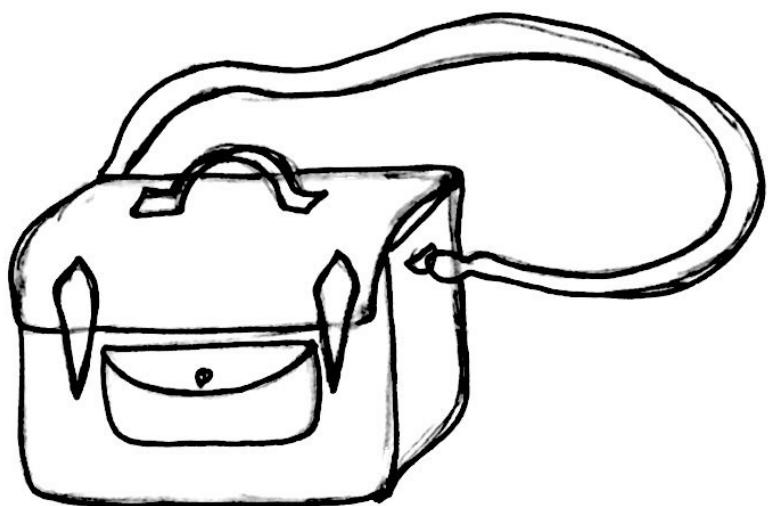
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:	NIM: 13207244015	Kelas: B	



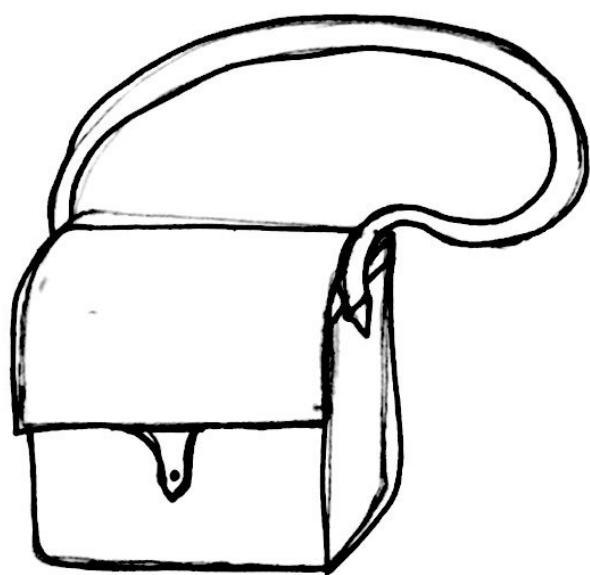
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
	<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			



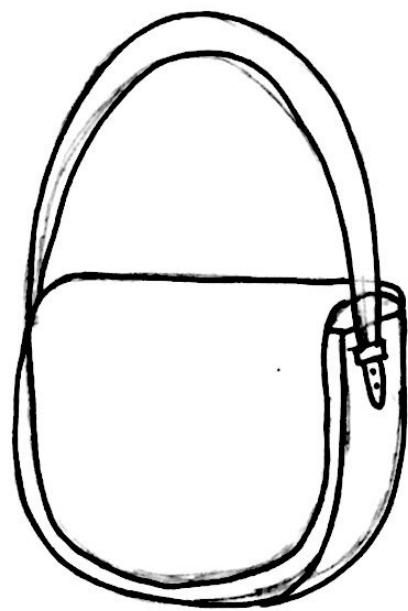
<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
	<p>Judul:</p> <p>Skala:</p>	<p>Nama: Nur'aini Susilowati</p> <p>NIM: 13207244015</p> <p>Kelas: B</p>
		<p>Paraf/ Persetujuan Dosen</p> <p>✓ 26/11</p>



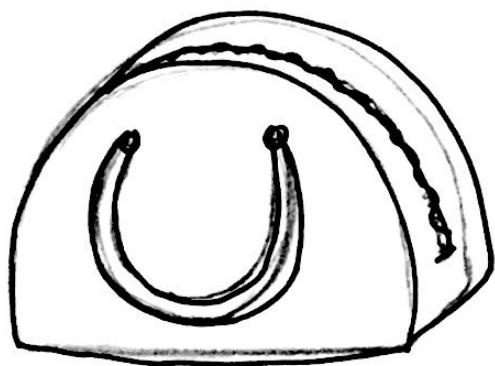
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:	Kelas: B		

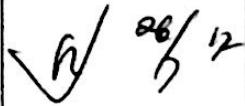


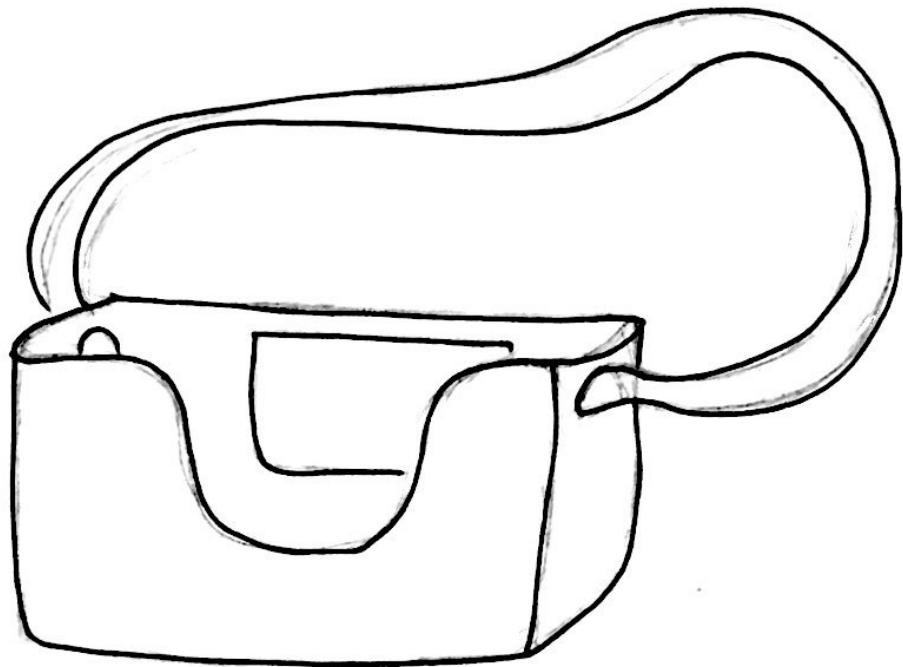
	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA</b> <b>JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA</b> <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:	Kelas: B		

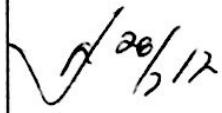


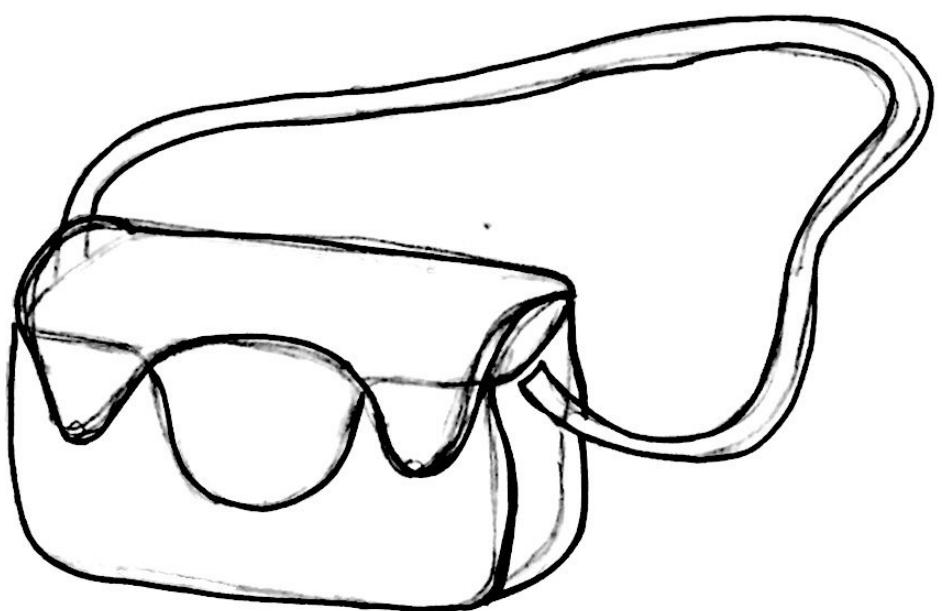
	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:	Kelas: B		



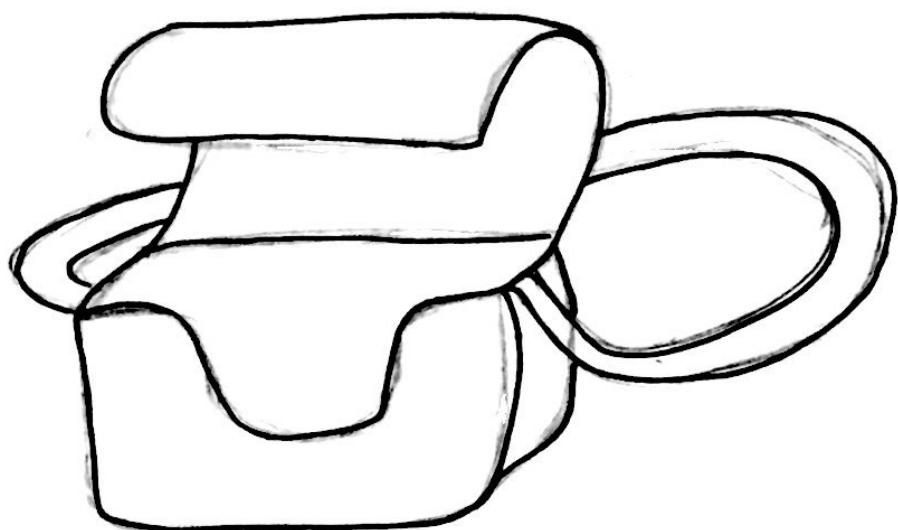
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
	<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			

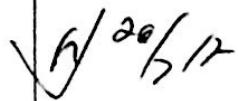


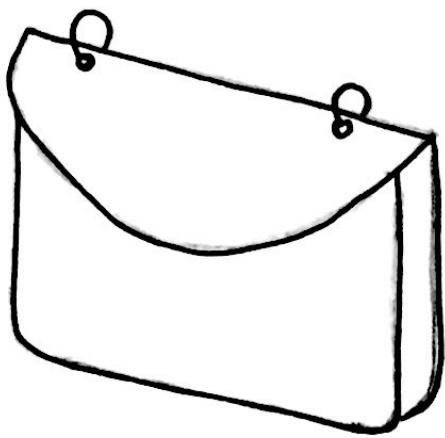
	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHENIX</b>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:	Kelas: B		

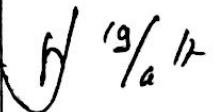


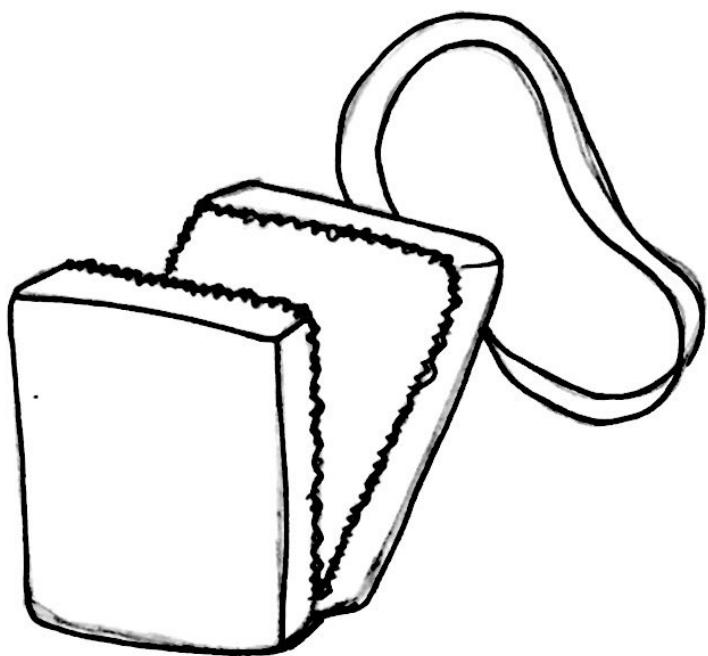
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
	<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:	NIM: 13207244015	Kelas: B	

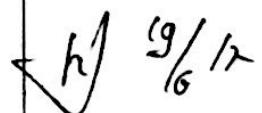


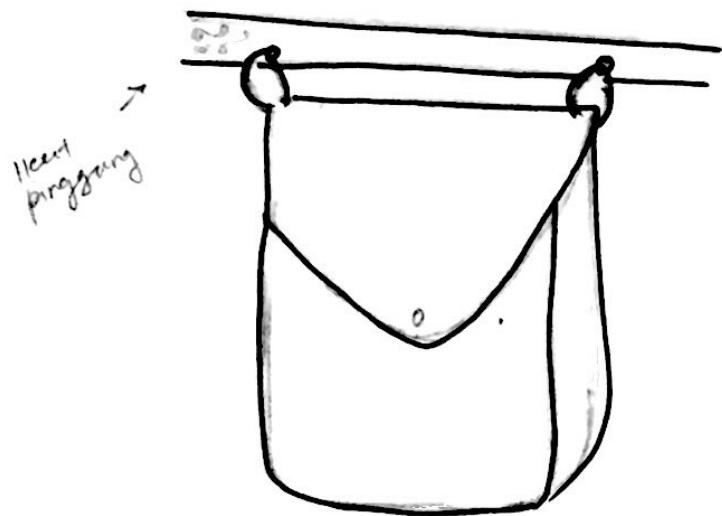
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
	<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:	NIM: 13207244015	Kelas: B	



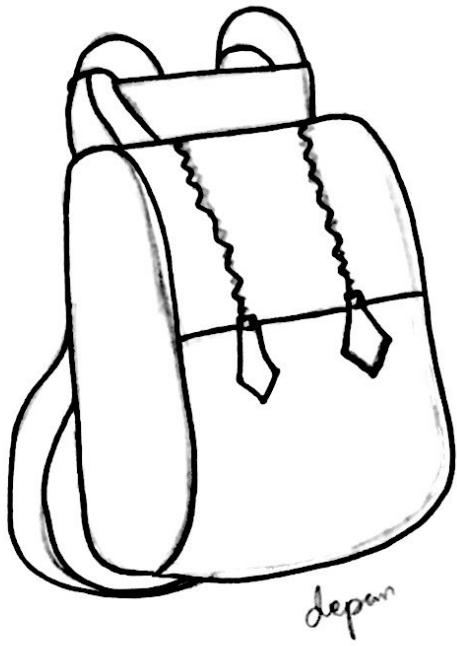
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
	<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul: Tas kamera Pocket	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			

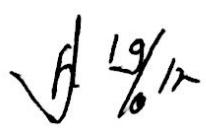


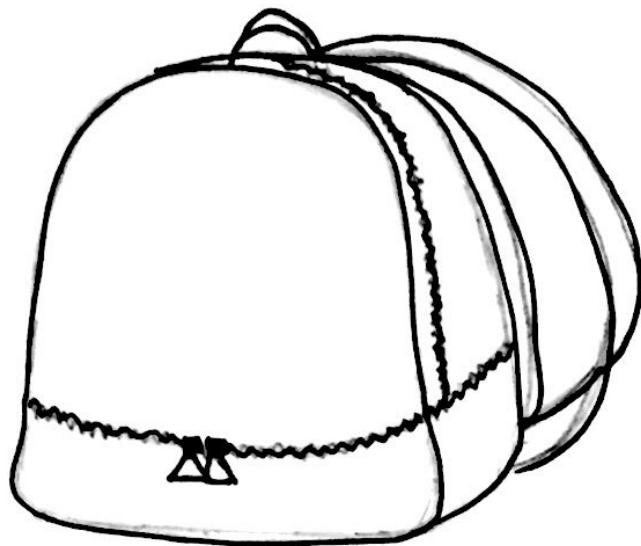
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX		
Judul:	Tas kamera Pocket	Nama:	Nur'aini Susilowati
Skala:		NIM:	13207244015
Kelas:	B	Paraf/ Persetujuan Dosen	 19/6/12



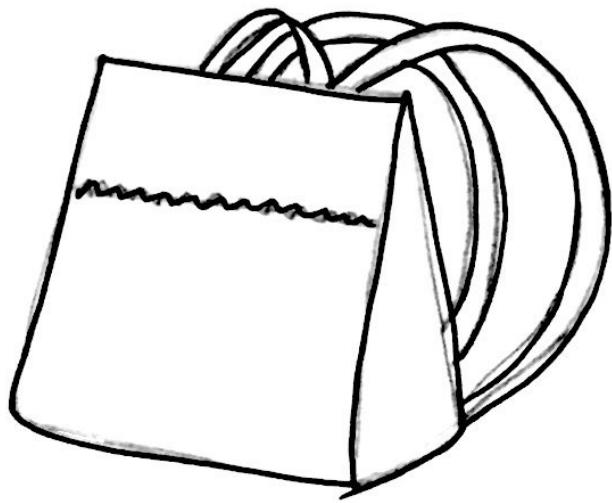
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
	<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul:	Tas kamera Pocket	Nama:	Nur'aini Susilowati
Skala:		NIM:	13207244015
	Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	

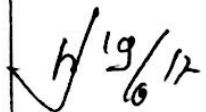


	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX		
	Judul: Tas Kamera multifungsi	Nama: Nur'aini Susilowati	Paraf/ Persetujuan Dosen
	Skala:	NIM: 13207244015	 19/12



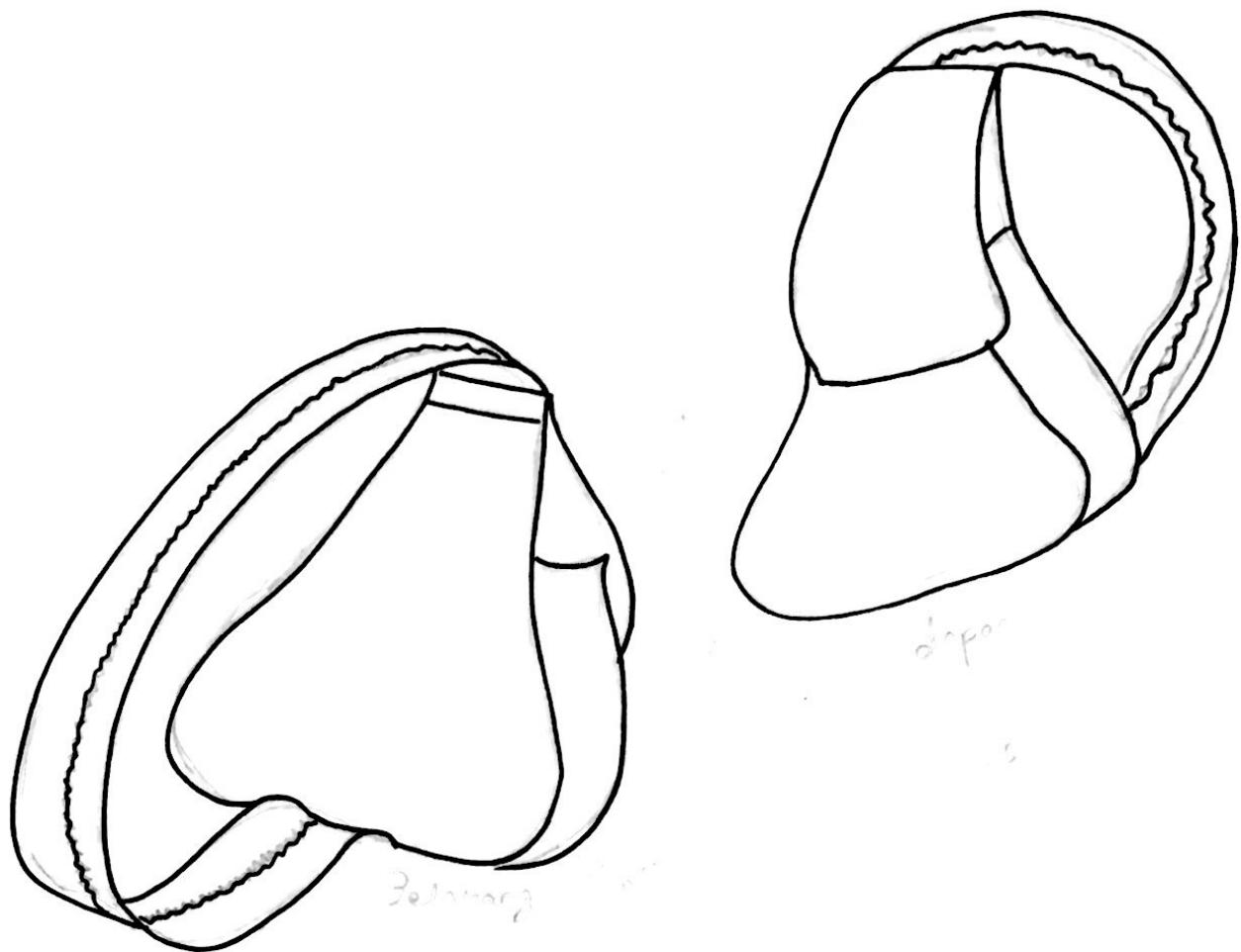
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX		
	Judul: Tas kamera multifungsi  Skala:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen  <i>f</i> 19/12 10



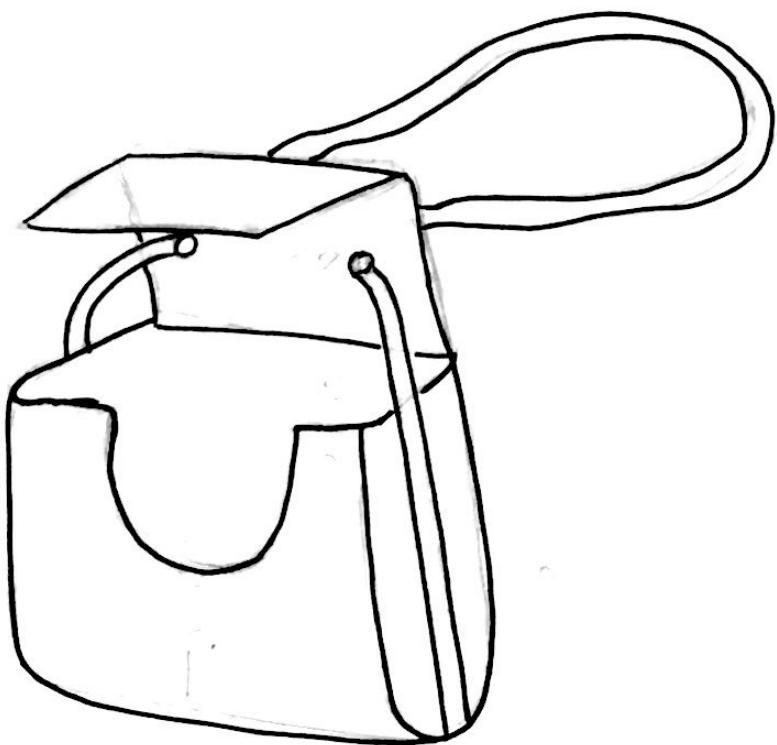
	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
	<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul: Tas kamera multifungsi	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			

# **LAMPIRAN 3**

## **Sket Terpilih**

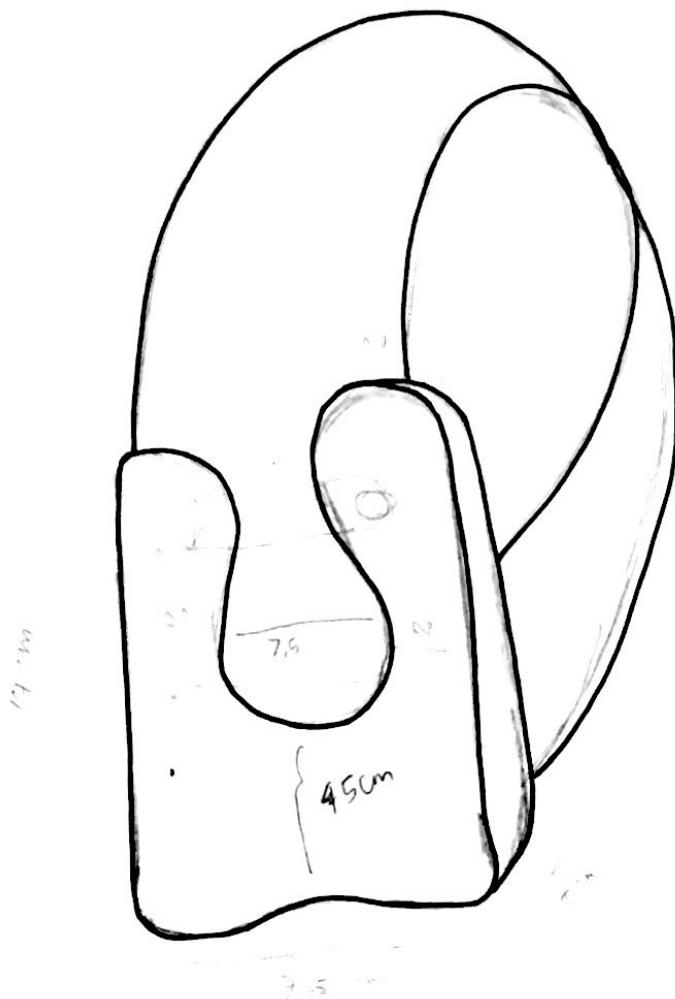


	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA</b> <b>JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA</b> <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p>		
	<p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul: Tas kamera mirrorless	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015	Skala:	Paraf/ Persetujuan Dosen  19/12/16 W. H. Pue
	Kelas: B		

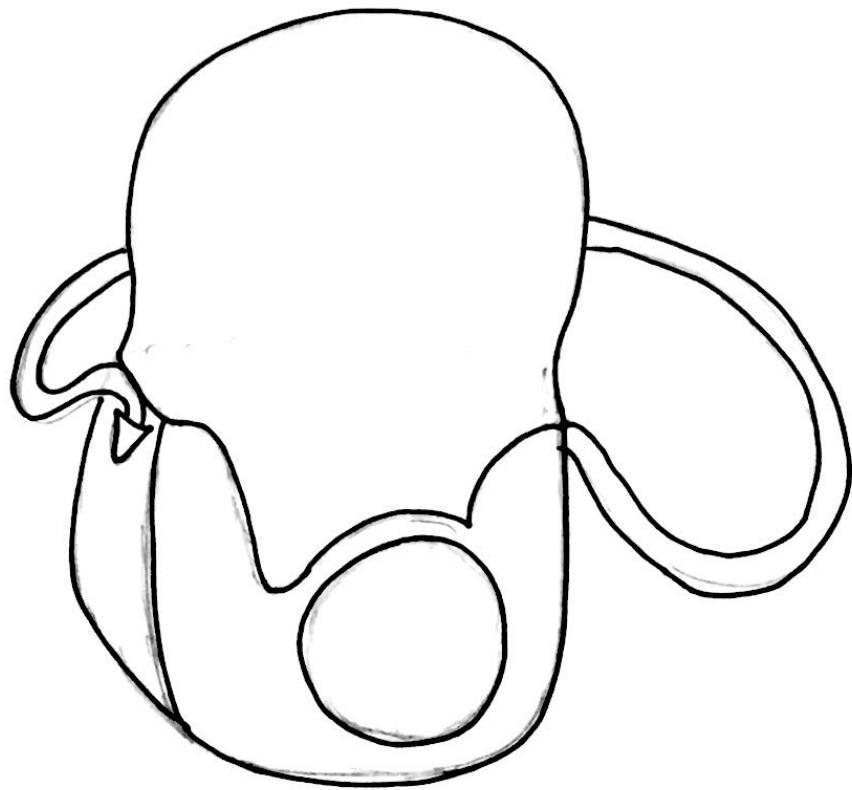


	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA</b> <b>JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA</b> <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b>		
	<b>Judul:</b>  <b>Skala:</b>	<b>Nama:</b> Nur'aini Susilowati  <b>NIM:</b> 13207244015  <b>Kelas:</b> B	<b>Paraf/ Persetujuan Dosen</b>  

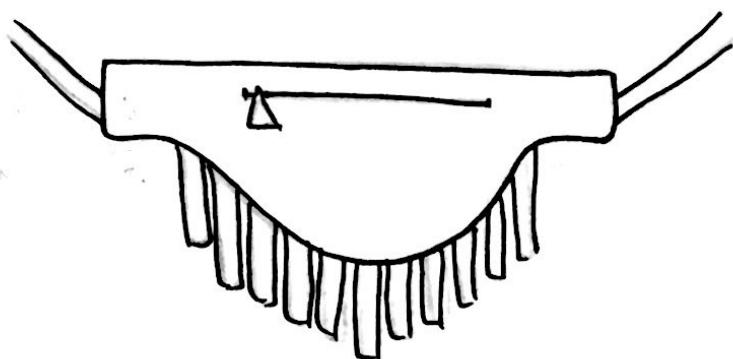
tas pinggung miny



	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p> <p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			

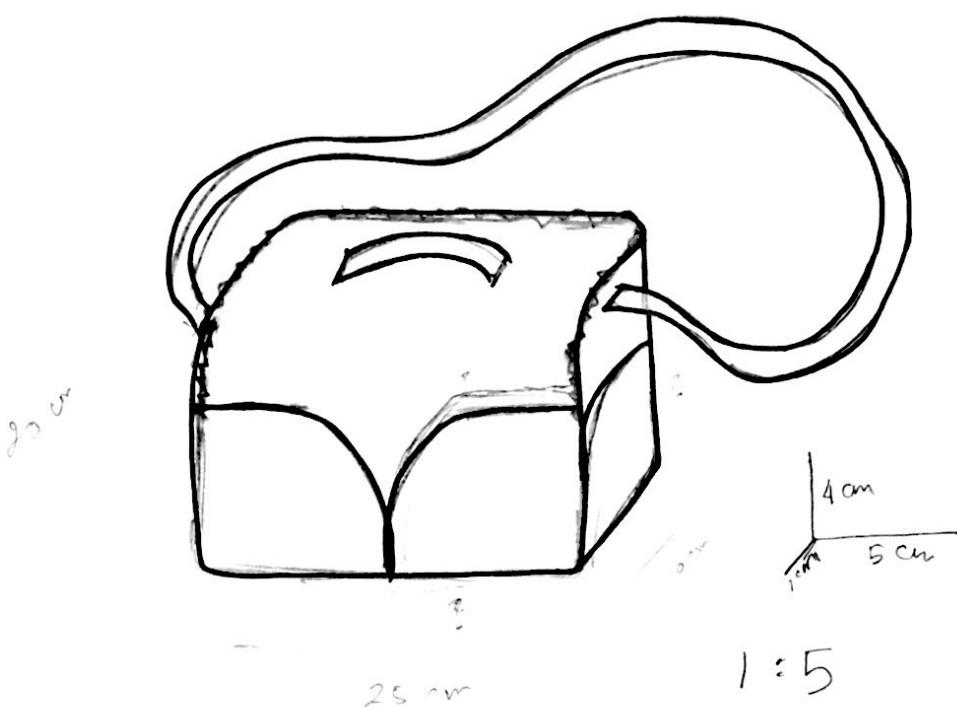


	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA</b> <b>JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA</b> <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b>		
	<b>Judul:</b>	<b>Nama: Nur'aini Susilowati</b>	<b>Paraf/ Persetujuan Dosen</b>
	<b>Skala:</b>	<b>NIM: 13207244015</b>	

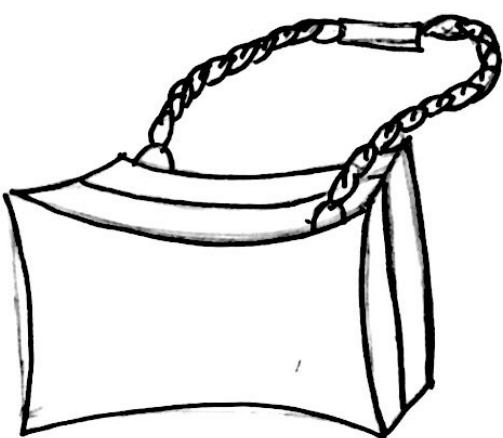


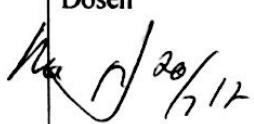
	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA</b> <b>JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA</b> <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b>		
Judul:	Tas kamera pocket	Nama:	Nur'aini Susilowati
Skala:		NIM:	13207244015
	Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	

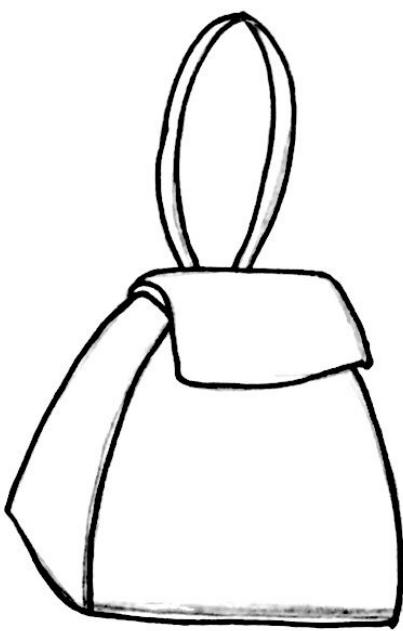
DSLR



	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX			
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:			



	<p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b></p> <p><b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b></p>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015  Kelas: B	Paraf/ Persetujuan Dosen	 20/7/12
Skala:			



	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA</b> <b>JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA</b> <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b>		
Judul:	Nama: Nur'aini Susilowati  NIM: 13207244015	Paraf/ Persetujuan Dosen	
Skala:	Kelas: B		



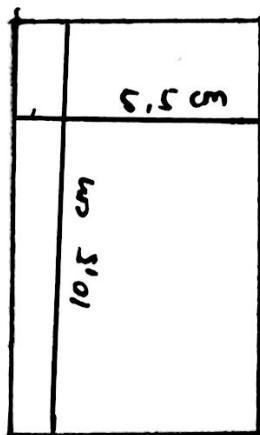
	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN/ PENDIDIKAN KRIYA</b> <b>JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA</b> <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>PENCIPTAAN TAS KAMERA KULIT DENGAN MOTIF BURUNG PHOENIX</b>		
	<b>Judul:</b> Tas kamera Multi-fungsi	<b>Nama:</b> Nur'aini Susilowati <b>NIM:</b> 13207244015 <b>Kelas:</b> B	<b>Paraf/ Persetujuan Dosen</b> 

## **LAMPIRAN 4**

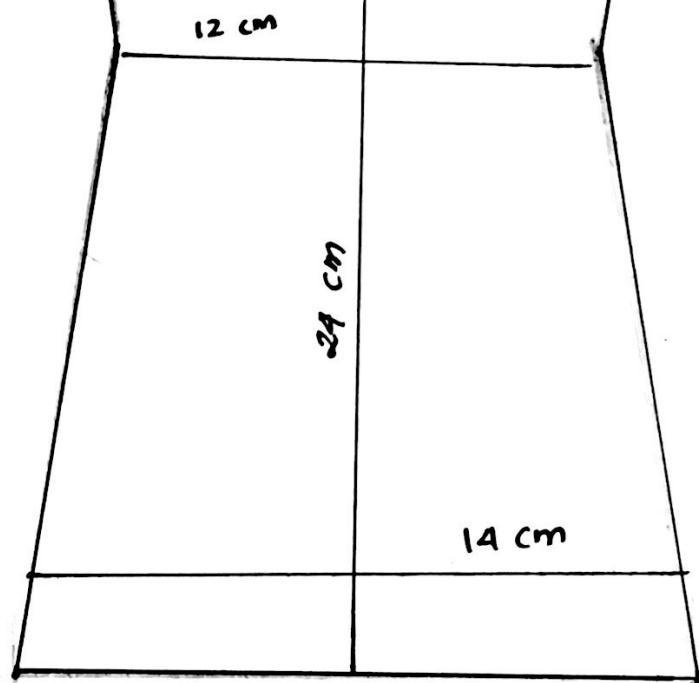
### **Pola Tas Kamera**

Bagian samping

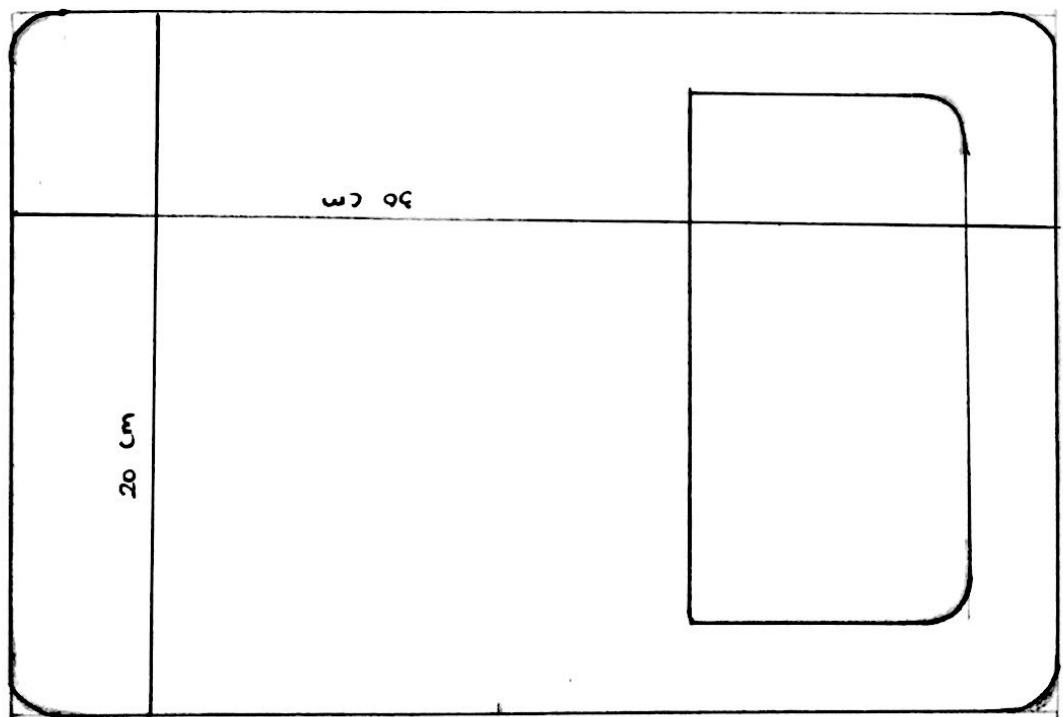
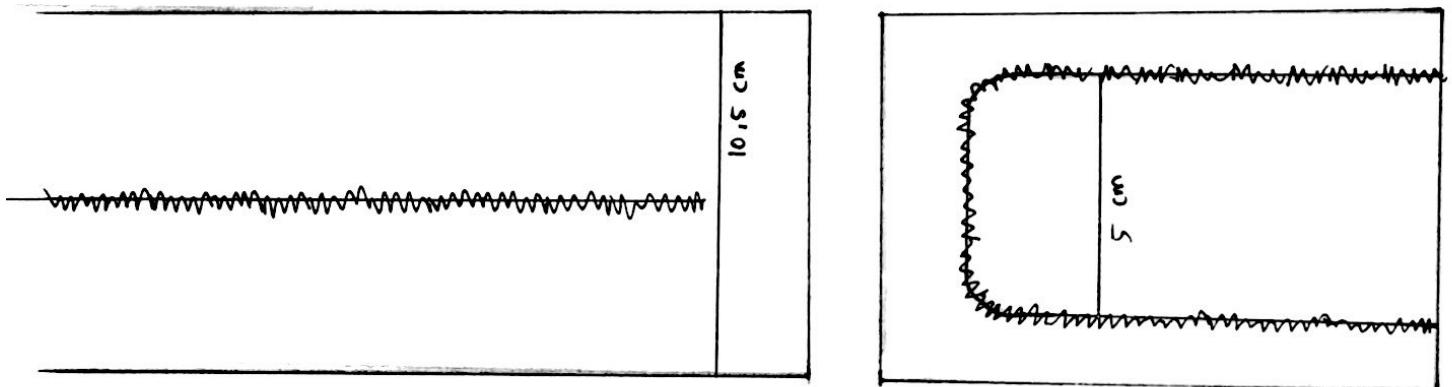
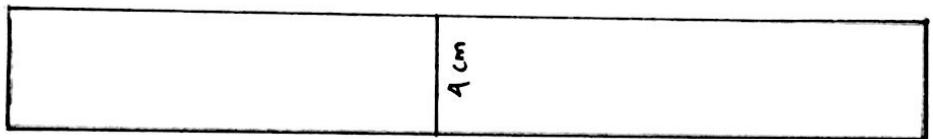
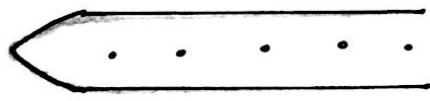
10,5 cm

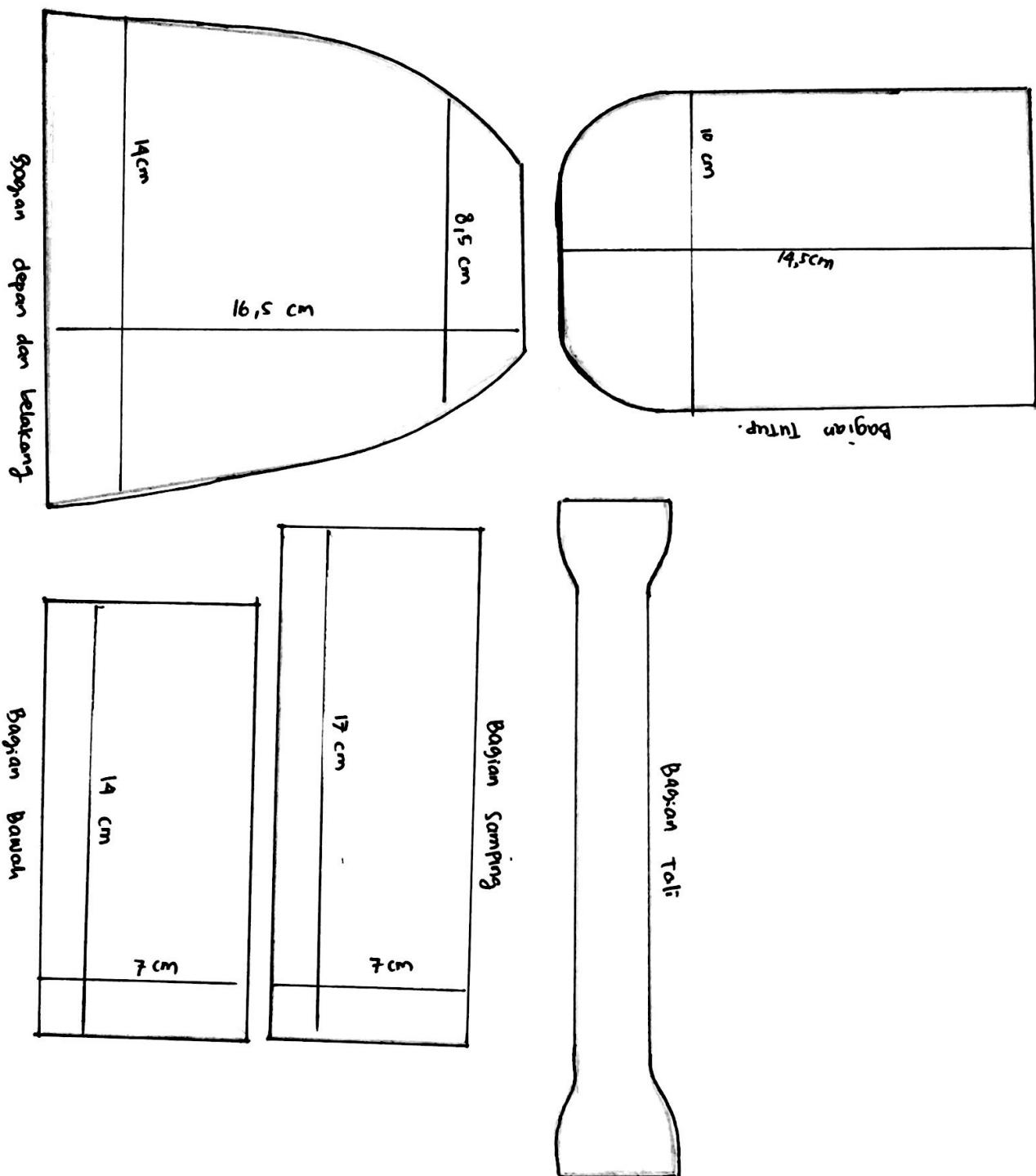


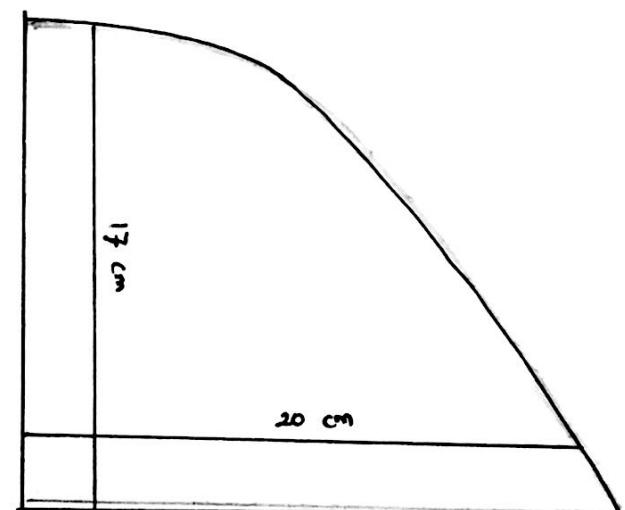
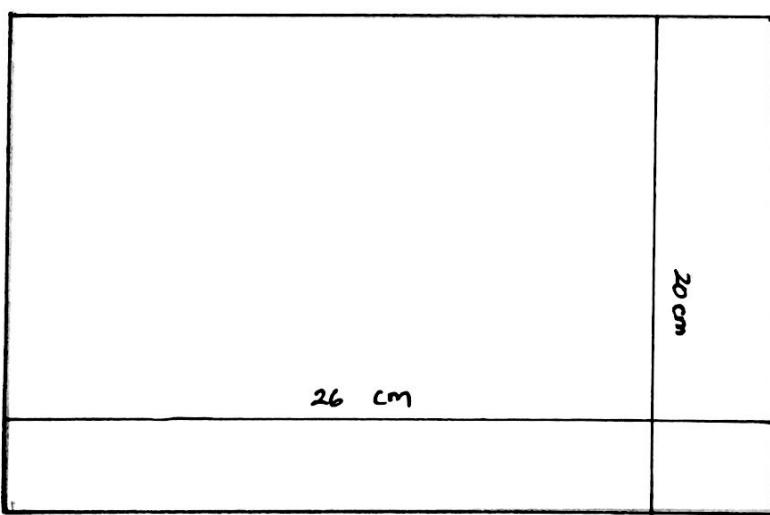
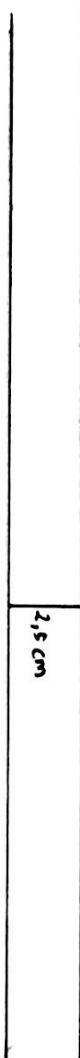
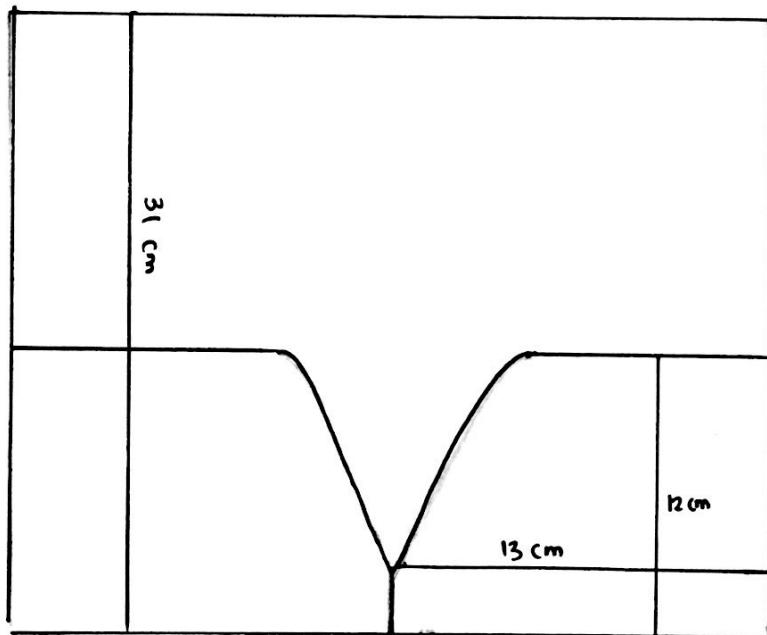
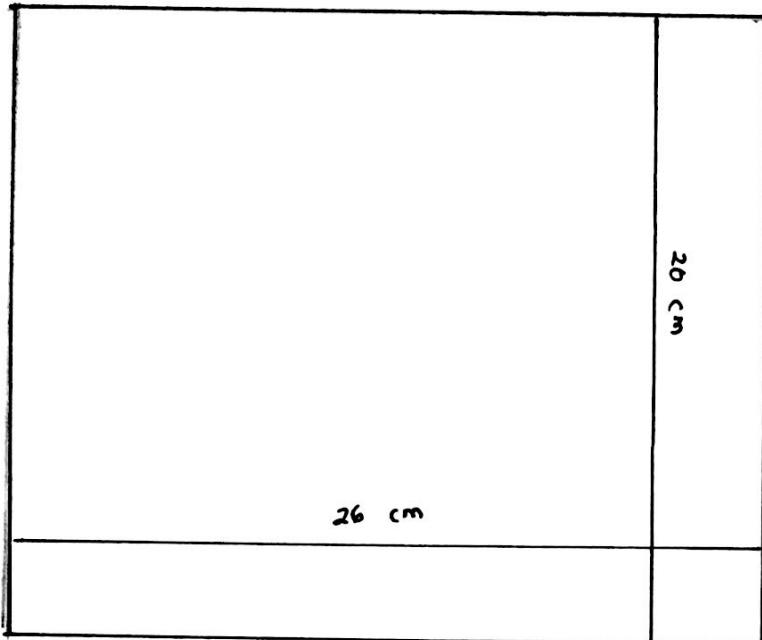
bagian bawal



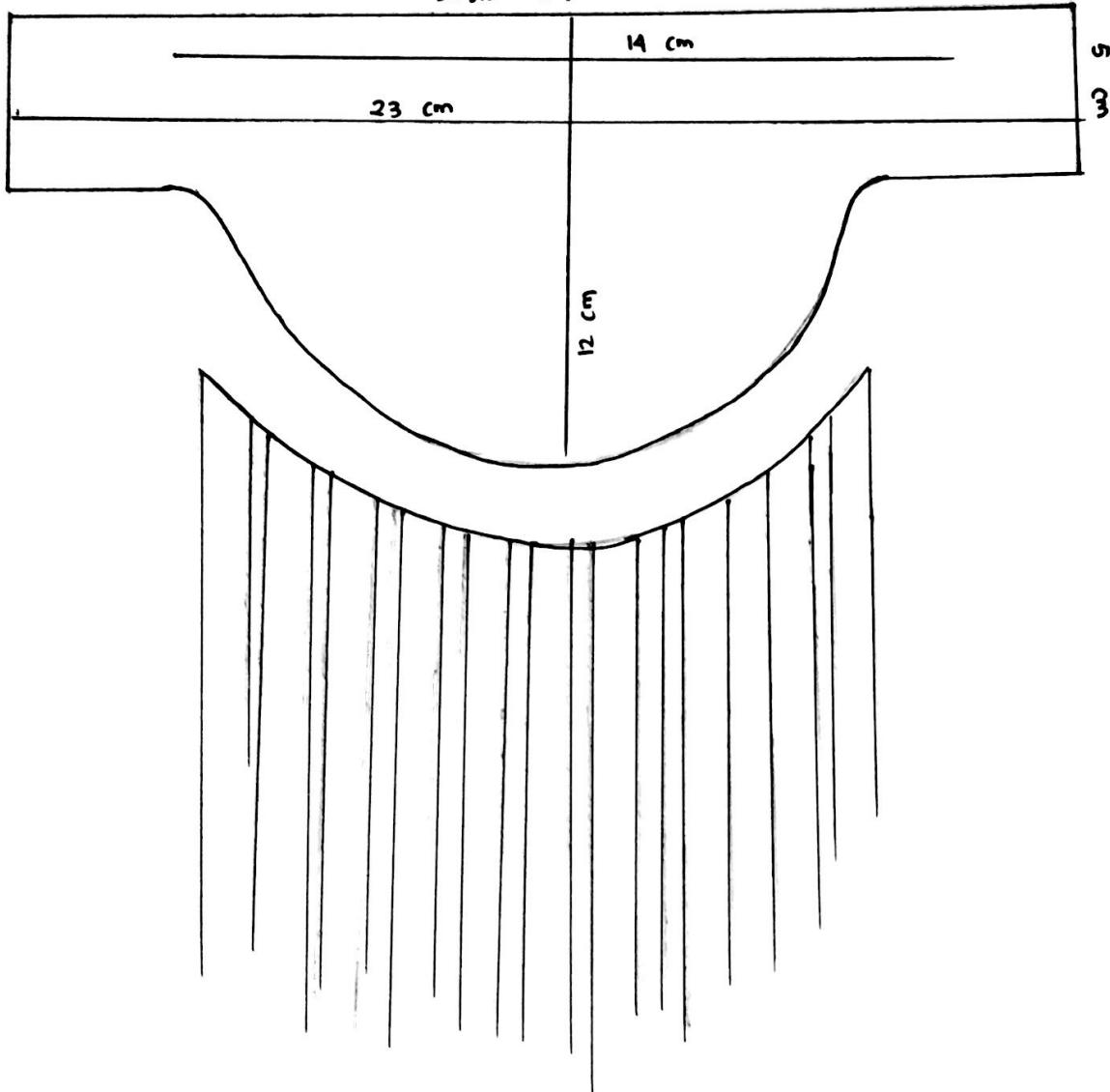
Bagian depan dan belakang.





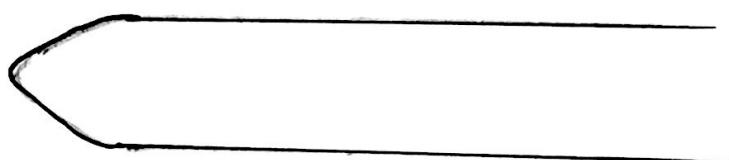


Bagian depan

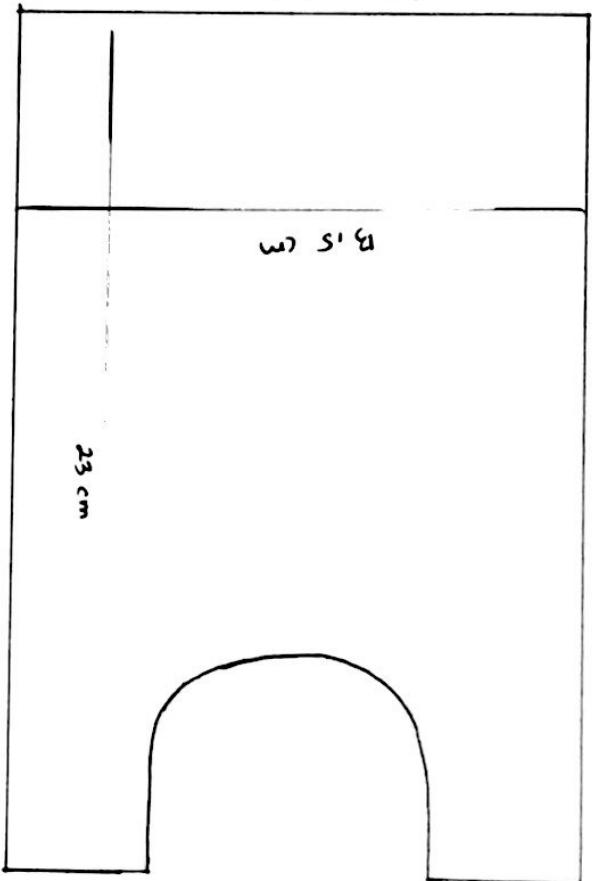


Bagian Tali

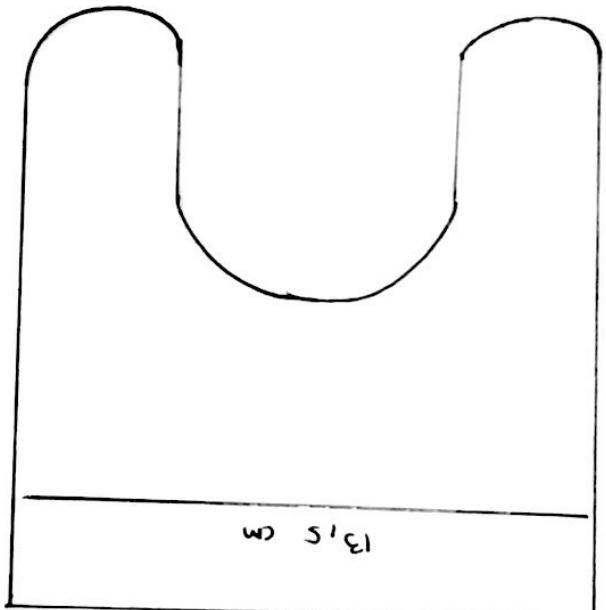
3 cm



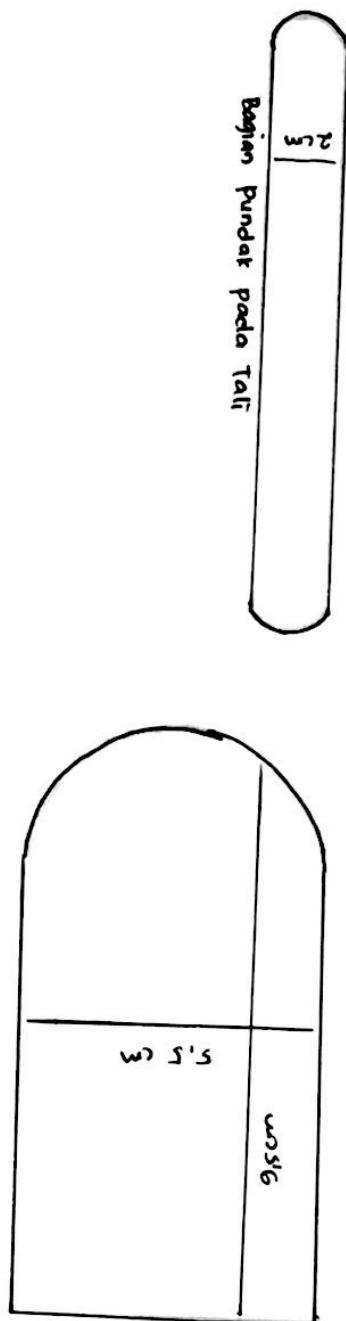
Bagian Badan.



Bagian Tali



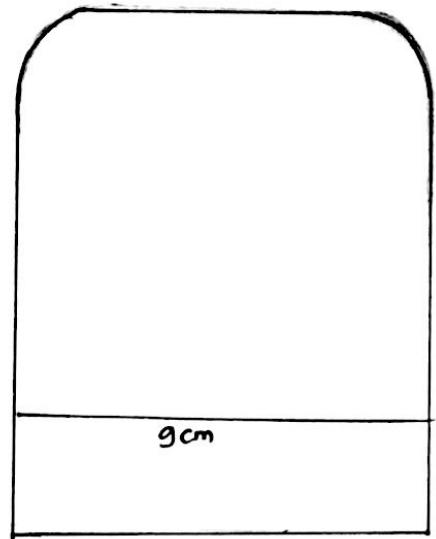
Bagian Samping



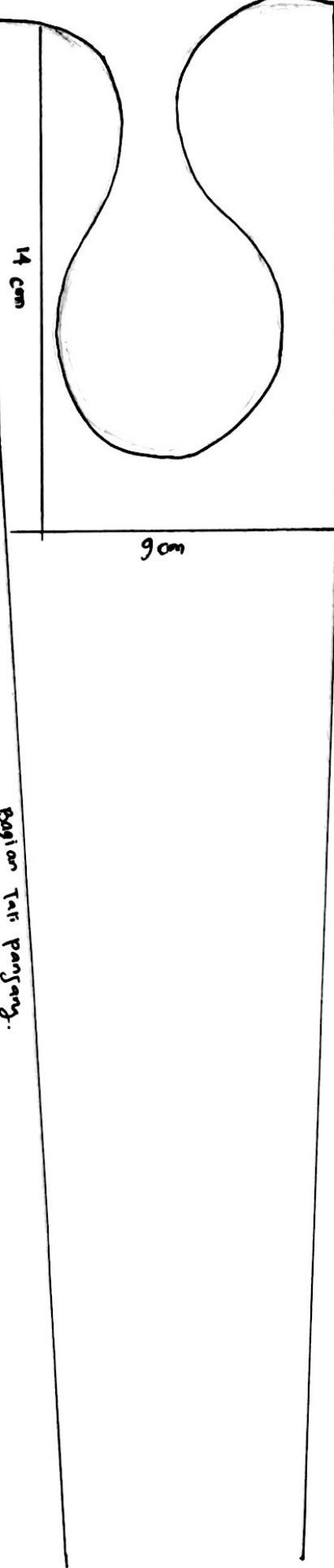
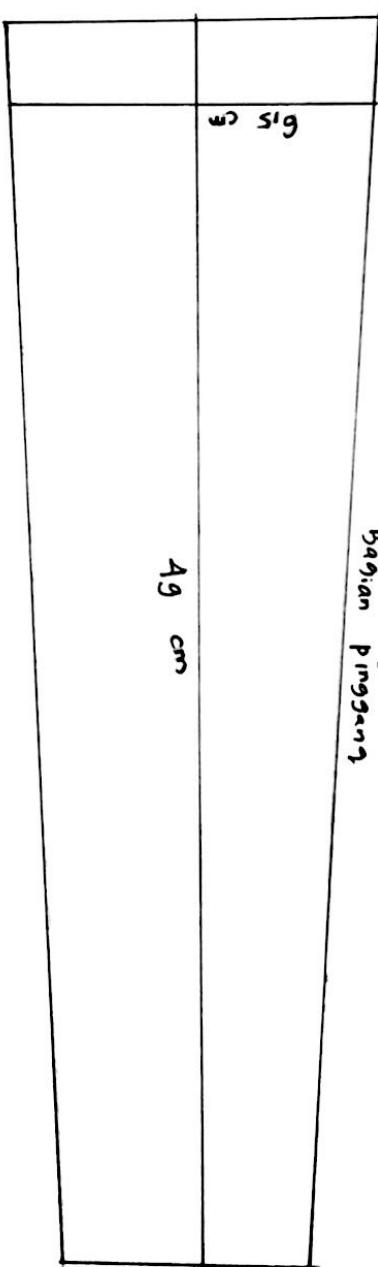
Bagian Tali



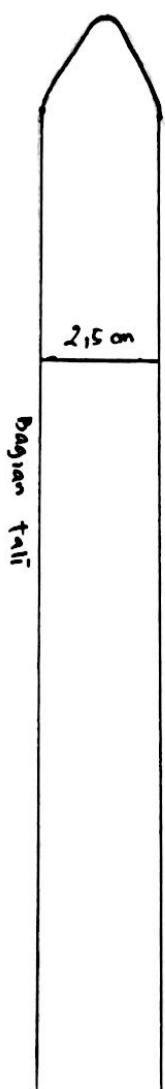
bagian tutup



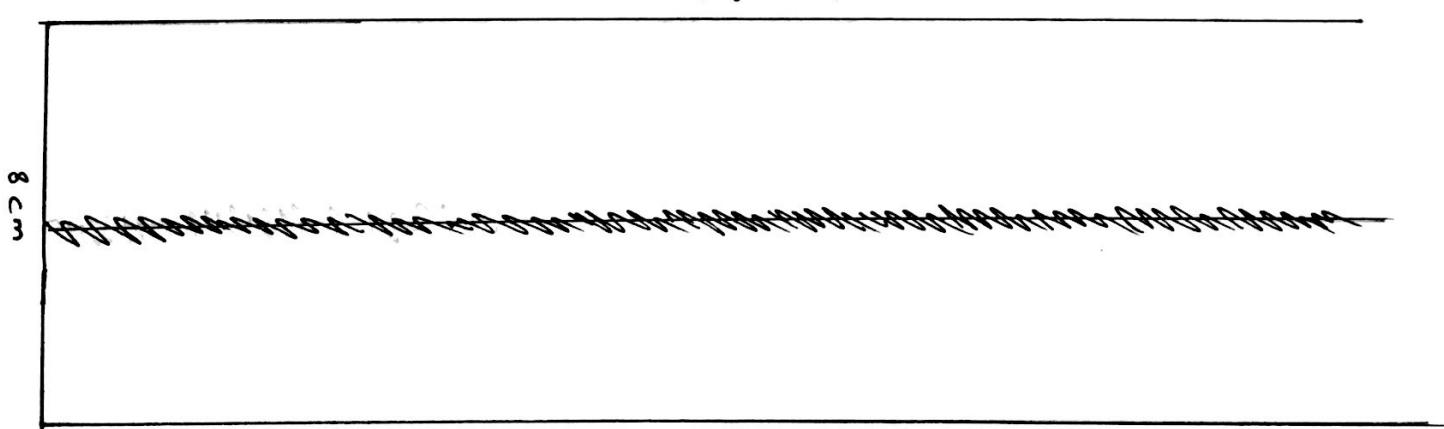
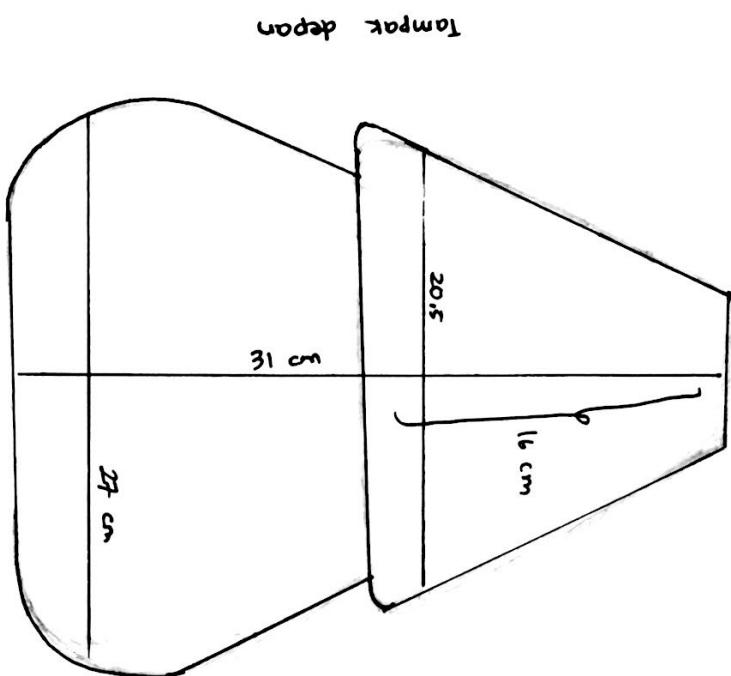
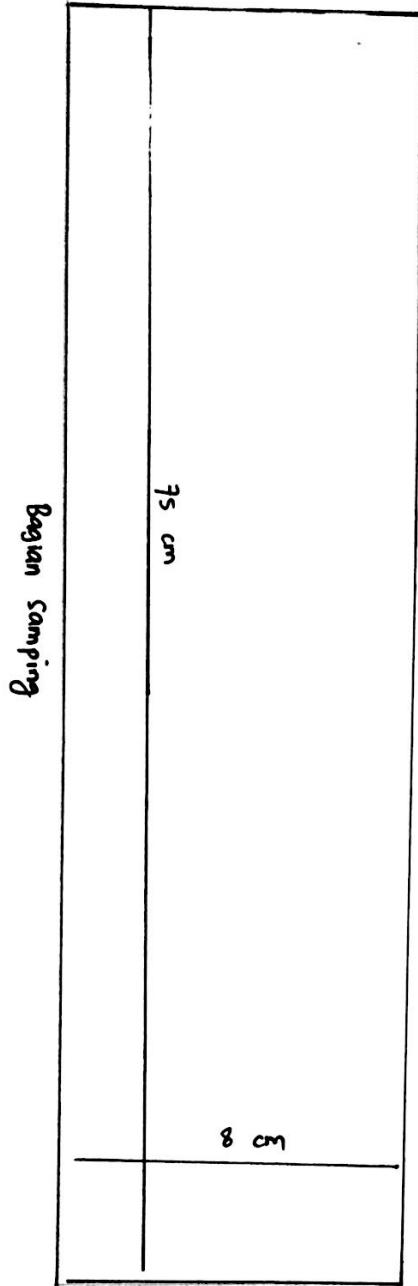
bagian pinggang



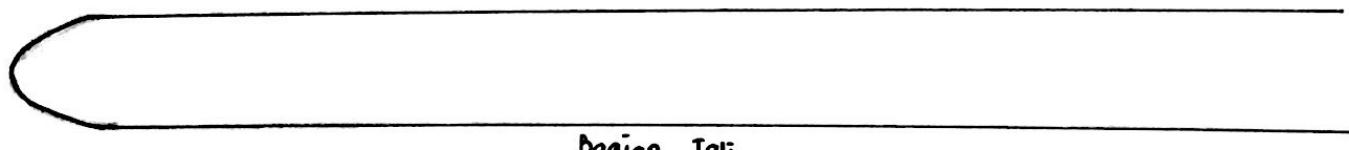
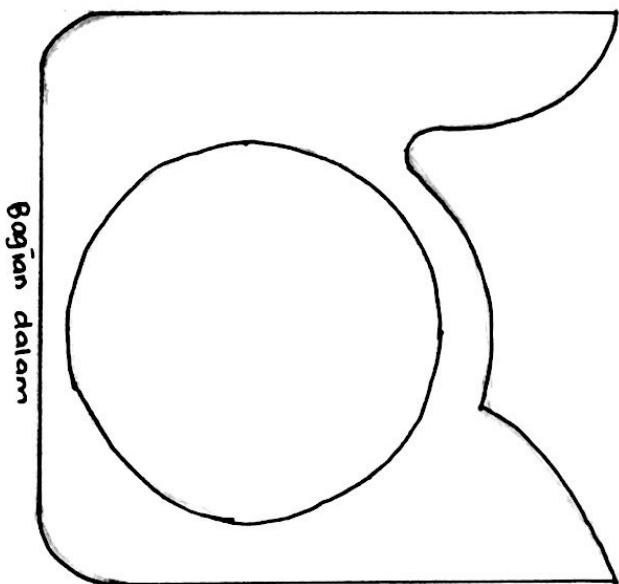
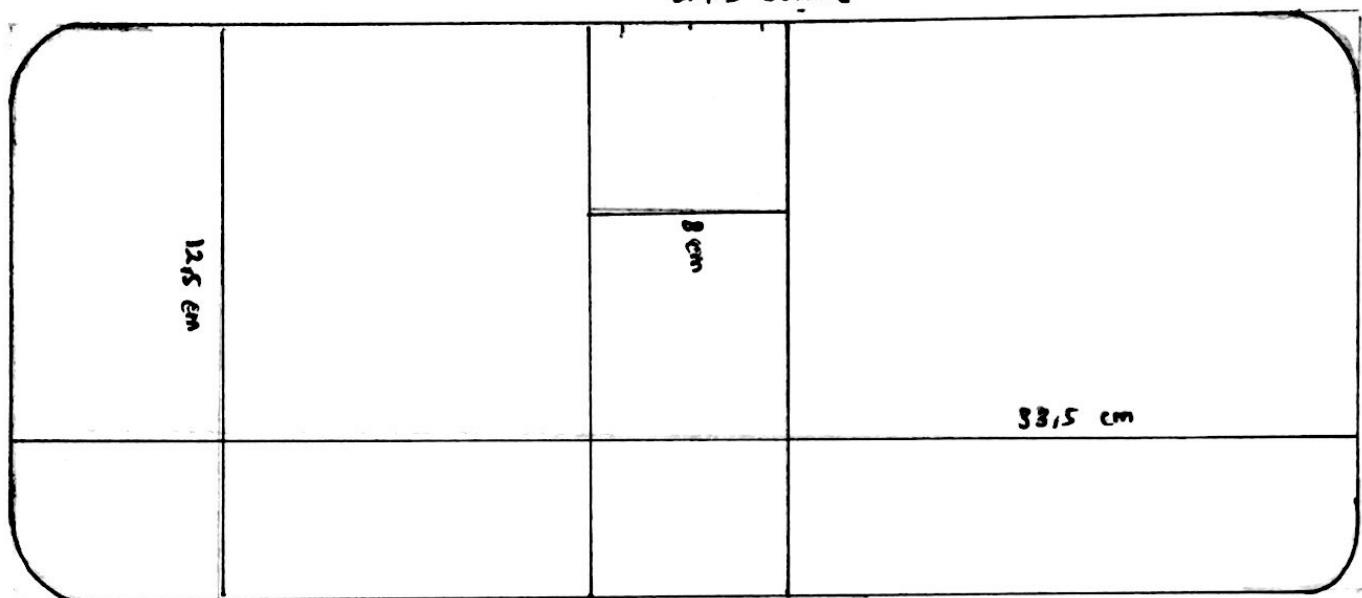
bagian tempat kamera



bagian tali



Bagian tutup



Bagian Sampling

40 cm

7,5 cm