

**BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
TAS KULIT WANITA**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh:
Nova Mardiaty
NIM 13207241060

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

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Bulu Burung Merak sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Tas Kulit Wanita* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 14 Februari 2018

Pembimbing

Dr. I Wayan Suardana, M.Sn

NIP 19611231 198812 1 001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Bulu Burung Merak sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Tas Kulit Wanita* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 28 Februari 2018 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn	Ketua Penguji		27 Maret 2018
Drs. Edin Suhaedin P.G, M.Pd	Sekretaris Penguji		27 Maret 2018
Ismadi, S.Pd., M.A	Penguji Utama		27 Maret 2018



Yogyakarta, 27 Maret 2018
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum
NIP 19571231 198303 2 004

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya

Nama : Nova Mardiaty

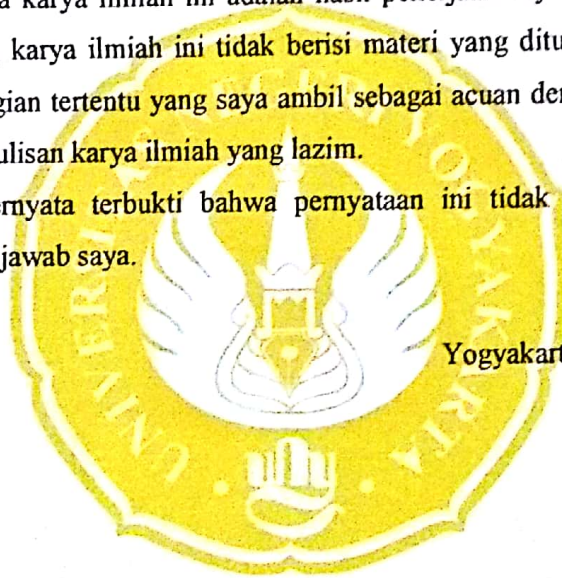
NIM : 13207241060

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

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

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



Yogyakarta, 14 Februari 2018

Penulis,

Nova Mardiaty

MOTTO

Kesalahan bukan suatu masalah yang memberatkan
Kesalahan adalah pelajaran untuk lebih mengenal berbagai
macam kemungkinan

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini saya persembahkan untuk:
Mamakku Siti Maryam dan Babeku Komarudin

KATA PENGANTAR

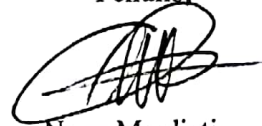
Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat Rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni dengan judul *Motif Bulu Burung Merak sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Kulit*. Terelesaiannya Tugas akhir Karya Seni ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn yang telah memberikan segala bimbingan, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama masa bimbingan Tugas Akhir Karya Seni ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Terima kasih juga penulis ucapkan 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 selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn selaku Ketua Program Studi Pendidikan Kriya, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Dr. I Wayan Suardana, M.Sn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Karya Seni ini.
6. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai, yang telah memberikan do'a dan dukungan berupa materiil maupun nonmateriil demi terlaksananya Tugas Akhir Karya Seni ini.
7. Kakak serta semua keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa dan kasih sayang selama ini.

8. Dosen dan tenaga pendidik Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang meluangkan waktu dan membantu untuk keperluan administrasi penelitian sampai dengan penyelesaian Tugas Akhrit Karya Seni.
9. Teman-teman Pendidikan Kriya yang selalu mendukung, membantu dalam proses dan memberikan semangat selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Karya Seni ini.

Yogyakarta, 14 Februari 2018

Penulis,



Nova Mardiati

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Burung Merak di Gembiraloka Zoo	8
Gambar 2	: Burung Merak Jantan	9
Gambar 3	: Burung Merak Mengembangkan Ekornya	9
Gambar 4	: Burung Merak Betina	10
Gambar 5	: Proses Penyamakan Kulit	15
Gambar 6	: Bagian-Bagian Kulit	16
Gambar 7	: Desain Alternatif <i>Saddle Bag</i> 1	36
Gambar 8	: Desain Alternatif <i>Saddle Bag</i> 2	37
Gambar 9	: Desain Alternatif <i>Saddle Bag</i> 3	37
Gambar 10	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 1.1	38
Gambar 11	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 1.2	38
Gambar 12	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 1.3	39
Gambar 13	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 2.1	49
Gambar 14	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 2.2	40
Gambar 15	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 2.3	40
Gambar 16	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 3.1	41
Gambar 17	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 3.2	41
Gambar 18	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 3.3	42
Gambar 19	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 4.1	42
Gambar 20	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 4.2	43
Gambar 21	: Desain Alternatif <i>Shoulder Bag</i> 4.3	43
Gambar 22	: Desain Alternatif <i>Messenger Bag</i> 1.....	44
Gambar 23	: Desain Alternatif <i>Messenger Bag</i> 2.....	44
Gambar 24	: Desain Alternatif <i>Messenger Bag</i> 3	45
Gambar 25	: Desain Alternatif <i>Backpack</i> 1	45
Gambar 26	: Desain Alternatif <i>Backpack</i> 2	46
Gambar 27	: Desain Alternatif <i>Backpack</i> 3	46
Gambar 28	: Desain Tepilih <i>Saddle Bag</i>	47
Gambar 29	: Desain Tepilih <i>Shoulder Bag</i> 1	47
Gambar 30	: Desain Tepilih <i>Shoulder Bag</i> 2	48
Gambar 31	: Desain Tepilih <i>Shoulder Bag</i> 3.....	48
Gambar 32	: Desain Tepilih <i>Shoulder Bag</i> 4.....	49
Gambar 33	: Desain Tepilih <i>Messenger Bag</i>	59
Gambar 34	: Desain Tepilih <i>Backpack</i>	50
Gambar 35	: Sketsa Ornamen <i>Saddle Bag</i> 1	51
Gambar 36	: Sketsa Ornamen <i>Saddle Bag</i> 2	51
Gambar 37	: Sketsa Ornamen <i>Saddle Bag</i> 3	52
Gambar 38	: Pola <i>Saddle Bag</i> 1:3.....	52
Gambar 39	: Sketa Ornamen <i>Shoulder Bag</i> 1	53
Gambar 40	: Pola <i>Shoulder Bag</i> 1 Perbandingan 1:3	53

Gambar 41	: Sketsa Ornamen <i>Shoulder Bag</i> 2	54
Gambar 42	: Pola <i>Shoulder Bag</i> 2 Perbandingan 1:3	54
Gambar 43	: Sketsa Ornamen <i>Shoulder Bag</i> 3	55
Gambar 44	: Pola <i>Shoulder Bag</i> 3 Perbandingan 1:3	55
Gambar 45	: Sketsa Ornamen <i>Shoulder Bag</i> 4	56
Gambar 46	: Pola <i>Shoulder Bag</i> 4 Perbandingan 1:3	56
Gambar 47	: Sketsa Ornamen <i>Messenger Bag</i>	57
Gambar 48	: Pola <i>Messenger Bag</i> Perbandingan 1:4	57
Gambar 49	: Sketsa <i>Backpack</i>	58
Gambar 50	: Pola <i>Backpack</i> Perbandingan 1:3	58
Gambar 51	: <i>Sponge</i>	59
Gambar 52	: <i>Cutting Matt</i>	60
Gambar 53	: <i>Cutter</i>	60
Gambar 54	: Palu Kayu	61
Gambar 55	: <i>Stamp</i>	61
Gambar 56	: <i>Hole Punch</i>	62
Gambar 57	: Tang	62
Gambar 58	: <i>Beveller</i>	63
Gambar 59	: <i>Swivel Knife</i>	63
Gambar 60	: Jarum	64
Gambar 61	: <i>Slikker</i>	64
Gambar 62	: Benang Mokasin	65
Gambar 63	: Korek Api	65
Gambar 64	: Amplas	66
Gambar 65	: Penggaris Besi	66
Gambar 66	: Sarung Tangan Karet	67
Gambar 67	: Kuas Berbagai Ukuran	67
Gambar 68	: Lem	68
Gambar 69	: <i>Saddle Soap</i>	68
Gambar 70	: Pewarna Kulit	69
Gambar 71	: Ring	69
Gambar 72	: Rit	70
Gambar 73	: Pin	70
Gambar 74	: Kancing Tas	71
Gambar 75	: <i>Cova Super</i>	71
Gambar 76	: <i>Awl</i>	72
Gambar 77	: Penipis Kulit	72
Gambar 78	: Mesin Jahit	73
Gambar 79	: Kertas HVS	73
Gambar 80	: <i>Fiebing's Antique Finish</i>	74
Gambar 81	: Dakron	74
Gambar 82	: Kulit Nabati	75
Gambar 83	: Kain <i>Suede</i>	75

Gambar 84	: Langkah-Langkah Perwujudan Karya.....	76
Gambar 85	: Pola	77
Gambar 86	: Proses Pemindahan Pola ke Kulit	78
Gambar 87	: Proses Memotong Kulit	78
Gambar 88	: Membasahi Kulit	79
Gambar 89	: Proses Menyalin Pola	79
Gambar 90	: Menyayat Kulit Menggunakan <i>Swivel Knife</i>	80
Gambar 91	: Proses Menstampel Kulit	80
Gambar 92	: Proses Pewarnaan Ornamen	81
Gambar 93	: Proses Pewarnaan <i>Background</i>	81
Gambar 94	: Proses Mengamplas Kulit	82
Gambar 95	: Proses Memasang Ring Tas	82
Gambar 96	: Proses Menjahit Ring Tas	83
Gambar 97	: Merapikan Ring Tas Menggunakan <i>Beveller</i>	83
Gambar 98	: Proses Melubnagi Kulit	84
Gambar 99	: Mengelem Tepi Tas	84
Gambar 100	: Menempel Kedua Bagian Tas	84
Gambar 101	: Proses Menjahit Bagian Tas	85
Gambar 102	: Proses Membuat pola pada Kain	85
Gambar 103	: Proses Menggunting Pola pada Kain	86
Gambar 104	: Pola dan Kain	86
Gambar 105	: Proses Menjahit Pola Kain	86
Gambar 106	: Proses Memasang Furing ke dalam Tas	87
Gambar 107	: Proses Menjahit Furing pada Tas	87
Gambar 108	: Menggosok pinggiran Tas dengan Amplas	88
Gambar 109	: Proses Mengoles Pinggiran Tas	88
Gambar 110	: Proses Menggosok Pinggiran Tas Menggunakan Slikker ...	88
Gambar 111	: <i>Peacock Bud Feather</i> (Pebuf)	90
Gambar 112	: Tas “Pebuf” Ketika Dipakai	91
Gambar 113	: Feather Attack (Fetta)	92
Gambar 114	: Tas “Fetta” Ketika Digunakan	93
Gambar 115	: <i>Musing of Peacock Feathers</i> (Mupfe)	94
Gambar 116	: Tas “Mupfe” Ketika Digunakan	95
Gambar 117	: The Eyes	96
Gambar 118	: Tas “The Eyes” Ketika Digunakan	97
Gambar 119	: <i>Feather Achievement</i> (Fea)	98
Gambar 120	: Tas “Fea” Ketika Digunakan	99
Gambar 121	: The Flock	100
Gambar 122	: Tas “The Flock” Ketika Digunakan	101
Gambar 123	: Home	102
Gambar 124	: Tas “Home” Ketika Digunakan	103
Gambar 125	: <i>Crowd of Feathers</i>	104
Gambar 126	: Tas “ <i>Crowd of Feathers</i> ” Ketika Digunakan	105

Gambar 127	: <i>Choppy</i>	106
Gambar 128	: Tas “Choppy” Ketika Digunakan	107
Tabel 1	: Bagian-Bagian Kulit yang Berguna.....	16

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang	1
B. Fokus Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	5
D. Manfaat	5
BAB II METODE PENCIPTAAN	
A. Eksplorasi.....	7
1. Burung Merak	8
2. Kriya Kulit	11
3. Tas	19
4. Teknik <i>Carving</i>	26
5. Desain	28
6. Ornamen	31
B. Perancangan	32
C. Perwujudan.....	76
BAB III VISUALISASI KARYA	
A. Pembuatan Pola.....	77
B. Memindahkan Pola Kekulit.....	78
C. Memotong Kulit Berdasarkan Pola.....	78
D. Membasahi Kulit Dengan Sponge	79
E. Menyalin Ornamaen Kekulit.....	79
F. Menyayat Kulit yang Berornamen dengan <i>Swivel Knife</i>	80
G. Menstampel Ornamen pada Kulit	80

H. Pewarnaan	81
I. Mengamplas Kulit Bagian Belakang	82
J. Memasang Aksesoris	82
K. Menjahit	83
L. Finishing	87
BAB IV HASIL KARYA	
A. <i>Shoulder Bag</i>	90
1. <i>Shoulder Bag 1 Peacock Bud Feather</i> (Pebuf).....	90
2. <i>Shoulder Bag 2 Feather Attack</i> (Fetta)	92
3. <i>Shoulder Bag 3 Musing of Peacock Feathers</i> (Mupfe).....	94
4. <i>shoulder Bag 4 The Eyes</i>	96
B. <i>saddle bag</i>	98
1. <i>Saddle Bag 1 Feather Achievement</i> (Fea)	98
2. <i>Saddle Bag 2 The Flock</i>	100
3. <i>Saddle Bag 3 Home</i>	102
C. <i>Messenger Bag Crowd of Feathers</i>	104
D. <i>Backpack Choppy</i>	106
BAB V PENUTUP	109
DAFTAR PUSTAKA	111

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Anggaran dana
- Lampiran 2 : Sket alternatif
- Lampiran 3 : Sket terpilih
- Lampiran 4 : Gambar kerja
- Lampiran 5 : Gambar ornamen

BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN TAS KULIT WANITA

**OlehNova Mardiaty
NIM 13207241060**

ABSTRAK

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perancangan hingga terwujudnya tas kulit untuk wanita dengan penambahan ornamen bulu burung merak yang digunakan dalam acara formal maupun nonformal.

Penciptaan karya kriya kulit tas wanita dengan ornamen bulu burung merak ini berpedoman pada pendapatnya Gustami tentang tahapan penciptaan, yakni eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi yang dilakukan berupa studi pustaka, observasi dan wawancara. Tahap perancangan berupa pembuatan sket alternatif, sket terpilih, gambar kerja dan gambar ornamen. Tahap yang terakhir adalah tahap perwujudan, dalam tahapan ini dilakukan proses pembuatan karya.

Hasil pembuatan karya berjumlah Sembilan tas dengan empat tas berjenis *shoulder bag*, tiga tas berjenis *saddle bag*, satu tas berjenis *backpack*, dan satu tas lagi berjenis *messenger bag*. Hasil karya tersebut diantaranya: 1) *Peacock Bud Feather* (Pebuf), 2) *Feather Attack* (Fetta), 3) *Musing of Peacock Feathers* (Mupfe), 4) *The Eyes*, 5) *Feather Achievement* (Fea), 6) *The Flock*, 7) *Home*, 8) *Crowd of Feathers*, 9) *Choppy*.

Kata kunci: tas wanita, motif bulu burung merak, kriya kulit, *carving*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kulit merupakan salah satu material tekstil yang sangat diminati oleh konsumen, karena karakteristiknya yang unik dan khas, serta sifatnya yang tahan lama dan kesan eksklusif yang dimunculkan dari material ini. Menurut Marcelina (2012: 1), material kulit sudah digunakan oleh manusia sekitar tujuh ribu tahun yang dan digunakan untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, seperti pakaian, alas kaki, wadah minuman, dan lai-lain. Produk-produk yang terbuat dari kulit senantiasa diminati dari waktu ke waktu. Produk-produk *fashion* bermaterial kulit semakin menjamur di mana-mana, tidak terkecuali di Indonesia. Kini, penggunaan material kulit menjadi bagian dari kebutuhan penampilan untuk menunjang gaya dandanan manusia.

Salah satu produk kulit yang termasuk dalam kebutuhan penampilan saat ini yaitu produk tas kulit. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1636) tas adalah kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu. Tas merupakan perlengkapan keseharian manusia pada saat beraktivitas. Dikatakan perlengkapan manusia karena fungsi tas sendiri adalah sebagai tempat untuk meletakkan barang-barang yang diperlukan manusia saat melakukan aktivitas di luar rumah.

Pengolahan material kulit termasuk dalam bagian proses berkarya kriya kulit. Kriya kulit merupakan salah satu bentuk kerajinan yang menjadikan material kulit

sebagai bahan utama dalam proses pengerjaannya. Menurut Palgunadi (2007: 23), istilah kriya merupakan terjemahan dari *craft* (Inggris). Sedangkan dalam bahasa Indonesia sendiri berasal dari bahasa jawa “kriya”, yang memiliki arti pekerjaan, hasil pekerjaan tangan, atau suatu benda yang dihasilkan dari keterampilan pekerjaan tangan yang dilandasi kehalusan rasa.

Karya kriya kulit akan terkesan memiliki nilai lebih adalah dengan menambahkan unsur ornamen di dalamnya, yaitu menggunakan teknik *carving*. Tentu saja produk kulit dengan unsur ornamen akan lebih memikat minat masyarakat dan juga memperluas pandangan masyarakat kita mengenai produk kriya khususnya kulit. Di Nusantara sendiri produk kulit dengan aksen ornamen masih sangat minim bahkan bisa dikatakan langka. Langka dalam arti pengarajinnya yang masih sedikit dalam mengembangkan produk kriya kulit dengan penambahan ornamen yang berfungsi sebagai penambah keindahan produk ini.

Penambahan ornamen pada kulit bisa menggunakan berbagai jenis keteknikan. Ada teknik yang mengacu pada *handmade* (buatan tangan) dan ada teknik yang menggunakan mesin. Pada proses pembuatan karya kriya kulit tas ini, dipilih keteknikan yang memunculkan ornamen pada kulit dengan teknik manual yang dikerjakan tangan. Teknik tersebut disebut dengan teknik *carving*. Penggunaan teknik *carving* bertujuan untuk membuat ornamen tampak timbul.

Ornamen yang diterapkan bisa berupa apa saja yang sesuai dengan karya nantinya. Ornamen, pada awalnya berisi tentang unsur-unsur pendukung berupa garis, seperti garis lurus, garis patah, garis miring, garis sejajar, garis lengkung, lingkaran,

dan lain sebagainya. Kemudian ornamen-ornamen tersebut mulai berkembang ke bentuk-bentuk yang beraneka ragam. Kemudian dalam penggunaannya, ornamen bisa berupa satu motif, dua motif atau lebih, pengulangan motif, kombinasi motif atau bahkan motif yang distilisasikan. Untuk saat ini, pengambilan motif sudah semakin berkembang. Seperti menggunakan ornamen dengan motif hewan atau bagian dari tubuh hewan tersebut. Selain menambahkan ornamen pada karya kriya kulit tas ini, teknik yang digunakan juga menentukan keindahan dari ornamen yang dibuat nantinya.

Menggunakan motif hewan atau bagian dari hewan tersebut sudah tidak asing lagi untuk masyarakat saat ini. Menggunakan motif dari hewan yang terkenal akan meningkatkan daya tarik konsumen mengenai produk ini. Seperti hewan yang diagungkan di India dan dianggap suci, yaitu burung merak. Selain itu burung merak juga memiliki makna sebagai keindahan dan penghias (Williams, 2013: 7). Burung merak dengan keindahan bulunya yang menarik, terlihat dari ekor burung merak jantan. Burung merak jantan adalah burung yang sangat indah dengan warna yang cerah dan penampilan yang menyolok. Terdiri dari warna biru, hijau, dan warna emas dan terbentang sepanjang sekitar 1,5 meter, burung merak jantan biasanya menggunakan bulunya untuk menarik perhatian burung merak betina pada musim kawin. Burung merak jantan mempunyai bulu ekor indah yang sangatlah panjang serta lebar. Ekor indah ini digunakan untuk menarik burung merak betina. Waktu menari, burung merak jantan dapat meningkatkan ekornya seperti kipas besar yang sangatlah indah. Fungsi utama bulu merak pada ekor si jantan adalah untuk menarik

lawan jenis ketika musim kawin datang. Bulu tersebut akan dimainkan seolah-olah sedang menari. Fungsi lainnya adalah untuk mengelabui predator. Bulu burung merak saat mengembang akan mengeluarkan motif totol-totol seperti puluhan bola mata. Predator yang akan memangsa burung merak akan terkelabui seolah-olah predator tersebut sedang menghadapi puluhan pasang mata hewan, terlihat seperti akan diserang oleh sekawanan mangsanya. Sedangkan fungsi yang terakhir adalah sebagai bentuk kewibawaan atau kekuasaan bagi burung merak jantan. Semakin lebar dan cantik ekor burung merak, maka akan semakin terlihat anggun dari burung merak jantan lainnya, serta menjadikannya penguasa.

Selanjutnya, mengetahui keindahan bulu burung merak tersebut, penulis akan menerapkan motif bulu burung merak sebagai sumber inspirasi penciptaan karya kriya kulit tas wanita. Pembuatan karya ini di tujukan pada tas wanita karena sesuai dengan hasil penelitian bahwa burung merak betina sangat menyukai bulu burung merak jantan. Maka dari itu motif bulu burung merak cocok digunakan sebagai penarik minat para wanita. Motif ini akan dikembangkan pada berbagai jenis tas wanita sesuai dengan *fashion* saat ini yang tentunya banyak diminati para wanita saat ini. Dengan menggunakan motif bulu burung merak ini, selain untuk *fashion* diharapkan juga bisa lebih mengangkat dan lebih mempolarkan lagi burung merak. Mengenai menjaga apa yang ada dan jangan sampai punah. Sehingga untuk masa depan masih ada yang bisa melihat burung merak ini.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, Tugas Akhir Karya Seni ini difokuskan pada perancangan tas berbahan kulit untuk wanita dengan ornamen bulu burung merak.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan pembuatan Tugas Akhir Karya Seni ini adalah merancang hingga mewujudkan tas kulit untuk wanita dengan ornamen bulu burung merak serta mendeskripsikan prosesnya.

D. Manfaat

Manfaat yang bisa diambil dari perancangan bulu burung merak sebagai ornamen dalam penciptaan karya kriya kulit tas dengan menggunakan teknik *carving* ini meliputi:

1. Manfaat untuk mahasiswa

Perancangan karya kriya kulit ini diharapkan menambah referensi mahasiswa mengenai model produk kulit beserta ornamennya dan juga keteknikan yang digunakan. Selain itu, perancangan ini dimaksudkan untuk semakin memacu kreatifitas mahasiswa dalam keteknikan maupun pemikiran desain kriya kulit. Adapun manfaat lainnya yaitu untuk bisa mengembangkan motif-motif yang ada dilingkungan sekitar khususnya yang diadaptasi dari objek yang dikhawatirkan akan punah, dan diangkat menjadi ornamen yang menarik. sehingga selain mengembangkan model *fashion* dan keteknikan yang digunakan, juga bisa menjadi sarana kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

2. Manfaat untuk lembaga

Dari perancangan bulu burung merak sebagai ornamen dalam pembuatan karya kriya kulit ini bagi lembaga adalah sebagai salah satu referensi dan acuan mengenai motif ornamen, desain karya, keteknikan kulit yang masih jarang digunakan yang nantinya juga menjadi salah satu koleksi dari lembaga.

3. Manfaat untuk masyarakat

Perancangan karya kriya kulit ini dapat dijadikan wawasan untuk masyarakat mengenai keteknikan yang diterapkan pada kriya kulit. Selain itu juga dapat menyadarkan masyarakat mengenai pentingnya menghargai kehidupan terhadap lingkungan sekitar melalui ornamen yang ditampilkan pada karya ini. Dikemudian hari diharapkan motif dari bulu burung merak ini akan semakin di minati dan dapat diaplikasikan pada karya kriya lainnya.

BAB II

METODE PENCIPTAAN

Pendekatan dalam penciptaan produk kriya kulit “Motif Bulu Burung Merak sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Karya Kriya Kulit” mengacu pada pendapat Gustami (2007: 329), mengenai metode penciptaan karya seni yang meliputi tiga proses penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

A. Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi masalah dan perumusan masalah. Hal ini meliputi penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi. Di samping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan kesimpulan penting mengenai konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan (Gustami, 2007: 329).

Dalam tahap eksplorasi ini, pengumpulan data dilakukan dalam bentuk studi pustaka, pencarian informasi melalui internet, dan observasi langsung ke Gembira Loka Zoo, Yogyakarta. Studi pustaka yang dimaksud adalah mempelajari segala hal yang berhubungan dengan proses penciptaan karya kriya kulit ini. Studi pustaka dalam Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini yaitu: a) Burung Merak; b) Kriya Kulit; c) Tas; d) Teknik *Carving*; e) Desain; f) Ornamen.

1. Burung Merak



Gambar 1. Burung Merak di Gembiraloka Zoo
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

Burung merak hijau (*Pavo Muticus*) merupakan jenis burung langka yang daerah persebaran alamnya di Indonesia terdapat di Pulau Jawa dan statusnya dilindungi oleh undang-undang. Perlindungan terhadap jenis burung merak hijau berdasarkan Keputusan Menteri Pertanian No.66/KPTS/Um/2/1973; Keputusan Menteri Kehutanan No.301/Kpts-II/1999 (Noerdjito dan Maryanto dalam Takandjandji dan Sawitri, 2010: 13). Keberadaan burung merak saat ini sudah sangat jarang bahkan mendekati kata punah. Hal ini disebabkan penangkapan hewan liar oleh manusia, yang mengincar bulu burung merak. Selain itu adanya penyusutan konversi lahan dan rusaknya habitat juga turut mempengaruhi langkanya burung merak ini.



Gambar 2. Burung Merak Jantan Tampak Belakang
(Sumber: <http://www.erabaru.net/wp-content/uploads/2017/06/burung-merak-1.jpg> diakses pada 3 Juli 2017)



Gambar 3. Burung Merak Mengembangkan Ekornya
(Sumber: <http://www.erabaru.net/wp-content/uploads/2017/06/burung-merak-4.jpg> diakses pada 3 Juli 2017)

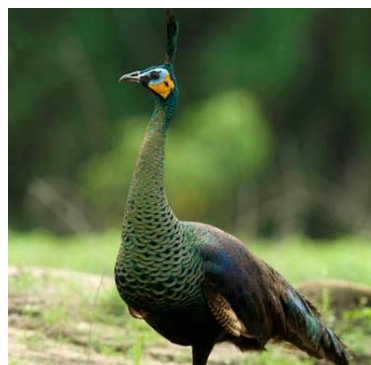
Menurut Strange (2001: 88) dalam bukunya yang berjudul “a Photographic Guide to the Birds of Indonesia” menyatakan:

Peacock found on Java, mainly in the protected areas of ujung Kulon (west Java) and Baluran National Parks (east Java). Here it can be found along forest edges and in dry savanna types of woodlands. Generally shy, but can be seen well in the evenings, when small groups roost low in trees. Much reduced throughout its fragmented range due to hunting and habitat loss.

Dari pernyataan Strange di atas mengartikan bahwa burung Merak awalnya ditemukan di Pulau Jawa, khususnya di area yang terlindungi seperti di Ujung

Kulon (Jawa Barat) dan Taman Nasional Baluran (Jawa Timur). Burung Merak biasanya bisa ditemukan sepanjang tepian hutan dan di daerah bertipe padang rumput. Burung Merak umumnya bersifat pemalu, dan menampakkan diri dengan jelas pada sore hari, ketika sedang membentuk kelompok kecil yang bertengger di pohon. Jumlah Burung Merak terus mengalami penurunan diakibatkan oleh rusaknya habitat mereka, dan perburuan liar.

Dalam litterature yang berasal dari Jerussalem, burung merak memiliki makna menghiasi, dan keindahan (Williams, 2013: 7). Burung merak merupakan hewan asli India dan Asia Tenggara. Dan hanya ada dua spesies burung merak di dunia. Burung merak jantan adalah burung yang sangat indah dengan warna yang cerah dan penampilan yang menyolok. Bagian yang sangat menakjubkan dari seekor burung merak adalah ekornya. Itu adalah campuran warna biru, hijau, dan warna emas dan terbentang sepanjang sekitar 1,5 meter. Satu dari pemandangan paling menarik yang ditampilkan oleh jenis burung adalah bahwa burung merak jantan menampilkan bulunya yang menawan sepanjang musim kawin. Burung merak betina lebih kecil, langsing, dan sangat pendiam.



Gambar 4. Burung Merak Betina

(Sumber: [http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-9s39gLrpL_k/Uig8ILVi01I/AAAAAAAAAYM/3YRci519MVc/s640/Merak+hijau+betina.jpg)

[9s39gLrpL_k/Uig8ILVi01I/AAAAAAAAAYM/3YRci519MVc/s640/Merak+hijau+betina.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-9s39gLrpL_k/Uig8ILVi01I/AAAAAAAAAYM/3YRci519MVc/s640/Merak+hijau+betina.jpg) diakses pada 3 Juli 2017)

Burung merak betina tidak mempunyai ekor dan hanya memiliki kepala pendek dengan warna yang membosankan. Biasanya burung merak betina menelurkan sepuluh telur berwarna coklat kotor. Burung meraka adalah burung kebangsaan India, dan di banyak negara dia dianggap sebagai burung suci. Namun, banyak dari mereka yang diburu karena bulu mereka yang indah dan juga bagian lainnya. Pada musim hujan, burung merak terlihat mempertunjukkan keindahan bulunya. Ada banyak fakta menarik tentang hal ini. Pertama, burung merak jantan melakukan hal itu hanya untuk memikat dan merayu burung merak betina. Burung meraka betina tidak memiliki bulu yang indah seperti ini. Burung merak jantan kemudian menari dan meyakinkan burung merak betina bahwa dia burung yang sangat tampan. Bulu yang indah itu mulai dari bagian bawah sampai ujungnya. Ekor berada di belakangnya dan berfungsi sebagai penyokong. Burung merak jantan mempertunjukkan bulunya yang idah kebanyakan di musim hujan yang juga merupakan musim kawin mereka. Burung merak biasanya ditemukan di India dan Asia Tenggara. Di India, burung merak dijadikan burung nasional dan diperlakukan dengan baik.

2. Kriya Kulit

Meneurut Palgunadi (2007: 23), istilah kriya merupakan terjemahan dari *craft* (Inggris). Sedangkan dalam bahasa Indonesia sendiri berasal dari bahasa jawa “kriya”, yang memiliki arti pekerjaan, hasil pekerjaan tangan, atau suatu benda yang dihasilkan dari keterampilan pekerjaan tangan yang dilandasi kehalusan rasa. Sebagai sebuah karakter budaya bangsa yang juga menggali

sumber daya alam dan dipadu dengan sumber daya manusia maka seni kriya memiliki aspek etnisitas yang mampu memberikan nilai manfaat dan karakter bangsa.

Data arkeologi di Indonesia berkaitan dengan kriya dapat diperoleh dari berbagai sumber. Salah satu sumber utama arkeologi yang berkaitan dengan kriya di Indonesia adalah artefak, yaitu data berupa benda-benda budaya tinggalan dari masa lampau, dari kapak batu hingga benda heraldika dan mata uang. Beragam bahan dipergunakan untuk membuat kriya, meskipun yang selamat sampai masa kini tinggal kriya dengan bahan awet seperti kayu, logam, atau gerabah terutama pada masa-masa yang lebih awal. Kriya sebagai seni tradisi selain mengungkapkan seni, dapat pula digunakan untuk mengkaji nilai-nilai filosofis yang dikandungnya.

Kriya (desain kriya) sebagaimana telah disinggung di atas bahwa disatu sisi desain kriya memiliki kecenderungan ke arah pengembangan industri kecil yang bertujuan memproduksi produk-produk kriya (produk fungsional), sedangkan sisi lain seni kriya memiliki kecenderungan sebagai wahana untuk pengembangan estetis dan ekspresi kreatif (seni). Sebagaimana halnya pengembangan kriya tradisional untuk disesuaikan dengan konsumen di luar negeri yang relatif mengikuti selera mereka yang telah memiliki standar kualitas tertentu. Peluang Indonesia dalam bidang seni kriya masih cukup kuat karena memiliki nilai kompetitif dan komparatif yang tinggi, Indonesia memiliki sumber daya alam (kayu, rotan, serat emas, perak, tembaga, tanah liat, batu, dan sebagainya). Sebagai bahan dan sumber daya budaya tradisioanal sebagai pengembangan

produk yang unik. Jadi dapat disepakati bersama bahwa seni kriya (desain kriya) adalah keahlian untuk mengolaborasi dari potensi sumber kearifan lokal melalui proses dan keterampilan tangan untuk menghasilkan nilai-nilai yang bermanfaat bagi masyarakat.

Dalam berkarya kriya, khususnya di Indonesia, ada beberapa bahan yang digunakan untuk menghasilkan karya kriya. Salah satunya adalah menggunakan bahan atau material kulit. Material kulit adalah salah satu material tertua yang dikenal manusia. Suardana (2008: 1) menyatakan bahwa dalam sejarah penggunaan kulit binatang sebagai bahan kerajinan, sudah digunakan sejak dahulu oleh nenek moyang kita, tetapi belum ada sumber yang pasti mengenai kapan kulit dijadikan barang kerajinan. Selain itu, Marcelina (2012: 1) mengemukakan bahwa sejak dahulu, manusia telah berusaha mengolah material kulit hewan menjadi barang-barang jadi yang dapat membantu memenuhi kebutuhan dasar manusia, seperti pakaian, alas kaki, wadah minuman, dan sebagainya.

Saraswati (1996: 3) berpendapat bahwa yang dimaksud dengan kulit ialah kulit binatang yang telah dijadikan atau diperindah serta diawetkan. Dalam sejarah seni dapat diketahui, bahwa kemungkinan-kemungkinan untuk menghias kulit telah ada sejak zaman silam. Sebelum zaman Kristus, di Mesir seni menghias kulit dengan menggunakan cap dan menekankan garis-garis pada kulit telah menduduki tempat terkemuka (penting). Mereka menggunakan cara mengempa (menindas) patron pada kulit yang telah dibasahi dengan bantuan cap hias atau juga dengan tangan memakai *penarik garis* atau pisau tulang yang tidak tajam. Dengan cara itu orang telah membuat susunan hiasan indah. Daya kontras pada

hiasan itu diperoleh dengan membuat goresan tipis atau menipiskan bagian-bagian lapisan atas dari kulit itu. Motif-motif penting yang dipakai ialah *rozzete*, daun-daun yang disusun simetris dan bentuk-bentuk geometris. Hiasan macam itu kini masih ditemukan dalam teknik sejenis di daerah luas di Afrika.

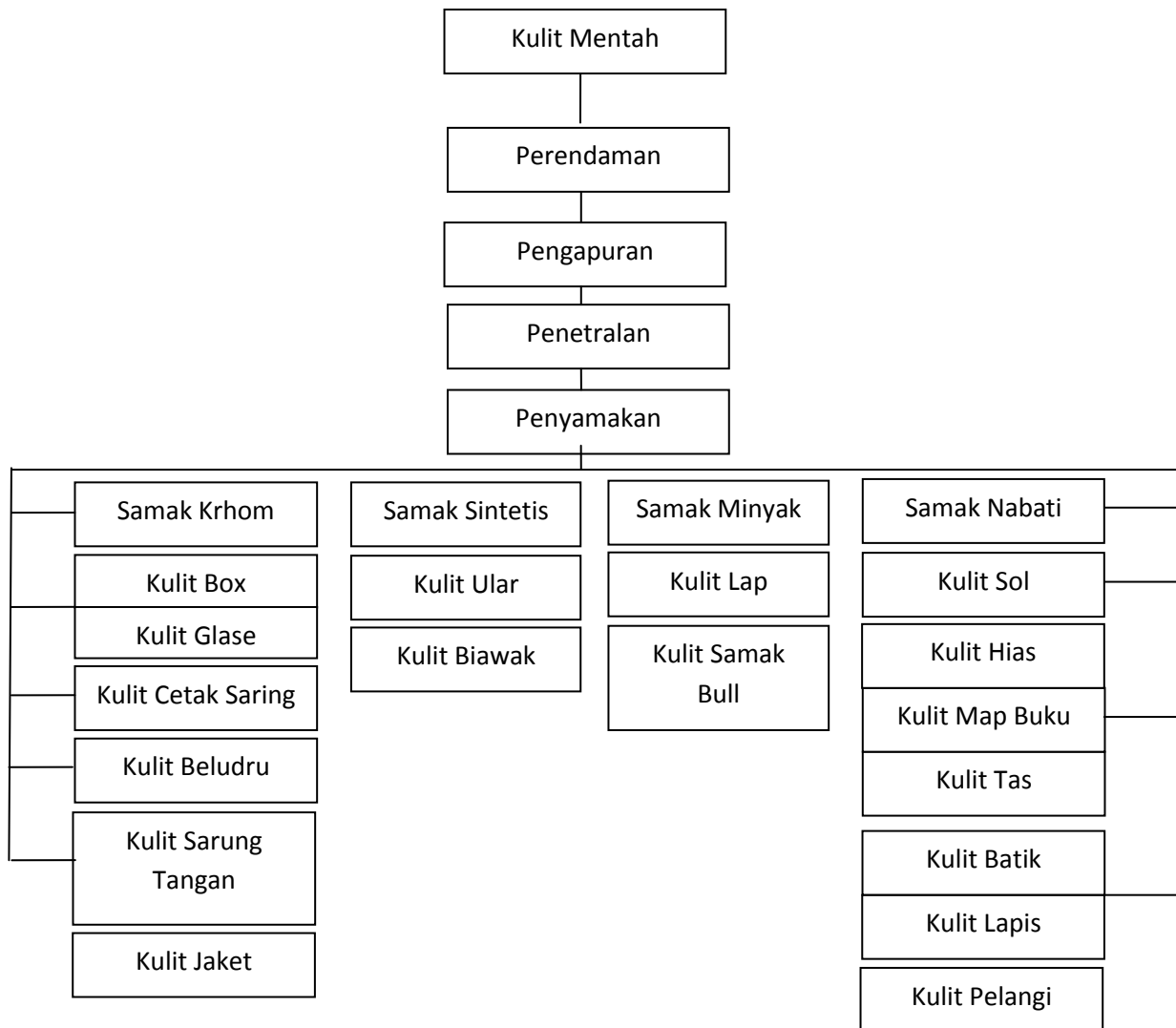
Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menghias kulit binatang sudah dipraktekkan sejak jaman dahulu sebelum adanya Kristus. Seperti halnya di Mesir yang menggunakan cara mengempa kulit adalah dengan menggunakan bantuan cap hias atau pisau tulang yang tajam. Cara ini diterapkan pada kulit yang basah. Saraswati (1996: 3) menambahkan bahwa:

Kulit yang digunakan untuk pekerjaan cap haruslah kulit yang sepenuhnya disamak secara nabati (bidang irisan berwarna coklat). Kulit yang disamak secara kimia dengan khrom dan bagian yang rata atau pemukaannya berwarna hijau ke-abu-abuan tidak cocok dipergunakan dalam pekerjaan cap. Kulit yang cocok untuk pekerjaan cap dinyatakan sebagai kulit berwarna putih. Kulit tersebut memiliki sifat-sifat khusus seperti, misalnya, mempunyai kadar lemak $\pm 8\%$; disamak secara nabati, mempunyai warna alami atau dicat dengan zat cairan tak berwarna yang bisa digunakan sebagai bahan dasar untuk pembuatan warna.

Dari pendapat Saraswati di atas dapat disimpulkan bahwa yang bisa digunakan dalam pekerjaan cap hanyalah kulit yang disamak secara nabati. Kulit tersebut berwarna putih yang memiliki sifat khusus seperti kadar lemak $\pm 8\%$, berwarna alami atau dicat menggunakan zat cair tak berwarna yang merupakan hasil dari penyamakan nabati.

Kulit hewan banyak terdapat di Indonesia, sehingga bahan baku dari negeri sendiri tidak akan kekurangan. Proses penyamakan atau pemasakan kulit merupakan proses yang menjadikan material kulit sebagai bahan jadi siap pakai.

Menurut Soedjono (1988: 8) adapun proses penyamakan kulit, secara skematis dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

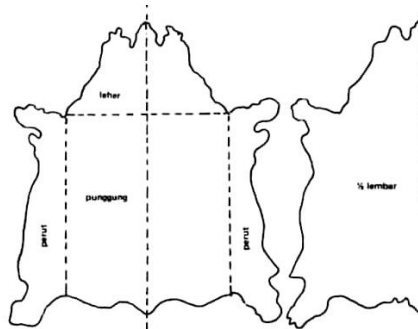


Gambar 5. Proses Penyamakan Kulit
(Sumber: Soedjono. 1988: 8)

Soedjono (1988: 9) mengemukakan bahwa:

Bahan kulit merupakan hasil alam, sehingga ukuran lebar, tebal, dan beratnya pun berbeda-beda. Bagian-bagian kulit pada punggung hewan adalah bagian yang terbaik untuk dijadikan bahan pembuatan barang kerajinan, karena serat-seratnya padat sehingga paling kuat. Kulit dari bagian lain, seperti bagian leher dan kepala, agak kendur.

Kesimpulan dari pernyataan Soedjono di atas adalah bagian kulit yang paling baik digunakan sebagai barang kerajinan terletak pada bagian punggung. Hal ini dikarenakan bagian punggung hewan memiliki serat-serat padat sehingga paling kuat.



Gambar 6. Bagiang-Bagian Kulit
(Sumber: Soedjono, 1988: 9)

Kita memilih bahan kulit yang hendak kita pakai itu sesuai dengan kebutuhan, barang apa yang hendak kita buat. Untuk bahan kulit yang akan dicap sebagai hiasan, sebaiknya kita pegunakan kulit sapi dengan samak nabati. Kulit ini bidang irisannya berwarna coklat, terang. Namun, apabila tanpa pengecapan, maka cukup digunakan bahan kulit hasil samak khrom yang warna bidang irisannya hijau kebau-abuan (Soedjono, 1988: 9).

Daftar bagian-bagian kulit hewan yang berguna sesuai dengan pendapat dari Soedjono (1988: 10), antara lain:

Bagian	Tebal	Kegunaan sebagai bahan pembuatan
Punggung atau inti lk $2\frac{1}{2}$ m ²	2 - $2\frac{1}{2}$ $2\frac{1}{2}$ - 3 3 - $3\frac{1}{2}$	Koper, tas kantor, tas wanita, dompet, sepatu sandal, ikat pinggang, perlengkapan ABRI, perlengkapan pramuka.
Leher lk 1 m ²	$1\frac{1}{2}$ - 2 $2\frac{1}{2}$ - 3 3 - 4	Map buku, tas sekolah, tas kantong, dompet, sepatu, sandal, ikat pinggang, pakaian kuda.
Perut lk 0,5-0,7 m ²	1 - $1\frac{1}{2}$ $1\frac{1}{2}$ - 2	Untuk bahan latihan kerajinan.

Setengah lembar kulit lk 2-2½ m²	1 - 1½ 1½ - 2	Tas kuliah, tas wanita, dompet, tempat kunci, sepatu, sandal, ikat pinggang.
----------------------------------	------------------	--

Tabel 1. Bagian-Bagian Kulit yang Berguna
(Sumber: Soedjono. 1988: 10)

Di samping hal di atas sebaiknya kita juga memilih kualitasnya. Kualitas nomor satu ialah kulit yang utuh tanpa cacat pada bagian-bagian tubuh hewan. Kualitas nomor dua ialah kulit yang asa cacatnya akibat luka-luka binatang atau serangga-serangga yang merusak kulit. juga kulit binatang yang bagian permukaan kasar. Bagian belakang kulit yang kasar berasal dari bekas daging, tidak ada kesalahan-kesalahannya. Kualitas nomor tiga ialah kulit hewan yang banyak sekali cacatnya, berlubang, bernoda, akibat penyakit hewan atau kurang baiknya pemeliharaan hewan pada waktu hidup.

Adapun jenis-jenis kulit sesuai dengan pendapat Soedjono (1998: 11) dalam bukunya yang berjudul “Berkreasi dengan Kulit” diantaranya:

a. Kulit kambing

Banyak terdapat di Indonesia dan digunakan sebagai bahan baku pembuatan barang kerajinan. Karena dikenal orang dan mudah dicari hasil samakannya di toko-toko, maka harganya pun agak murah. Ukurannya tidak terlalu lebar. Lembaran-lembarannya berukuran antar 5 – 10 kaki persegi (lk 28 x 28 cm). Hasil samakannya mengkilat, dapat berwarna. Meskipun demikian, kualitasnya berbeda-beda. Pengusaha suka menggunakannya, sebab juga mudah digarap.

b. Kulit domba

Tidak banyak berbeda dengan kulit kambing, hanya ukurannya agak kecil. Bentuknya memanjang. Juga di toko-toko kulit banyak dijual dalam aneka warna.

c. Kulit sapi

Kulit jenis ini banyak dibutuhkan para pengusaha industri kerajinan. Kepadatan kulitnya menyebabkan kuatnya bahan dan ukurannya lebih lebar, tebal, dan hasilnya lebih mengkilat. Dengan demikian harganya pun lebih mahal. Bagian dari tebal kulit dapat diperdagangkan tersendiri, seperti misalnya untuk bagian dalam pakaian yang tipis tetapi cukup kuat.

d. Kulit kerbau

Tidak berbeda dari kulit sapi, hanya agak tebal sedikit.

e. Kulit jenis hewan lain

Di samping kulit hewan-hewan ternak di atas, masih banyak lagi bahan kulit dari hewan-hewan lain. Seperti misalnya kulit babi hutan, ular, buaya, ikan, dll. Biasanya bahan kerajinan kulit yang mengutamakan segi kreativitas seninya daripada segi guna pakainya banyak menggunakan bahan ini. Misalnya untuk membuat kopiah dari kulit harimau, sepatu dari bahan kulit buaya, ikat pinggang dari kulit ular, dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena bahan ini jarang sekali terdapat di pasaran. Dengan sendirinya harganya pun mahal.

f. Kulit buatan

Kulit buatan ini berasal dari bahan kulit yang secara teknis diproses kembali menjadi bahan baku baru. Ini berasal dari sisa-sisa tebal kulit atau lapisan-lapisan dari kulit yang dipisahkan, kemudian dicampur dengan bahan lain, diolah menjadi bahan kulit buatan (*seude*). Harga pasarannya bahan ini agak lebih murah dibandingkan dengan bahan kulit yang asli.

Dari penjelasan Soedjono di atas mengenai jenis-jenis kulit, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis kulit yang sering digunakan yaitu jenis kulit kambing, domba, sapi, kerbau, kulit jenis hewan lain, dan kulit buatan.

Adapun menurut Marcelina (2012: 1) menyatakan bahwa:

Sesuai dengan jenis kulitnya, tahapan proses penyamakan bisa berbeda. Kulit dibagi atas 2 golongan yaitu *hide* (untuk kulit dari binatang besar seperti kulit sapi, kerbau, kuda, dan lain-lain) dan *skin* (untuk kulit domba, kambing, reptil dan lain-lain). Jenis zat penyamak yang digunakan mempengaruhi hasil akhir yang diperoleh. Penyamak nabati (*tannin*) memberikan warna coklat muda atau kemerahan, bersifat agak kaku tapi empuk, kurang tahan terhadap panas. Penyamak mineral paling umum menggunakan krom. Penyamakan krom menghasilkan kulit yang lebih lembut, dan lebih tahan terhadap panas. Lewat proses penyamakan, dilakukan proses pemeraman yaitu menumpuk atau menggantung kulit selama 1 (satu) malam dengan tujuan untuk menyempurnakan reaksi antara molekul bahan penyamak dengan kulit.

Dari pendapat Marcelina bisa disimpulkan bahwa kulit memiliki dua jenis golongan, *hide* dan *skin*. Dalam penyamakan kulit dibagi menjadi penyamakan secara nabati dengan menggunakan penyamak *tannin* dan penyamakan secara krom dengan menggunakan penyamak mineral krom.

3. Tas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1636) tas adalah kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu. Tas merupakan pelengkap keseharian manusia saat melakukan aktivitasnya. Dikatakan pelengkap karena manusia, baik tua maupun muda, anak-anak maupun dewasa, pria maupun wanita, menggunakan tas untuk meletakkan barang-barang yang diperlukan saat akan melakukan aktivitas di luar hunian.

Menurut Schaffer dan Saunders (2012: 84) dalam bukunya yang berjudul *Fashion Design Course: Accessories (Design Practice and Processes for Creating Hats, Bags, Shoes, and More)*, desain dari semua tas memiliki fungsi dan keunikan masing-masing. Dan berikut adalah semua tipe dari tas:

1. Laptop Bag (Tas Laptop)

The bag is similiar to a briefcase and is sometimes used interchangeably. a laptop bag is used to carry a laptop computer and has a handle, a shoulder strap, and any other computer attachments.

Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas, memiliki arti bahwa *Laptop Bag*, adalah sebuah tas yang mirip dengan tas kantor dan kadang-kadang digunakan secara bergantian. Tas Laptop digunakan untuk membawa sebuah laptop dan memiliki pegangan, tali bahu, dan tempat untuk pengisi baterai dan segala aksesoris tambahan lainnya.

2. Frame Clutch

A bag that has a metal oopening frame with a clasp. The bag portion can be made from a variety of materials and is meant to be held in the hand, usually for ovening use.

Dari penjelasan Schaffer dan Saunders di atas, dapat diartikan bahwa *Frame Clutch*, adalah sebuah tas yang memiliki sebuah bingkai pembuka dari logam dan sebuah gesper. Bagian tas dapat dibuat dari bahan yang bervariasi dan bertujuan untuk digenggam di tangan, biasanya untuk penggunaan malam hari.

3. *Duffle Bag*

Originally from the armed services, the duffle bag is round on both ends and shaped like a tube with two straps that can create a backpack.

Dari penjelasan yang disampaikan oleh Schaffer dan Saunders di atas mengemukakan bahwa *Duffle Bag*, awalnya digunakan untuk angkatan bersenjata, duffle bag berbentuk bulat pada kedua ujungnya dan berbentuk seperti tabung dengan dua tali yang dapat membuat sebuah ransel. Kantung paling depan pada umumnya digunakan untuk barang-barang penting.

4. *Barrel Bag*

The bag is the same shape as a duffle bag but is a smaller piece of luggage or handbag.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas menjelaskan bahwa *Barrel Bag*, tas ini sama bentuknya dengan duffle bag tetapi dengan kapasitas yang lebih kecil. Dua tali melingkari tas agar terlihat seimbang.

5. *Bum Bag*

Despite the negative connotations of the 1980s version of the bum bag, the bag is popularly worn by athletes and travellers. The bum bag is a small bag that fits around the waist.

Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas mengartikan bahwa *Bum Bag*, meskipun memiliki konotasi negatif tas tahun

1960an, tas ini populer digunakan oleh para atlet dan traveler. *Bum bag* adalah tas kecil yang melingkar dengan pas di pinggang.

6. *Shoulder Bag*

Any bag that hangs from the shoulder under the arm. shoulder bags are usually small.

Dari pengertian yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas menjelaskan bahwa *Shoulder Bag*, adalah segala tas yang menggantung dari bahu di bawah lengan. *Shoulder bag* biasanya berukuran kecil, menggunakan jahitan “X” yang diperkuat untuk daya tahan.

7. *Gladstone/Doctor Bag*

The contemporary version of a 19th-and early 20th-century doctor bag. The bag has a short handle, rigid clasp or buckles opening and a oft but durable pouch bag often reinforced with flaps.

Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas dapat diartikan bahwa bahwa *Gladstone/Doctor Bag*, versi kontemporer abad 19 dan awal abad 20 dari tas dokter. Tas yang memiliki pegangan pendek, *clasp* atau *buckle* pembuka yang kaku, dan sebuah kantong yang lembut tapi tahan lama yang biasanya diperkuat dengan *flaps*.

8. *Backpack*

A bag that is worn on the back with two shoulder straps. The backpack can be utilitarian, used for hiking (also called a frame pack) or decorative, as in the Prada bag. The backpack is a ubiquitous bag for collage students.

Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas dapat diartikan bahwa *Bakpack*, sebuah tas yang dipakai di punggung dengan dua tali bahu dengan pembuka/penutup atas menggunakan resleting atau ikatan tali. Sebuah *backpack* dapat menjadi serba guna, dapat digunakan untuk hiking (juga

disebut *frame pack*), atau tujuan dekoratif, seperti Prada Bag. *Backpack* adalah tas yang pada umumnya digunakan oleh pelajar.

9. Tote

The tote meant to be an easy-use bag that is worn on the shoulder, handheld or worn on the forearm. A tote usually has minimal opening hardware for easy access into the large compartments inside.

Dari pendapat Schaffer dan Saunders di atas dapat dijelaskan bahwa *Tote*, sebuah tote berarti sebuah tas yang mudah digunakan yang dipakai di bahu, digenggam, atau dipakai di lengan bawah. Sebuah tote biasanya memiliki pembuka minimalis untuk akses yang mudah ke kompartemen yang besar di dalamnya.

10. Kelly Bag

In 1956 Hermes began to call one of its bags a Kelly bag after the Princess of Monaco an Hollywood legend Grace Kelly. It now describes any version that has the distinctive shape, on top handle and the front clasp, even if not made by Hermes.

Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas berpendapat bahwa *Kelly Bag*, pada tahun 1956, Hermes mulai menyebut tas satu ini sebagai *Kelly Bag* yaitu ratu dari Monaco dan legenda Hollywood Grace Kelly. Saat ini, meskipun tidak dibuat oleh Hermes, tas yang memiliki bentuk khas dengan satu pegangan di atas dan *clasp* di depan ini tetap disebut *Kelly Bag*.

11. Clutch

The clutch is a small rectangular bag with no straps that is meant to be held in the hand or held under the arm against the body. The clutch is often considered an evening bag.

Dari keterangan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas dapat dijelaskan bahwa *Clutch*, adalah tas persegi panjang tanpa tali yang berarti

digunakan dengan cara digenggam atau dijepit di bawah lengan. *Clutch* biasanya dihubungkan dengan tas untuk malam hari.

12. *Toaster*

This bag has a flat bottom and a curves top. Very similar to a bowlinh bag, it hangs off the forearm or can be worn on the shoulder. The bag usually has a zipper opening between the straps running the length of the bag.

Dari keterangan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas mebgartikan bahwa *Toaster*, tas yang memiliki bagian dasar flat dan bagian atas yang melengkung. Sangat mirip dengan bowling bag, tas ini menggantung di lengan bawah atau dapat dipakai di bahu. Tas ini biasanya memiliki resleting pembuka yang memanjang sesuai panjang tas di antara dua talinya.

13. *Messenger Bag*

The bag is worn flat across the back and is used by bicycle messengers in major metropolitan areas because it does not interfere with movement. In fashion, messenger bags are used for much the same reason.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas menjelaskan bahwa *Messenger Bag*, tas yang dikenakan mendatar di punggung dan digunakan oleh pengendara sepeda di kota-kota besar karena tas ini tidak terpengaruh oleh gerakan pemakainya. Di dunia *fashion*, *messenger bag* juga digunakan dengan alasan yang sama.

14. *Boston/Hold-all/Weekender Bag*

A rectangular purse with two straps that is meant to be worn on the forearm or held in the hand. Some Boston bags have a slightly wider bottom than top, and the opening is usually zipped between the straps. Weekenders are large versions of the same bag.

Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas mengartikan bahwa *Boston/Hold-all/Weekender Bag*, tas persegi panjang dengan

dua tali yang berarti dikenakan di lengan bawah atau digenggam dengan tangan. Beberapa boston bag memiliki bagian bawah yang lebih lebar dari atasnya, dan pembukanya biasanya dari resleting yang terletak di antara dua talinya. Weekender adalah versi yang lebih besar dari *Boston bag*.

15. *Hobo Bag*

A hobo bag is usually slouchy with a scooped centre and one strap that can be worn on the shoulder or across the back. The name has stuck regardless of the negative connotations of the term "hobo".

Dari pendapat yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas menjelaskan bahwa *Hobo Bag*, biasanya berbentuk tidak rapi dengan bagian tengah berbentuk cekung dan satu tali yang dapat digunakan di bahu atau menyilang di punggung. Namanya terikat dengan konotasi negatif dari kata “hobo”.

16. *Bowling Bag*

A rigid bag that is wide the bottom and has a large arc opening at the top with two rigid straps. The bowling bag gets its name from the sport but is now used as a fashionable handbag.

Dari keterangan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas menjelaskan bahwa *Bowling Bag*, tas kaku yang lebar di bagian bawah dan memiliki pembuka besar di atasnya dengan dua tali kaku. *Bowling bag* mendapatkan namanya dari istilah olahraga tapi saat ini digunakan untuk alasan fashion.

17. *Bucket*

The name of bag suggests the shape. The bucket is a hand or shoulder bag that features a round bottom and an open top that has ties, buckles or poppers.

Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas mengartikan bahwa *Bucket*, namanya seperti bentuknya. *Bucket* adalah tas tangan atau bahu yang memiliki bagian bawah melingkar dan bagian atas terbuka yang dilengkapi tali ikat, *buckle*, atau *proper*.

18. *Shopper*

A large, rectangular double-handled bag that has an open top and large main compartment, perfect for shopping.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas mengartikan bahwa *Shopper*, tas besar berbentuk persegi panjang dengan sepasang pegangan yang memiliki bagian atas terbuka dan kompartemen utama yang besar, sangat cocok untuk berbelanja.

19. *Satchel*

Akin to a briefcase, satchels have a short handle and a flat rigid bottom but with a top opening, sometimes with a flap and buckles. Satchels are casual and can also be interchangeable with an overnight bag.

Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas menjelaskan bahwa *Satchel*, mirip dengan tas kantor, satchel memiliki pegangan pendek dan bagian bawah kaku tapi dengan pembuka atas, biasanya dengan tutup dan *buckles*. *Satchel* berbentuk kasual dan bisa dipakai bergantian dengan tas malam.

20. *Frame Bag*

A small, hard decorative bag used for eveningwear that is held in the hand and meant only for your keys and some lipstick.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh Schaffer dan Saunders di atas dapat diartikan bahwa *Frame Bag*, tas kecil dan dekoratif yang digunakan untuk

kegiatan malam hari yang digenggam di tangan, ditujukan untuk membawa berbagai kunci, dan beberapa lipstik atau alat rias.

4. Teknik *Carving*

Carving merupakan salah satu keteknikan dalam kriya kulit dengan bermacam-macam alat yang memiliki fungsi tersendiri. Penggunaan teknik *carving* bertujuan untuk memperindah kriya kulit dengan variasi dari ornamen yang ditampilkan. Saraswati (1996: 8) menjelaskan teknik *carving* pada kulit hanya dapat dikerjakan pada kulit yang disamak nabati (*vegetable tanned*). Selain itu dalam teknik *carving* ada dua komponen alat yang digunakan dalam pengerjaannya. Hal ini dikemukakan oleh Wijono dan Soedjono (1983: 14) bahwa ada dua komponen alat yang digunakan, yaitu komponen dasar yang terdiri dari landasan untuk bekerja (marmer), palu, pelobang kulit berukuran 2 mm dan 3 mm, jarum kulit, penarik garis dengan ujung yang tajam, batu asah, dan stempel dengan berbagai motif. Sedangkan komponen pembantu terdiri dari stempel hias bentuk-bentuk lain atau khusus, mistar baja, roda rader untuk menghias sisi tepi, pisau kulit, busa dan tempat air untuk membasahi kulit, serta alat-alat menggambar. Menurut Wijono dan Soedjono (1983: 14), langkah-langkah mengerjakan hiasan pada kulit adalah membasahi kulit, membuat gambar sketsa, menyetempel hiasan, menarik garis hiasan, menyetempel miring, dan mengecat atau mempernis.

a. Membasahi Kulit

Proses membasahi kulit merupakan proses untuk melunakkan kulit agar kulit mudah dibentuk. Proses pengerjaan kulit dapat dilakukan ketika warna kulit kembali ke warna semula.

b. Membuat Gambar

Membuat rencana gambar haruslah sesuai dengan ukuran sebenarnya. Pada pengerjaan menyetempel kulit, tidak perlu mencontoh gambar secara terperinci, cukup garis besarnya saja. Gambar yang sudah dibuat selanjutnya dipindahkan pada kertas kalkir dengan menggunakan pensil. Setelah itu gambar pada kertas kalkir dipindahkan ke kulit yang sudah dibasahi dengan cara menggambar kembali di atas kertas kalkir dengan menggunakan pena kosong.

c. Menyetempel Hiasan

Menyetempel hiasan kulit ada dua variasi yaitu menggunakan pukulan ringan atau keras dan menggunakan stempel secara tegak lurus atau miring.

d. Menarik Garis Hiasan

Untuk membuat garis hiasan atau ornamen pada kulit, telah dikembangkan pisau khusus untuk memotong atau membuat irisan ornamen pada kulit. Pisau khusus ini disebut dengan pisau penarik garis yang dapat diputar-putar. Dengan pisau khusus ini dapat menggunakan garis membengkok atau melengkung dengan cara memutar arah pisau tersebut pada saat digunakan. Saraswati (1996: 14) menyatakan bahwa ketebalan irisan yang ideal adalah setengah dari tebal kulit tersebut.

e. Menyetempel Miring

Menyetempel miring adalah proses menekan sisi keratan ke bawah dengan alat stempel miring. Hal ini akan membuat efek timbul pada ornamen. Bagian sisi yang tinggi dari stempel miring letaknya pada irisan kerat dan mengarah ke badan kita. Dalam memukul stempel dapat dilakukan dengan tempo dan kekuatan yang tetap dan cepat. Stempel miring sendiri berpindah-pindah pada bagian lain keratan.

f. Mengecat dan Mempernis

Pada saat mengecat kulit, hindari mengecat seluruh permukaan kulit karena akan menghilangkan keaslian kulit.

5. Desain

Secara etimologis kata “desain” berasal dari kata *designo* (Itali) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad 17, yang dipergunakan untuk membentuk *School of Design* tahun 1836. Makna tersebut dalam praktik sering dimaknai dengan kata *craft*, selanjutnya atas jasa Ruskin dan Morris (tokoh gerakan anti-industri di Inggris pada abad ke-19). Kata “desain” diberi bobot sebagai *art* dan *craft* yaitu paduan antara seni dan keterampilan (Ali Sulchan, 2011: 5).

Desain merupakan rancangan dari ekspresi seniman dalam berkarya yang memadukan berbagai elemen dan unsur yang saling mendukung. Sanyoto (2010: 263) menjelaskan mengenai bagian-bagian desain secara terperinci diantaranya:

a. Kesederhanaan (Simplicity)

Kesederhanaan merupakan kesan yang tidak lebih atau tidak kurang, melainkan sesuatu yang dikatakan “pas”.

b. Keselarasan/Irama (Ritme)

Keselaran merupakan kesan gerak yang diulang-ulang atau gerak yang mengalir, terkesan ajeg, teratur, terus-menerus. Ajeg sesungguhnya istilah dari bahasa Jawa yang memiliki arti terus-menerus dengan jarak, waktu, gerak yang sama.

c. Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan kemanunggalan yang menjadi satu unit utuh. Prinsip kesatuan adalah adanya keterhubungan antara unsur yang disusun. Jika salah satu atau beberapa unsur saling terhubung maka tercapailah suatu kesatuan. Hubungan dalam kesatuan adalah hubungan kesamaan, kemiripan, keselarasan, keterikatan, keterkaitan maupun kedekatan.

d. Keimbangan (Balance)

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang menuntut kepekaan perasaan terhadap hasil penataan unsur-unsur desain. Ketika membuat desain harus memiliki keseimbangan agar enak dilihat, terlihat tenang, tidak berat sebelah, tidak membuat gelisah, dan tidak menggelimbang.

Di dalam desain terdapat unsur-unsur lain yang berpengaruh dalam proses menciptakan suatu karya seni. Unsur- unsur tersebut menurut Sanyoto (2010: 8) adalah unsur bentuk, ukuran, bidang, warna dan tekstur.

1) Bentuk

Bentuk merupakan hasil pengembangan dari bidang. Misal sebuah bujursangkar dari enam sisi bidang yang disatukan.

2) Ukuran

Ukuran dalam desain merupakan sesuatu yang bersifat nisbi. Artinya, ukuran tersebut tidak memiliki nilai mutlak atau tetap, tetapi memiliki sifat yang menyesuaikan area dimana bentuk itu berada.

3) Bidang

Bidang adalah suatu area, suatu bentuk yang memiliki dimensi panjang dan lebar serta menutupi area.

4) Warna

Warna merupakan sifat dari pancaran cahaya. Secara subjektif warna merupakan bagian dari pengalaman indra penglihatan yang kemudian diterjemahkan oleh otak sebagai warna tertentu, dan dalam keadaan pemilik otak tidak buta warna.

5) Tekstur

Tekstur merupakan ciri khas suatu permukaan atau raut. Ketika tekstur bersifat teraba maka disebut tekstur raba karena dapat dirasakan oleh indra peraba. Ada pula yang bersifat visual atau tekstur yang tampak oleh mata. Secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan menjadi tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu dan tekstur semu.

6. Ornamen

Menurut Soepratno (1984: 11) ornamen berasal dari bahasa Yunani yaitu “*ornare*” yang dapat diartikan sebagai hiasan. Semula ornamen hanya berupa garis saja, kemudian menjadi berbagai bentuk dan bermacam corak. Ornamen sendiri terdiri dari berbagai motif dan motif-motif itulah yang menjadi hiasan pada benda yang ingin kita hias. Motif pada dasarnya terdiri dari motif geometris dan motif naturalis. Motif geometris adalah motif yang berupa garis lurus, garis patah patah, garis sejajar, lingkaran dan lain lain. Sedangkan motif naturalis berupa tumbuhan dan hewan. Tujuan pemberian ornamen pada suatu benda sendiri dimaksudkan untuk memperindah benda tersebut.

Soepratno (1986: 11) dalam bukunya yang berjudul “Ornamen Ukir Kayu”, menyatakan penerapan ornamen telah merasuk dalam berbagai sendi kehidupan, mencakup segala aspek kebutuhan hidup manusia, baik yang bersifat jasmaniah maupun rohaniah. Misalnya penerapan ornamen pada rumah tinggi, rumah ibadah, atau istana para raja, dan lain sebagainya. Pemanfaatan ornamen menunjukkan besarnya cita rasa estetik masyarakat dalam berolah seni, sehingga hal-hal yang dirasa indah dapat diungkapkan melalui media seni ornamen. Oleh karena itu muncullah berbagai macam bentuk, motif, dan pola dengan segala variasinya, sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Menurut Soepratno (1986: 11) semula ornamen hanya berupa motif garis-garis, namun pada penggunaannya kini motif ornamen terdiri dari:

1. Motif geometris berupa garis lurus, garis patah, garis sejajar, lingkaran dan sebagainya.

2. Motif naturalis berupa tumbuhan-tumbuhan, hewan dan sebagainya.

Ornamen adalah komponen produk seni yang dikembangkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Selain sebagai penghias, ornamen juga menambah nilai keindahan suatu barang sehingga lebih bagus dan menarik, akibatnya mempengaruhi pula dalam segi penghargaan, baik dari segi spiritual maupun segi material/finansialnya. Selain itu, dalam penggunaannya ornamen juga sering menerapkan nilai-nilai simbolik atau maksud-maksud tertentu yang ada hubungannya dengan pandangan hidup dari manusia atau penciptanya, sehingga suatu benda yang memiliki ornamen di dalamnya akan mempunyai arti lebih bermakna, disertai harapan-harapan yang tertentu pula. Sangat jelas bahwa ornamen berfungsi menghiasi suatu objek, sehingga ketika ornamen itu dilekatkan dan diletakkan pada suatu objek, maka akan menambah nilai benda yang dikenainya. Apakah akan menambah indah, antik, angker, cantik ataupun predikat lainnya, sesuai dengan bagaimana dan di mana ornamen itu harus dipergunakan. Dan sudah menjadi pengertian umum bahwa ornamen dapat menjadi suatu ciri khas dari kebudayaan, apakah dalam tingkat daerah, maupun yang lebih luas lagi.

B. Perancangan

Setelah melakukan eksplorasi, yaitu tahap mengumpulkan ide, selanjutnya adalah tahap perancangan. Tahap perancangan dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasannya dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pemilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya, Gustami (2007: 329).

Dalam tahap perancangan ada beberapa aspek yang meliputi, (1) aspek perancangan tas yang meliputi aspek fungsi, ergonomi, estetika, bahan, dan teknik; (2) aspek perancangan desain yang meliputi desain alternatif, desain terpilih, ornamen, dan gambar kerja; (3) aspek perencanaan alat dan bahan.

1. Aspek dalam Perancangan Tas

a. Aspek Fungsi

Seni kriya adalah seni yang menjadi bagian dari aktivitas manusia yang menghasilkan benda-benda pakai dan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan peralatan hidupnya (Soedarso dalam Kusmadi: diakses pada 18 Maret 2018). Setiap produk kriya harus memiliki nilai fungsi sesuai dengan kegunaan produk kriya tersebut nantinya. Fungsi tersebut dimunculkan untuk memecahkan masalah mengenai pengembangan produk yang sudah ada. Dalam penciptaan produk ini, penulis menciptakan produk yang memiliki nilai guna serta produk yang memiliki hiasan tambahan sebagai penarik perhatian (*point of interest*) dan memiliki kesan personal bagi pemiliknya karena dalam setiap produk memiliki keindahan sendiri-sendiri karena motifnya yang berbeda-beda.

b. Aspek Ergonomi

Istilah ergonomi berasal dari bahasa Latin “*Ergon*” (kerja) dan “*Nomos*” (hukum alam) yang dapat didefinisikan sebagai studi mengenai aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia beserta lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen dan desain/perancangan (Nurmianto, 2004: 1).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ergonomi merupakan ilmu yang berhubungan dengan tubuh manusia dan berhubungan dengan rasa kenyamanan serta keselamatan pada saat bekerja. Mempertimbangkan hal tersebut maka dalam proses pembuatan tas kulit ini diperhatikan juga kenyamanan tas saat dipakai, tidak melukai, dan disesuaikan panjang tali tas dengan tinggi badan.

c. Aspek Estetis

Estetika berasal kata Yunani “*aesthetis*” yang berarti penginderaan (*gewaarwording*) atau pengamatan (*waarneming*), Kuypers (1977: 251). Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa estetis berhubungan dengan mengamati sesuatu. Menurut Sahman (1993: 12), estetika digunakan oleh Alexander Baumgarten (1750) dalam cabang filsafat yang menempatkan keindahan dan seni sebagai objek telaahnya. Pada karya kriya kulit ini, memunculkan nilai estetis merupakan tambahan nilai untuk membuat karya ini semakin menarik berbeda dan memiliki ciri khasnya sendiri. Nilai keindahan ini dapat dimunculkan melalui motif, keteknikan, serta pewarnaan pada karya kriya kulit ini.

d. Aspek Bahan

Bahan merupakan salah satu penunjang keunggulan dalam karya kriya kulit ini. Penggunaan bahan yang berkualitas baik juga mempengaruhi hasil dari penerapan teknik yang digunakan. Semakin baik dan semakin berkualitas bahan yang digunakan, maka semakin menguntungkan dan memudahkan dalam menerapkan teknik *carving* ini. Dalam proses pembuatan karya kriya kulit ini

digunakan bahan kulit tersamak nabati yang bisa diterapkan dengan teknik *carving*. Bahan kulit yang digunakan dipilih dengan cermat supaya tidak banyak cacat pada permukaan kulitnya. Permukaan kulit yang halus dan rata merupakan bagian yang baik digunakan dalam keteknikan ini. Selain itu, ketebalan kulit juga mempengaruhi hasil jadi karya kriya kulit ini. Ketebalan kulit pada karya ini adalah kisaran 2mm-2,5mm.

e. Aspek Teknik

Teknik merupakan hal yang penting dalam mewujudkan suatu hasil akhir yang diinginkan. Untuk mencapai hasil akhir ini, dalam proses pembuatan karya kriya kulit digunakan teknik yang cocok dengan kulit tersamak nabati, yaitu teknik *carving*. Teknik ini berujuan untuk memunculkan motif yang akan diterapkan pada karya. *Carving* sendiri sendiri terdiri dari *embossing* dengan berbagai tekstur yang memiliki fungsinya tersendiri. Pemilihan teknik *carving* ini dapat memberikan kesan tegas dan berkarakter pada ornamen dan merupakan suatu ciri khas tersendiri dalam kriya kulit ini.

2. Perancangan Desain

Setelah mempertimbangkan berbagai aspek di atas, selanjutnya adalah mulai dengan perancangan desain. Rancangan dsain tersebut divisualisasikan dalam bentuk sketsa yang terdiri dari sketsa desain alternatif, desain terpilih, gambar ornamen, dan gambar kerja.

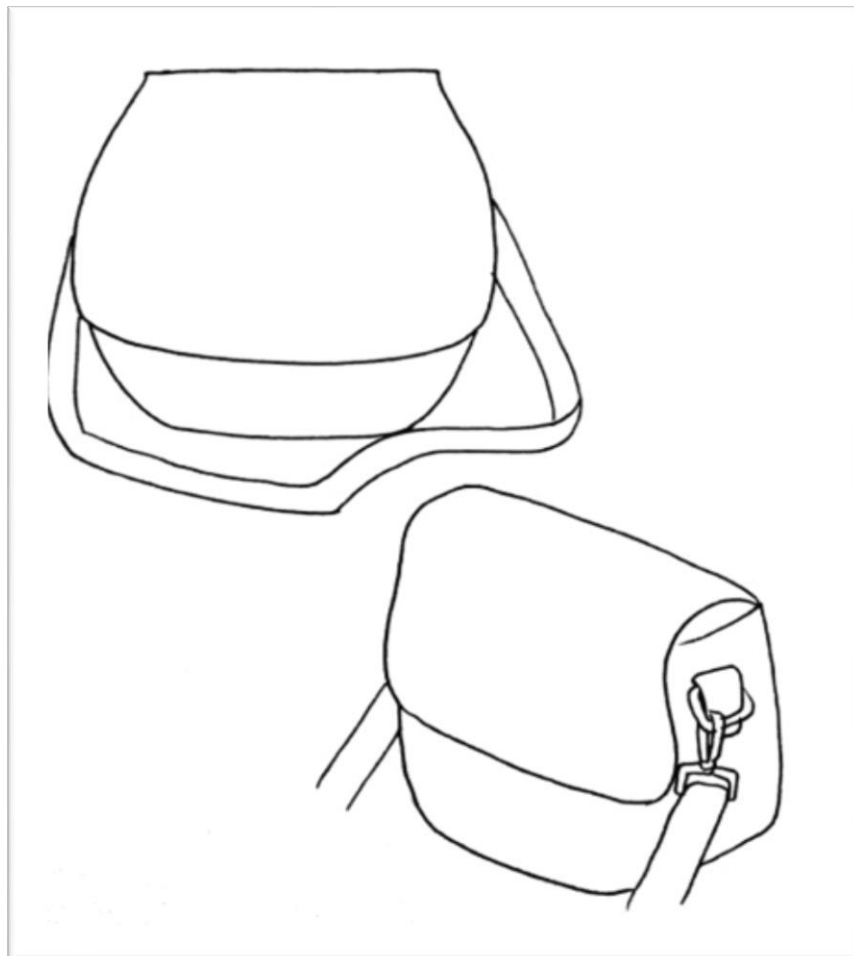
a. Pembuatan Desain Alternatif dan Desain Terpilih

Pembuatan desain alternatif berisi mengenai pembuatan desain pada tas. Keseluruhan sketsa yang dibuat yaitu 21 sket alternatif, dan antara satu karya

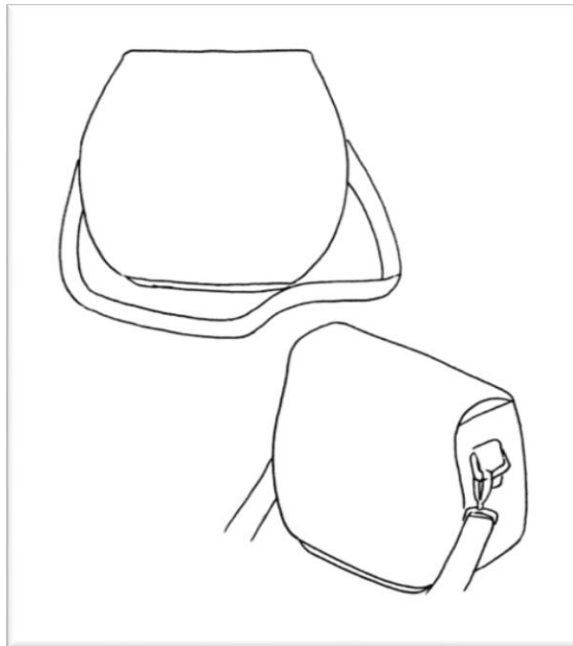
dengan karya lain dibuat berbeda agar terkesan lebih variatif. Sedangkan desain terpilih merupakan desain yang dipilih berdasarkan desain alternatif. Bisa dibilang merupakan desain terbaik dari desain alternatif yang akan direalisasikan.

1) Desain Alternatif

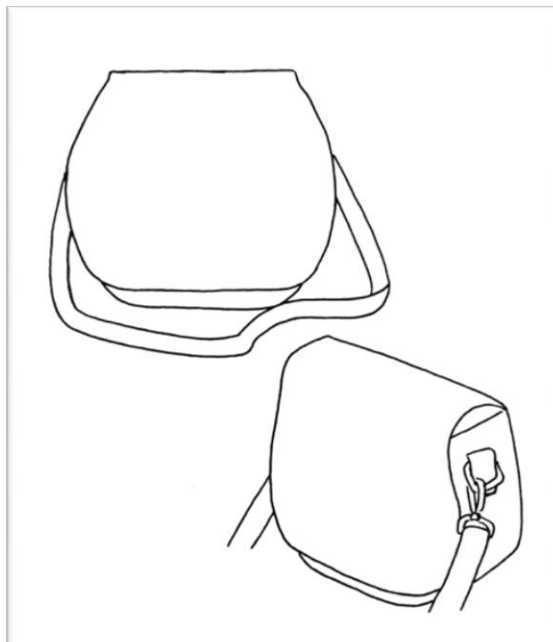
a) Saddle Bag



Gambar 7. Desain Alternatif *Saddle Bag* 1
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

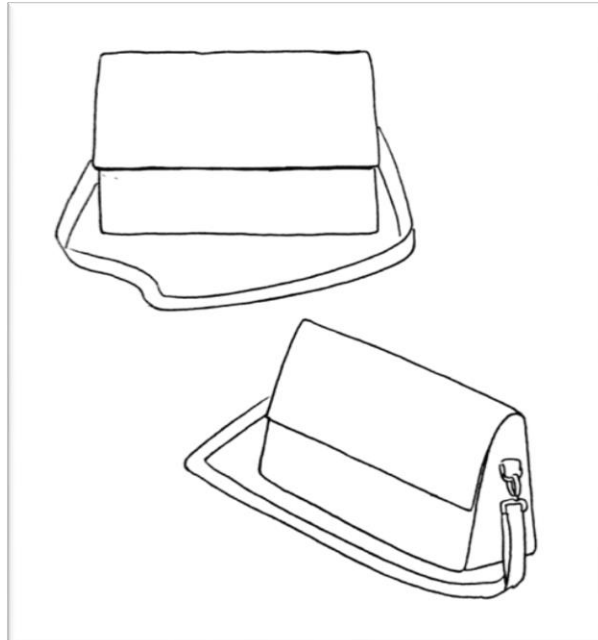


Gambar 8. Desain Alternatif *Saddle Bag* 2
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

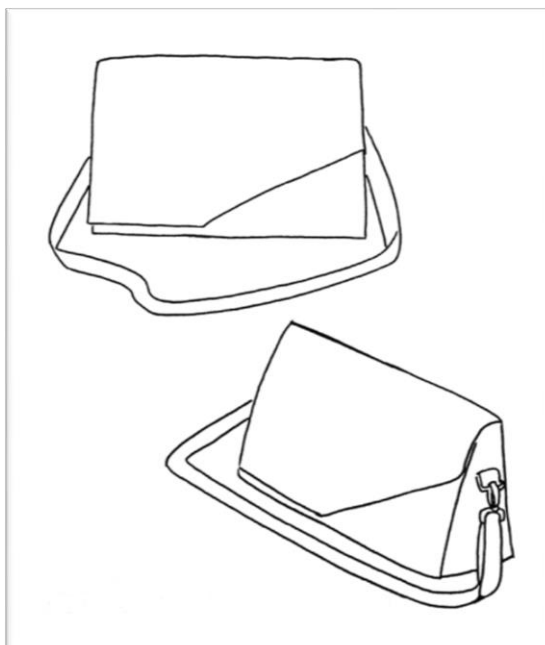


Gambar 9. Desain Alternatif *Saddle Bag* 3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

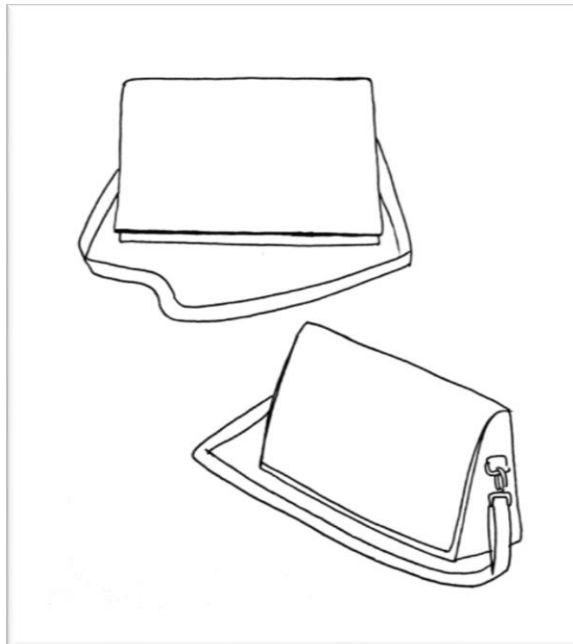
b) *Shouder Bag* 1



Gambar 10. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 1.1
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

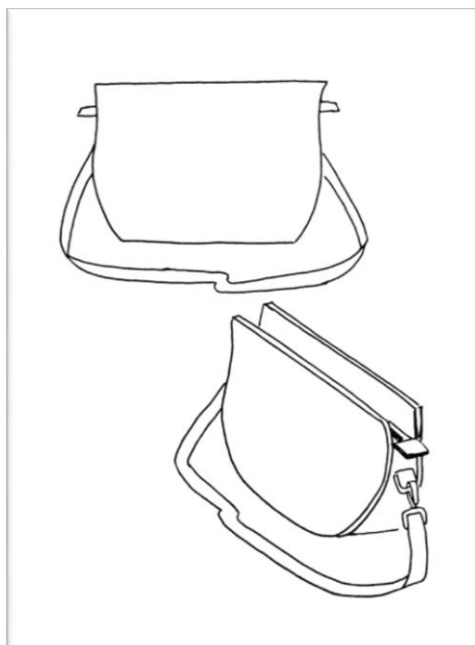


Gambar 11. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 1.2
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

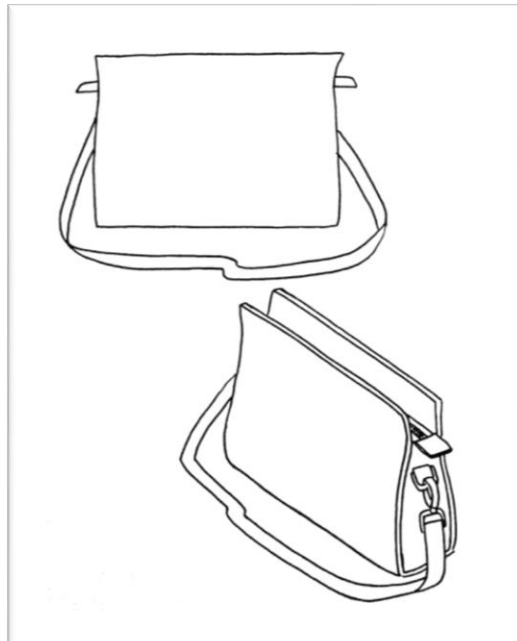


Gambar 12. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 1.3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

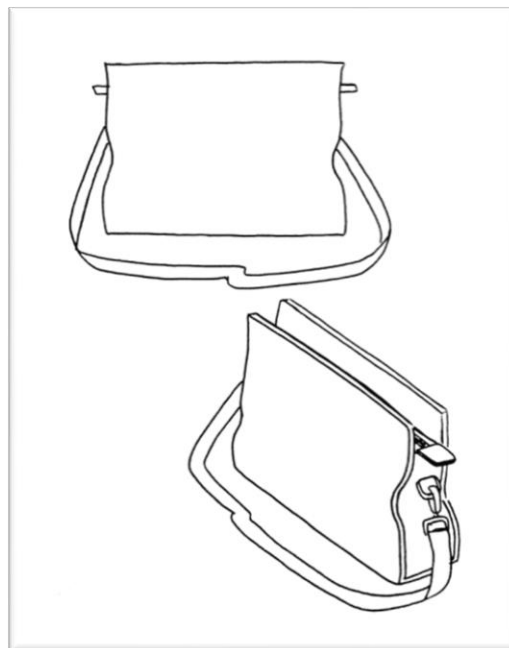
c) *Shoulder Bag* 2



Gambar 13. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 2.1
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

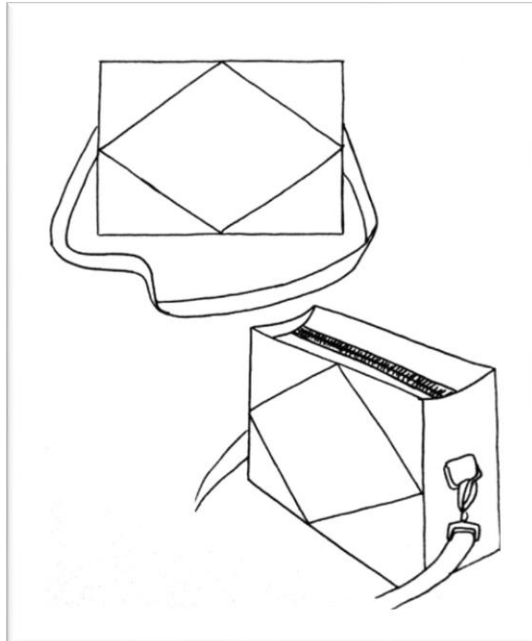


Gambar 14. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 2.2
(Dokumentasi Nova Mardiiati 2017)

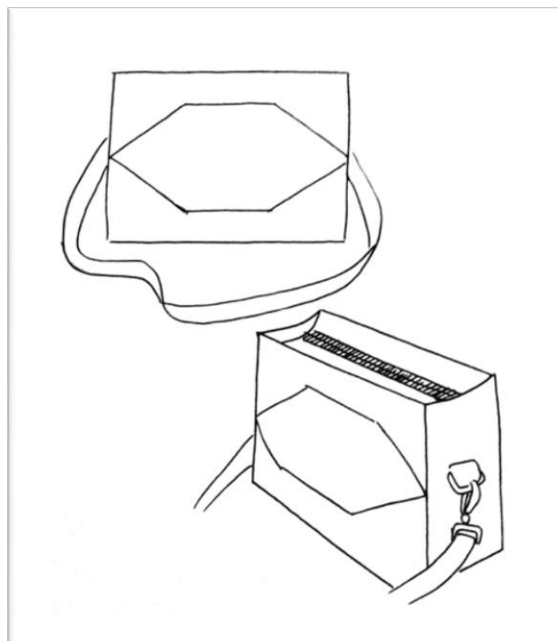


Gambar 15. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 2.3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

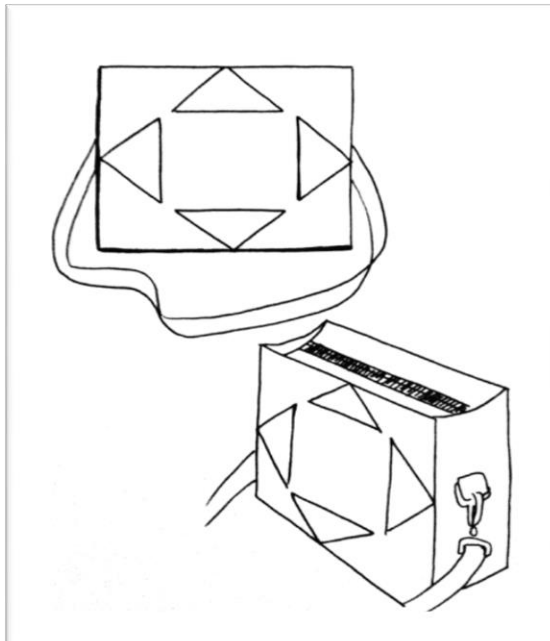
d) *Shoulder Bag 3*



Gambar 16. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 3.1
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

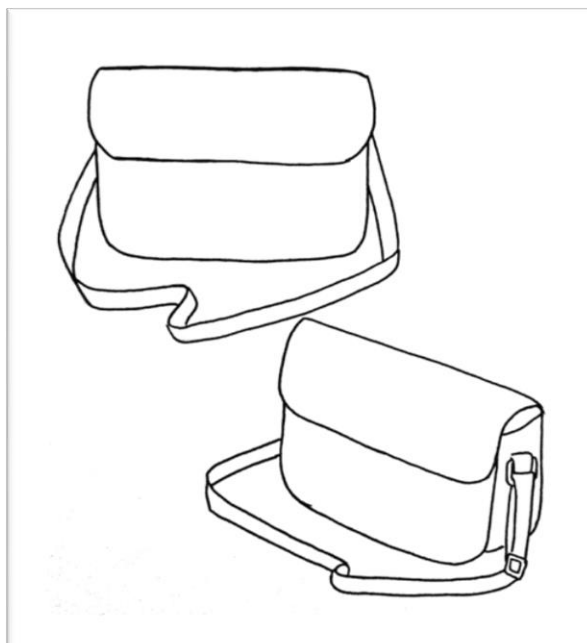


Gambar 17. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 3.2
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

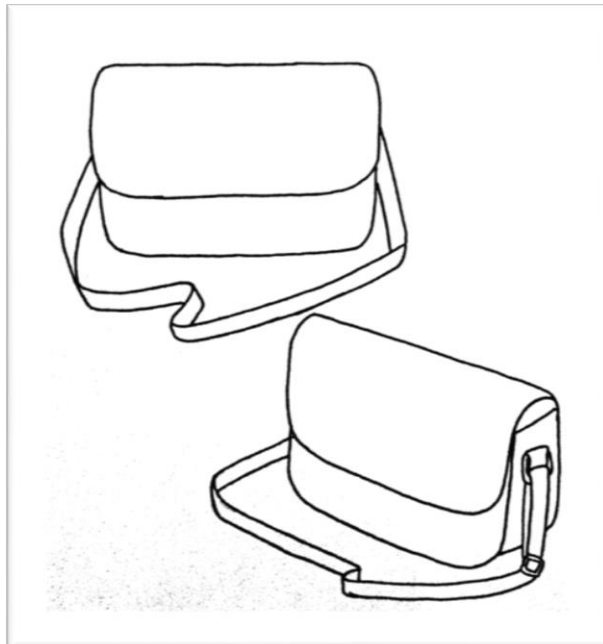


Gambar 18. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 3.3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

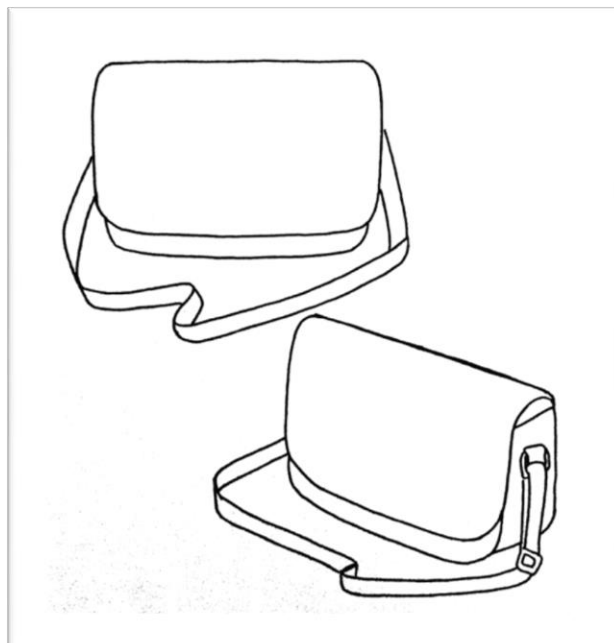
e) *Shoulder Bag* 4



Gambar 19. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 4.1
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

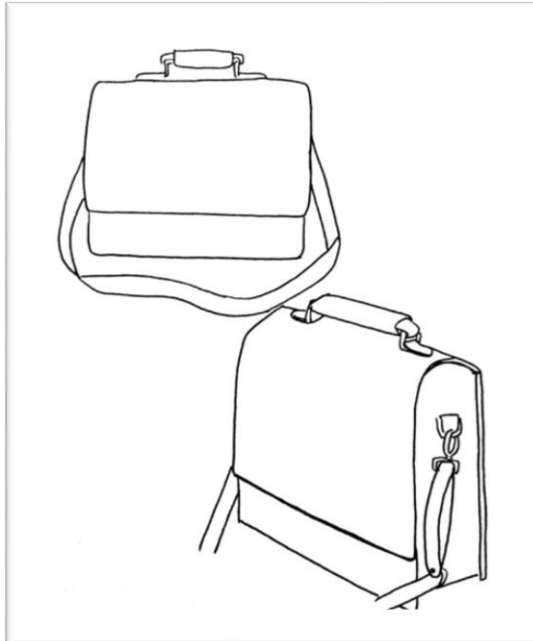


Gambar 20. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 4.2
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 21. Desain Alternatif *Shoulder Bag* 4.3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

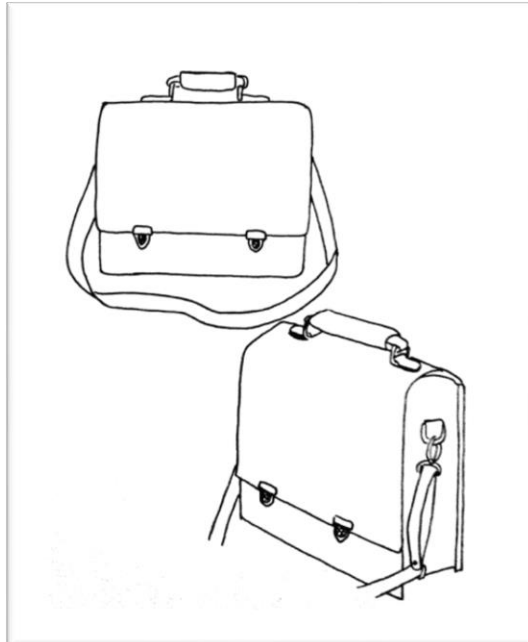
f) *Messenger Bag*



Gambar 22. Desain Alternatif *Messenger Bag* 1
(Dokumentasi Nova Mardiati 2017)

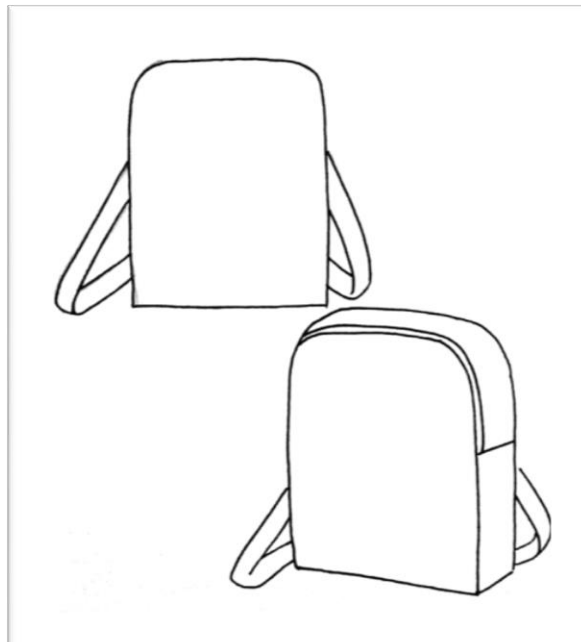


Gambar 23. Desain Alternatif *Messenger Bag* 2
(Dokumentasi Nova Mardiati 2017)

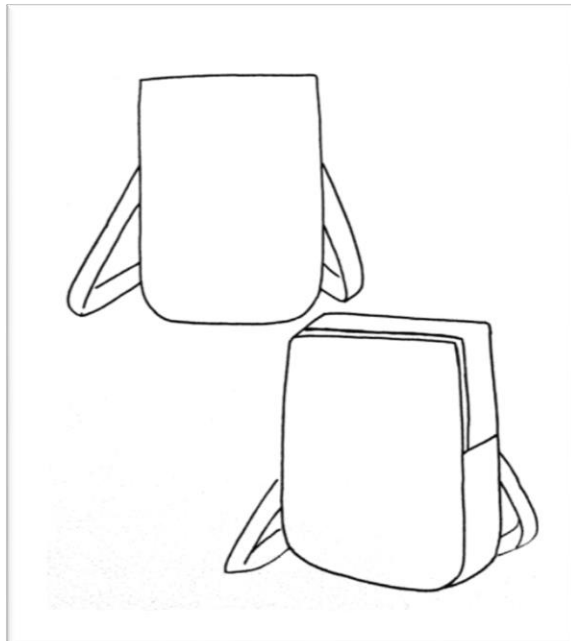


Gambar 24. Desain Alternatif *Messenger Bag* 3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

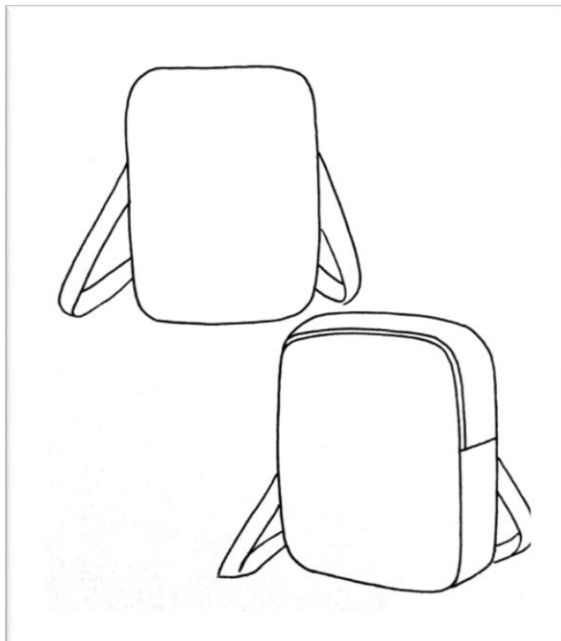
g) *Backpack*



Gambar 25. Desain Alternatif *Backpack* 1
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



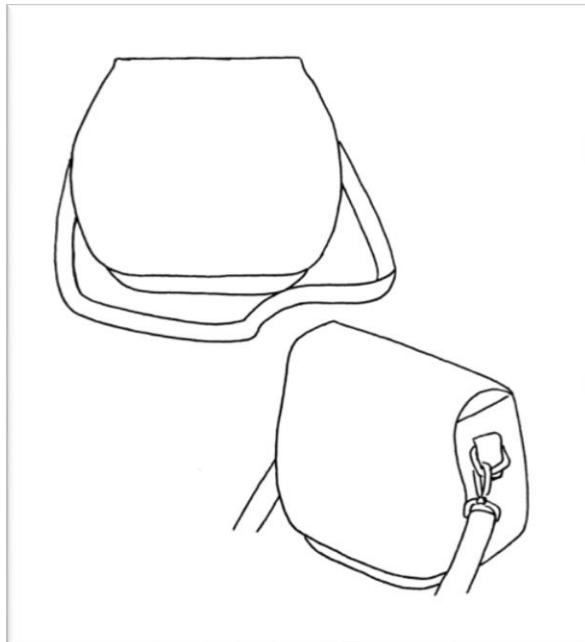
Gambar 26. Desain Alternatif *Backpack 2*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 27. Desain Alternatif *Backpack 3*
(dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

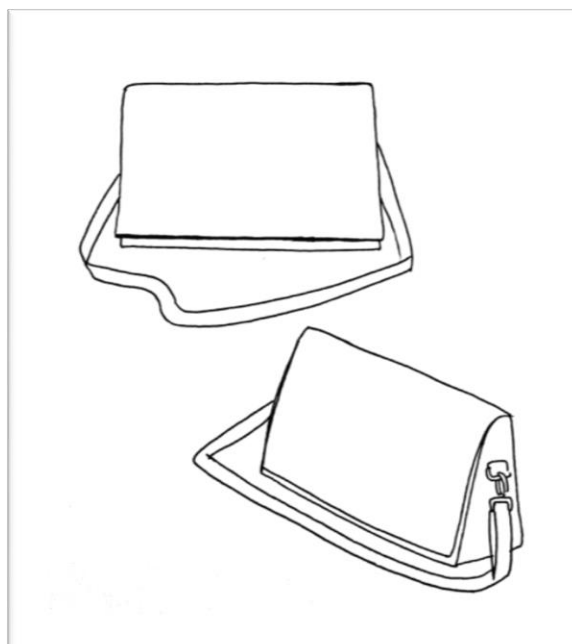
2) Desain Terpilih

a) *Saddle Bag*



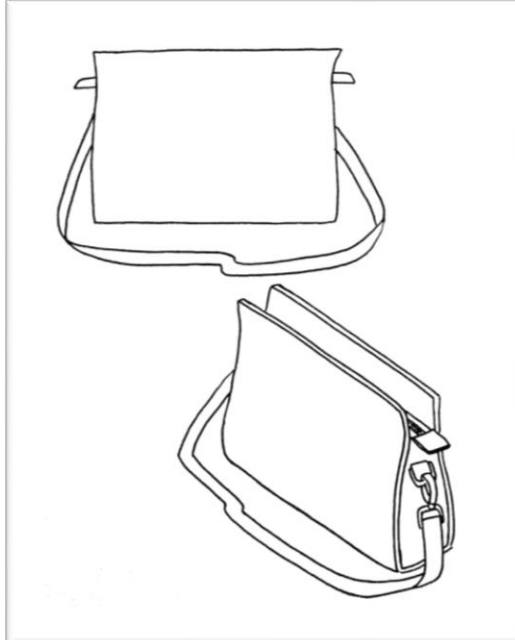
Gambar 28. Desain Terpilih *Saddle Bag*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

b) *Shoulder Bag 1*



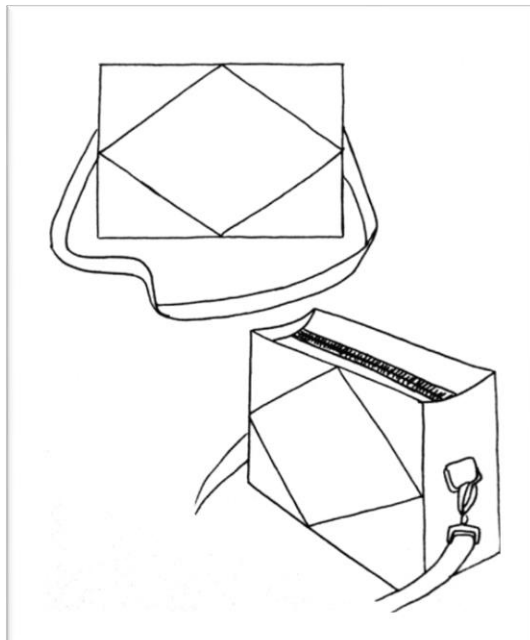
Gambar 29. Desain Terpilih *Shoulder Bag1*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

c) *Shoulder Bag 2*



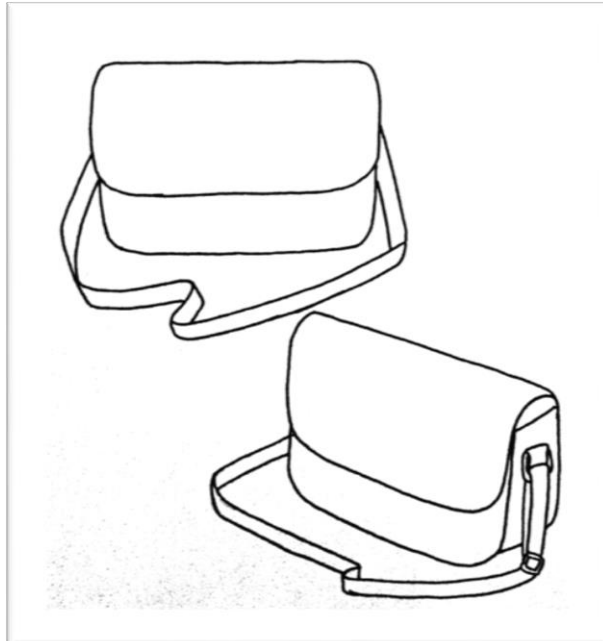
Gambar 30. Desain Alternatif *Shoulder Bag 2*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

d) *Shoulder Bag 3*



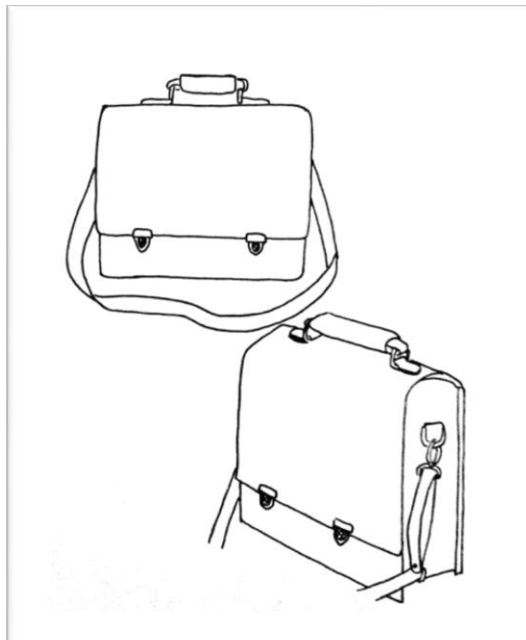
Gambar 31. Desain Terpilih *Shoulder Bag 3*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

e) *Shoulder Bag 4*



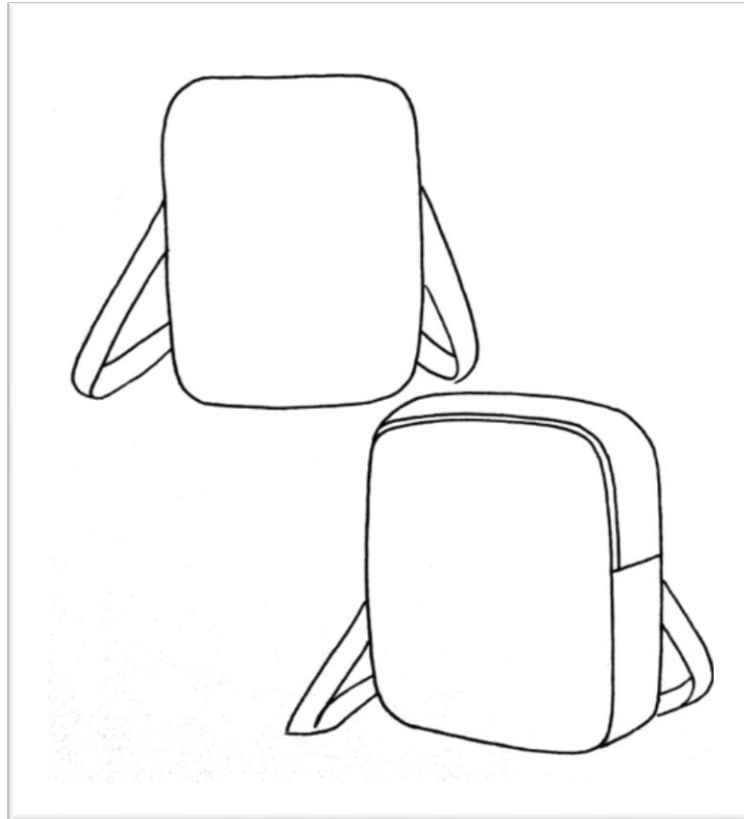
Gambar 32. Deain Terpilih *Shoulder Bag 4*
(Dokumenatasi Nova Mardiaty 2017)

f) *Massanger Bag*



Gambar 33. Desain Terpilih *Massanger Bag*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

g) *Backpack*



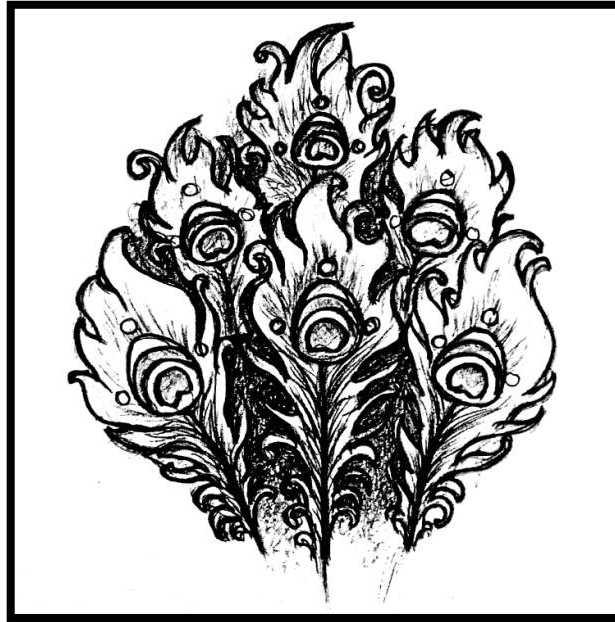
Gambar 34. Desain Terpilih *Backpack*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

b. Pembuatan Ornamen dan Gambar Kerja

Setelah mendapatkan desain terpilih, selanjutnya adalah pembuatan gambar ornamen dan gambar kerja. Ornamen yang dibuat juga harus disesuaikan dengan ukuran produk. Setelah ornamen selesai dibuat, selanjutnya adalah pembuatan gambar kerja. Gambar kerja berfungsi untuk mempermudah secara detail gambaran produk bagaimana ketika jadinya nanti sebelum memasuki proses pembuatan karya. Dengan demikian akan memberikan penglihatan mengenai hal apa yang kurang dan perlu diperbaiki sebelum benar-benar memasuki proses pembuatan karya.

1) Saddle Bag

a) Sketsa Ornamen



Gambar 35. Sketsa Ornamen *Saddle Bag* 1
(dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

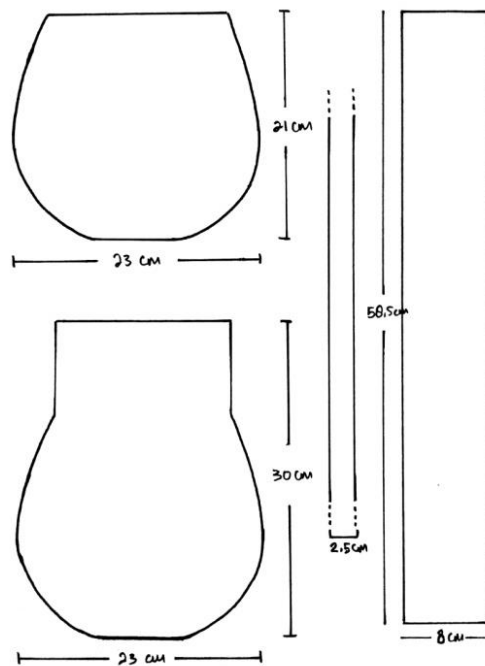


Gambar 36. Sketsa Ornamen *Saddle Bag* 2
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 37. Sketsa Ornamen *Saddle Bag* 3
(Dokumenatasi Nova Mardiaty 2017)

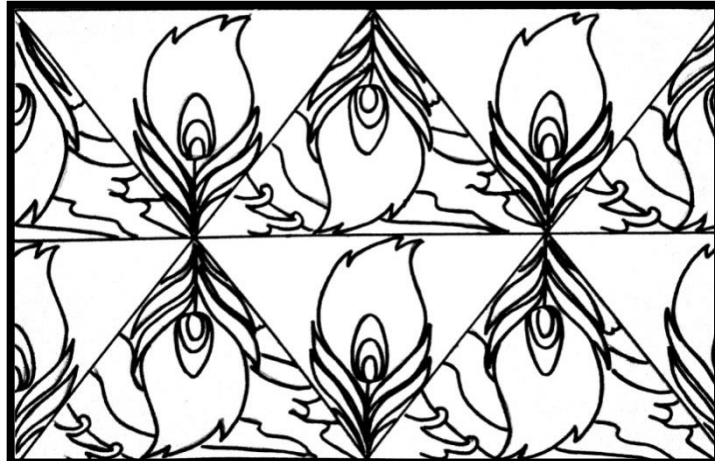
b) Gambar Kerja



Gambar 38. Pola *Saddle Bag* 1:3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

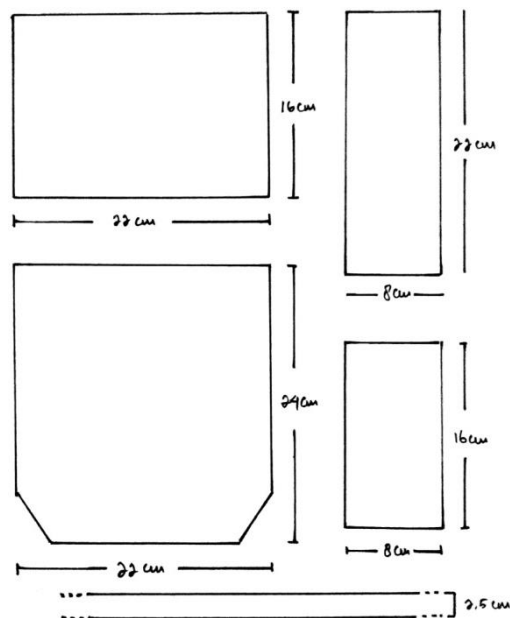
2) *Shoulder Bag 1*

a) Sketsa Ornamen



Gambar 39. Sketsa Ornamen *Shoulder Bag 1*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

b) Gambar Kerja



Gambar 40. Pola *Shoulder Bag 1* Perbandingan 1:3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

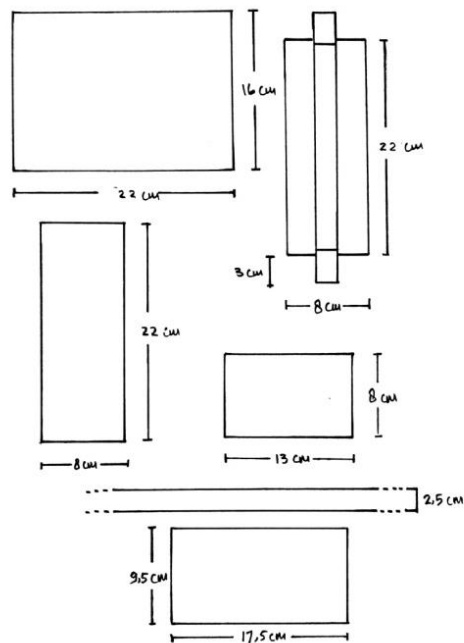
3) *Shoulder Bag 2*

a) Sketsa Ornamen



Gambar 41. Sketsa Ornamen *Sling Bag 2*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

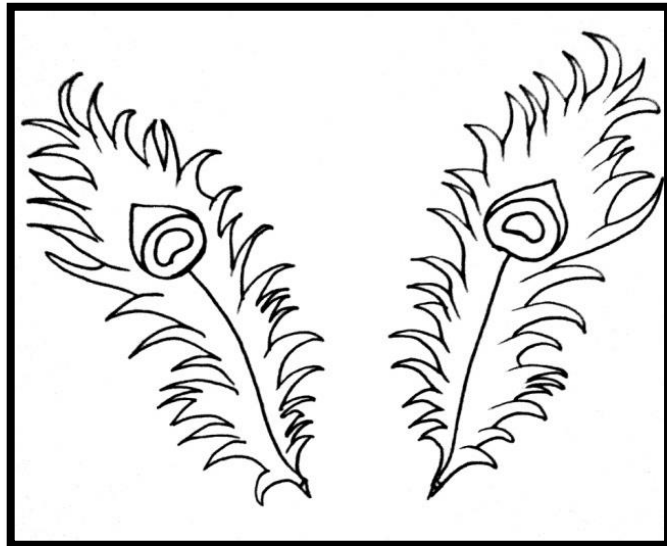
b) Gambar Kerja



Gambar 42. Pola *Shoulder Bag 2* Perbandingan 1:3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

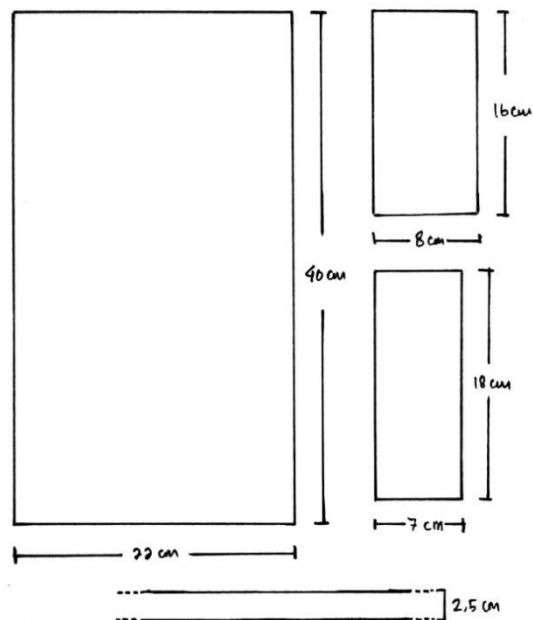
4) *Shoulder Bag 3*

a) Sketsa Ornamen



Gambar 43. Sketsa Ornamen *Shoulder Bag 3*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

b) Gambar Kerja



Gambar 44. Pola *Shoulder Bag 3* Perbandingan 1:3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

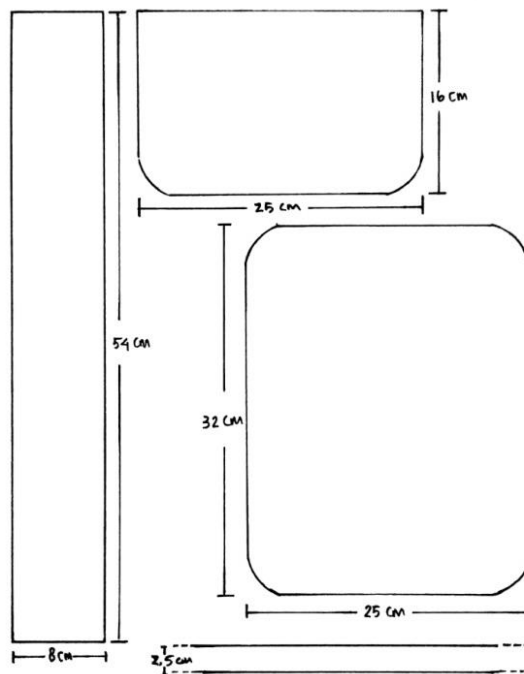
5) *Shoulder Bag 4*

a) Sketsa Ornamen



Gambar 45. Sketsa Ornamen *Shoulder Bag 4*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

b) Gambar Kerja



Gambar 46. Pola *Shoulder Bag 4* Perbandingan 1:3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

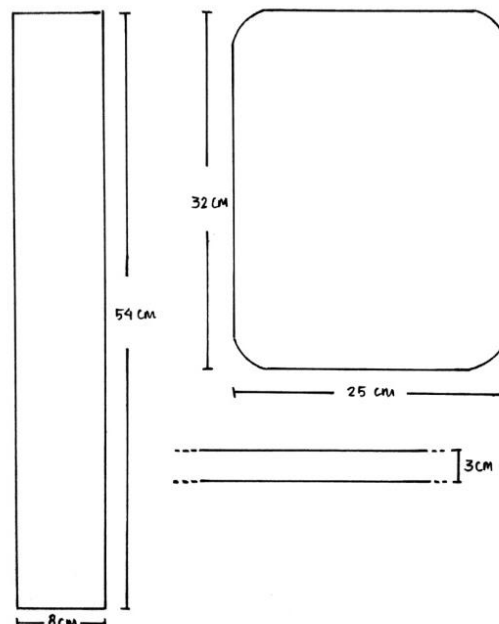
7) *Backpack*

a) Sketsa Ornamen



Gambar 49. Sketsa Ornamen *Backpack*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

b) Gambar Kerja



Gambar 50. Pola *Backpack* Perbandingan 1:3
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

3. Perancangan Alat dan Bahan

a. Alat

Kelengkapan alat pada proses berkarya merupakan suatu hal yang mutlak karena dengan kelengkapan alat maka proses pembuatan karya nantinya akan lebih maksimal dan lebih mudah. Adapun alat yang digunakan dalam proses pembuatan karya kriya kulit dengan teknik *carving* adalah sebagai berikut.

1) Busa (*sponge*)

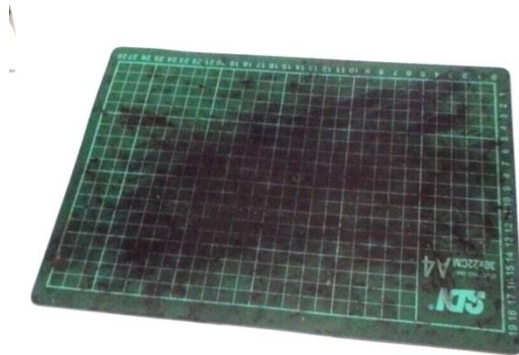
Busa (*sponge*) ini berfungsi sebagai alat untuk membasahi kulit sebelum mulai di sayat menggunakan *swivel knife*. Cara menggunakannya cukup dengan memasukkan busa ke dalam wadah berisi air, kemudian diusapkan di atas permukaan kulit.



Gambar 51. *Sponge*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

2) *Cutting Matt*

Cutting Matt digunakan sebagai alas untuk memotong yang berbahan dasar karet. Dengan menggunakan alas ini, maka mata *cutter* akan lebih awet.



Gambar 52. *Cutting Matt*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

3) *Cutter*

Berfungsi sebagai alat untuk memotong kulit atau memotong kertas yang merupakan proses dalam pembuatan tas. Dalam menggunakan cutter juga perlu memperhatikan ketajaman cutter agar hasil potongan akan lebih rapi. Selain itu juga jika cutter dalam kondisi baik (tajam) akan lebih memudahkan proses pemotongan kulit maupun kertas pola.



Gambar 53. *Cutter*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

4) Palu Kayu

Palu kayu ini digunakan untuk memukul *stamp* pada saat proses *carving*. Palu kayu yang digunakan harus menggunakan jenis kayu yang ringan seperti kayu damar agar tidak merusak *stamp* pada saat digunakan.



Gambar 54. Palu Kayu
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

5) *Basic Carving Tools*

Alat ini digunakan untuk membuat ornamen tampak timbul. Berbahan dasar logam yang tentunya membuat alat ini lebih awet dan tahan lama. Alat ini mempunyai mata yang berbeda-beda yang digunakan sesuai dengan fungsinya.



Gambar 55. *Basic Carving Tools*
(Dokumentsi Nova Mardiaty 2017)

6) *Hole Punch*

Alat ini digunakan untuk membuat lubang pada kulit yang nantinya akan digunakan sebagai lubang jahitan. Terbuat dari bahan logam yang membuat alat ini lebih kuat. *Hole punch* ini digunakan hanya pada produk yang mengusung tema *handmade* pada prosesnya. Dalam proses pembuatan karya ini lebih diutamakan menggunakan *hole punch* dengan dua mata dan lima mata.



Gambar 56. *Hole Punch*
(Dokumentsi Nova Mardiaty 2017)

7) Tang

Alat ini digunakan untuk mempermudah proses penjahitan. Pada saat proses penjahitan produk, terkadang ada lubang yang sempit sehingga mempersulit jarum untuk memasuki lubang. Hal ini bisa terjadi karena pada saat pelubangan kulit kurang bertenaga pada saat memukul *hole punch*.



Gambar 57. Tang
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

8) *Beveller*

Alat ini digunakan untuk merapikan pinggiran kulit sebelum di amplas dan *burnishing*. Merapikan pinggiran kulit merupakan hal yang wajib dilakukan supaya pinggiran kulit yang tajam tidak membahayakan atau tidak akan menggores pengguna produk ini. Selain itu, pinggiran akan tampak lebih rapi.



Gambar 58. *Beveller*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

9) *Swivel Knife*

Alat ini merupakan pisau dengan mata pisau yang tidak terlalu tajam yang digunakan untuk menyayat kulit pada saat pembuatan motif. Alat ini memiliki pegangan yang dapat berputar sehingga memudahkan pada saat pemakaian dalam menyayat garis yang berkelok-kelok.



Gambar 59. *Swivel Knife*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

10) Jarum

Jarum digunakan sebagai alat untuk menjahit secara manual. Jarum yang digunakan juga merupakan jarum khusus untuk menjahit kulit secara manual.



Gambar 60. Jarum
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

11) *Slikker*

Alat ini digunakan untuk menggosok pinggiran tas pada *finishing* karya. Bentuk dan ukuran *slikker* ini menyesuaikan tebal tipisnya pinggiran tas.



Gambar 61. *Slikker*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

12) Benang Mokasin

Benang ini merupakan benang jahit khusus untuk menjahit kulit. Benang ini sudah dilapisi dengan malam (lilin) sehingga lebih mudah pada proses menjahit kulit, karena akan meminimalisir benang kusut dan benang tersumbat.



Gambar 62. Benang Mokasin
(Dokumentasi Nova Mardiati 2017)

13) Korek Api

Korek digunakan untuk membakar benang jahit pada proses penjahitan. Jika jahitan sudah mencapai ujungnya, maka benang akan disimpul, dipotong menggunakan *cutter* atau gunting, kemudian ujung benang yang sudah disimpul tersebut kemudian dibakar dengan korek. Korek memudahkan untuk menggapai bagian-bagian sulit seperti pada pojok dalam tas.



Gambar 63. Korek Api
(Dokumentasi Nova Mardiati 2017)

14) Amplas

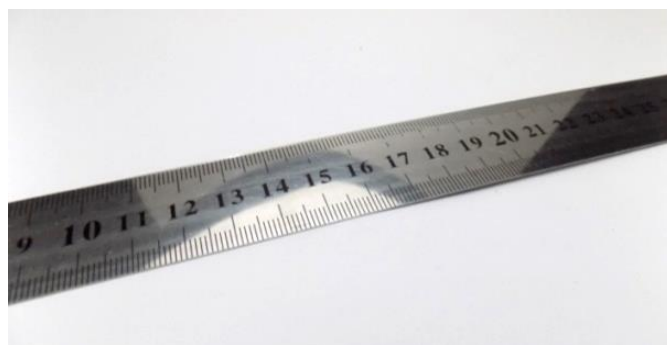
Amplas yang digunakan pada proses ini yaitu amplas kain dan amplas kertas. Amplas berfungsi untuk menggosok pinggiran kulit maupun bagian dalam kulit supaya lebih halus.



Gambar 64. Amplas
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

15) Penggaris Besi

Penggaris digunakan untuk memotong kulit agar lurus sempurna. Penggaris yang digunakan haruslah penggaris besi supaya tidak mudah pecah, atau meminimalisirkan tersayat oleh *cutter* pada saat proses pemotongan kulit.



Gambar 65. Penggaris Besi
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

16) Sarung Tangan Karet

Sarung tangan berfungsi untuk melindungi tangan pada saat mewarnai kulit. Pewarna kulit ini memiliki warna yang pekat jika terkena kulit dan sulit untuk dihilangkan. Untuk itu menggunakan sarung tangan ini sangat direkomendasikan.



Gambar 66. Sarung Tangan Karet
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

17) Kuas Berbagai Ukuran

Kuas berfungsi untuk mewarnai ornamen. Digunakan kuas berbagai ukuran untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Kuas yang lebih kecil berfungsi untuk menjangkau bidang yang lebih kecil, begitu pula sebaliknya.



Gambar 67. Kuas Berbagai Ukuran
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

18) Lem

Lem berfungsi untuk menyatukan dua bagian kulit. Lem yang digunakan adalah lem yang bersifat *adhesive* atau lem yang dapat digunakan untuk kulit.



Gambar 68. Lem
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

19) *Saddle Soap*

Saddle Soap digunakan untuk melapisi kulit terluar. Bisa juga digunakan untuk menghaluskan pinggiran kulit atau bagian dalam kulit. Digunakan sebagai *finishing* yang berguna untuk membersihkan dan melindungi warna kulit.



Gambar 69. *Saddle Soap*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

20) Pewarna Kulit

Ada bermacam-macam pewarna kulit dalam proses ini, diantara *Fiebing's Leather Dye*, *Fiebing's Acrylic Dye*, *Waterstain*, *Sakura Acrylic*. Warna yang

dipakai berupa warna *dark brown, red brown, black, red, yellow, white, blue, gold.*



Gambar 70. Pewarna Kulit
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

21) Aksesoris

Ada beberapa jenis aksesoris yang digunakan untuk mendukung penampilan karya tas.

a) Ring

Ring digunakan untuk menghubungkan tali tas dengan tas. Letaknya di samping kanan dan kiri tas.



Gambar 71. Ring
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

b) Resleting/Rit

Resleting digunakan untuk aplikasi tas bagian luar maupun dalam. Resleting yang digunakan adalah yang bermerek YKK.



Gambar 72. Rit
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

c) Pin

Aksesoris untuk mempercantik tas. Berfungsi juga seperti paku yang menyatukan dua bagian kulit.



Gambar 73. Pin
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

d) Kancing Tas

Berguna untuk mengancing tas selain resleting. Kancing tas ini digunakan pada penutup tas bagian depan.



Gambar 74. Kancing Tas
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

22) *Cova Super*

Cairan ini digunakan untuk menutup pinggiran tas. Caranya adalah dengan mengoleskan pada bagian pinggir/tepi tas, kemudian digosok menggunakan *slikker*. *Cova super* memiliki beragam warna mengikuti warna *fiebing's leather dye*.



Gambar 75. *Cova Super*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

23) *Awl*

Alat ini digunakan untuk menggaris pola pada kulit. Bagian ujungnya yang sedikit runcing memudahkan garis pola lebih tampak pada permukaan kulit.



Gambar 76. *Awl*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

24) Penipis Kulit

Sesuai dengan namanya, alat ini digunakan untuk menipiskan kulit. Ketika akan menempelkan dua bagian kulit, atau ketika akan melipat kulit, terkadang kulit yang terlalu tebal akan mempersulit kulit ketika ditekan atau disatukan.



Gambar 77. Penipis Kulit
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

25) Mesin Jahit

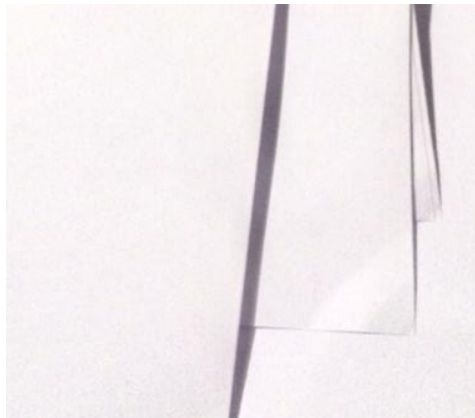
Mesin jahit ini digunakan untuk menjahit furing tas. Furing tas merupakan hal yang menambah nilai plus pada tas karena dengan menggunakan furing, tampilan bagian dalam tas akan semakin indah, terkesan lebih baik digunakan.



Gambar 78. Mesin Jahit
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

26) Kertas HVS

Kertas HVS digunakan untuk pola maupun ornamen yang akan diterapkan pada kulit.



Gambar 79. Kertas HVS
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

27) *Fiebing's Antique Finish*

Merupakan cat kulit yang memberikan kesan antik pada ornamen dalam kriya kulit ini. Cara menggunakannya cukup dioles di atas ornamen kemudian digosok menggunakan kertas tisu.



Gambar 80. *Fiebing's Antique Finish*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

28) Dakron

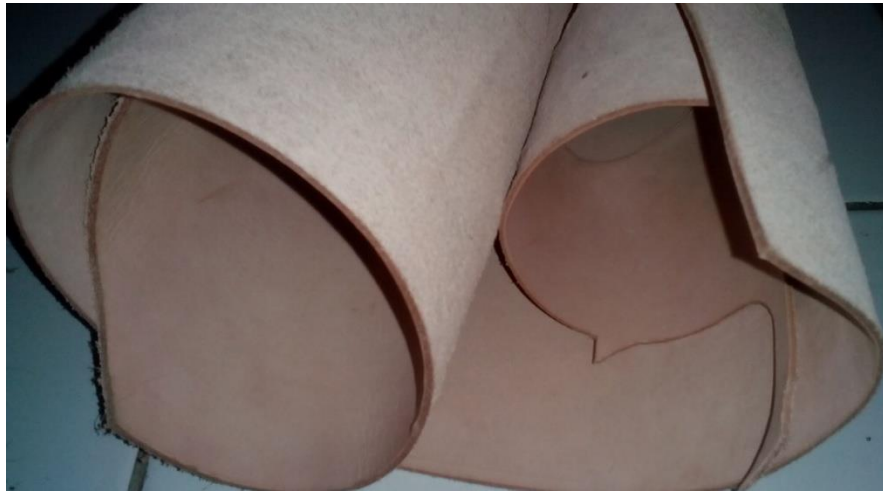
Dakron digunakan sebagai alat untuk mewarnai kulit selain kuas. Teksturnya sangat cocok dengan bahan cair karena tidak mudah rusak ketika digunakan untuk mewarnai permukaan kulit.



Gambar 81. Dakron
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

29) Kulit Nabati

Kulit nabati merupakan bahan utama dalam pembuatan karya kriya kulit ini. Kulit yang dipakai adalah kulit sapi dengan ketebalan 1mm-2mm.



Gambar 82. Kulit Nabati
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

30) Kain *Suede*

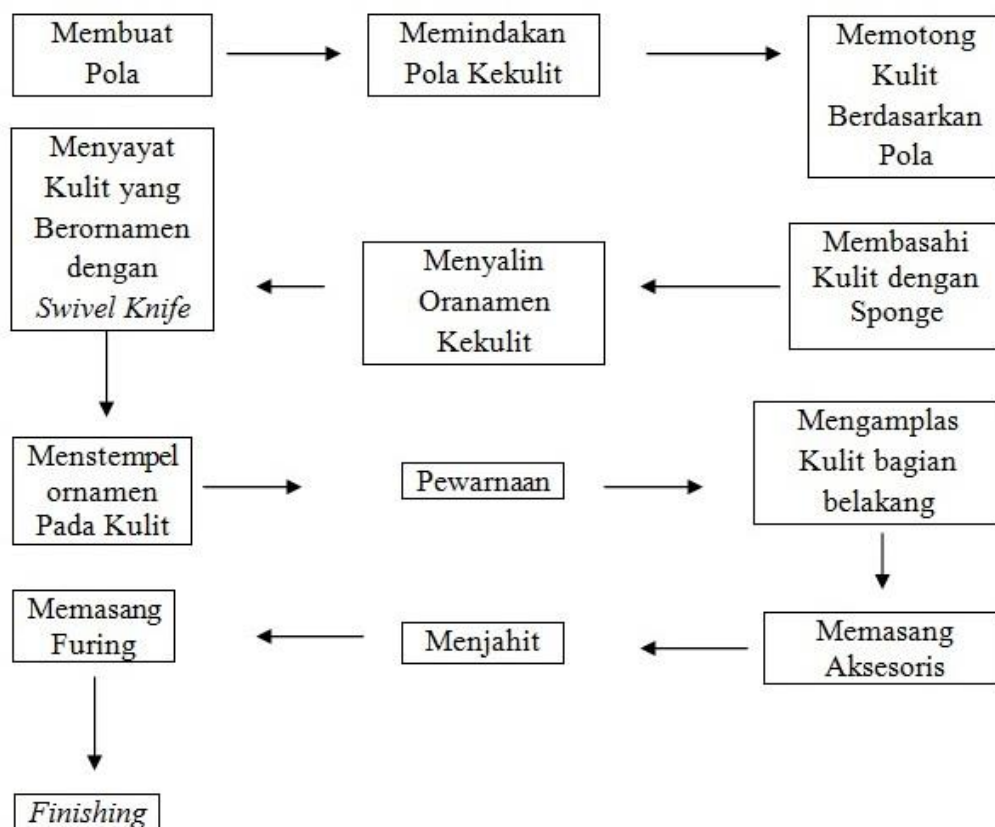
Kain ini digunakan sebagai bahan untuk pembuatan dalaman tas. Kain suede yang digunakan pada sebagai dalaman tas ini berwarna hijau muda.



Gambar 83. Kain *Suede*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

C. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap untuk mewujudkan ide atau gagasan yang telah dibuat dalam tahap eksplorasi dan tahap perencanaan. Tahap perwujudan menurut Gustami (2007: 329) bermula dari pembuatan sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Pada tahap ini ada tiga belas tahapan dalam mewujudkan karya tas dengan teknik *carving*. Berikut adalah skema proses pembuatan tas dari awal hingga akhir.



Gambar 84. Langkah-langkah Perwujudan Karya
(Dokumentasi: Nova Mardiaty 2017)

BAB III

VISUALISASI KARYA

Visualisai karya merupakan tahap perwujudan atau proses penciptaan karya. Tahap ini meliputi proses berkarya dari awal hingga akhir yang meliputi pembuatan pola, memindahkan pola kekulit, memotong kulit berdasarkan pola, menyalin ornamen kekulit, membasahi kulit dengan busa (*sponge*), menyayat kulit yang berornamen dengan *swivel knife*, menstempel ornamen pada kulit, pewarnaan, mengamplas kulit gabian belakang, *finshing* bagian belakang, memasang aksesoris, menjahit, *finshing*.

A. Pembuatan Pola

Pola dibuat berdasarkan sketsa terpilih yang kemudian dibuat gambar kerjanya sehingga bisa dijadikan pola atau acuan. Pola dibuat berdasarkan perbandingan ukuran sebenarnya. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesalahan ketika proses pembuatan tas.



Gambar 85. Pola
(Dokumentasi Nova Mardiati 2017)

B. Memindahkan Pola Ke Kulit

Pola yang sudah selesai dibuat kemudiann dipindahkan kekulit. Caranya adalah dengan meletakkan pola di atas kulit kemudian digaris menggunakan *awl* hingga terlihat garis pola dengan jelas.



Gambar 86. Proses memindahkan Pola ke Kulit
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

C. Memotong Kulit Berdasarkan Pola

Setelah memindhkan pola ke atas kulit, selanjutnya adalah memotong kulit tersebut berdasarkan dengan pola. Memotong kulit dilakukan dengan menggunakan *cutter*. Untuk memotong bagian garis lurus bisa menggunakan bantuan penggaris supaya lebih rapi.



Gambar 87. Proses Memotong Kulit
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

D. Membasahi Kulit dengan *Sponge*

Membasahi kulit merupakan langkah yang harus dilakukan sebelum memindahkan pola ke atas kulit. Kulit yang basah akan cenderung bertekstur lembut sehingga memudahkan proses pemindahan pola. Caranya cukup dengan membasahi *sponge* dengan air kemudian diusap di atas permukaan kulit. Setelah itu tunggu lima menit supaya air meresap terlebih dahulu..



Gambar 88. Membasahi Kulit
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

E. Menyalin Ornamen ke Kulit

Setelah kulit terasa lembab dan lembek karena sudah dibasahi terlebih dahulu menggunakan *sponge*, tahap selanjutnya adalah menyalin atau menjiplak ornamen yang ada di kertas ke atas kulit. Caranya adalah dengan meletakkan gambar ornamen di atas permukaan kulit, kemudian jiplak gambar ornamen menggunakan pena mati atau pensil.



Gambar 89. Proses Menyalin Pola
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

F. Menyayat Kulit yang Berornamen dengan *Swivel Knife*

Setelah selesai memindahkan ornamen di atas kulit, selanjutnya adalah menyayat kulit menggunakan *swivel knife*. Caranya adalah dengan menekan mata *swivel knife* pada garis ornamen. Penekanan kuat atau ringannya ketika menggunakan *swivel knife* ini sangat berpengaruh terhadap hasil tatahan nantinya.



Gambar 90. Menyayat Kulit Menggunakan *Swivel Knife*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

G. Menstempel Ornamen pada Kulit

Tahapan selanjutnya adalah menstempel kulit menggunakan stampel khusus dengan ujung yang berbeda-beda motif. Caranya menggunakan stampel adalah dengan mengetuk stampel mengikuti garis sayatan yang telah dibuat sebelumnya. Untuk efek dan *background* bisa dibuat menggunakan mata stampel yang berbeda-beda tersebut.



Gambar 91. Proses Menstempel Kulit
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

H. Pewarnaan

Pewarnaan dilakukan setelah semua ornamen selesai distempel. Pewarnaan dibagi menjadi dua bagian yaitu pewarnaan *background* tas dan pewarnaan ornamen. Pewarnaan ornamen dilakukan menggunakan kuas dengan besar kecilnya disesuaikan dengan garis bidang ornamen. Sedangkan pewarnaan *background* tas dapat menggunakan kuas dengan ukuran besar.



Gambar 92. Proses Pewarnaan Ornamen
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 93. Proses Pewarnaan *Background*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

I. Mengamplas Kulit Bagian Belakang

Kulit bagian belakang diamplas supaya serat kulit menjadi halus dan rata. Mengamplas belakang kulit dilakukan dengan gerakan searah supaya mendapatkan serat yang lebih halus dan tidak berantakan.



Gambar 94. Proses Mengamplas Kulit
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

J. Memasang Aksesoris

Aksesoris dipakai untuk mempercantik tas. Selain itu aksesoris juga memiliki fungsinya masing-masing. Aksesoris yang dipakai adalah kancing tas, ring, pin, dan resleting/rit.



Gambar 95. Proses Memasang Ring Tas
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 96. Proses Menjahit Ring Tas
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

K. Menjahit

Dalam proses menjahit terdapat dua tahapan yang dilakukan, meliputi:

a. Menjahit bagian-bagian luar tas

Menjahit bagian-bagian tas mempunyai tahapan tersendiri. Pertama merapikan tepi kulit menggunakan *beveller* supaya tepian tas nantinya tidak tajam. Kemudian melubangi pinggiran/tepi kulit menggunakan *Hole Punch*, setelah terlubangi dengan rapi kemudian barulah jahit secara manual menggunakan benang mokasin dan jarum jahit khusus untuk menjahit kulit. Kedua bagian kulit yang akan dijahit harus diberi lem terlebih dahulu supaya lebih kuat dan juga lebih memudahkan proses penjahitan.



Gambar 97. Merapikan Tepi Tas Menggunakan *Beveller*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 98. Proses melubangi kulit
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 99. Mengelem Tepi Tas
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 100. Menempel Kedua Bagian Tas
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 101. Proses Menjahit Bagian Tas
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

b. Menjahit furing tas

Dalaman tas atau biasa disebut dengan furing ini merupakan pelapis tas bagian dalam. Bisa juga disebut kantong tambahan atau kantong tersembunyi tas. Furing ini menggunakan kain swet berwarna hijau terang. Kain swet dipotong mengikuti pola tas kemudian dijahit menggunakan mesin jahit khusus kain. Setelah menjahit furing hingga berbentuk kantong, kemudian furing tersebut disatukan ke dalam tas dengan cara dijahit.



Gambar 102. Proses Membuat Pola pada Kain
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 103. Proses Menggunting Pola pada Kain
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 104. Pola pada Kain
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 105. Proses Menjahit Pola Kain
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 106. Proses Memasang Furing ke dalam Tas
(Dokumntasi Nova Mardiaty 2017)



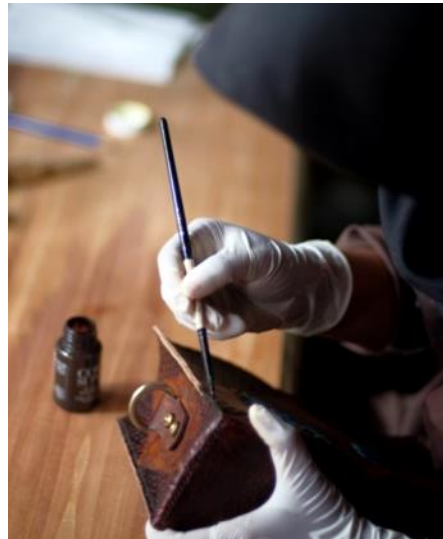
Gambar 107. Proses Menjahit Furing pada Tas
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

L. *Finishing*

Tahapan terakhir setelah tas selesai dirangkai adalah merapikan pinggiran dari tas. Pertamamengamplas bagian pinggiran menggunakan amplas supaya halus. Kemudian mengoleskan *saddle soap* ke pinggiran atau tepi tas. Bisa juga menggunakan *cova super* untuk melapisi pinggiran tas. Selanjutnya gosok pinggiran tas menggunakan slikker hingga mengkilap.



Gambar 108. Menggosok Pinggiran Tas dengan Amplas
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 109. Proses Mengoles Pinggiran Tas
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)



Gambar 110. Proses Menggosok Tepi Tas Menggunakan *Slikker*
(Dokumentasi Nova Mardiaty 2017)

BAB IV HASIL KARYA

Dalam proses penciptaan karya kriya kulit ini menghasilkan sembilan produk atau karya yang terdiri dari satu *messenger bag*, tiga *saddle bag*, empat *shoulder bag*, dan satu *back pack*. Pada setiap karya memiliki ornamen yang berbeda-beda sesuai dengan desain yang sudah ditentukan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan kulit sapi yang disamak nabati dan menggunakan aksesoris yang tampak cocok dengan produk atau karya.

Pada sembilan karya ini, ditampilkan ornamen bulu burung merak yang merupakan daya tarik tersendiri untuk para wanita. Bulu burung merak pada dasarnya memang untuk menarik perhatian para burung merak betina saat musim kawin. Untuk itu motif ornamen ini sangat cocok bila disandingkan dengan produk-produk wanita, yakni dalam artian mampu menarik perhatian para wanita. Seluruh karya ini dapat digunakan oleh wanita mulai dari usia remaja hingga dewasa akhir. Semua karya tas ini memiliki kegunaan masing-masing. Ada karya tas yang digunakan untuk acara formal dan untuk acara nonformal.

Ornamen pada tas ini dalam penciptaannya digunakan teknik *carving* yang memiliki dua alat utama berupa *stamp* dan *swivel knife*. Pada proses pewarnaan digunakan pewarna khusus untuk kulit yaitu *Acrylic Dye Leather* yang digunakan untuk pewarnaan motif, serta *Fiebing Dye Leather* untuk pewarnaan keseluruhan bagian tas.

A. Shoulder Bag

1. Shoulder Bag 1 “Peacock Bud Feather (Pebuf)”



Gambar 111. *Peacock Bud Feather (Pebuf)*
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

a. Spesifikasi

Judul Karya	: <i>Peacock Bud Feather (Pebuf)</i>
Ukuran	: 22cm x 17cm
Media	: Kulit Nabati
Teknik	: <i>Carving</i>
<i>Finishing</i>	: <i>Leather Dye Waterbase</i>
Harga	: Rp. 552.450

b. Deskripsi Karya

Tas ini merupakan tas untuk wanita dengan ornamen bulu burung merak yang distilisasi menyerupai kuncup bunga yang berdaun satu. Bentuk mata pada bulu burung merak tampak seperti kuncup bunga dan bagian helai bulu lainnya menyerupai daun. Kuncup bisa diartikan sebagai sosok pribadi baru seperti anak muda yang sedang bersiap-siap menjelajah hari-harinya. Ornamen ini

menggambarkan dua sisi simetris bulu burung merak yang menyerupai pantulan dan memiliki makna bahwa dalam berkehidupan harus bercermin pada diri sendiri dan orang lain. Hal ini akan mengingatkan bahwa untuk menjadi orang yang lebih baik maka perlu rendah hati dan selalu berpositif diri.



Gambar 112. Tas “Pebuf” Ketika Dipakai
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

Tas ini memiliki hiasan atau aksesoris pada bagian samping kanan dan kiri tas yaitu berupa ring untuk mengaitkan tali tas ke badan tas. Selain itu juga memiliki kancing tas pada bagian penutup tas, serta ring pengait pada tali tas. Semua aksesoris tas memiliki warna emas bakar. Hal ini membuat aksesoris terlihat lebih menarik karena warnanya yang padu dengan warna tas beserta ornamen.

2. *Shoulder Bag 2 “Feather Attack (Fetta)”*



Gambar 113. *Feather Attack (Fetta)*
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

a. Spesifikasi

Judul Karya : *Feather Attack (Fetta)*

Ukuran : 22cm x 17cm

Media : Kulit Nabati

Teknik : *Carving*

Finishing : *Waterstain, Fiebing's Acrylic Dye, Sakura Acrylic*

Harga : Rp. 631.950

b. Deskripsi Karya

Tas ini merupakan tas untuk wanita. Ornamen yang dimunculkan pada tas ini merupakan penggambaran burung merak ketika mempertahankan diri saat ada musuh yang mendekat. burung merak ini akan mengelabui musuhnya dengan mengembangkan ekornya. Pada ekor burung merak, terdapat bulu-bulu yang mempunyai corak seperti mata. Corak ini memperlihatkan bahwa burung merak ini memiliki banyak mata sehingga berkesan burung merak ini menjadi banyak seperti suatu kawanan burung merak. Jadi musuh akan terkelabui oleh burung

merak yang dikira bermata banyak atau burung merak yang mempunyai banyak kawanan di belakanya. Hal ini dapat diartikan bahwa tas dengan ornamen ini nantinya akan membawa dampak positif pada pemakainya yaitu berupa sikap berani ketika menghadapi masalah yang tiba-tiba menghampirinya. Menjadi pribadi yang tegas seperti warna pada ornamennya, tetapi tidak meninggalkan keramahan dan kehangatan dalam menjalin hubungan seperti warna pada *background* tas.



Gambar 114. Tas “Fetta” Ketika Digunakan
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

Tas ini memiliki hiasan atau aksesoris pada bagian samping kanan dan kiri tas yaitu berupa ring untuk mengaitkan tali tas ke badan tas. Selain itu juga memiliki kancing tas pada bagian penutup tas, serta ring pengait pada tali tas. Ada pula pin yang dipasang pada bagian ring yang berfungsi sebagai penyatu antar

kulit seperti paku pada papan. Semua aksesoris tas memiliki warna emas bakar. Hal ini membuat aksesoris terlihat lebih menarik karena warnanya yang padu dengan warna tas beserta ornamen.

3. *Shoulder Bag 3 “Musing of Peacock Feathers (Mupfe)”*



Gambar 115. *Musing of Peacock Feathers (Mupfe)*
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

a. Spesifikasi

Judul Karya	: <i>Musing of Peacock Feathers (Mupfe)</i>
Ukuran	: 22cm x 17cm
Media	: Kulit Nabati
Teknik	: Carving
<i>Finishing</i>	: <i>Leather Dye Waterbasae</i>
Harga	: Rp. 606.450

b. Deskripsi Karya

Tas ini merupakan tas khusus digunakan untuk wanita. Ornamennya merupakan tiga helai bulu yang saling berkesinambungan. Seperti roda yang memiliki perputaran dan mempunyai andil dalam kehidupan. Hal ini

mengingatkan bahwa untuk menjadi pribadi yang lebih dewasa maka diperlukan memahami bahwa dalam setiap kehidupan memiliki perputarannya masing-masing. Terkadang mendapat kelebihan dan mengungguli lainnya, namun juga suatu saat pasti akan merasakan menjadi seseorang yang mempunyai kekurangan dan mengalami kemerosotan. Seperti tas ini yang berartikan renungan, maka untuk menjalani hidup tiap-tiap pribadi perlu merenungkan perbuatannya untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi.



Gambar 116. Tas “Mupfe” Ketika Digunakan
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

Pada tas ini menggunakan warna dominan hitam sebagai wujud dari warna klasik yang meninggalkan kesan misterius. Tas ini mempunyai kantung pada bagian belakang dan kantong tersembunyi pada bagian dalam tas. Serta untuk tutupnya menggunakan rit YKK. Untuk bagian samping kanan dan samping kiri

terpasang aksesoris berupa ring yang menjadi pengait antara tas dan tali. Untuk bagian tali menggunakan dua buah ring pengait, serta ada beberapa pin untuk menguatkan penempelaan kulit. Pin ini memiliki fungsi yang hampir sama seperti paku pada papan. Semua aksesoris tas memiliki warna emas bakar. Hal ini membuat aksesoris terlihat lebih menarik karena warnanya yang padu dengan warna tas beserta ornamen.

4. *Shoulder Bag 4 “The Eyes”*



Gambar 117. *The Eyes*
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

a. Spesifikasi

Judul Karya : *The Eyes*

Ukuran : 22cm x 17cm

Media : Kulit Nabati

Teknik : *Carving*

Finishing : *Waterstain, Fiebing's Acrylic Dye, Sakura Acrylic*

Harga : Rp. 649.200

b. Deskripsi Karya

Shoulder Bag ini dibuat khusus untuk digunakan wanita. Ornamennya adalah dua helai bulu burung merak yang tampak seperti dua mata dengan tatapan tajam. Ornamen ini bermakna wanita yang serius dalam menakhlukkan masa depannya. Wanita yang selalu ambisius dan mempunyai pandangannya sendiri merupakan wanita yang kuat dalam menjali hidupnya. Selain itu warna biru yang ditonjolkan pada bulu burung merak ini memiliki makna seorang wanita yang stabil, tenang dalam bertindak, dan mempunyai jiwa bebas penuh ekspresi.



Gambar 118. Tas “*The Eyes*” Ketika Digunakan
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

Pada tas ini memiliki dua buah ring masing-masing satu buah pada samping kanan dan samping kiri badan. Ring ini berfungsi untuk menjadi tempat kaitan tali tas. Pada bagian tali tas, terdapat dua ring kancing yang diletakkan ditiap ujung tas. Dibagian luar tas menggunakan rit YKK, sedangkan bagian dalam terdapat kantong yang terbuat dari kain *suede* dengan satu kantong tersembunyi. Semua

aksesoris tas memiliki warna emas bakar. Hal ini membuat aksesoris terlihat lebih menarik karena warnanya yang padu dengan warna tas beserta ornamen.

B. *Saddle Bag*

1. *Saddle Bag* 1 “*Feather Achievement (Fea)*”



Gambar 119. *Feather Achievement (Fea)*
(Dokumentasi Nova Mardiaty, 2018)

a. Spesifikasi

Judul Karya : *Feather Achievement (Fea)*

Ukuran : 23cm x 21cm

Media : Kulit Nabati

Teknik : *Carving*

Finishing : *Waterstain, Fiebing's Acrylic Dye, Sakura Acrylic*

Harga : Rp. 663.300

b. Deskripsi Karya



Gambar 120. Tas “Fea” Ketika Digunakan
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

Tas ini merupakan produk khusus wanita. Ornamennya merupakan penggambaran burung merak ketika sedang menarik perhatian merak lain. Menarik perhatian di sini dapat diartikan sebagai pribadi yang mencolok, energik, dan memiliki kreatifitas yang tinggi. Hal ini merupakan sifat yang diperlukan bagi seseorang yang sedang mempunyai hal yang harus diraih, seperti proses menggapai mimpi. Warna pada ornamennya dibuat lebih mencolok, tegas, dengan

maksud untuk memberikan rasa semangat ketika sedang memperhatikan ornamen pada tas ini. Seperti halnya apa yang kita lihat akan mempengaruhi pikiran dan perilaku kita. Untuk itu tas ini diberi judul *feather achievement* yang mengandung arti bulu (motif) yang ketika diperhatikan akan membuat seseorang tersebut lebih semangat, energik, dan berpikiran positif dalam hari-harinya.

Pada tas ini menggunakan hiasan atau aksesoris pada bagian samping kanan dan kiri tas yaitu berupa ring untuk mengaitkan tali tas ke badan tas. Selain itu juga memiliki kancing tas pada bagian penutup tas, serta ring pengait pada tali tas. Ada pula pin yang dipasang pada bagian ring yang berfungsi sebagai penyatu antar kulit seperti paku pada papan. Semua aksesoris tas memiliki warna emas bakar. Hal ini membuat aksesoris terlihat lebih menarik karena warnanya yang padu dengan warna tas beserta ornamen.

2. *Saddle Bag 2 “The Flock”*



Gambar 121. *The Flock*
(Dokumentai Nova Mardiati, 2018)

a. Spesifikasi

Judul Karya : *The Flock*

Ukuran : 23cm x 21cm

Media : Kulit Nabati

Teknik : *Carving*

Finishing : *Waterstain, Fiebing's Acrylic Dye, Sakura Acrylic*

Harga : Rp. 724.050

b. Deskripsi Karya



Gambar 122. Tas “*The Flock*” Ketika Digunakan
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

Produk ini merupakan produk khusus wanita. Ornamennya merupakan motif bulu burung merak yang menggerombol. *The Flock* memiliki makna mengenai seorang yang dalam berkehidupan tidak terlepas dari bersosialisasi. Manusia yang pada hakikatnya makhluk sosial, selalu mencari dan membutuhkan orang lain

dalam berkehidupan. Untuk itu, berawal dari burung merak yang selalu berkawanan, tas ini cocok untuk digunakan bagi wanita yang mempunyai sifat *friendly* (bersahabat). Selain itu tas ini juga mengingatkan pemiliknya bahwa dalam menjalin suatu hubungan, tidak terlepas dari rasa saling mengasihi dan memberikan kenyamanan yang saling berkeinginan yang ditampilkan dengan warna coklat pada *background* tas.

Pada tas ini menggunakan hiasan atau aksesoris pada bagian samping kanan dan kiri tas yaitu berupa ring untuk mengaitkan tali tas ke badan tas. Selain itu juga memiliki kancing tas pada bagian penutup tas, serta ring pengait pada tali tas. Ada pula pin yang dipasang pada bagian ring yang berfungsi sebagai penyatu antar kulit seperti paku pada papan. Semua aksesoris tas memiliki warna emas bakar. Hal ini membuat aksesoris terlihat lebih menarik karena warnanya yang padu dengan warna tas beserta ornamen.

3. *Saddle Bag 3 “Home”*



Gambar 123. *Home*
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

a. Spesifikasi

Judul Karya : *Home*

Ukuran : 23cm x 21cm

Media : Kulit Nabati

Teknik : *Carving*

Finishing : *Waterstain, Fiebing's Acrylic Dye, Sakura Acrylic*

Harga : Rp. 720.300

b. Deskripsi Karya



Gambar 124. Tas “*Home*” Ketika Digunakan
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

Tas ini dibuat khusus untuk wanita. Ornamen yang ditampilkan merupakan penggambaran dari habitat atau tempat tinggal burung merak. Tas ini memiliki makna agar pemiliknya selalu ingat bahwa ia mempunyai tempat untuk pulang. Pulang juga memiliki makna “kembali”. Setiap manusia pasti akan kembali ke

awal ketika pertama dia ada. Untuk itu, makna dari tas ini merupakan pengingat pada pemiliknya sehebat apapun hari-hari yang telah dilewati, sehebat apapun petualangan yang dihadapi, jangan terlena dengan arah pergi sehingga melupakan jalan pulang. hal ini juga diperkuat dengan warna pada ornamen yang tegas, dengan makna sebagai peringatan, atau sesuatu yang layak diperhatikan.

Pada tas ini menggunakan hiasan atau aksesoris pada bagian samping kanan dan kiri tas yaitu berupa ring untuk mengaitkan tali tas ke badan tas. Selain itu juga memiliki kancing tas pada bagian penutup tas, serta ring pengait pada tali tas. Ada pula pin yang dipasang pada bagian ring yang berfungsi sebagai penyatu antar kulit seperti paku pada papan. Semua aksesoris tas memiliki warna emas bakar. Hal ini membuat aksesoris terlihat lebih menarik karena warnanya yang padu dengan warna tas beserta ornamen.

C. *Massanger Bag* “*Crowd of Feathers*”



Gambar 125. *Crowd of Feathers*
(Sumber: Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

a. Spesifikasi

Judul Karya : *Crowd of Feathers*

Ukuran : 32,5cm x 24,5cm

Media : Kulit Nabati

Teknik : *Carving*

Finishing : *Leather Dye Waterbase, Fiebing's Antique Finish*

Harga : Rp. 1.145.775

b. Deskripsi Karya



Gambar 126. Tas “*Crowd of Feathers*” Ketika Digunakan
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

Tas ini dibuat khusus untuk wanita, khususnya dipakai oleh wanita untuk pergi kerja. Ornamen yang dimunculkan merupakan penggambaran dari banyak bulu burung merak dalam satu keterikatan. Dalam kaitannya dengan makna tas ini, memiliki banyak hubungan atau korelasi dalam dunia kerja memang sangat penting. Untuk itu tas ini sangat cocok difungsikan sebagai tas yang dipakai

ketika berkerja (tas kerja). Tas ini menggunakan warna merah kecoklatan yang berarti kuat, berani, netral, dan memberikan kenyamanan. Sifat ini cocok sekali ketika masuk dalam dunia kerja.

Pada tas ini menggunakan hiasan atau aksesoris pada bagian samping kanan dan kiri tas yaitu berupa ring untuk mengaitkan tali tas ke badan tas. Selain itu juga memiliki kancing tas pada bagian penutup tas, serta ring pengait pada tali tas. Ada pula pin yang dipasang pada bagian ring yang berfungsi sebagai penyatu antar kulit seperti paku pada papan. Semua aksesoris tas memiliki warna emas bakar. Hal ini membuat aksesoris terlihat lebih menarik karena warnanya yang padu dengan warna tas beserta ornamen.

D. Backpack “Choppy”



Gambar 127. *Choppy*
(Sumber: Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

a. Spesifikasi

Judul Karya : *Choppy*

Ukuran : 25cm x 32cm

Media : Kulit Nabati

Teknik : *Carving*

Finishing : *Waterstain, Fiebing's Acrylic Dye, Sakura Acrylic*

Harga : Rp. 928.950

b. Deskripsi Karya



Gambar 128. Tas “Choppy” Ketika Digunakan
(Dokumentasi Nova Mardiati, 2018)

Tas ini merupakan tas khusus untuk wanita. Ornamennya merupakan penggambaran bulu merak diantara ombak yang sedang bergulung. Makna dari ornamen ini merupakan rasa ikhlas dan rasa pantang menyerah. Rasa ikhlas yang tak mengharapkan imbalan meski telah memberikan banyak hal kepada orang lain, serta pantang menyerah dalam hal melakukan kebaikan itu meski tak diagungkan. Warna biru yang tampak dominan dalam ornamen ini memiliki arti stabil. Stabil merupakan hal tidak mudah untuk dilakukan , karena untuk mengendalikan kestabilan diri diperlukan rasa ikhlas yang mendalam mengenai cobaan yang sedang dihadapi, serta rasa pantang menyerah untuk bisa melewati cobaan tersebut. Semua ini merupakan proses dari seorang pribadi untuk menuju kesuksesan dalam hidupnya. Untuk itu tas ini diciptakan sebagai pengungkapan dari perasaan itu.

Tas ini memiliki hiasan atau aksesoris pada bagian belakang tas yaitu berupa ring untuk mengaitkan tali tas ke badan tas. Selain itu juga memiliki satu pengait yang dibuatkan khusus untuk menyangga tali tas. Ada pula rit yang dipasang pada bagian atas tas yang menggunakan rit YKK. Sementara bagian tali tas menggunakan dua buah ring pengait sebagai aksesoris yang berfungsi sebagai pengait antara badan tas dengan tali tas. Semua aksesoris tas memiliki warna emas bakar. Hal ini membuat aksesoris terlihat lebih menarik karena warnanya yang padu dengan warna tas beserta ornamen.

BAB V KESIMPULAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Motif Bulu Burung Merak Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Kulit ini melalui berbagai macam jenis tahapan seperti tahap eksplorasi atau pengumpulan data, kemudian tahap perencanaan, dan terakhir adalah tahap perwujudan. Tahap eksplorasi atau pengumpulan data merupakan tahap di mana mencari berbagai sumber informasi yang mendukung mengenai burung merak, teknik *carving*, tas, ornamen, dan desain. Semua sumber yang dicari memiliki peran untuk kelanjutan dari proses berkarya.

Selanjutnya merupakan tahap perencanaan yang dibuat berdasarkan data-data sebelumnya, tahap eksplorasi. Tahap perencanaan adalah perolehan butir penting dari hasil analisis sumber informasi pada tahap eksplorasi. Pada tahap perencanaan berisi tentang 1) aspek dalam perancangan tas diantaranya aspek fungsi, aspek ergonomi, aspek estetis, aspek bahan dan aspek teknik, 2) perancangan model meliputi desain alternatif, desain terpilih, gambar kerja, serta pembuatan ornamen bulu burung merak.

Setelah melalui kedua proses tersebut, selanjutnya adalah proses perwujudan karya. Pada proses ini ada tiga belas tahapan untuk mewujudkan karya, diantaranya membuat pola, memindahkan pola kekulit, memotong kulit berdasarkan pola, membasahi kulit dengan sponge, menyalin ornamen kekulit, menyayat kulit yang berornamen dengan *swivel knife*, menstempel ornamen pada kulit, pewarnaan, mengamplas kulit bagian belakang, memasang aksesoris, menjahit, memasang furing, dan *finishing*.

Dalam proses ini jumlah karya atau produk yang dihasilkan adalah sembilan karya atau produk. Semua karya dibuat secara manual (*handmade*) dengan memperhatikan kualitas baik dari segi estetis maupun ergonomi. Proses pewarnaan menggunakan cat khusus kulit, *Acrylic Leather Dye*, *Sakura acrylic Color*, *Fiebing's Antique Finish*, *Fiebing Leather Dye* dan *Waterstain*. Dari sembilan karya yang dibuat, diantaranya adalah satu *messenger bag*, empat *shoulder bag*, satu *back pack*, dan tiga *saddle bag*. Kesembilan karya tersebut adalah *Peacock Bud Feather* (Pebuf), *Feather Attack* (Fetta), *Musing of Peacock Feathers* (Mupfe), *The Eyes*, *Feather Achievement* (Fea), *The Flock*, *Home*, *Crowd of Feathers*, dan *Choppy*.

DAFTAR PUSTAKA

- B.A, Soepratno. 1984. *Ornamen Ukir Kayu Majapahit Jilid 1*. Semarang: PT. EFFHAR Semarang.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Indonesia.
- Erabaru. 2017. *Cantiknya Burung Merak Ini akanbikin kamu terpesona*.
<http://www.erabaru.net/2017/06/25/cantiknya-burung-merak-ini-akan-bikin-kamu-terpesona/>. Diunduh pada
- Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Kuyperes, K. 1977. *Encyclopidie van de Philosophy*. Amsterdam: Elsevier.
- Marcelina, Revi. 2012. *Eksplorasi Kulit Sapi dan Ragam Hias Dayak dengan Teknik Laser Cutting dan Laser Engraving untuk Aksesoris Fashion*.
Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa dan Desain. No. 1.
- Nurmianto, Eko. 2004, *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya.
- Palgunadi, Bram. 2007. *Desain Produk 1-Desain, Desainer, dan Proyek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik, dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Salam Hutan. 2013. *Friend Forest and Nature*.
salamhutan.blogspot.co.id/2013/09/mm.html. Diunduh pada 3 Juli 2017.
- Sanyoto, S. E. 2010. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Saraswati. 1996. *Seni Mengempa Kulit*. Jakarta: Bhratara.
- Schaffer Jane, Saunders Sue. 2012. *Fashion Design Course: Accessories (Design Practice And Processes For Creating Hats, Bags, Shoes, And More)*. London: Thomas And Hudson.
- Soedjono. 1988. *Berkreasi Dengan Kulit*. Bandung: Remadja Karya Offset.

- Soepratno. 1986. *Ornamen Ukir Kayu*. Semarang: Effhar Offset.
- Strange, Morten. 2001. *A Photografic Guide to the Birds of Indonesia*. Jakarta: PT. Java Books Indonesia.
- Suardana I Wayan. 2008. *"Kriya Kulit" Tatah Sungging*. Yogyakarta: Abata Pres.
- Sulchan Ali. 2011. *Proses Desain Suatu Kerajinan (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Takandjandji, Mariana, dan Sawitri, Reni. 2010. "Populasi Burung Merak Hijau (*Pavo Muticus Lianneus*, 1766) di Ekosistem Savana, Taman Nasional Baluran, Jawa Timur." *Jurnal Penelitian Hutan dan Konservasi Alam*. Vol. 8, No. 1.
- Wijono dan Soedjono. 1983. *Kerajinan Kulit*. Yogyakarta: CV. Nur Cahaya.
- Williams, wiko. 2013. "Perancangan Komunikasi Visual Event International Islamic Arts Festival 2013". *Jurnal Perancangan Komunikasi Visual*. No. 1.

A. Acuan Harga Bahan Per Jenis

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit ketebalan 2mm 25 <i>feet</i>	1 lembar	Rp. 300.000
2	Kulit Ketebalan 2mm 28 <i>feet</i>	1 lembar	RP. 336.000
3	Benang Coklat	1 gulung	RP. 65.000
4	Benang Hitam	I gulung	Rp. 120.000
5	<i>Fiebing's Acrylic Dye</i>	4 botol	Rp. 340.000
6	<i>Leather Dye Waterbase</i>	2 botol	Rp. 140.000
7	<i>Waterstain</i>	1 botol	Rp. 70.000
8	<i>Sakura Acrylic Color</i>	2 botol	Rp. 40.000
9	<i>Fiebing's Antique Finish</i>	1 botol	Rp. 145.000
10	<i>Saddle Soap</i>	I kaleng	Rp. 210.000
11	<i>Cova Super</i>	1 botol	Rp. 71.000
12	<i>Lem Adhesive</i>	4 kaleng	Rp. 32.000
13	Kain <i>Suede</i>	4 meter	Rp. 192.000
14	Rit YKK 15cm	1 lusin	Rp. 13.000
15	Rit YKK 50cm	3 buah	Rp. 34.500
16	Rit YKK 75cm	1 buah	Rp. 14.500
17	Aksesoris Ring Kait	18 buah	Rp. 135.000
18	Aksesoris Gesper	7 buah	Rp. 10.500
19	Aksessoris Pin	1 bungkus	Rp. 7.000
20	Aksesoris Ring	18 buah	Rp. 63.000
21	Aksesoris Kancing Tas	2 buah	Rp. 30.000
22	Vinil	1 meter	Rp. 20.000
Total			Rp. 2.388.850

B. Kalkulasi Biaya Per Karya

1. *Sling Bag 1 “Peacock Bud Feather (Pebuf)”*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Nabati ketebalan 2mm	7 feet	Rp. 84.000
2	Benang Coklat	8 meter	Rp. 40.000
3	<i>Leather Dye Waterbase</i>	25%	Rp. 17.500
4	<i>Saddle Soap</i>	10%	Rp. 21.000
5	<i>Lem Adhesive</i>	35%	Rp. 2.800
6	Kain <i>Suede</i>	½ meter	Rp. 24.000
7	Rit YKK 15cm	1 buah	Rp. 2.500
8	Aksesoris Ring Kait	2 buah	Rp. 15.000
9	Aksesoris Gesper	1 buah	Rp. 1.500
10	Aksesoris Pin	6 buah	Rp. 3.000
11	Aksesoris Ring	2 buah	Rp. 7.000
Total Bahan			Rp. 218.300
12	Tenaga kerja perhari Rp. 50.000	3 hari	Rp. 150.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 368.300
13	Margin Keuntungan	50%	Rp. 184.150
Harga Penjualan			Rp. 552.450

2. *Sling Bag 2 “Feather Attack (Fetta)*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Nabati ketebalan 2mm	7 feet	Rp. 84.000
2	Benang Coklat	8 meter	Rp. 40.000
3	<i>Waterstain</i>	25%	Rp. 17.500
4	<i>Sakura Acrylic Color</i>	5%	Rp. 2.000
5	<i>Fiebing's Acrylic Dye</i>	15%	Rp. 51.000
6	<i>Saddle Soap</i>	10%	Rp. 21.000
7	<i>Lem Adhesive</i>	35%	Rp. 2.800
8	Kain <i>Suede</i>	½ meter	Rp. 24.000
9	Rit YKK 15cm	1 buah	Rp. 2.500
10	Aksesoris Ring Kait	2 buah	Rp. 15.000
11	Aksesoris Gesper	1 buah	Rp. 1.500
12	Aksessoris Pin	6 buah	Rp. 3.000
13	Aksesoris Ring	2 buah	Rp. 7.000
Total Bahan			Rp. 271.300
14	Tenaga kerja perhari Rp. 50.000	3 hari	Rp. 150.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 421.300
15	Margin Keuntungan	50%	Rp. 210.650
Harga Penjualan			Rp. 631.950

3. *Sling Bag 3 “Musing of Peacock Feathers (Mupfe)”*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Nabati ketebalan 2mm	7 feet	Rp. 84.000
2	Benang Hitam	8 meter	Rp. 64.000
3	<i>Leather Dye Waterbase</i>	25%	Rp. 17.500
4	<i>Fiebing’s Antique Finish</i>	10%	Rp. 14.500
5	<i>Saddle Soap</i>	10%	Rp. 21.000
6	<i>Lem Adhesive</i>	35%	Rp. 2.800
7	Vinil	½ meter	Rp. 10.000
8	Rit YKK 50cm	1 buah	Rp. 11.500
9	Rit YKK 15cm	1 buah	Rp. 2.500
10	Aksesoris Ring Kait	2 buah	Rp. 15.000
11	Aksesoris Gesper	1 buah	Rp. 1.500
12	Aksessoris Pin	6 buah	Rp. 3.000
13	Aksesoris Ring	2 buah	Rp. 7.000
Total Bahan			Rp. 254.300
14	Tenaga kerja perhari Rp. 50.000	3 hari	Rp. 150.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 404.300
15	Margin Keuntungan	50%	Rp. 202.150
Harga Penjualan			Rp. 606.450

4. *Sling Bag 4 “The Eyes”*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Nabati ketebalan 2mm	7 feet	Rp. 84.000
2	Benang Coklat	8 meter	Rp. 40.000
3	<i>Waterstain</i>	25%	Rp. 17.500
4	<i>Sakura Acrylic Color</i>	5%	Rp. 2.000
5	<i>Fiebing's Acrylic Dye</i>	15%	Rp. 51.000
6	<i>Saddle Soap</i>	10%	Rp. 21.000
7	<i>Lem Adhesive</i>	35%	Rp. 2.800
8	Kain <i>Suede</i>	½ meter	Rp. 24.000
9	Rit YKK 15cm	1 buah	Rp. 2.500
10	Rit YKK 50cm	1 buah	Rp. 11.500
11	Aksesoris Ring Kait	2 buah	Rp. 15.000
12	Aksesoris Gesper	1 buah	Rp. 1.500
13	Aksessoris Pin	6 buah	Rp. 3.000
14	Aksesoris Ring	2 buah	Rp. 7.000
Total Bahan			Rp. 282.800
15	Tenaga kerja perhari Rp. 50.000	3 hari	Rp. 150.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 432.800
16	Margin Keuntungan	50%	Rp. 216.400
Harga Penjualan			Rp. 649.200

5. *Saddle Bag 1 “Feather Achievement (Fea)”*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Nabati ketebalan 2mm	8 feet	Rp. 96.000
2	Benang Coklat	10 meter	Rp. 50.000
3	<i>Waterstain</i>	20%	Rp. 14.000
4	<i>Sakura Acrylic Color</i>	10%	Rp. 4.000
5	<i>Fiebing's Acrylic Dye</i>	15%	Rp. 51.000
6	<i>Saddle Soap</i>	10%	Rp. 21.000
7	<i>Lem Adhesive</i>	40%	Rp. 3.200
8	Kain <i>Suede</i>	½ meter	Rp. 24.000
9	Rit YKK 15cm	1 buah	Rp. 2.500
10	Aksesoris Ring Kait	2 buah	Rp. 15.000
11	Aksesoris Gesper	1 buah	Rp. 1.500
12	Aksessoris Pin	6 buah	Rp. 3.000
13	Aksesoris Ring	2 buah	Rp. 7.000
Total Bahan			Rp. 292.200
14	Tenaga kerja perhari Rp. 50.000	3 hari	Rp. 150.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 442.200
15	Margin Keuntungan	50%	Rp. 221.100
Harga Penjualan			Rp. 663.300

6. *Saddle Bag 2 “The Flock”*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Nabati ketebalan 2mm	8 feet	Rp. 96.000
2	Benang Coklat	10 meter	Rp. 50.000
3	<i>Waterstain</i>	35%	Rp. 24.500
5	<i>Fiebing’s Acrylic Dye</i>	25%	Rp. 85.000
6	<i>Saddle Soap</i>	10%	Rp. 21.000
7	<i>Lem Adhesive</i>	40%	Rp. 3.200
8	Kain <i>Suede</i>	½ meter	Rp. 24.000
9	Rit YKK 15cm	1 buah	Rp. 2.500
10	Aksesoris Ring Kait	2 buah	Rp. 15.000
11	Aksesoris Gesper	1 buah	Rp. 1.500
12	Aksessoris Pin	6 buah	Rp. 3.000
13	Aksesoris Ring	2 buah	Rp. 7.000
Total Bahan			Rp. 332.700
14	Tenaga kerja perhari Rp. 50.000	3 hari	Rp. 150.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 482.700
15	Margin Keuntungan	50%	Rp. 241.350
Harga Penjualan			Rp. 724.050

7. *Saddle Bag 3 “Home”*

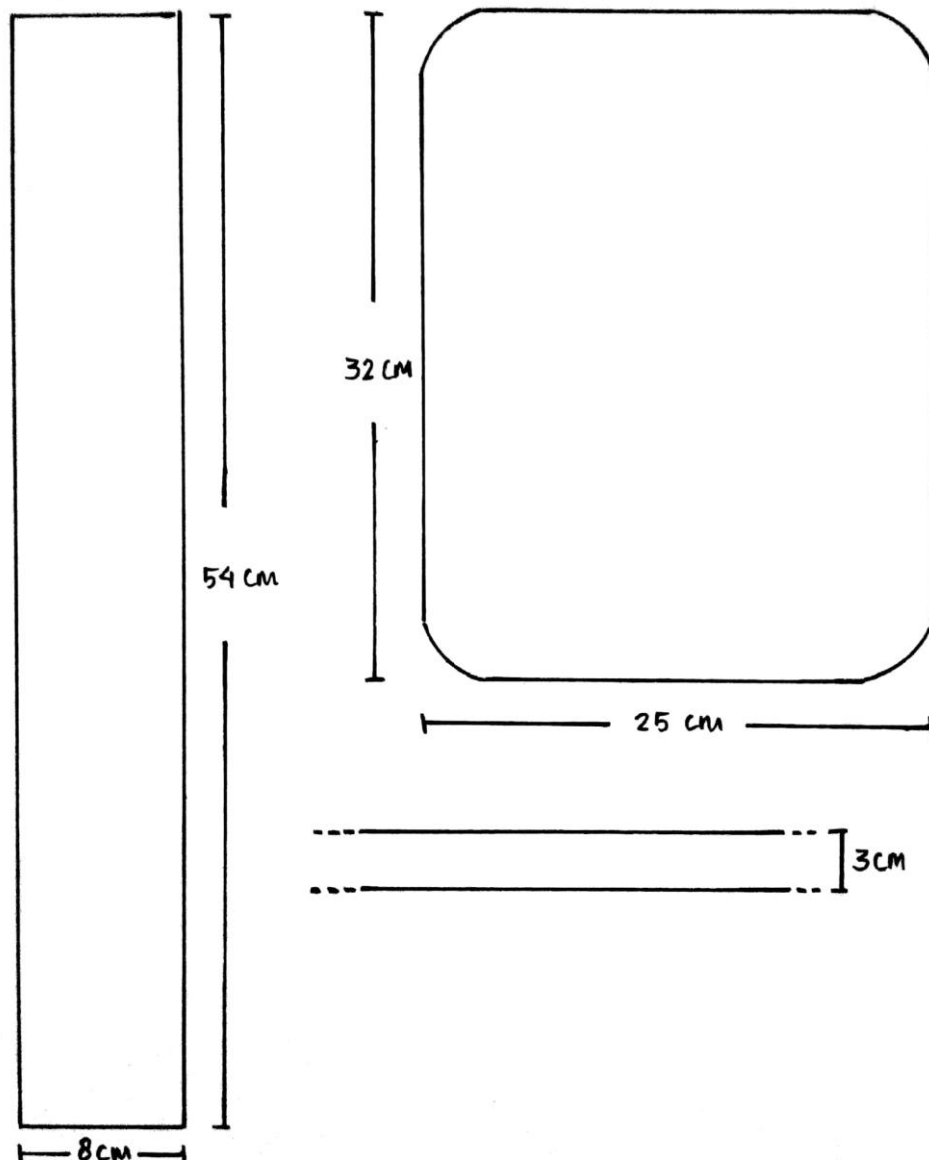
No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Nabati ketebalan 2mm	8 feet	Rp. 96.000
2	Benang Coklat	10 meter	Rp. 50.000
3	<i>Waterstain</i>	20%	Rp. 14.000
4	<i>Sakura Acrylic Color</i>	20%	Rp. 8.000
5	<i>Fiebing's Acrylic Dye</i>	25%	Rp. 85.000
6	<i>Saddle Soap</i>	10%	Rp. 21.000
7	<i>Lem Adhesive</i>	40%	Rp. 3.200
8	Kain <i>Suede</i>	½ meter	Rp. 24.000
9	Rit YKK 15cm	1 buah	Rp. 2.500
10	Aksesoris Ring Kait	2 buah	Rp. 15.000
11	Aksesoris Gesper	1 buah	Rp. 1.500
12	Aksessoris Pin	6 buah	Rp. 3.000
13	Aksesoris Ring	2 buah	Rp. 7.000
Total Bahan			Rp. 330.200
14	Tenaga kerja perhari Rp. 50.000	3 hari	Rp. 150.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 480.200
15	Margin Keuntungan	50%	Rp. 240.100
Harga Penjualan			Rp. 720.300

8. *Massanger Bag “Crowd of Feathers”*

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Nabati ketebalan 2mm	10 feet	Rp. 120.000
2	Benang Hitam	18 meter	Rp. 126.000
3	<i>Leather Dye Waterbase</i>	40%	Rp. 28.000
4	<i>Fiebing’s Antique Finish</i>	35%	Rp. 50.750
6	<i>Saddle Soap</i>	20%	Rp. 42.000
7	<i>Lem Adhesive</i>	70%	Rp. 5.600
8	Kain <i>Suede</i>	½ meter	Rp. 24.000
10	Aksesoris Ring Kait	2 buah	Rp. 15.000
11	Aksesoris Gesper	1 buah	Rp. 1.500
12	Aksessoris Pin	14 buah	Rp. 7.000
13	Aksesoris Ring	4 buah	Rp. 14.000
14	Aksesoris Kancing Tas	2 buah	Rp. 30.000
Total Bahan			Rp. 563.850
14	Tenaga kerja perhari Rp. 50.000	4 hari	Rp. 200.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 763.850
15	Margin Keuntungan	50%	Rp. 381.925
Harga Penjualan			Rp. 1.145.775

9. Backpack “Choppy”

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Nabati ketebalan 2mm	7 feet	Rp. 84.000
2	Benang Hitam	5 meter	Rp. 35.000
3	<i>Leather Dye Waterbase</i>	35%	Rp. 24.500
4	<i>Fiebing's Acrylic Dye</i>	50%	Rp. 170.000
6	<i>Saddle Soap</i>	20%	Rp. 42.000
7	<i>Lem Adhesive</i>	35%	Rp. 2.800
8	Kain <i>Suede</i>	½ meter	Rp. 24.000
10	Aksesoris Ring Kait	2 buah	Rp. 15.000
12	Aksesoris Pin	2 buah	Rp. 1.000
13	Aksesoris Ring	2 buah	Rp. 7.000
14	<i>Sakura Acrylic Color</i>	35%	Rp. 14.000
Total Bahan			Rp. 419.300
14	Tenaga kerja perhari Rp. 50.000	4 hari	Rp. 200.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 619.300
15	Margin Keuntungan	50%	Rp. 309.650
Harga Penjualan			Rp. 928.950



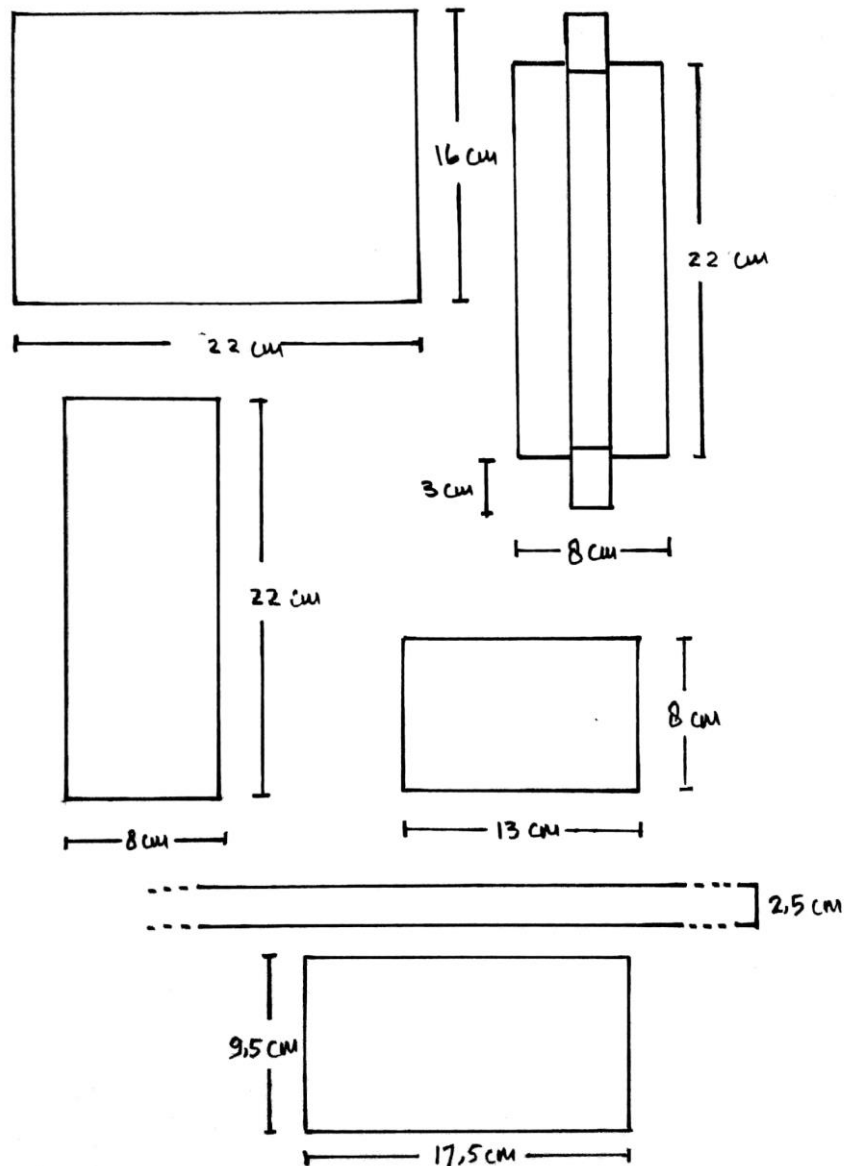
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

**MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**

Gambar Kerja
Backpack
Skala 1 : 3

Nama : Nova Mardiaty
NIM : 13207241060
Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

Paraf



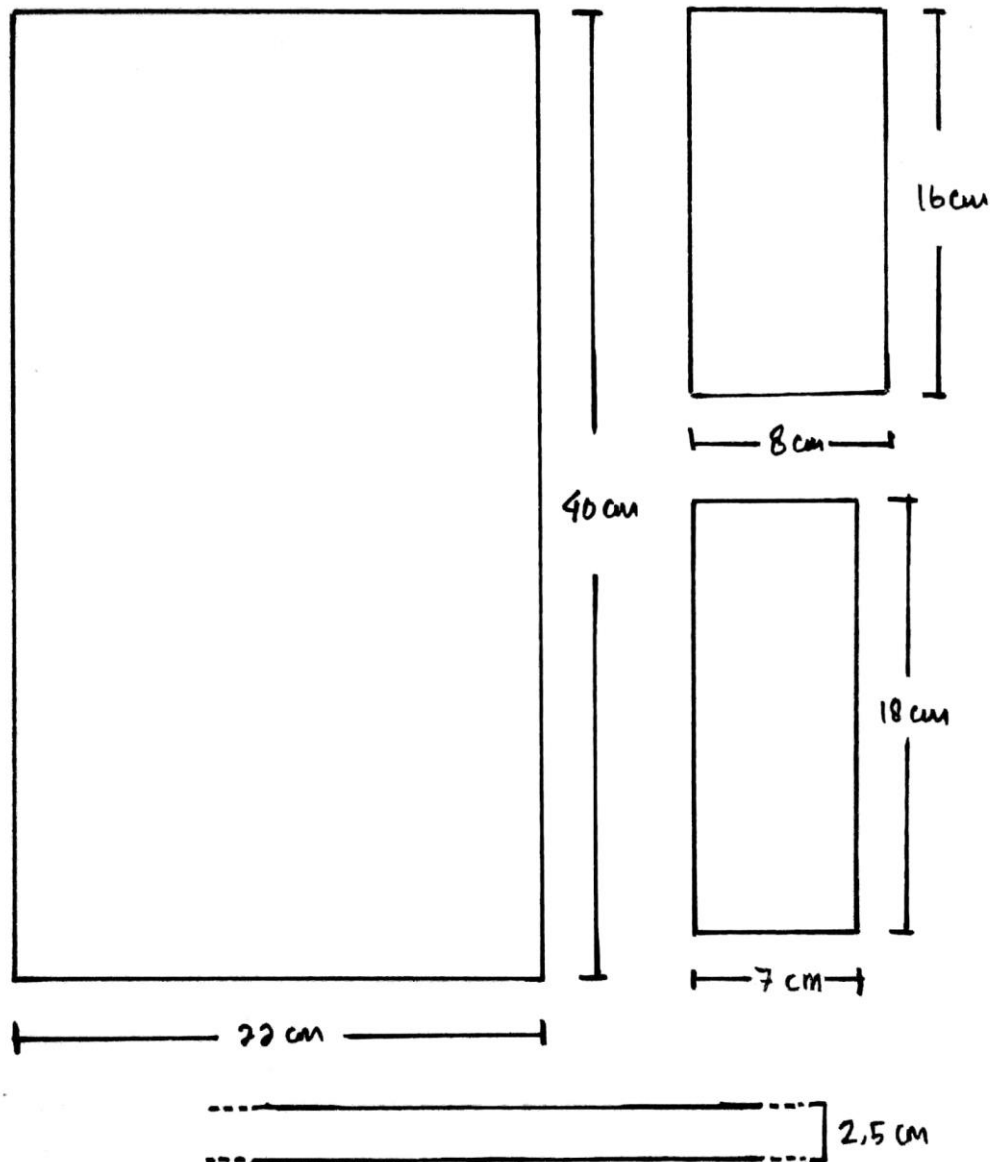
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

**MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**

Gambar Kerja
Shoulder Bag 2
Skala 1 : 3

Nama : Nova Mardiaty
NIM : 13207241060
Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

Paraf



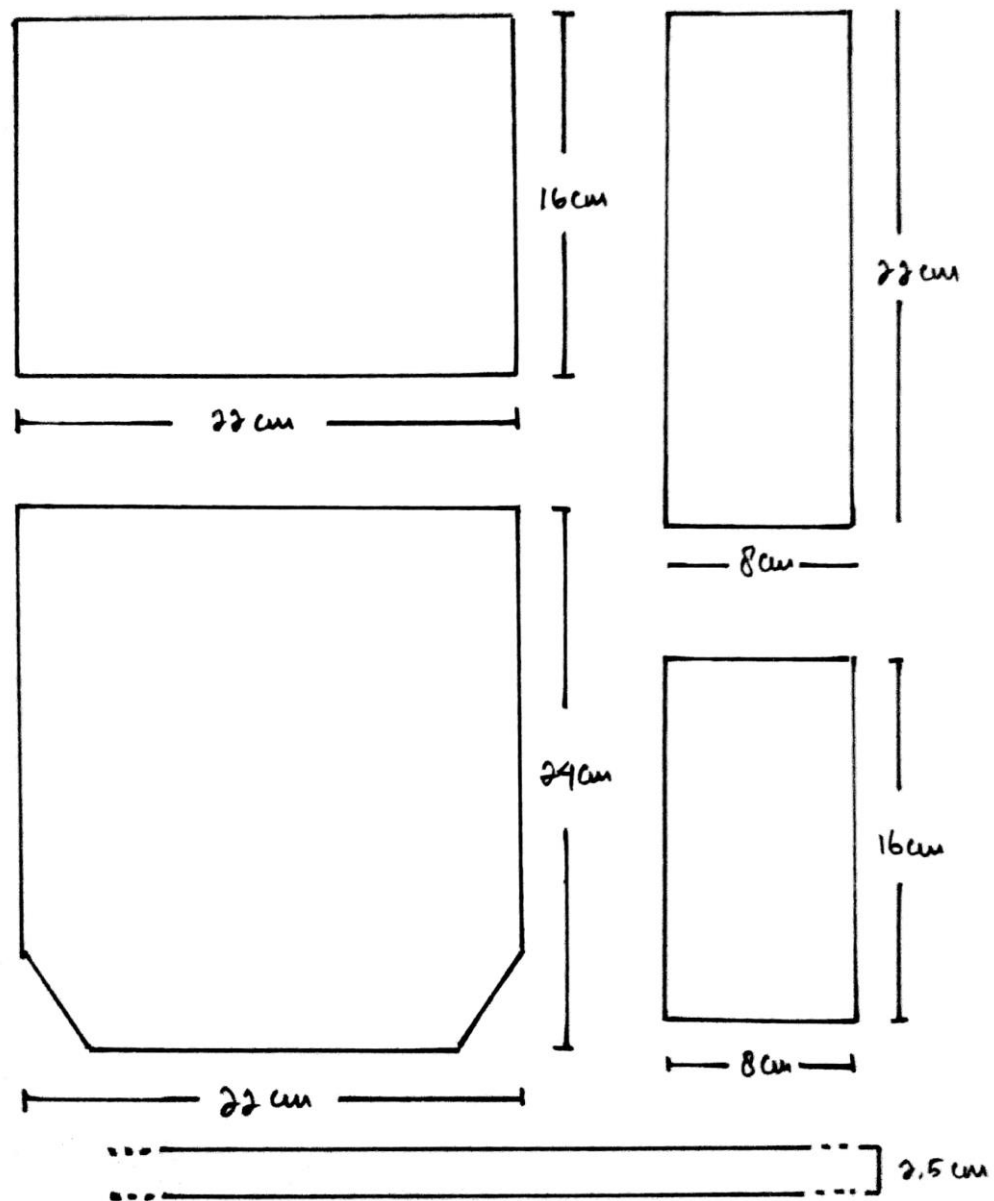
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

**MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**

Gambar Kerja
Shoulder Bag 3
Skala 1 : 3

Nama : Nova Mardiaty
NIM : 13207241060
Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

Paraf



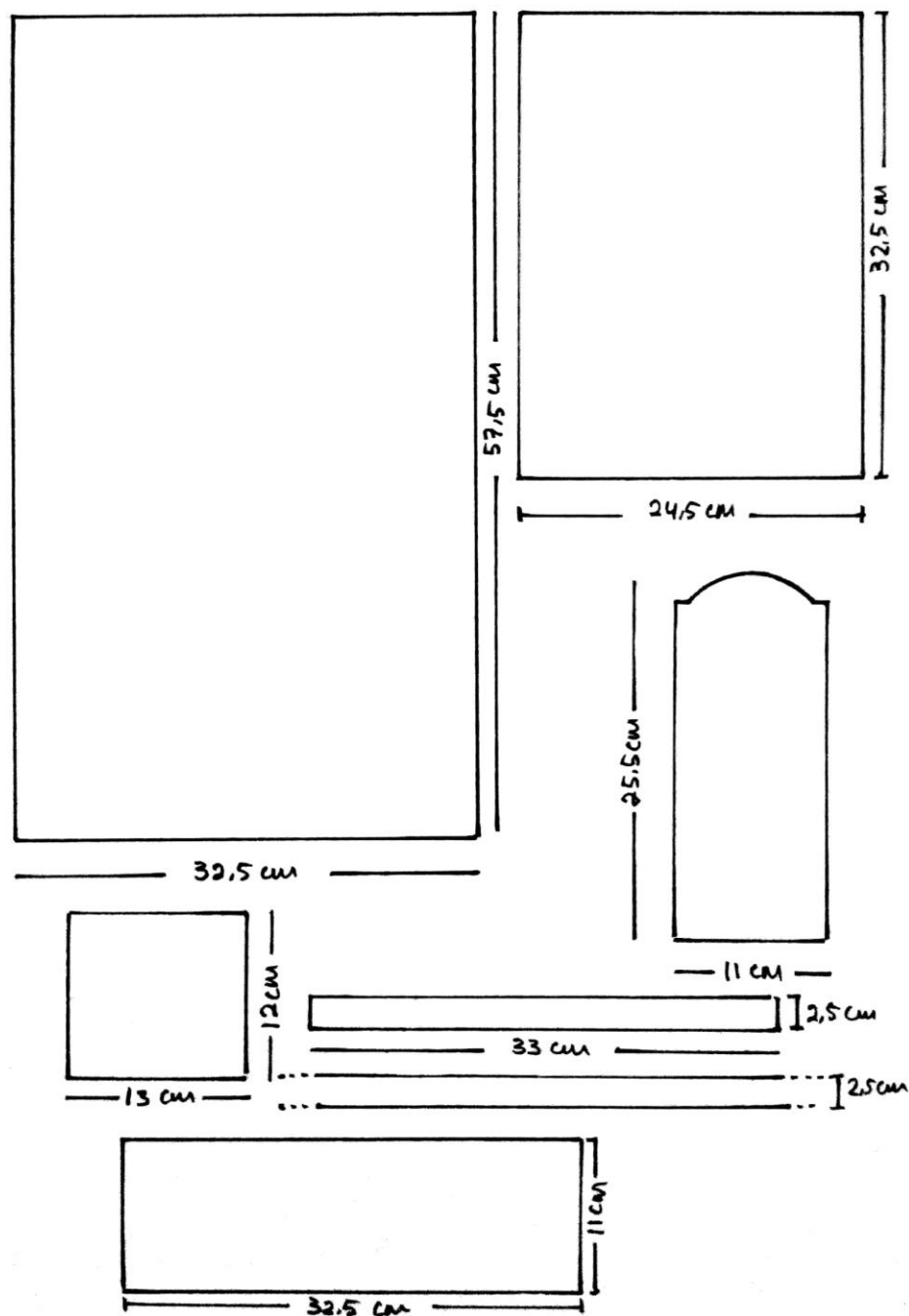
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

**MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**

Gambar Kerja
Shoulder Bag 1
Skala 1 : 3

Nama : Nova Mardiaty
NIM : 13207241060
Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

Paraf



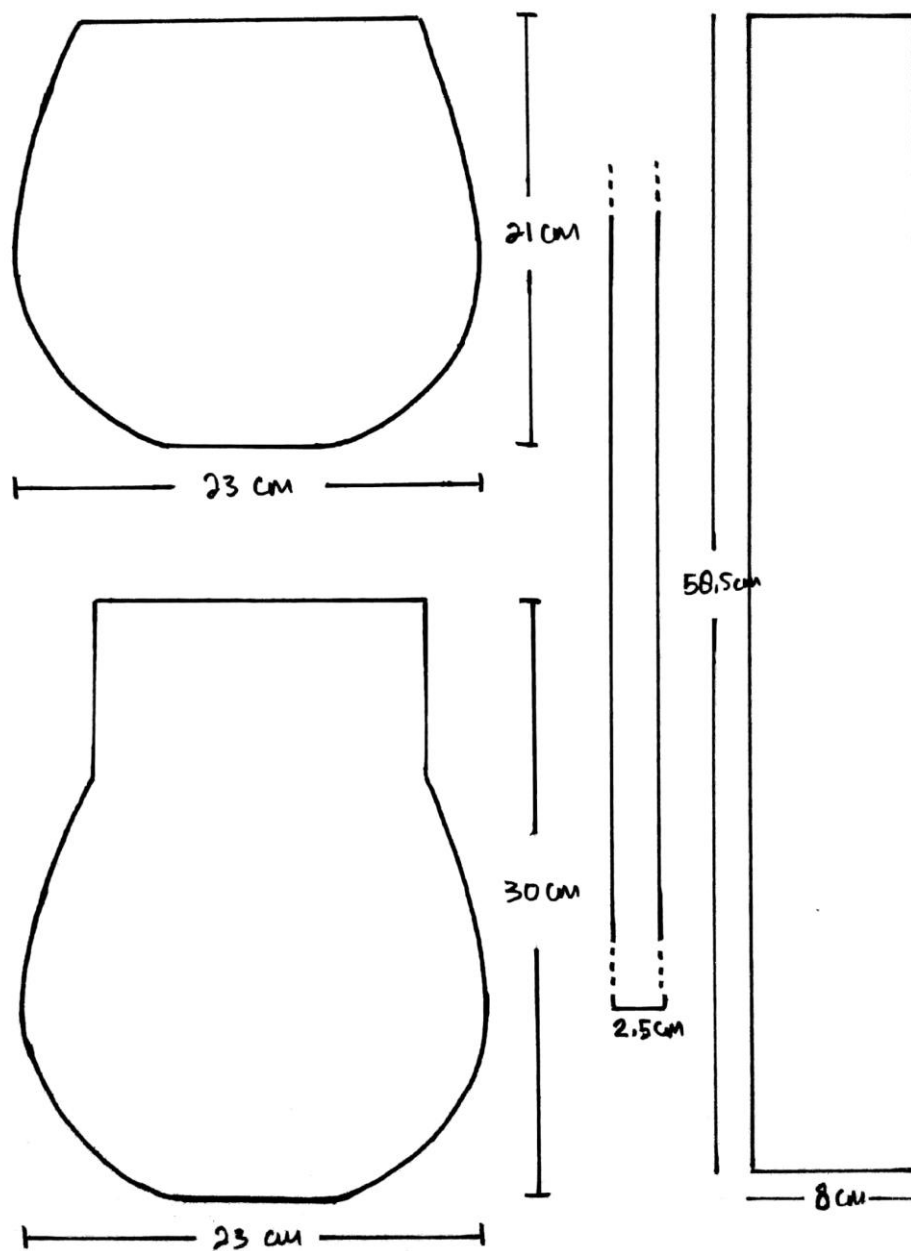
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

**MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**

Gambar Kerja
Messenger Bag
Skala 1 : 4

Nama : Nova Mardiaty
NIM : 13207241060
Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

Paraf



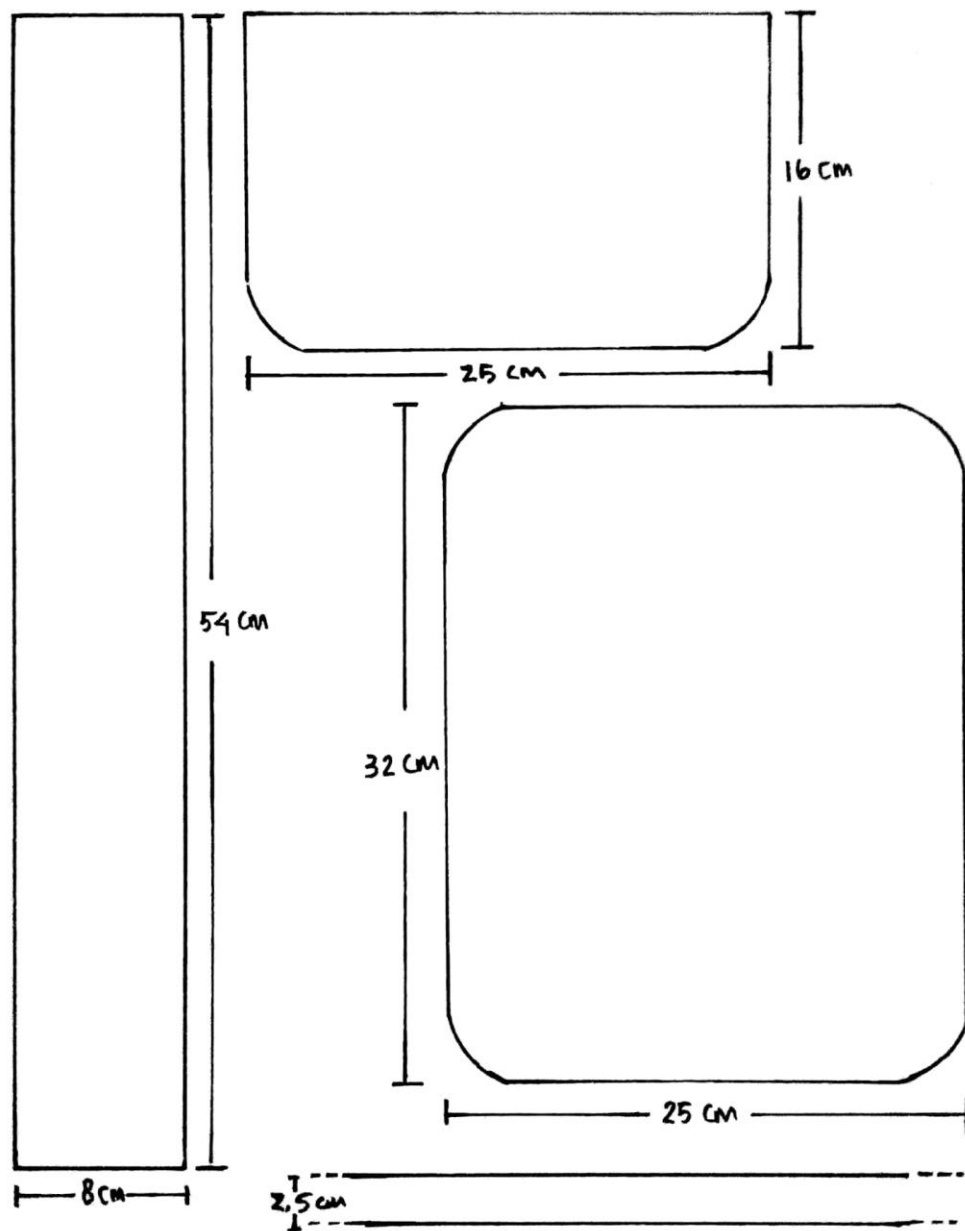
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

**MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**

Gambar Kerja
Saddle Bag
Skala 1 : 3

Nama : Nova Mardiaty
NIM : 13207241060
Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

Paraf



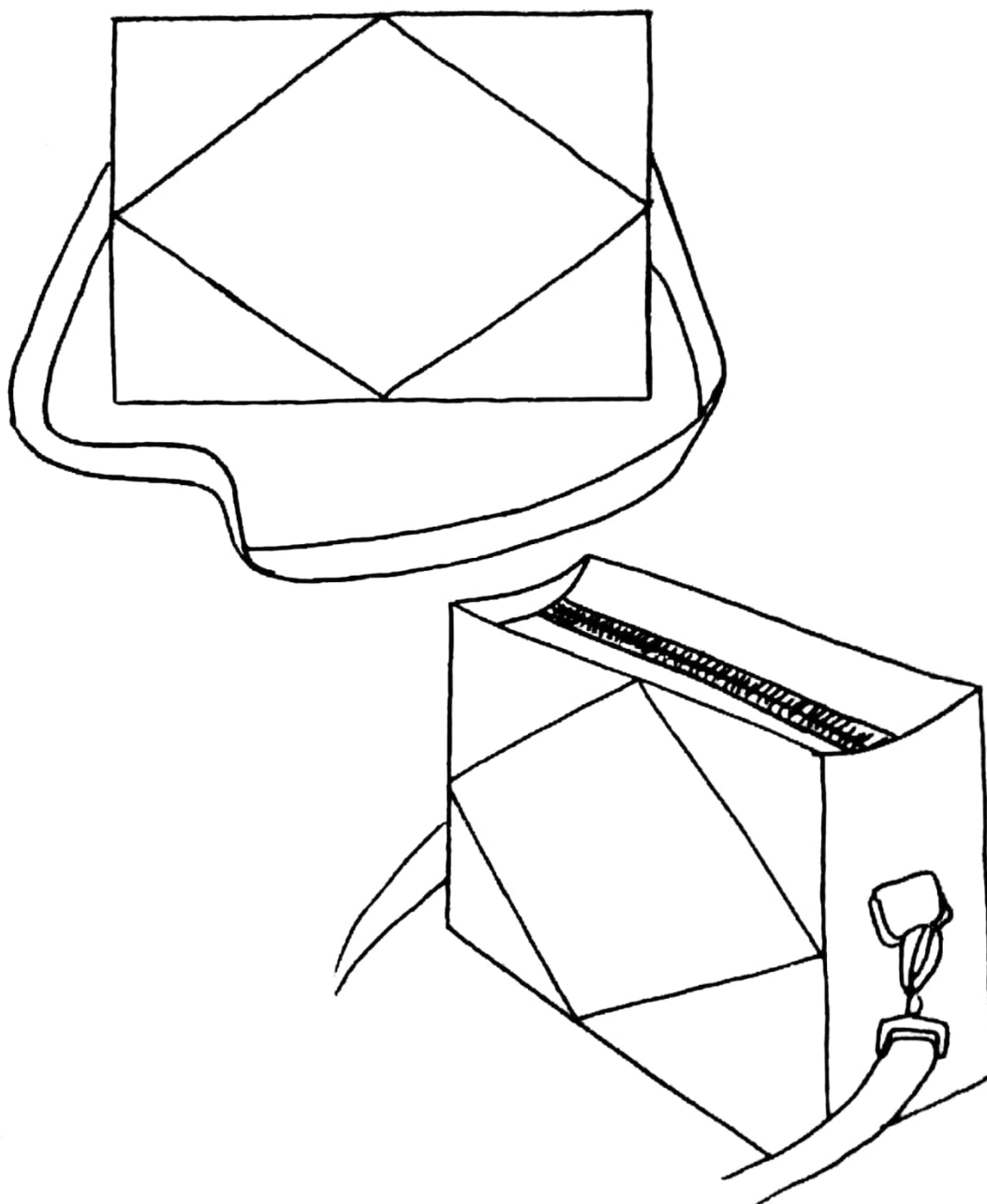
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

**MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**

Gambar Kerja
Shoulder Bag 4
Skala 1 : 3

Nama : Nova Mardiaty
NIM : 13207241060
Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

Paraf



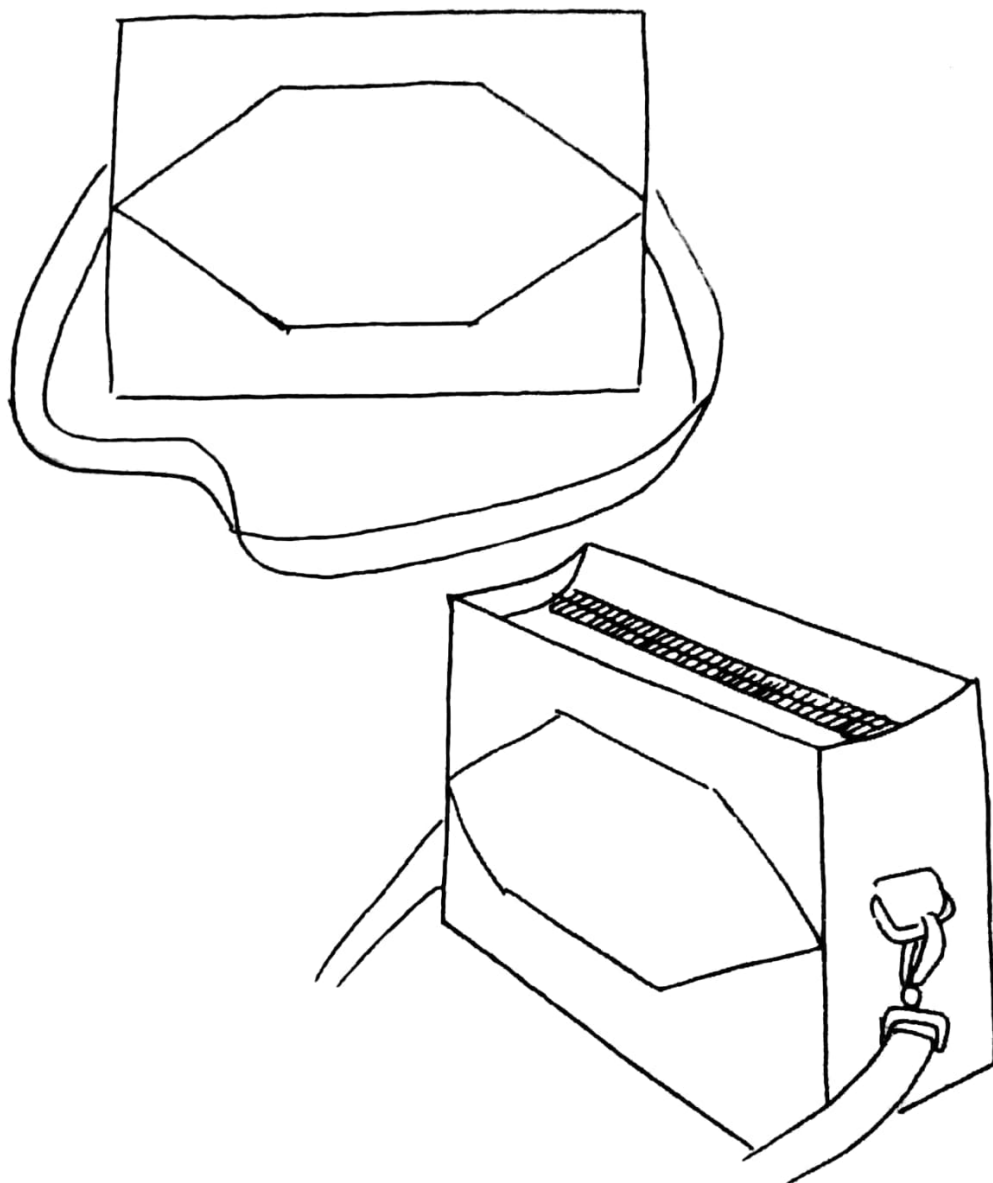
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017



**MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**

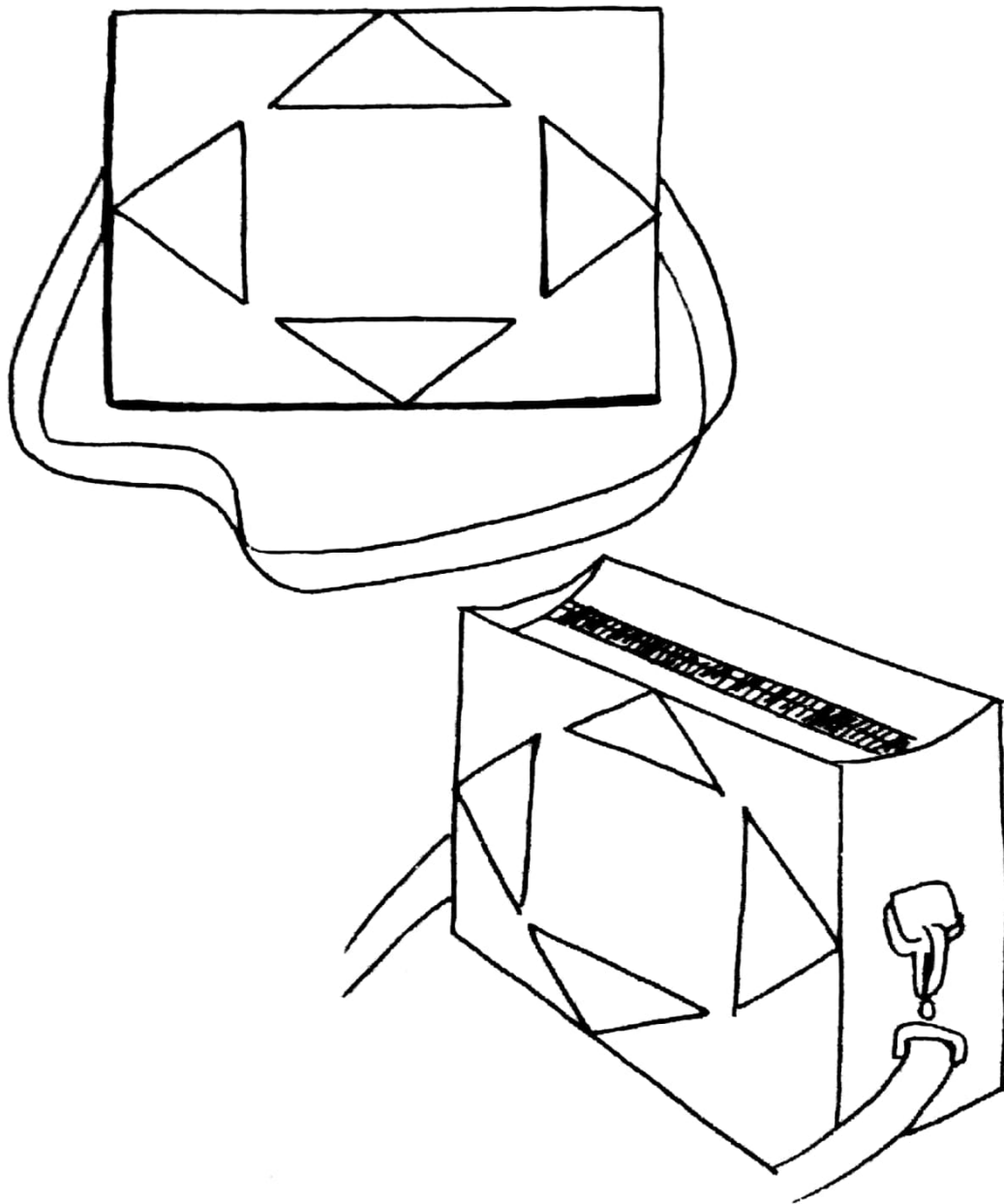
Sket Alternatif
The Eyes



Nama : Nova Mardiaty
NIM : 13207241060
Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

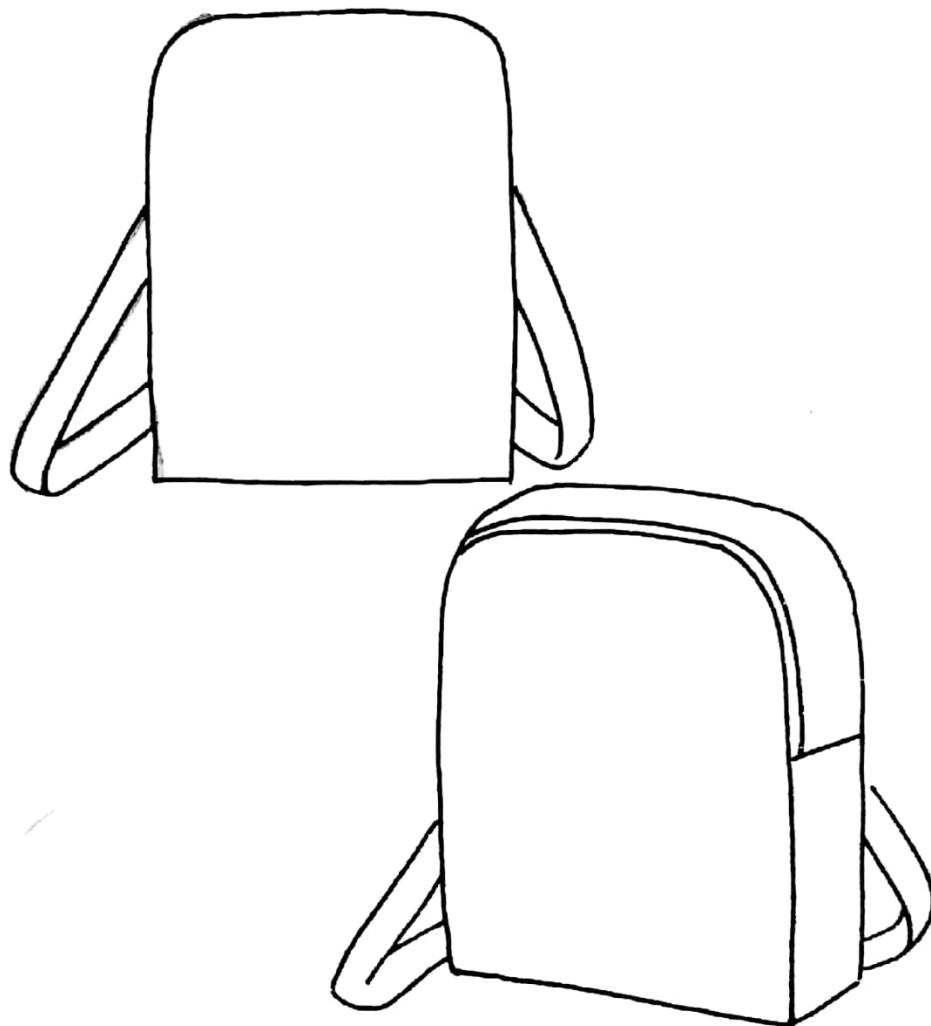
Paraf





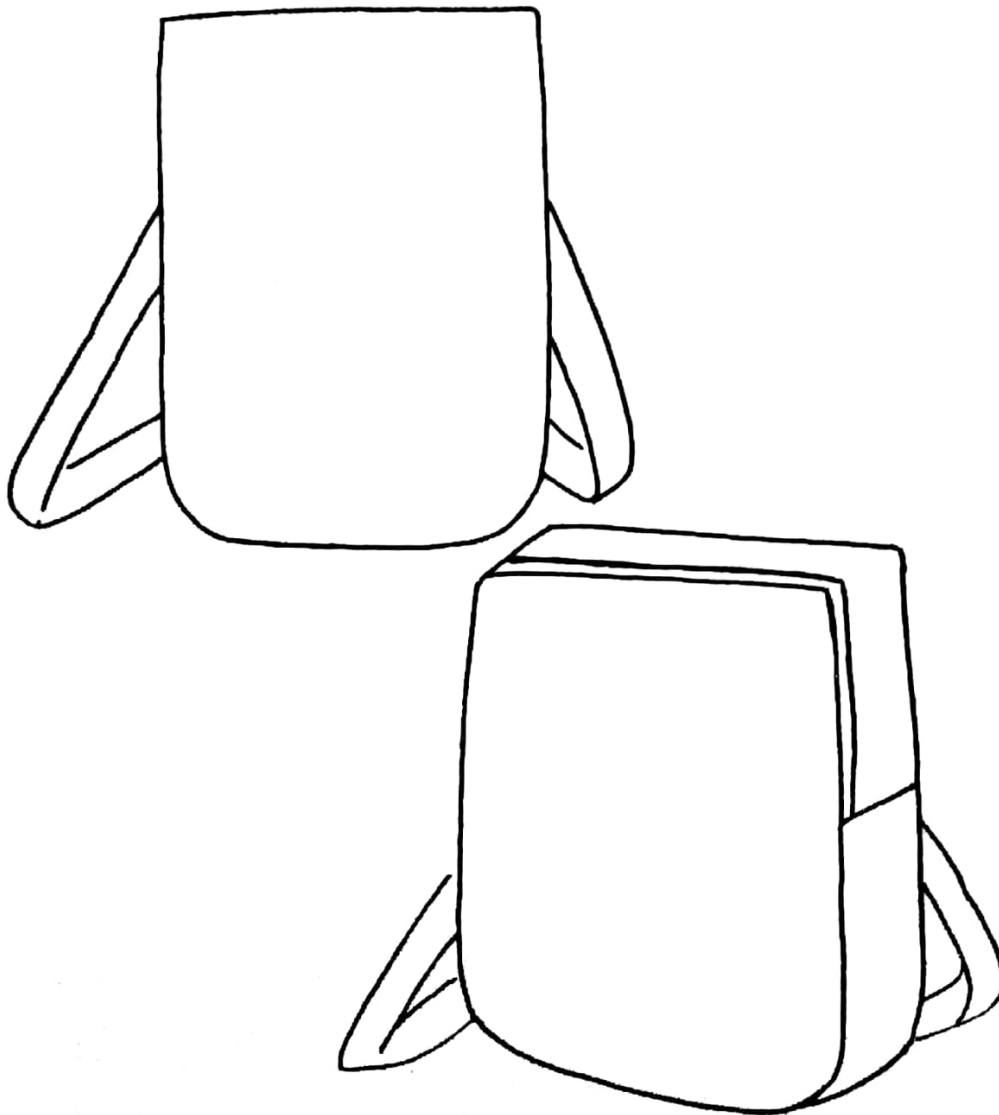
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>The Eyes</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





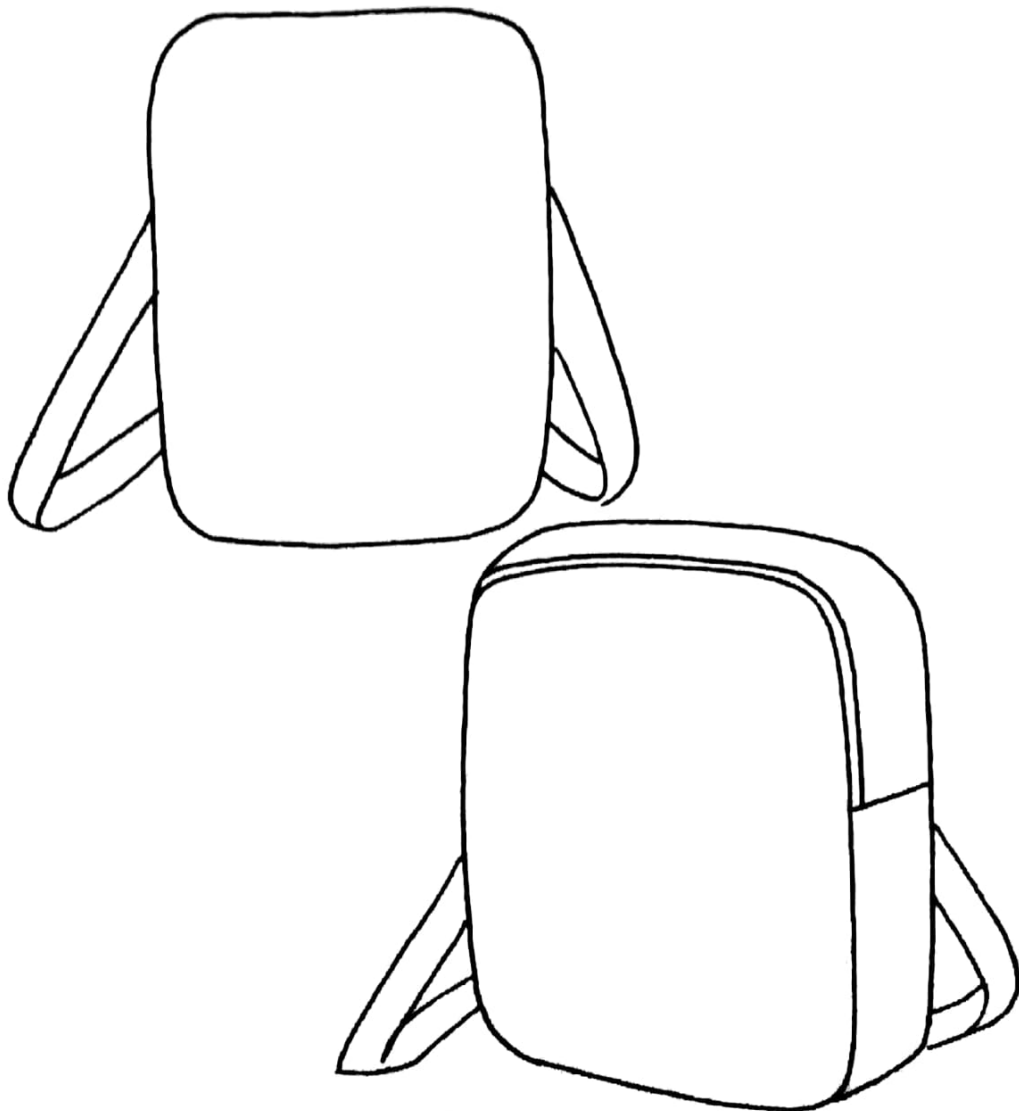
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>The Eyes</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





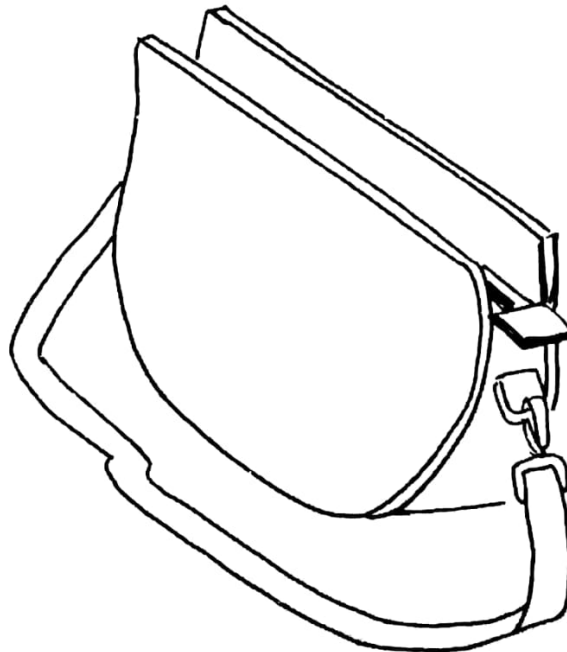
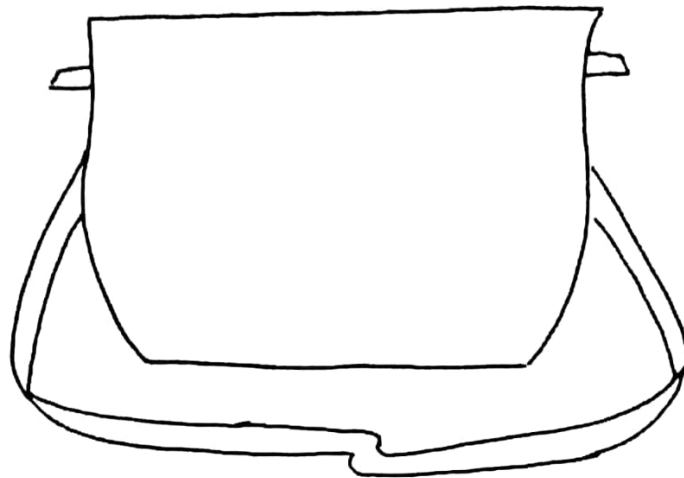
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Choppy</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





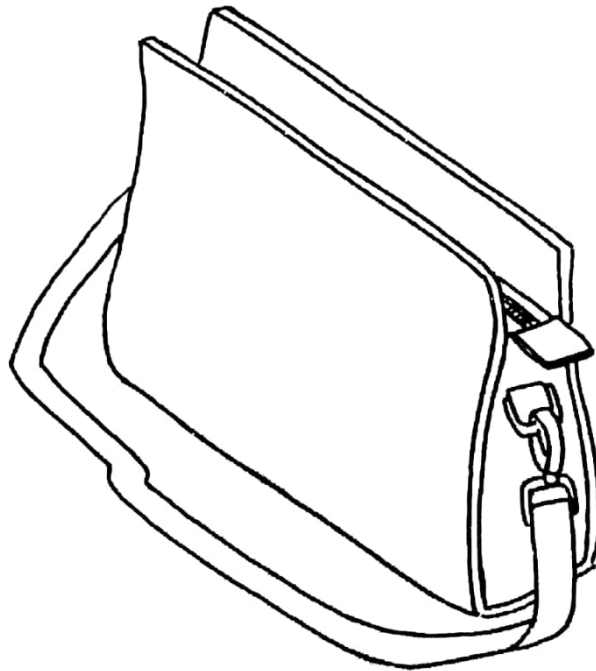
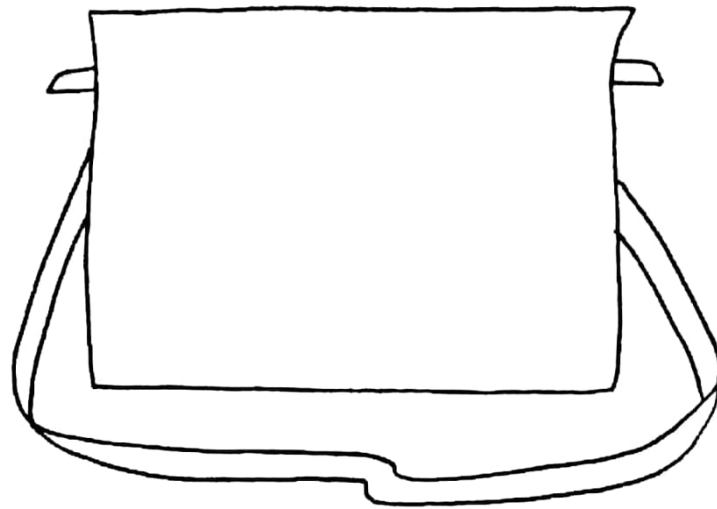
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Choppy</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





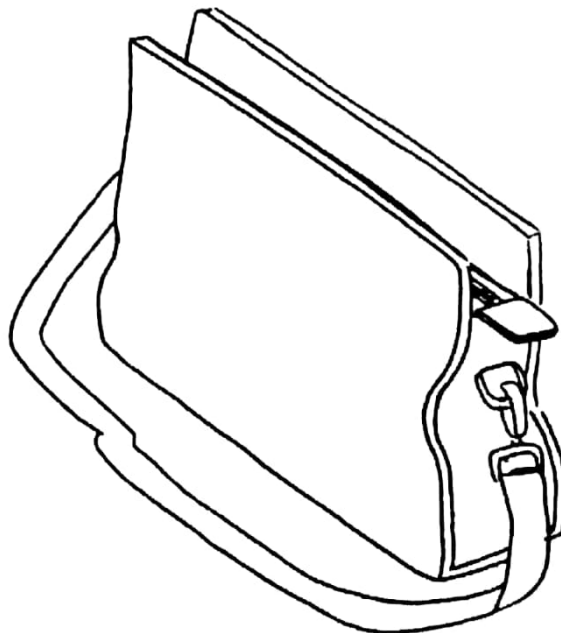
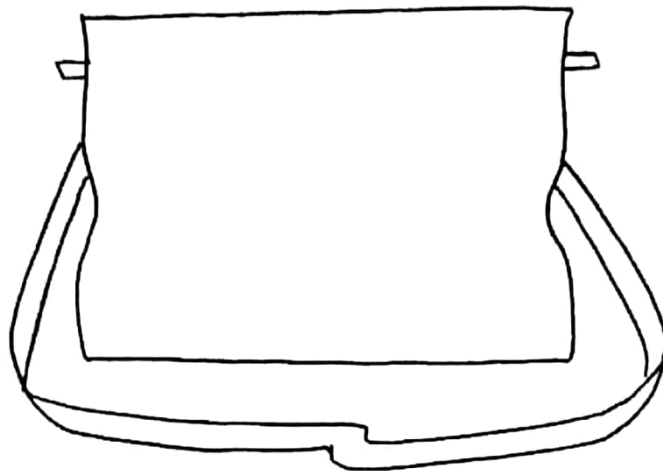
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Choppy</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





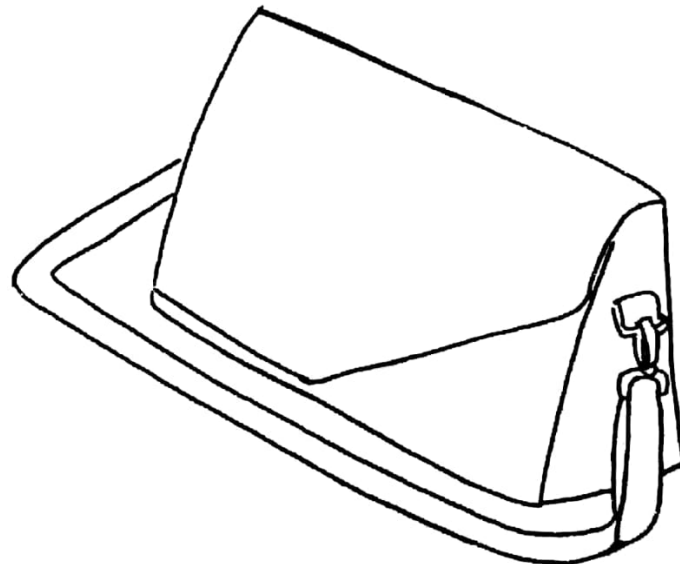
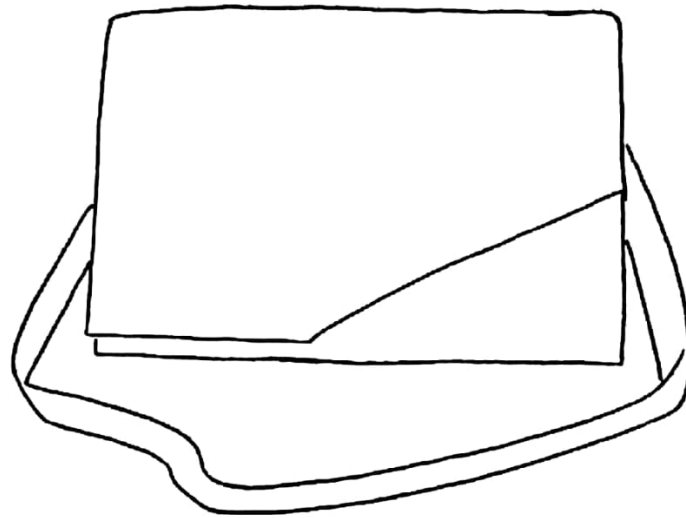
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Musing of Peacock Feathers</i> (Mupfe)</p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Musing of Peacock Feathers</i> (Mupfe)</p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Musing of Peacock Feathers</i> (Mupfe)</p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



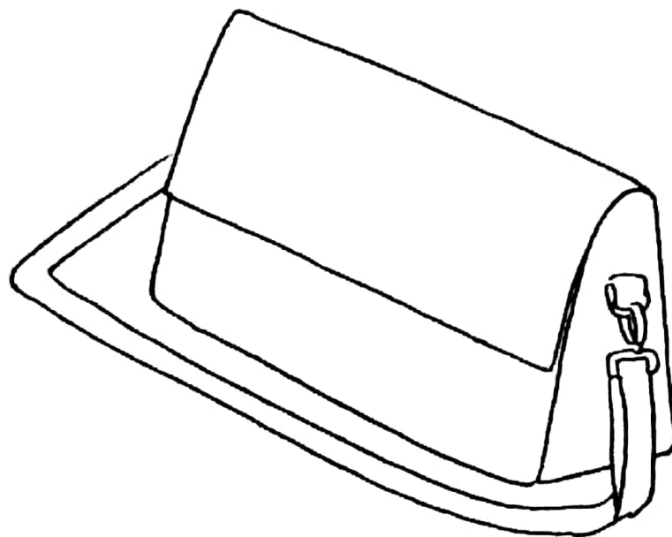
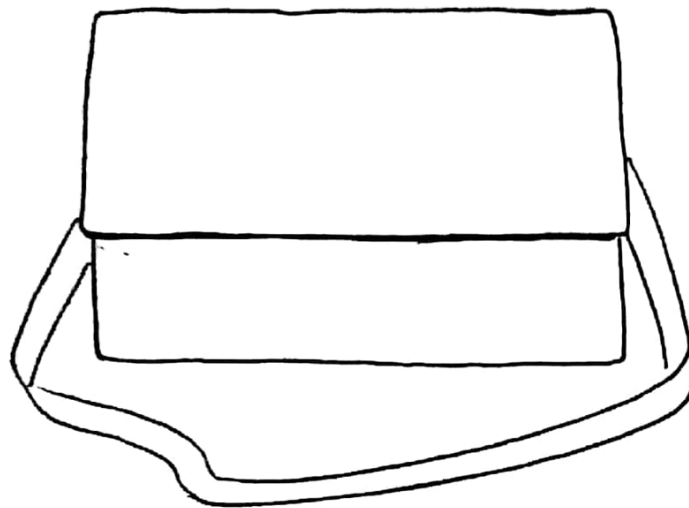
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

**MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**

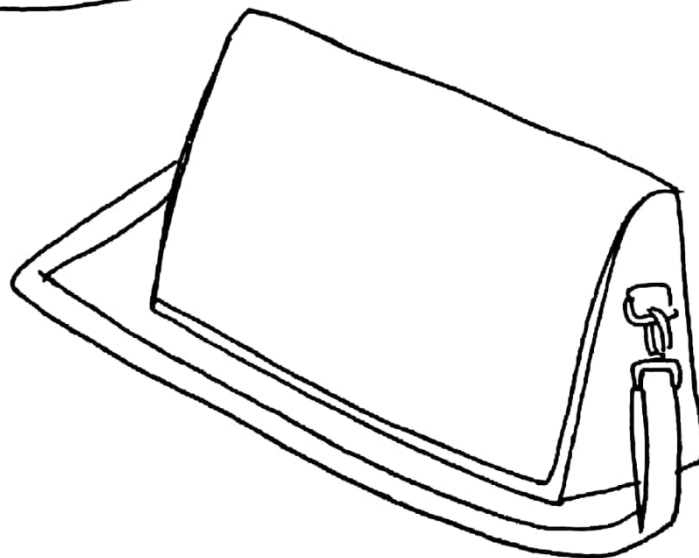
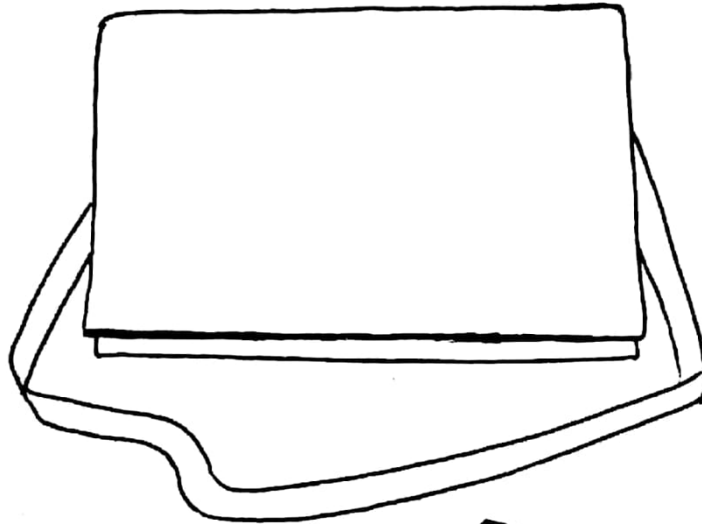
Sket Alternatif
Peacock Bud Feather(Pebuf)


Nama : Nova Mardiaty
NIM : 13207241060
Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

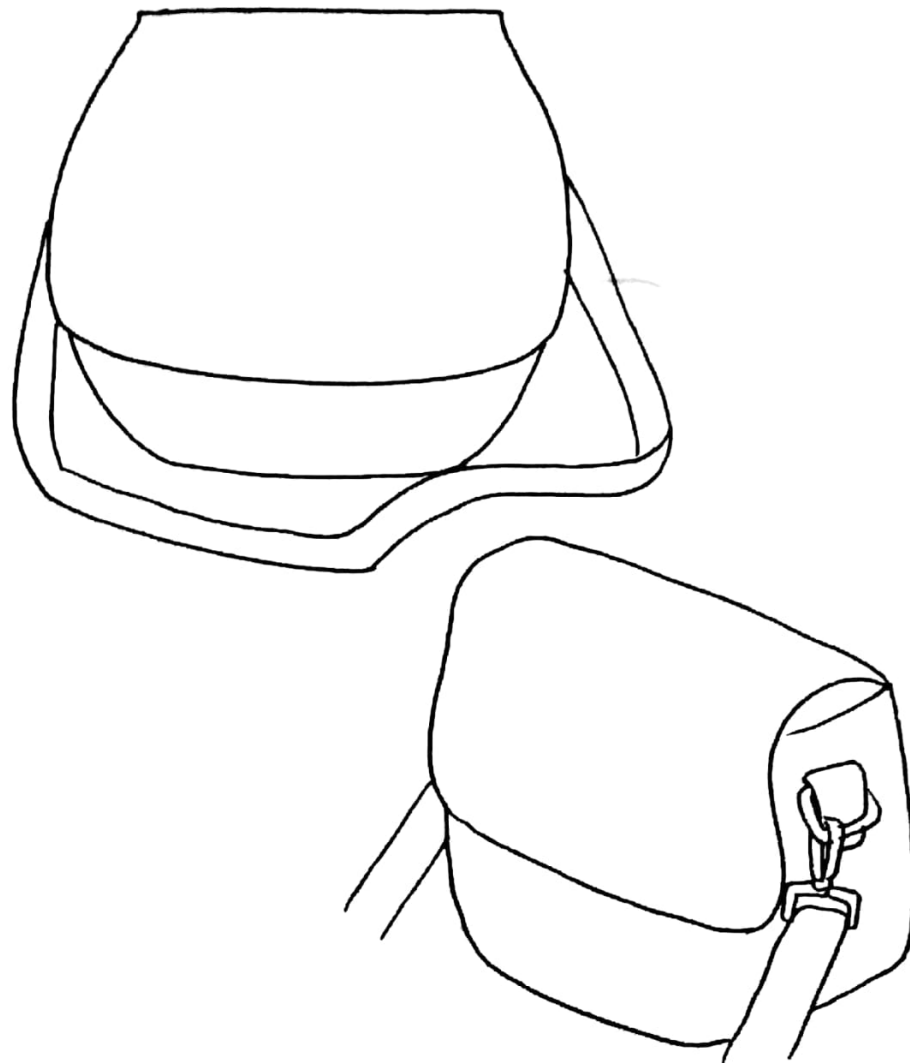
Paraf





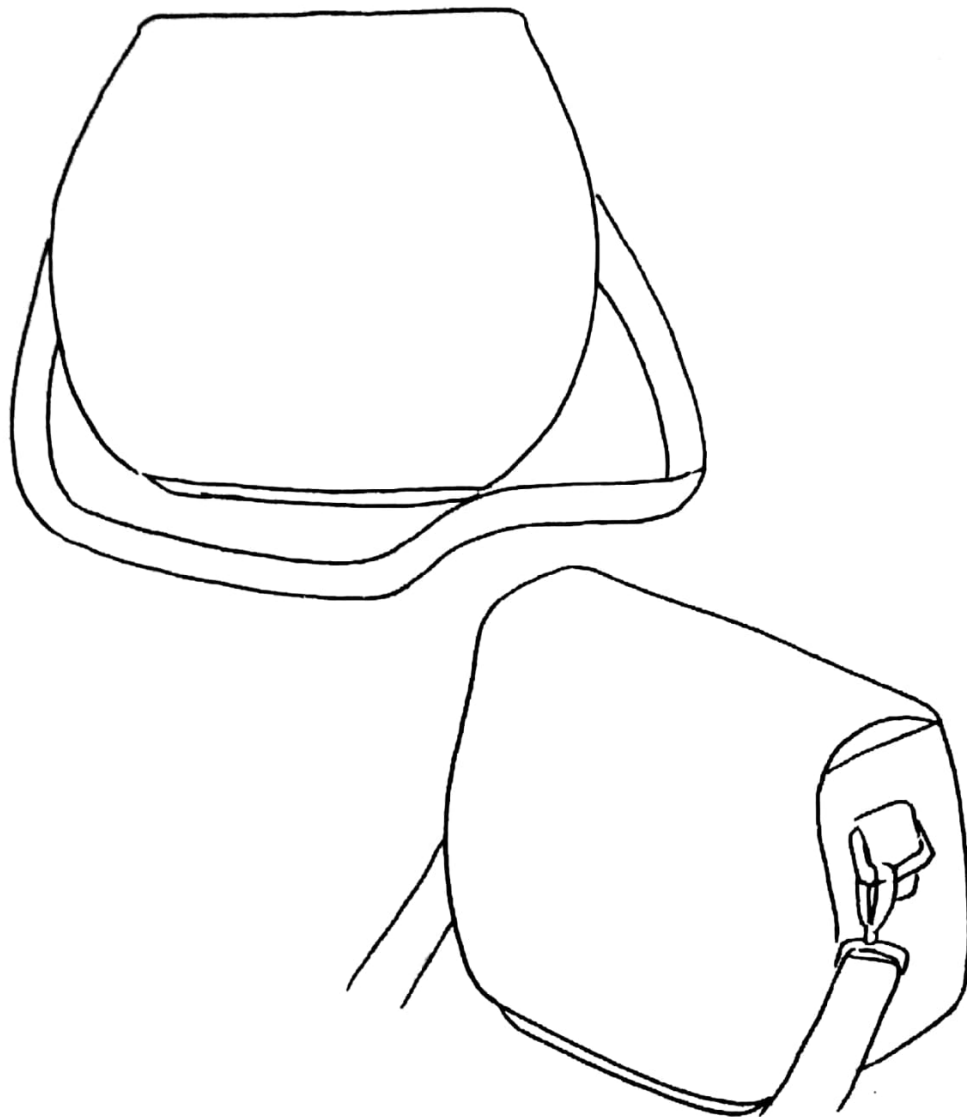
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017	
MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT		
Sket Alternatif <i>Peacock Bud Feather(Pebuf)</i>	Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn	Paraf 



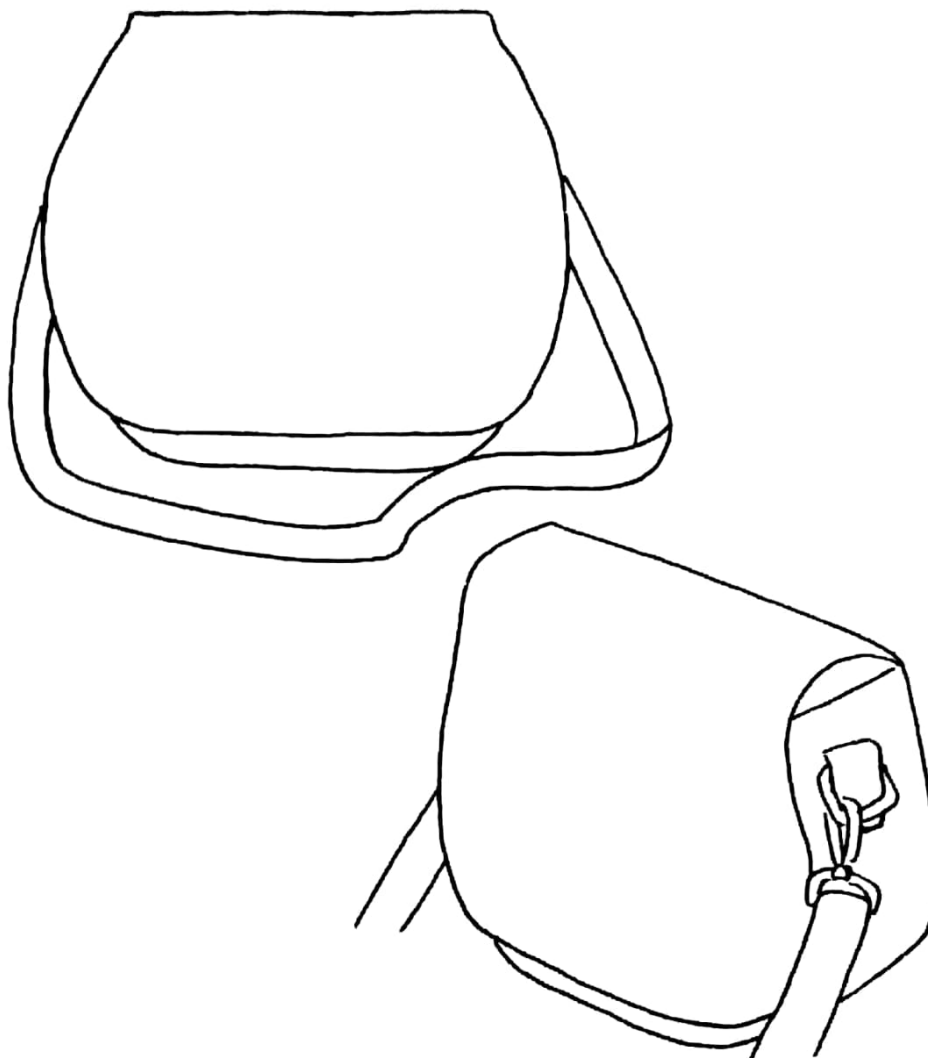
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Peacock Bud Feather(Pebuf)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Feather Achievement (Fea)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Feather Achievement (Fea)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



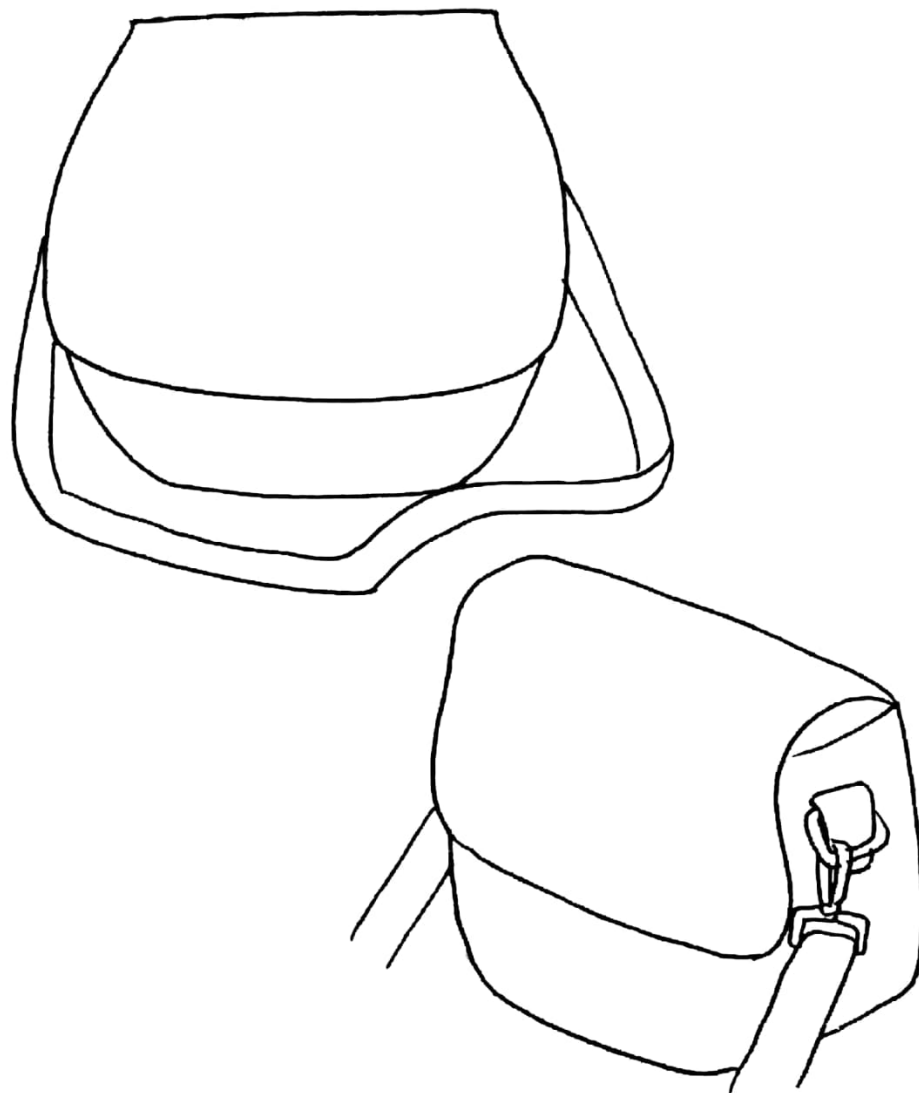
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017



**MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**

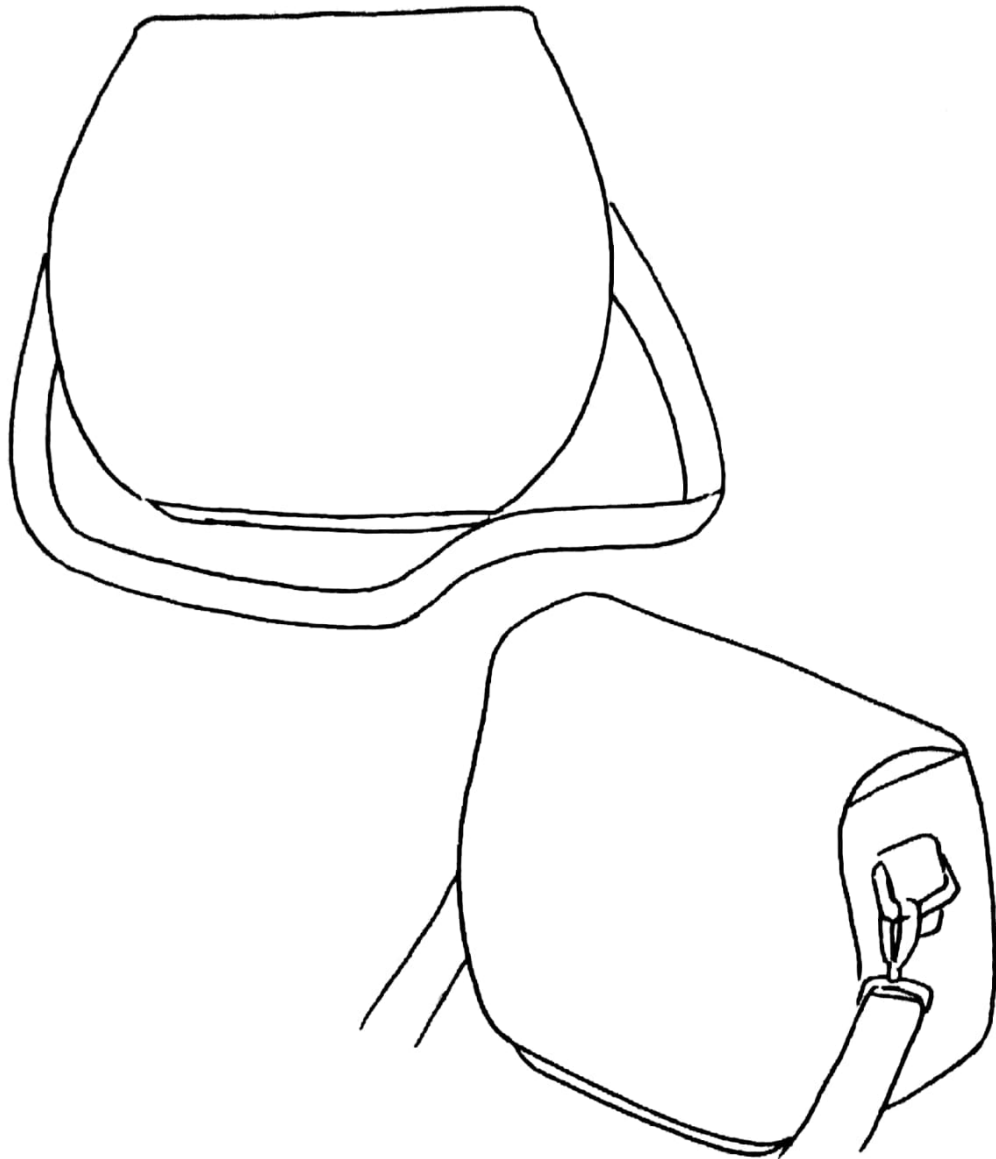
Sket Alternatif
Feather Achievement (Fea)



Nama : Nova Mardiaty
NIM : 13207241060
Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

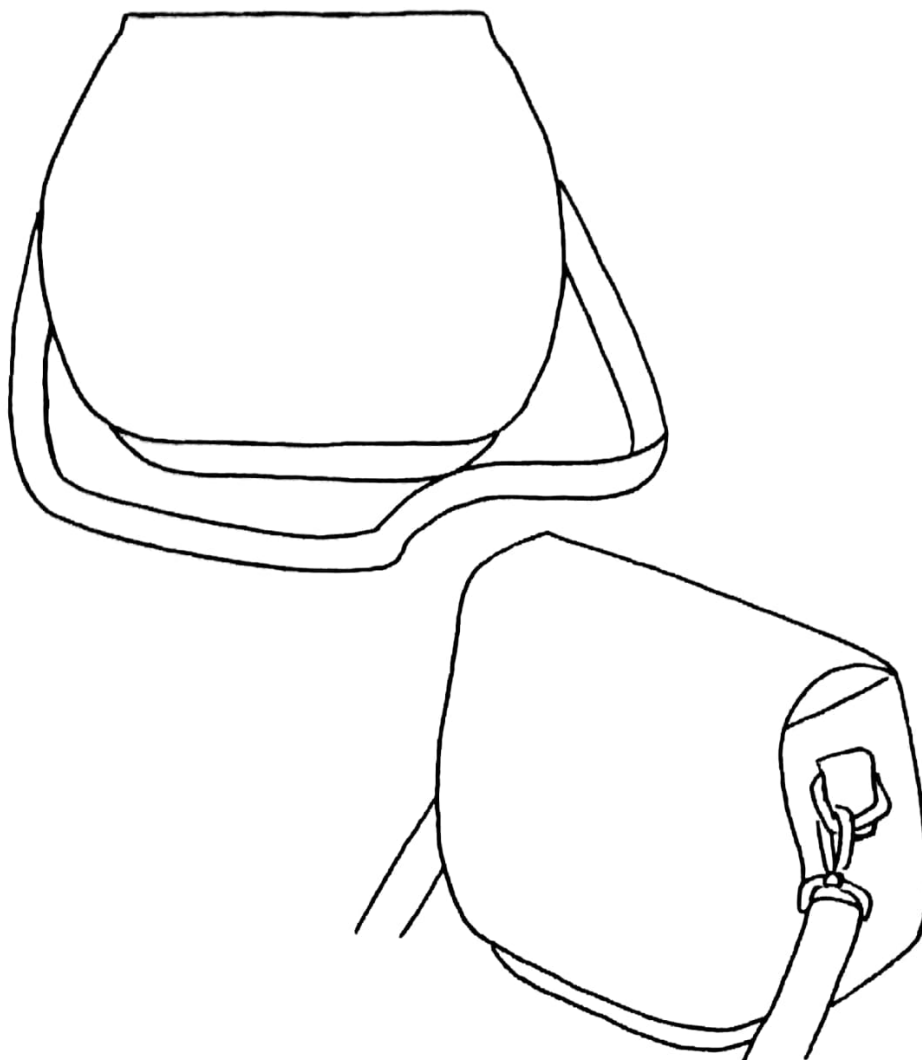
Paraf



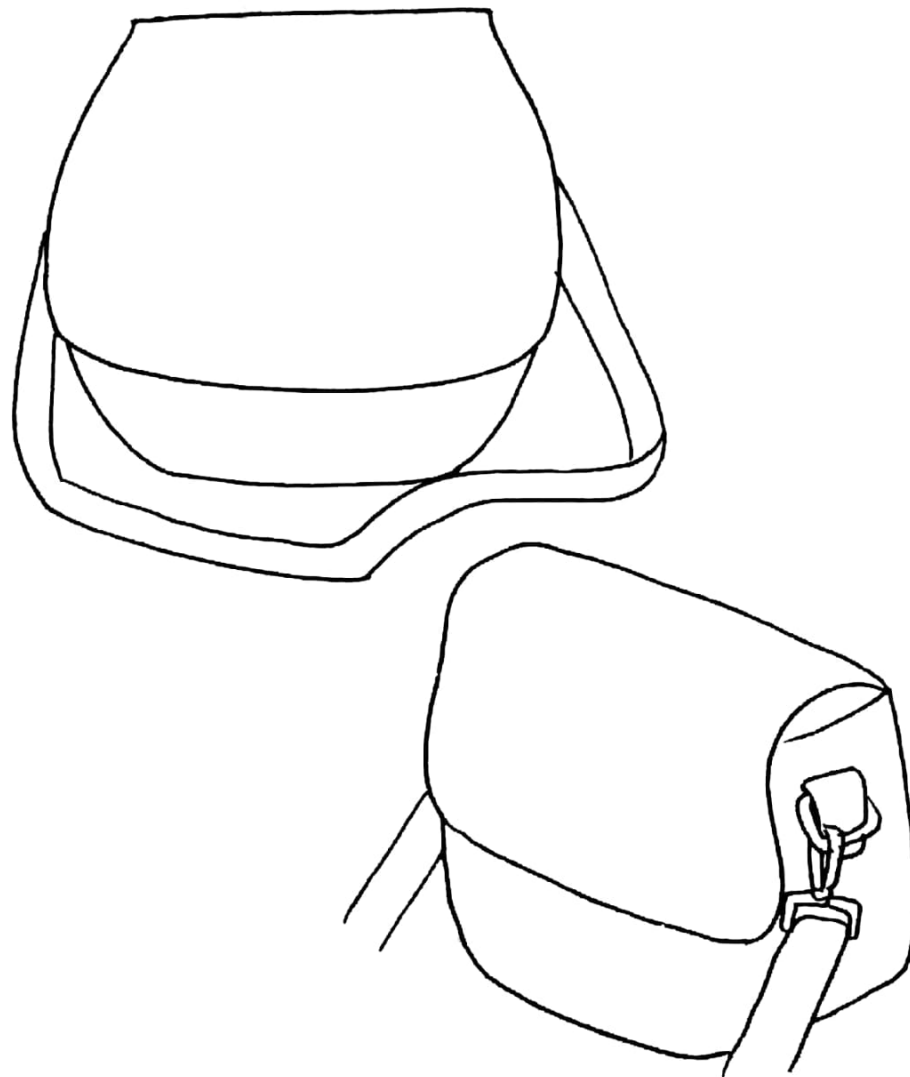
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017		
MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT			
Sket Alternatif <i>The Flock</i>	Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn	Paraf 	





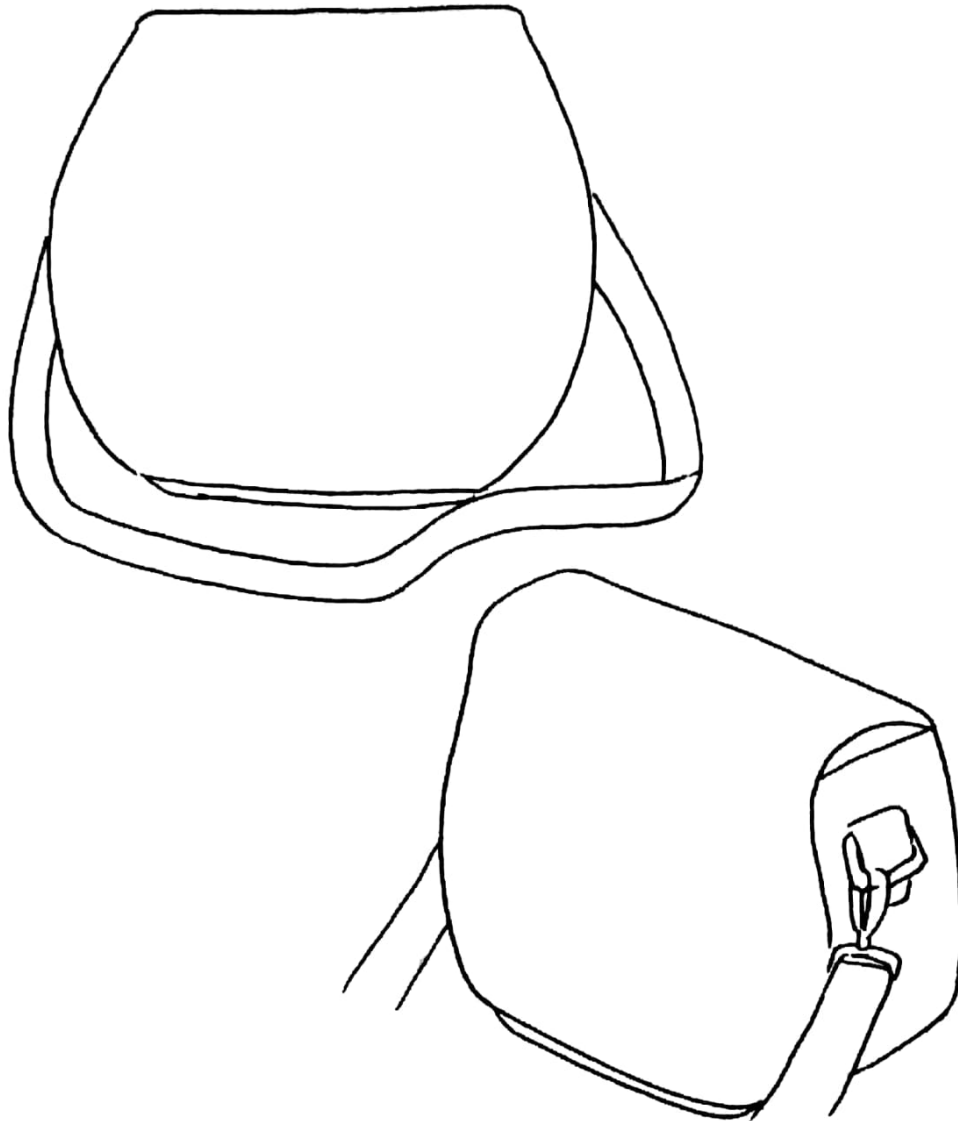
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>The Flock</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





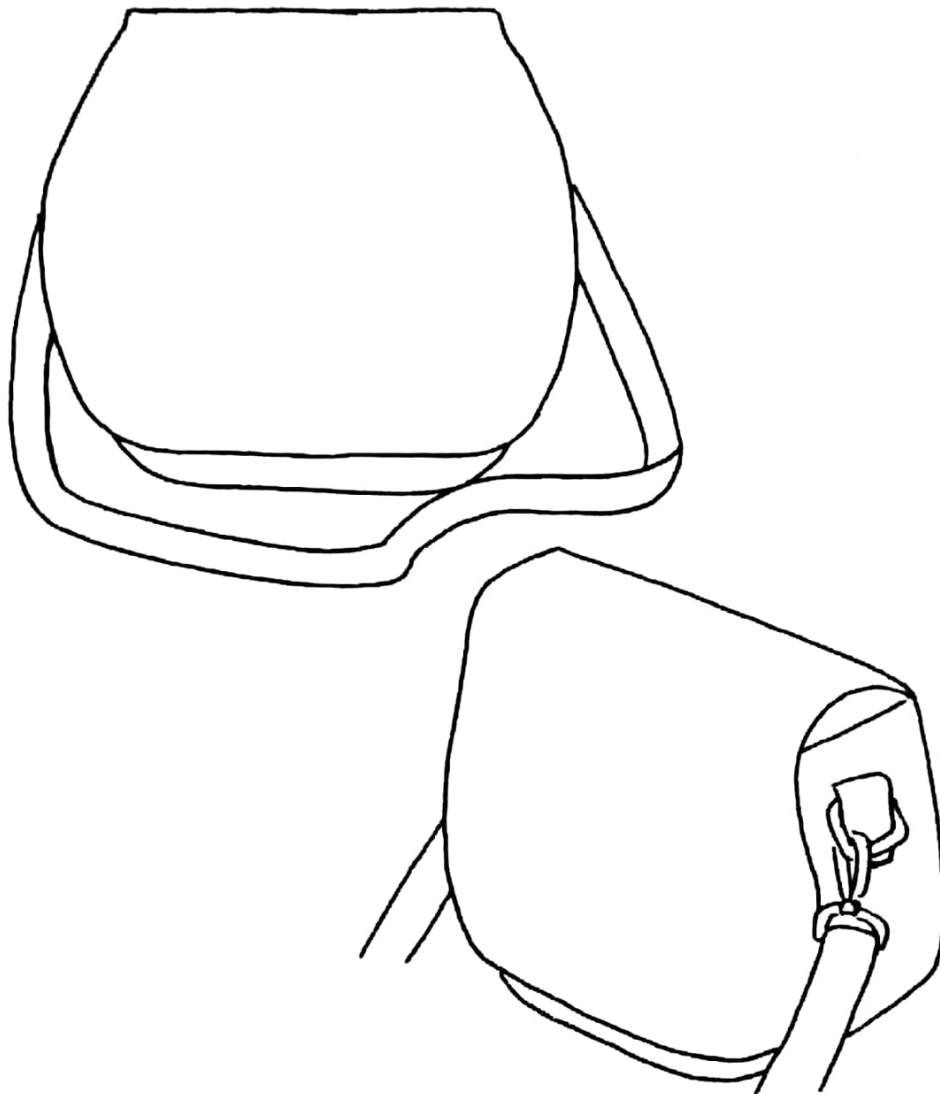
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>The Flock</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





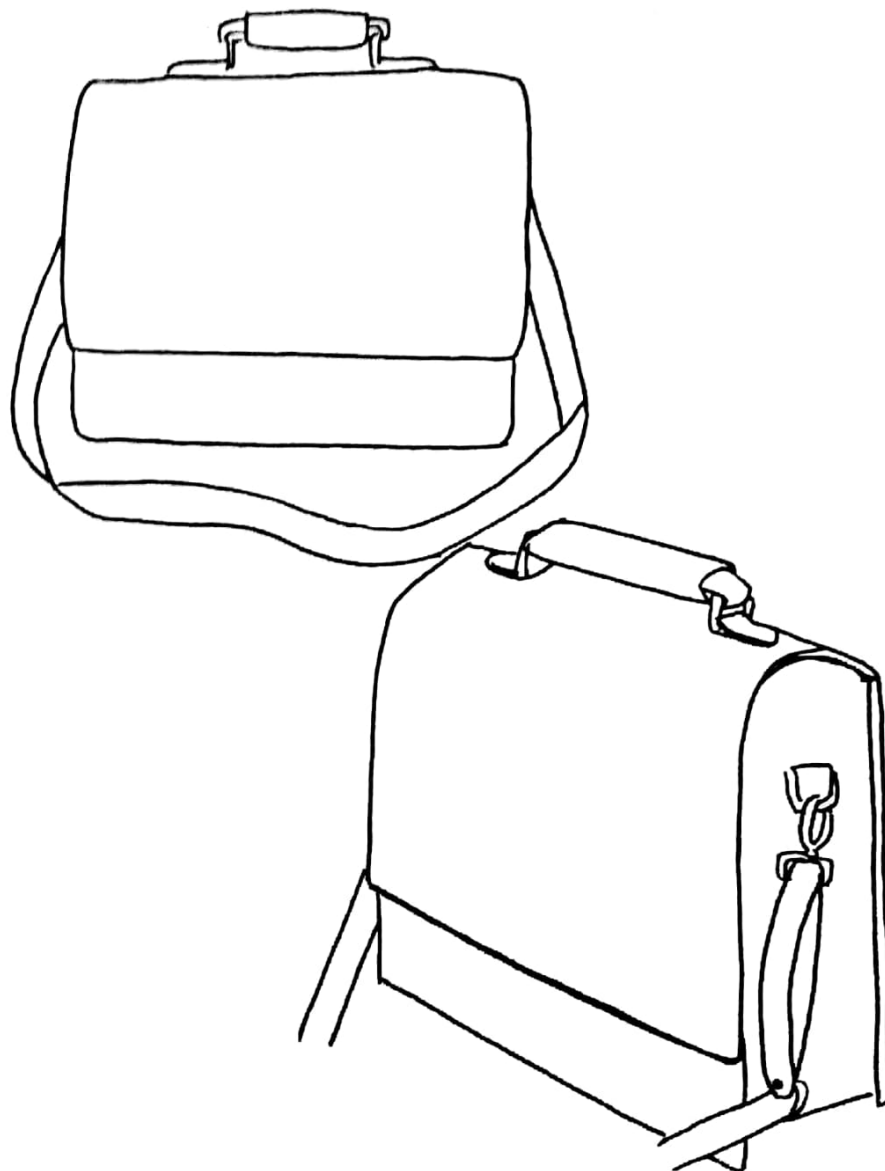
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Home</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





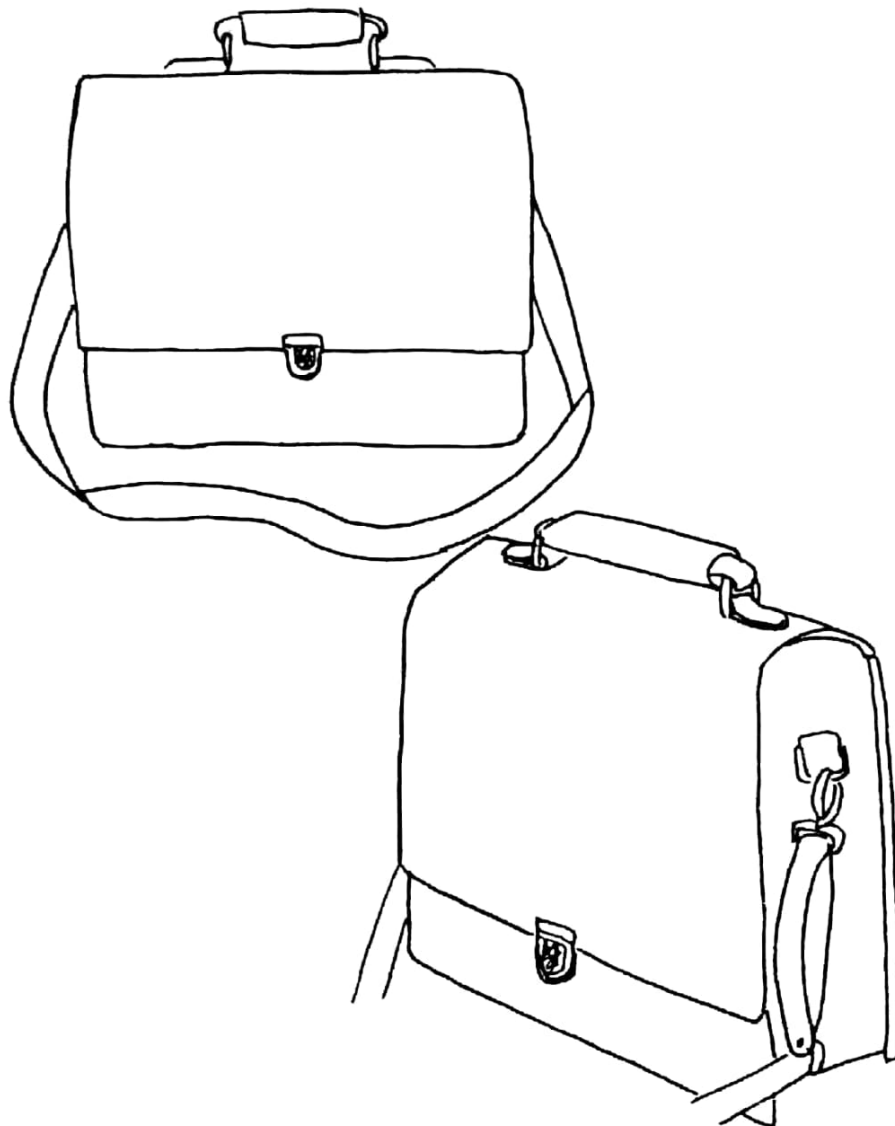
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Home</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





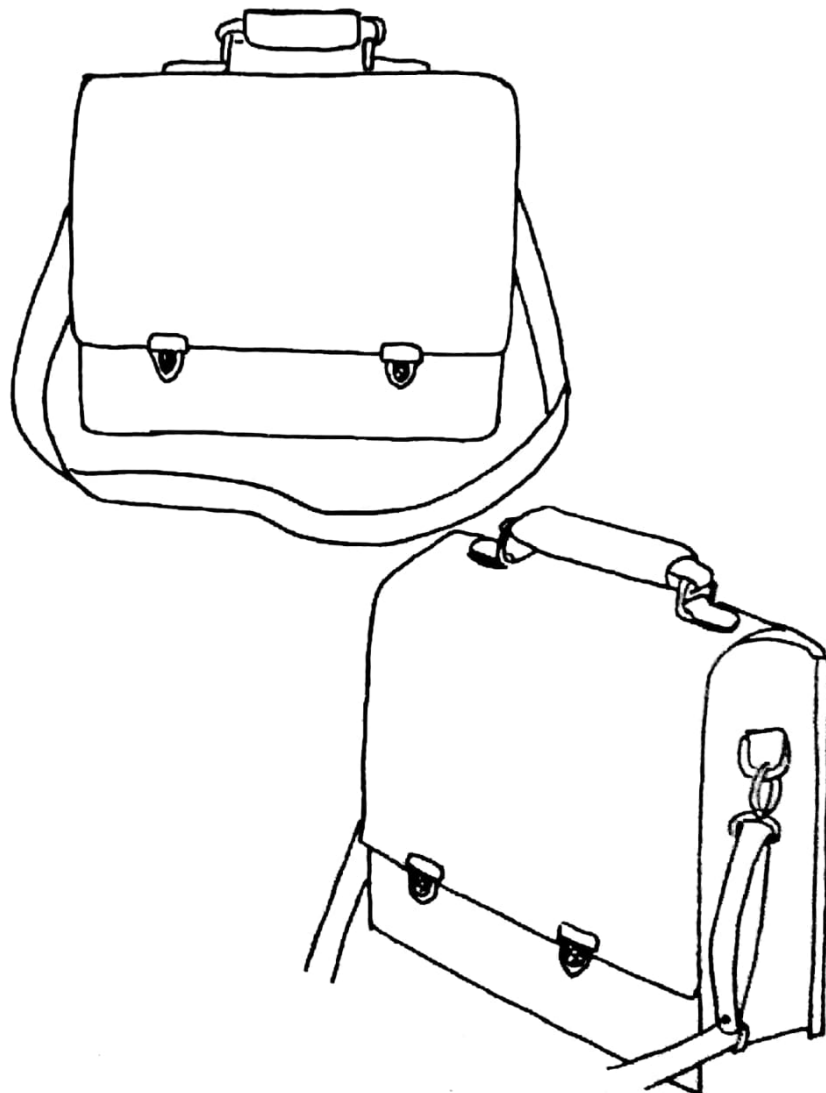
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Home</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





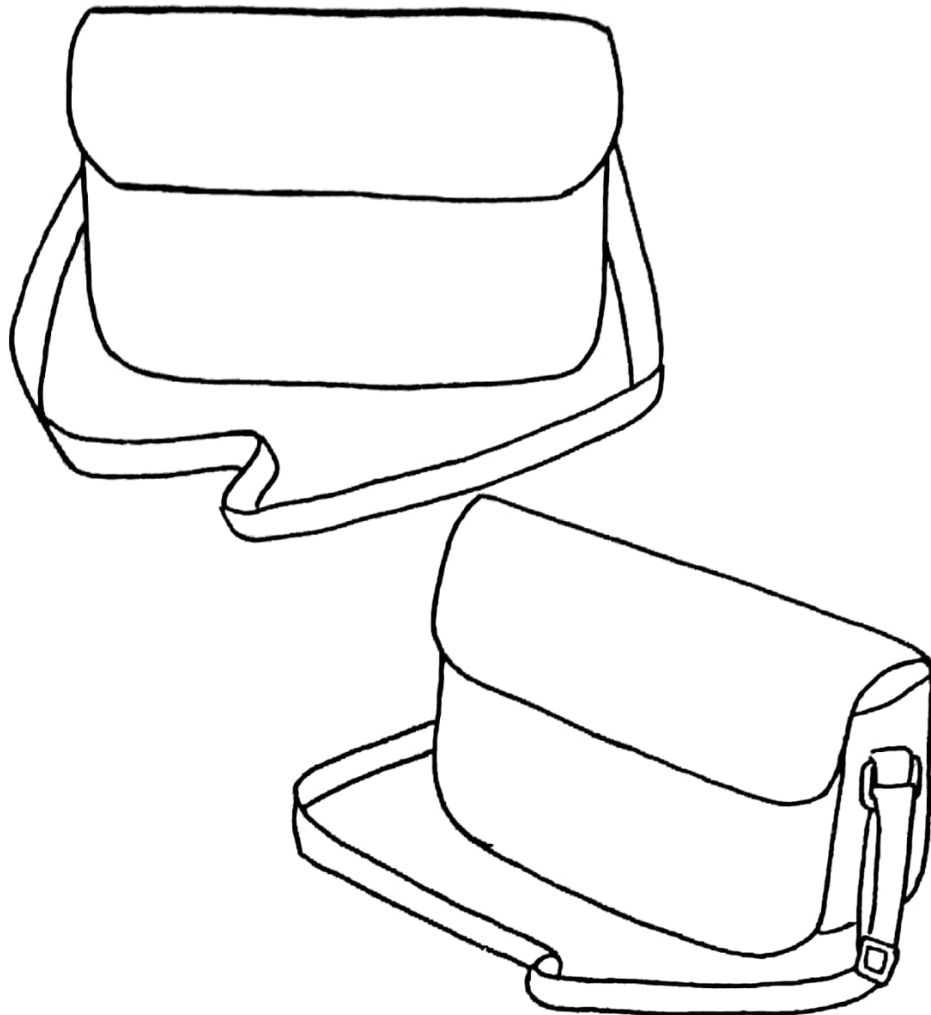
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>		
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>			
<p>Sket Alternatif <i>Crowd of Feathers</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>		<p>Paraf </p>





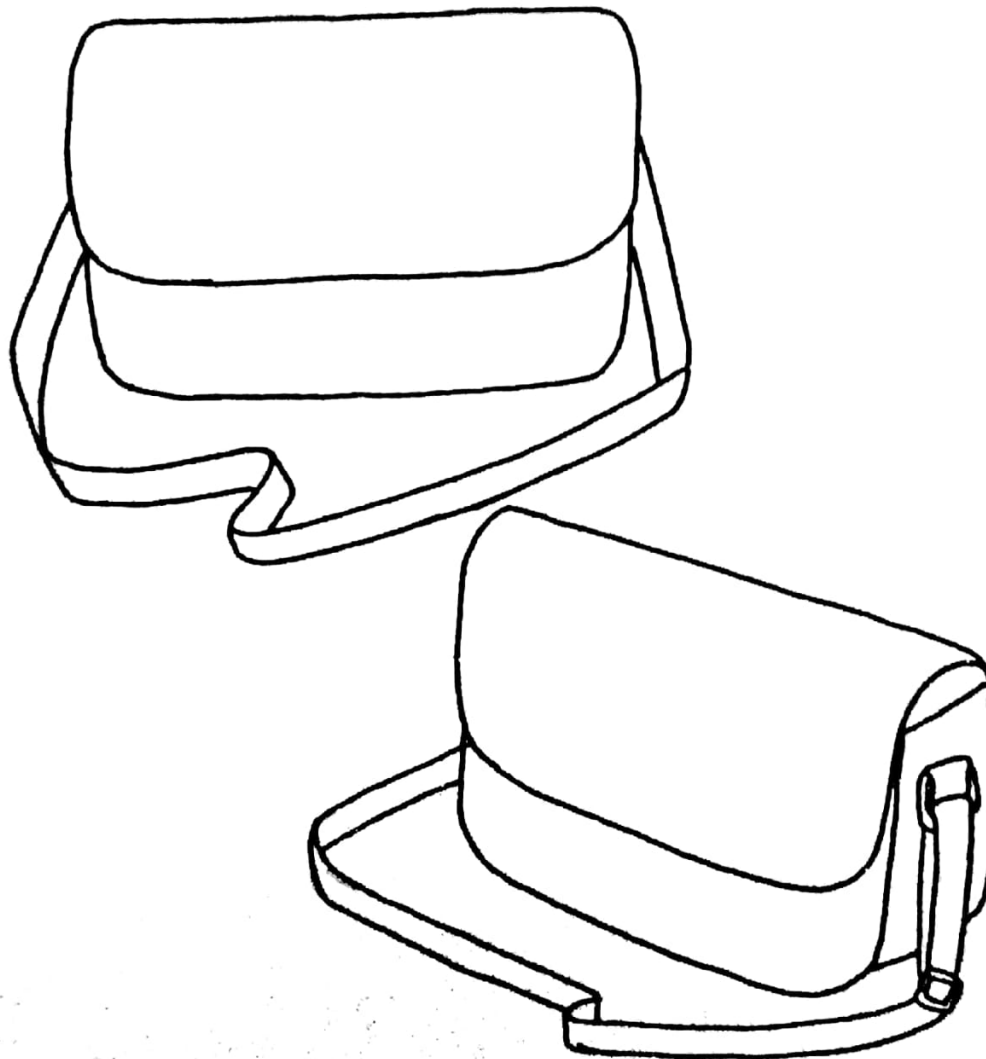
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Crowd of Feathers</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



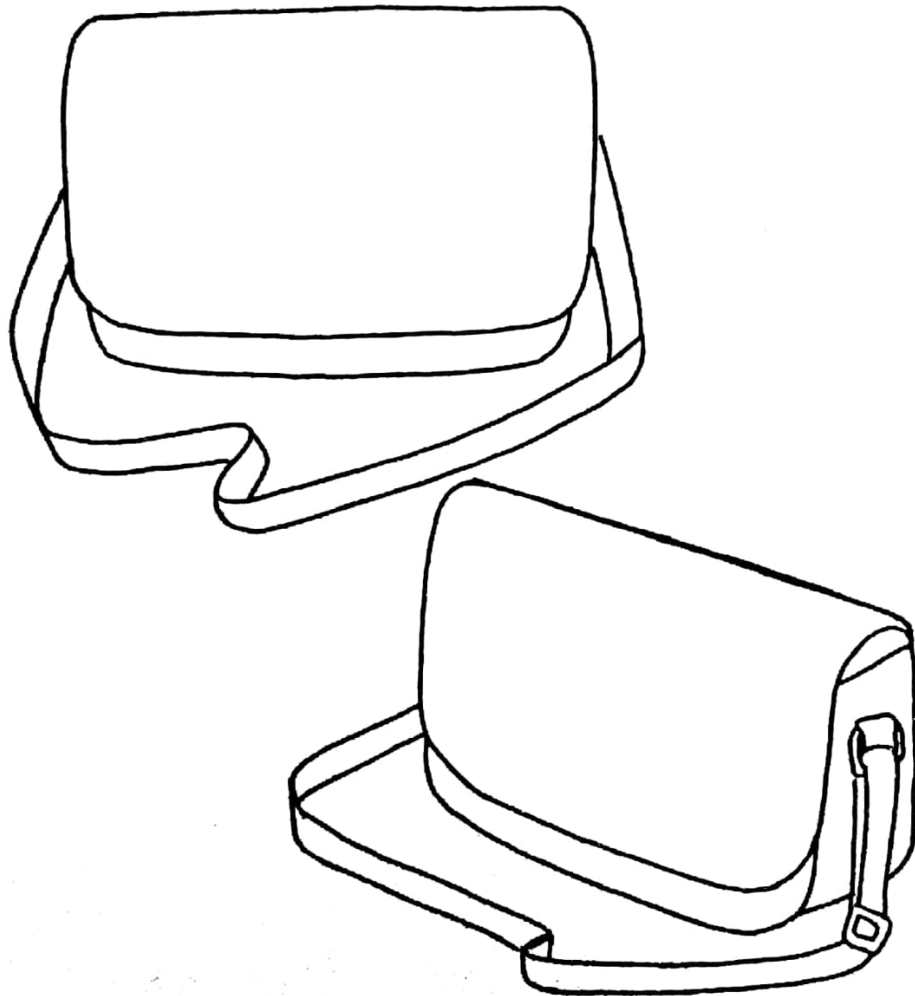
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Crowd of Feathers</i></p>	<p>Nama : Nova Mardianti NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



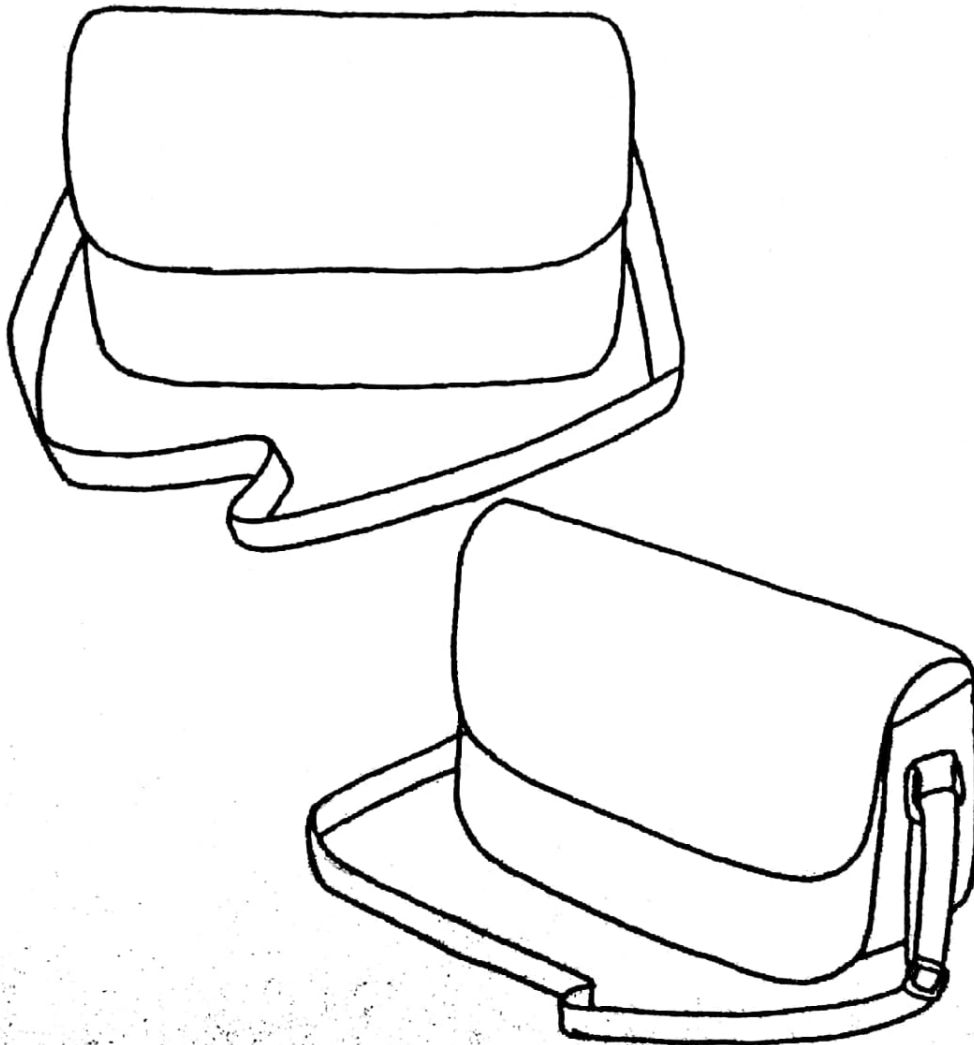
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Feather Attack (Fetta)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



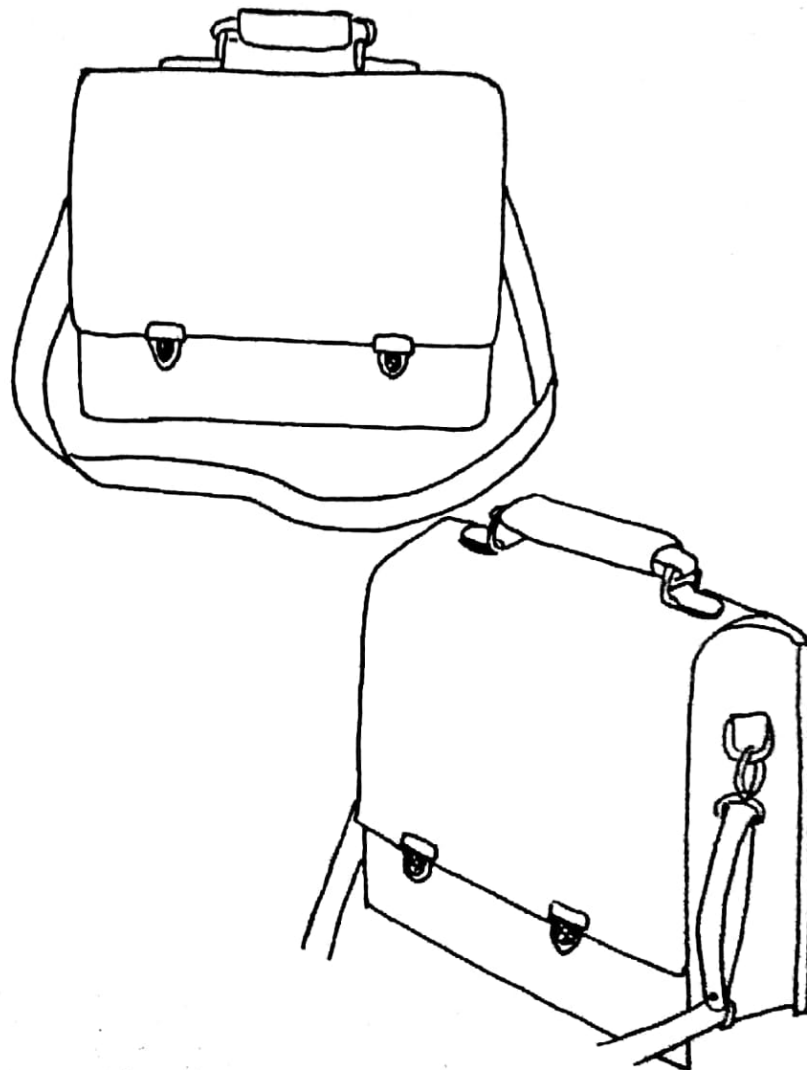
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Feather Attack (Fetta)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiati NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





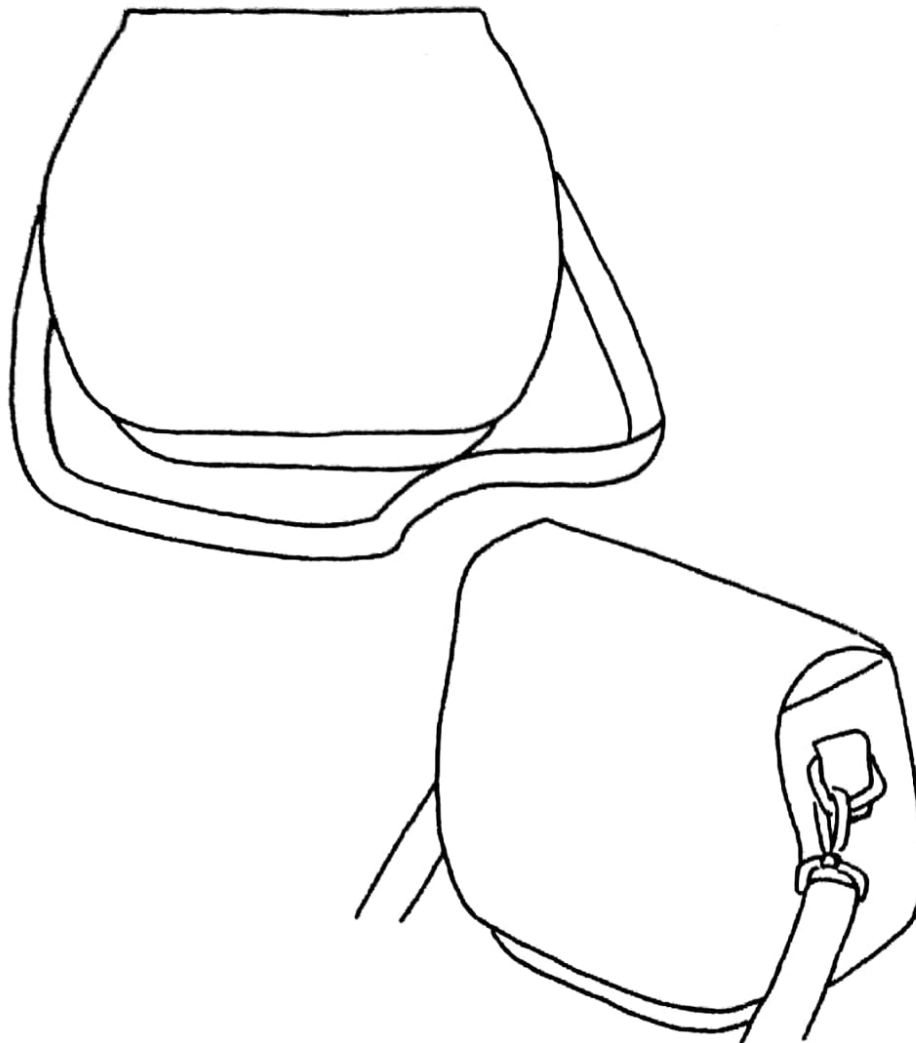
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Alternatif <i>Feather Attack (Fetta)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiati NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



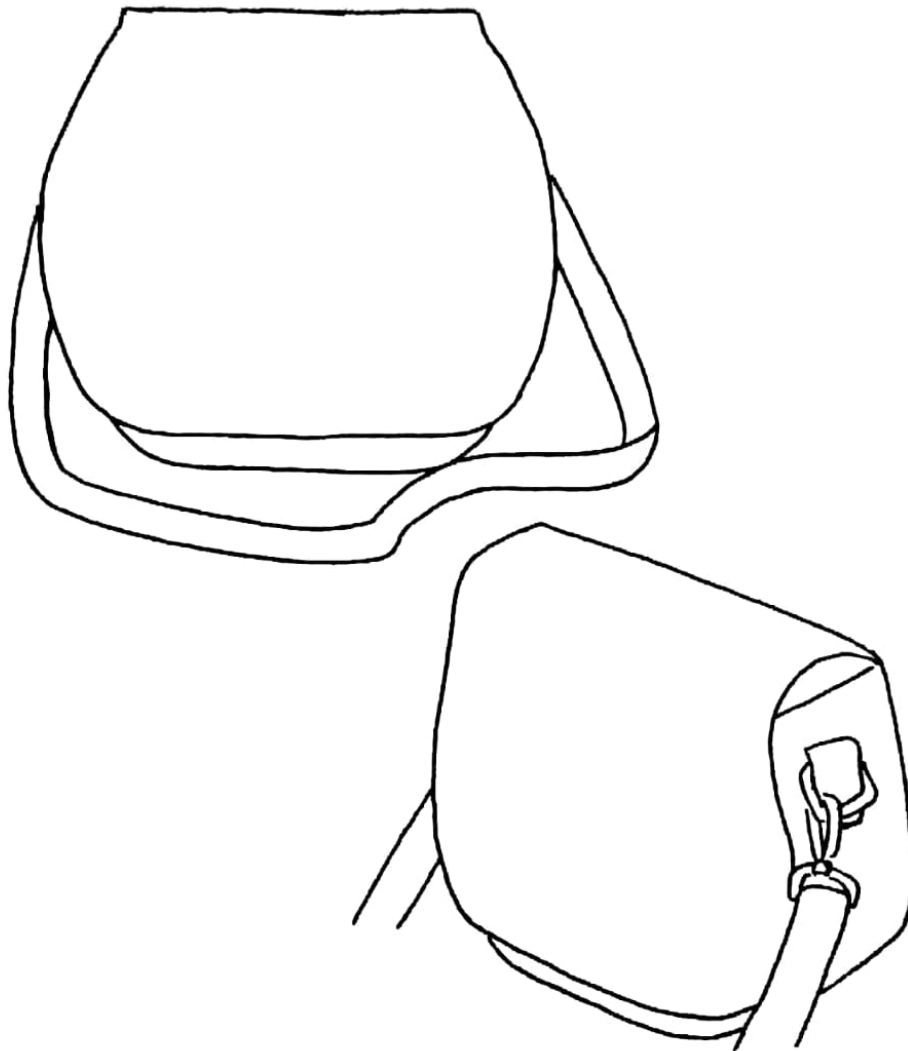
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Terpilih <i>Feather Attack (Fetta)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





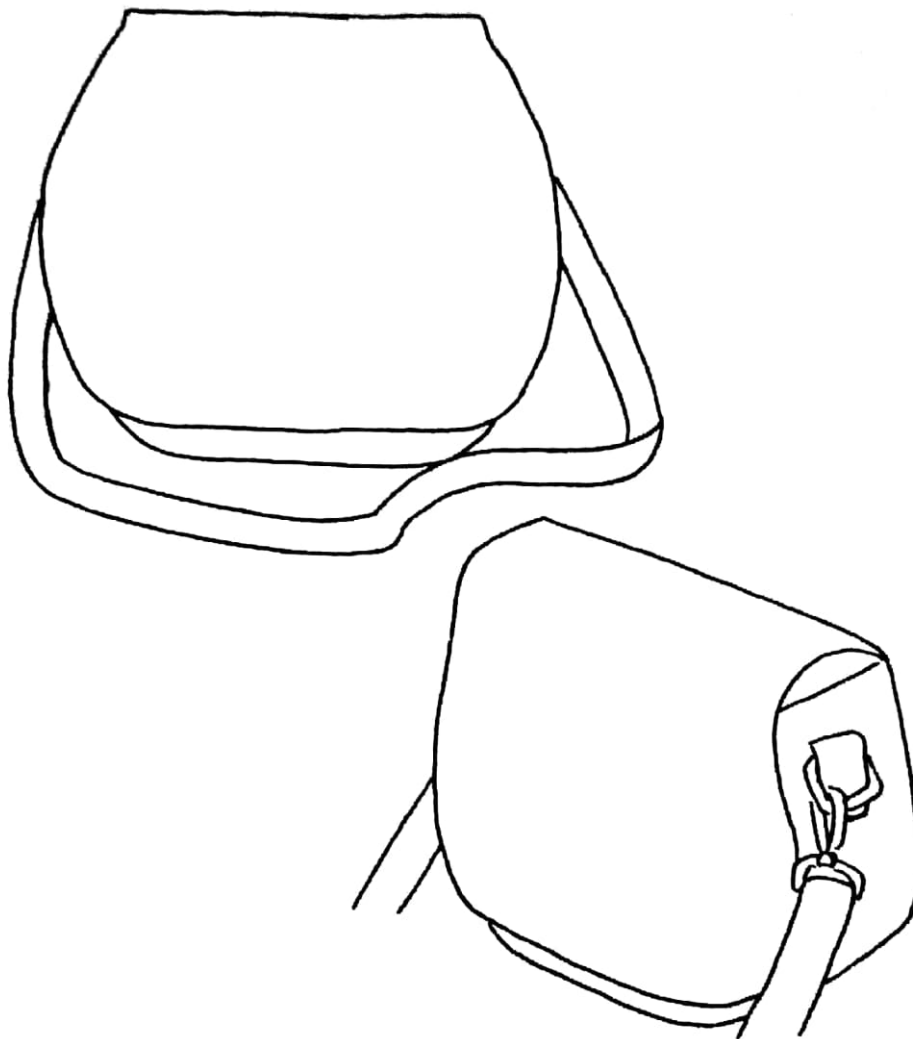
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Terpilih <i>Crowd of Feathers</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>


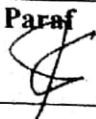


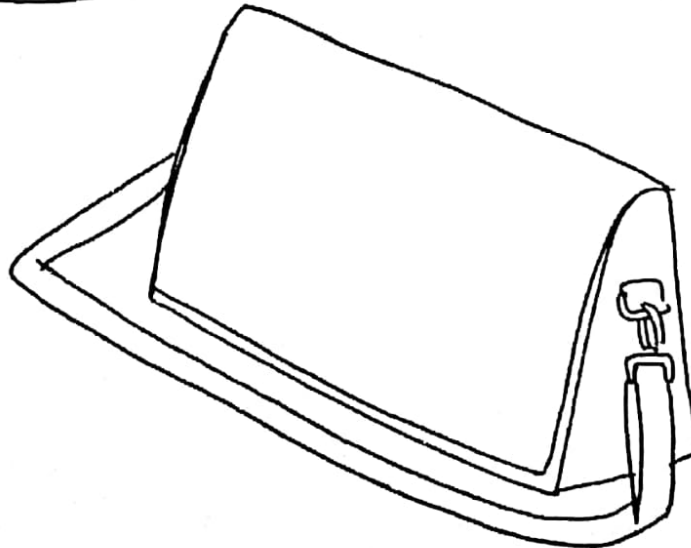
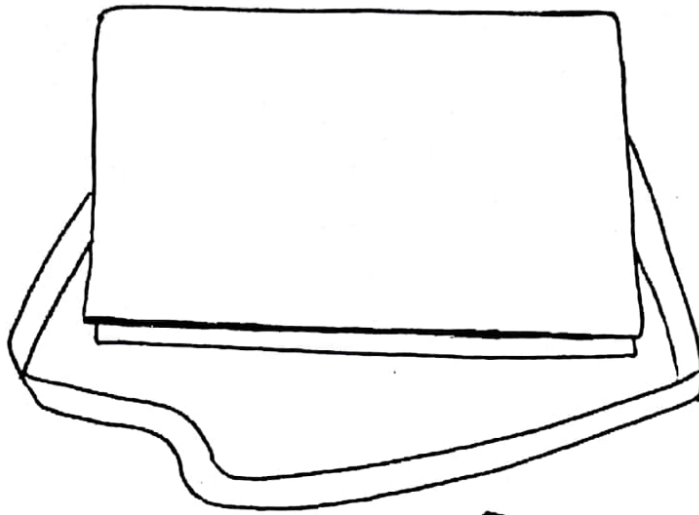
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Terpilih <i>Home</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>


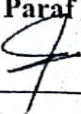


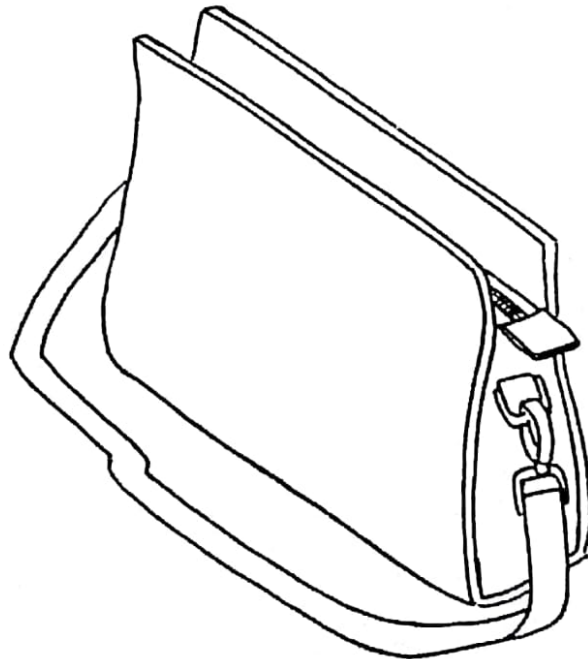
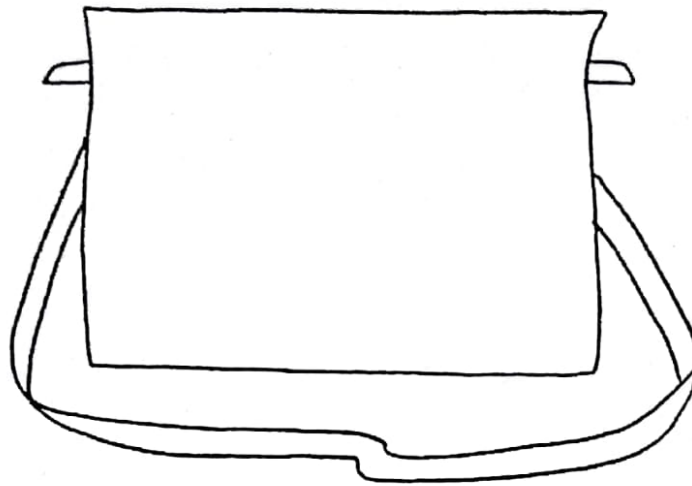
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Terpilih <i>The Flock</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



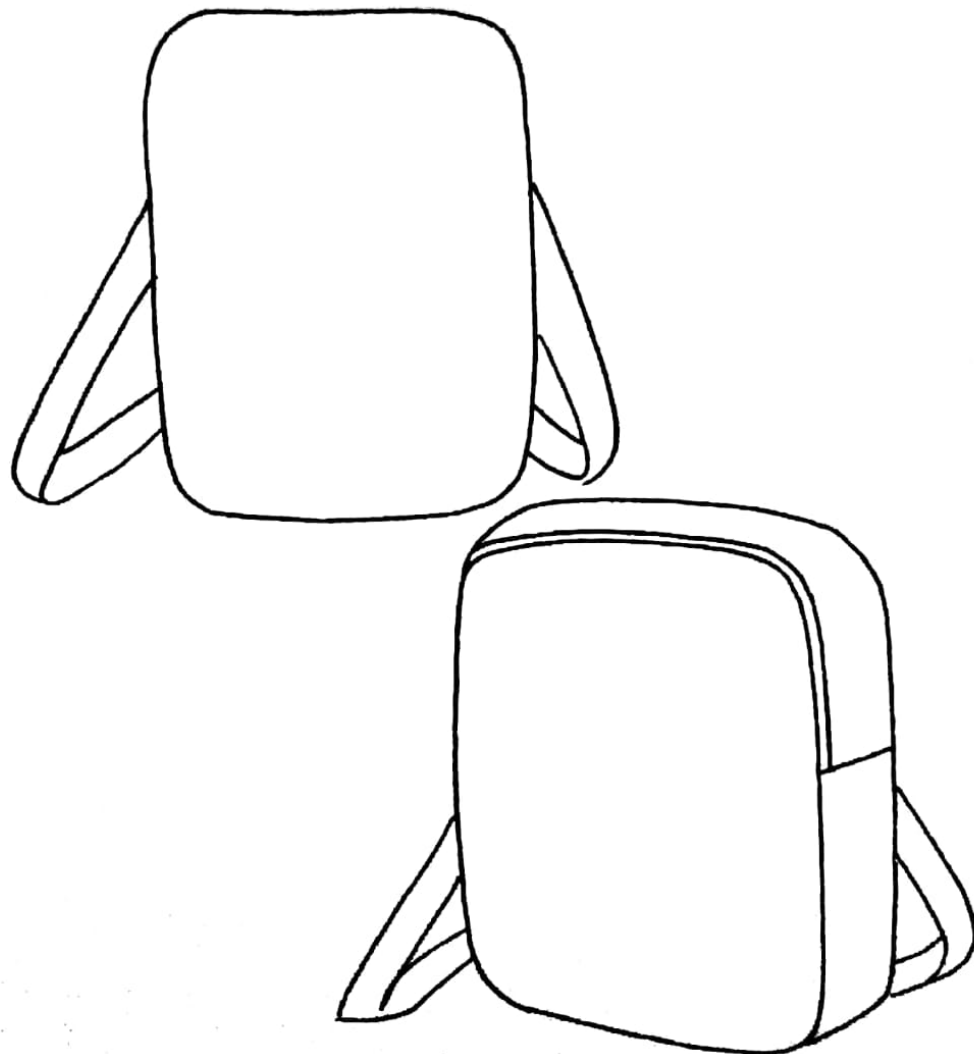
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Terpilih <i>Feather Achievement (Fea)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





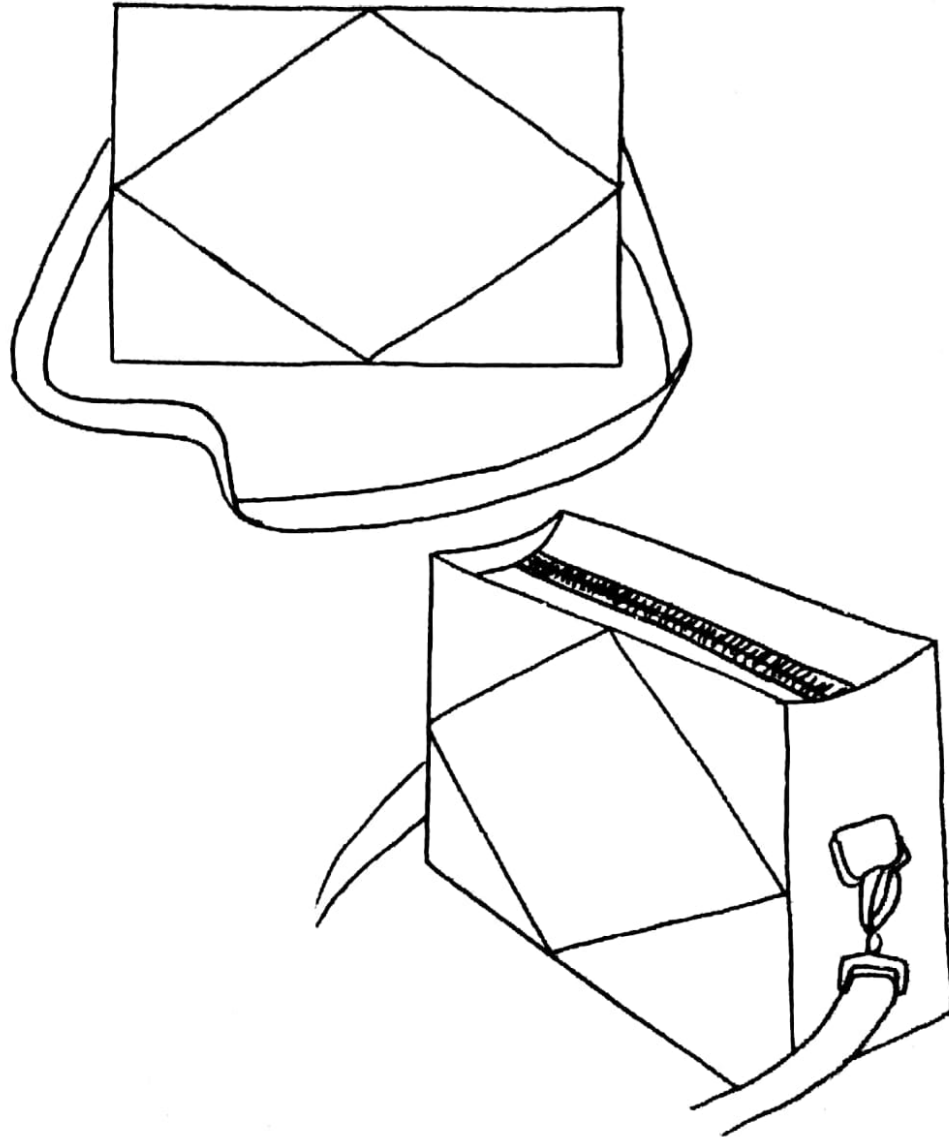
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Terpilih <i>Peacock Bud Feather(Pebuf)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



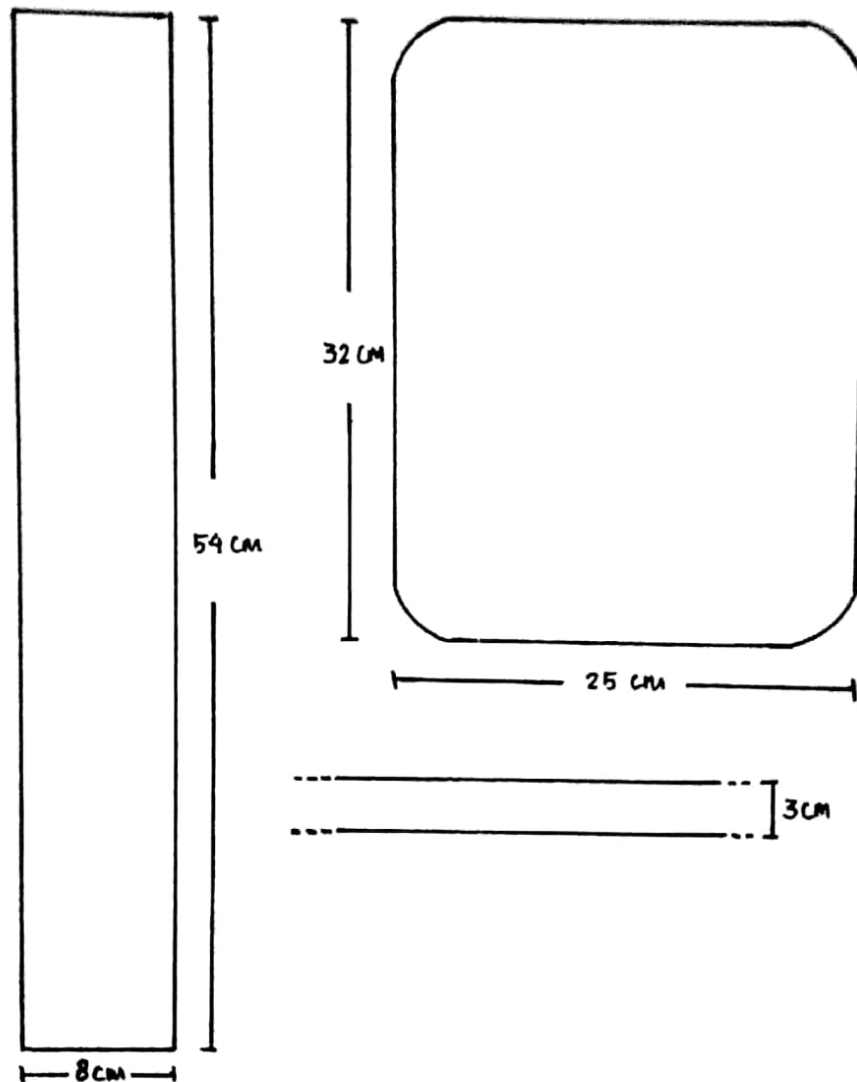
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Terpilih <i>Musing of Peacock Feathers</i> (Mupfe)</p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



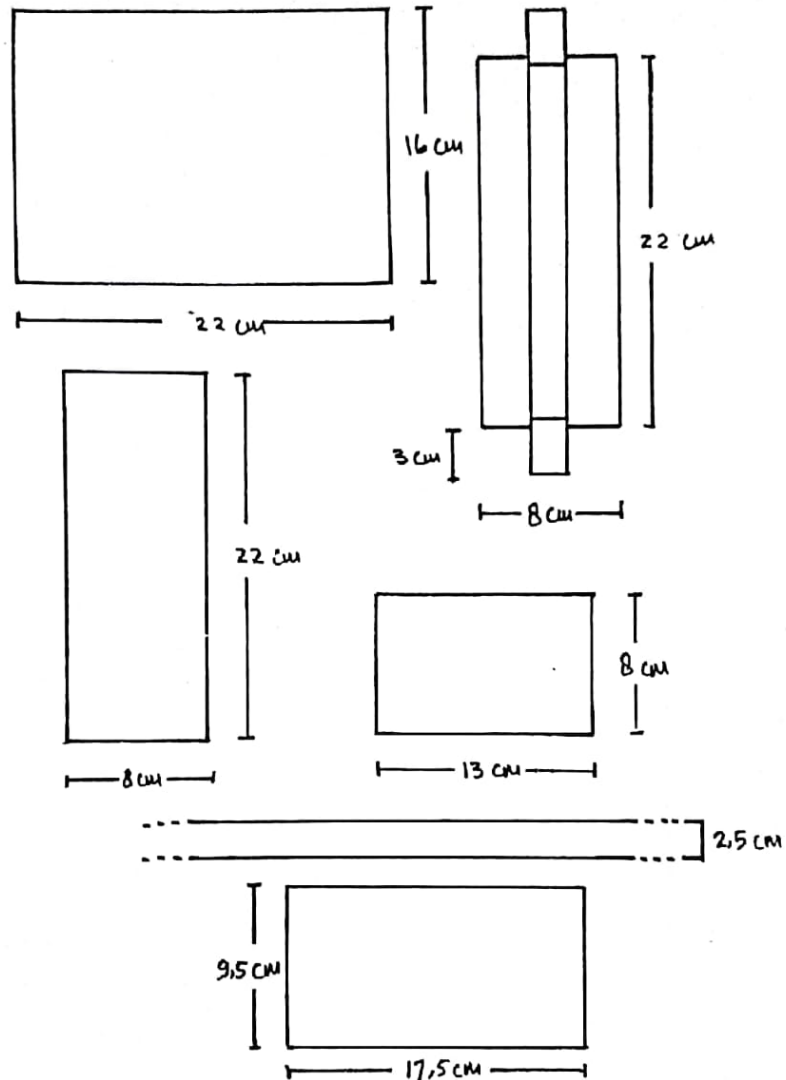
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Terpilih <i>Choppy</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





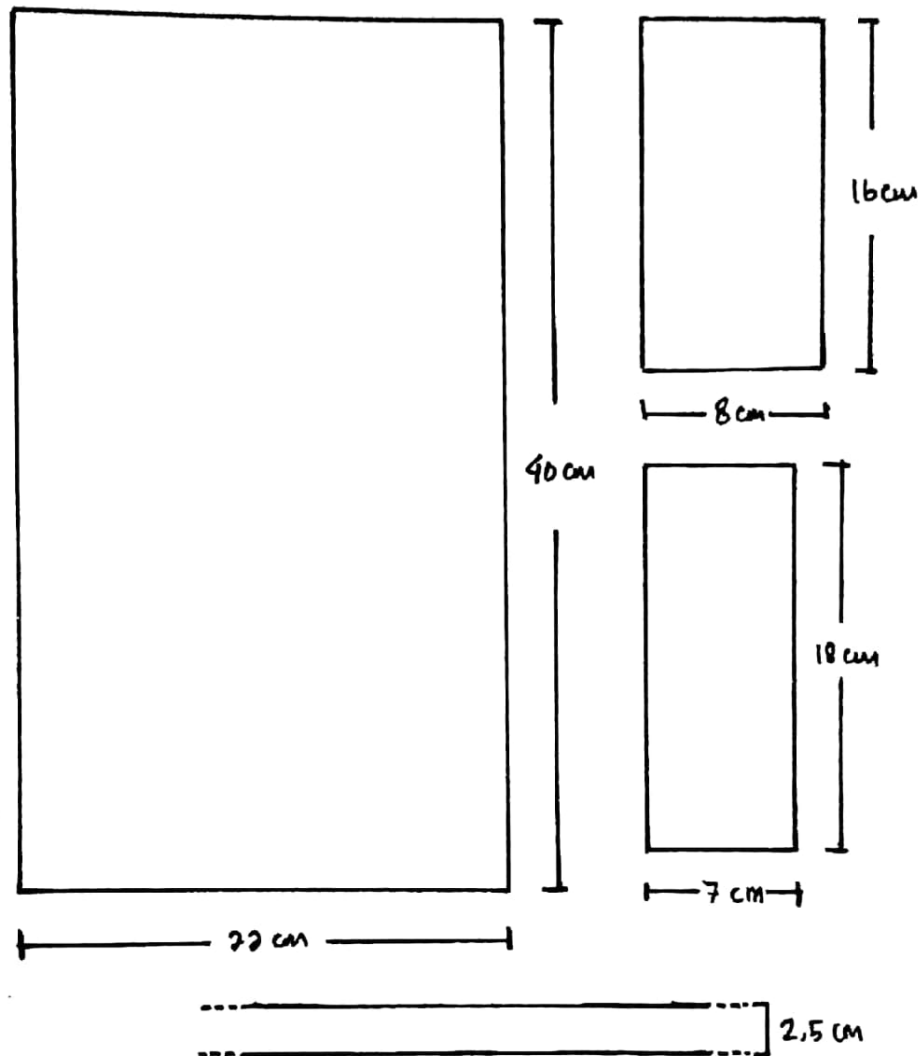
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Sket Terpilih <i>The Eyes</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>

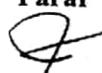


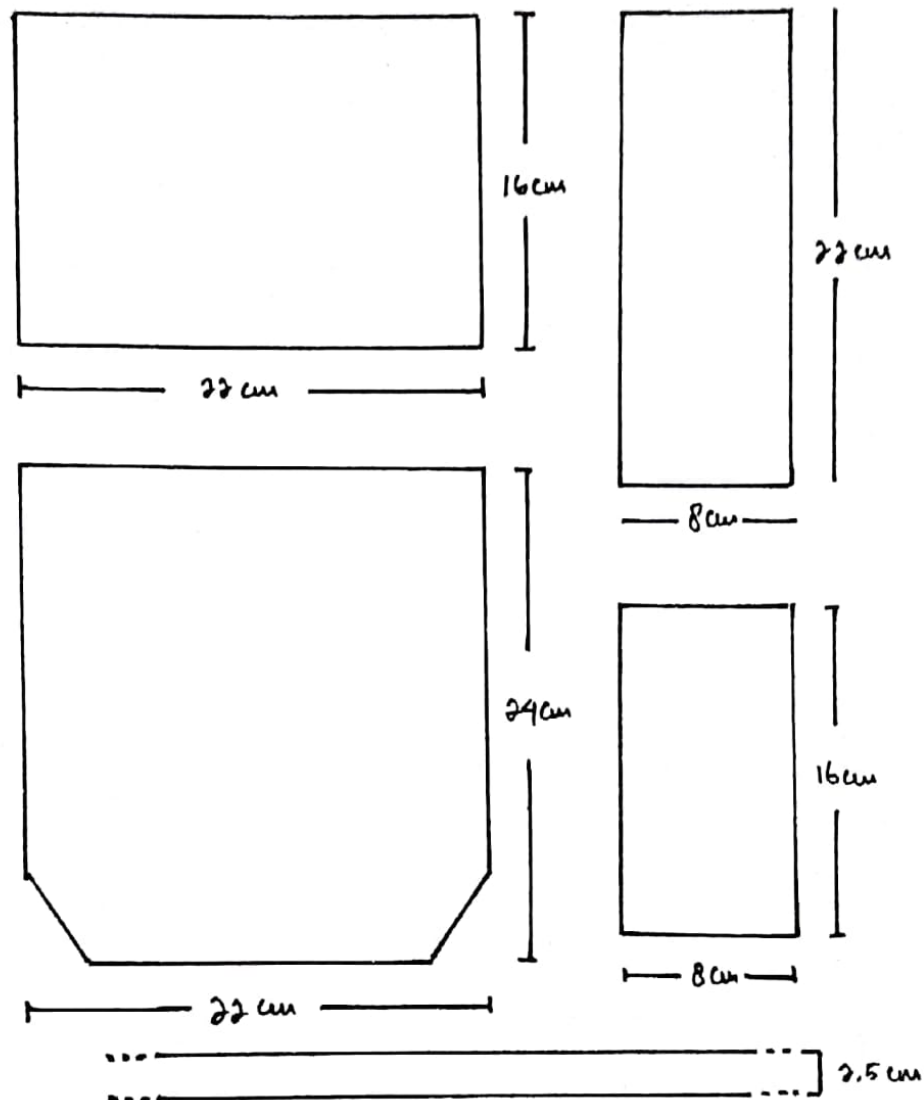
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Gambar Kerja <i>Backpack</i> Skala 1 : 3</p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



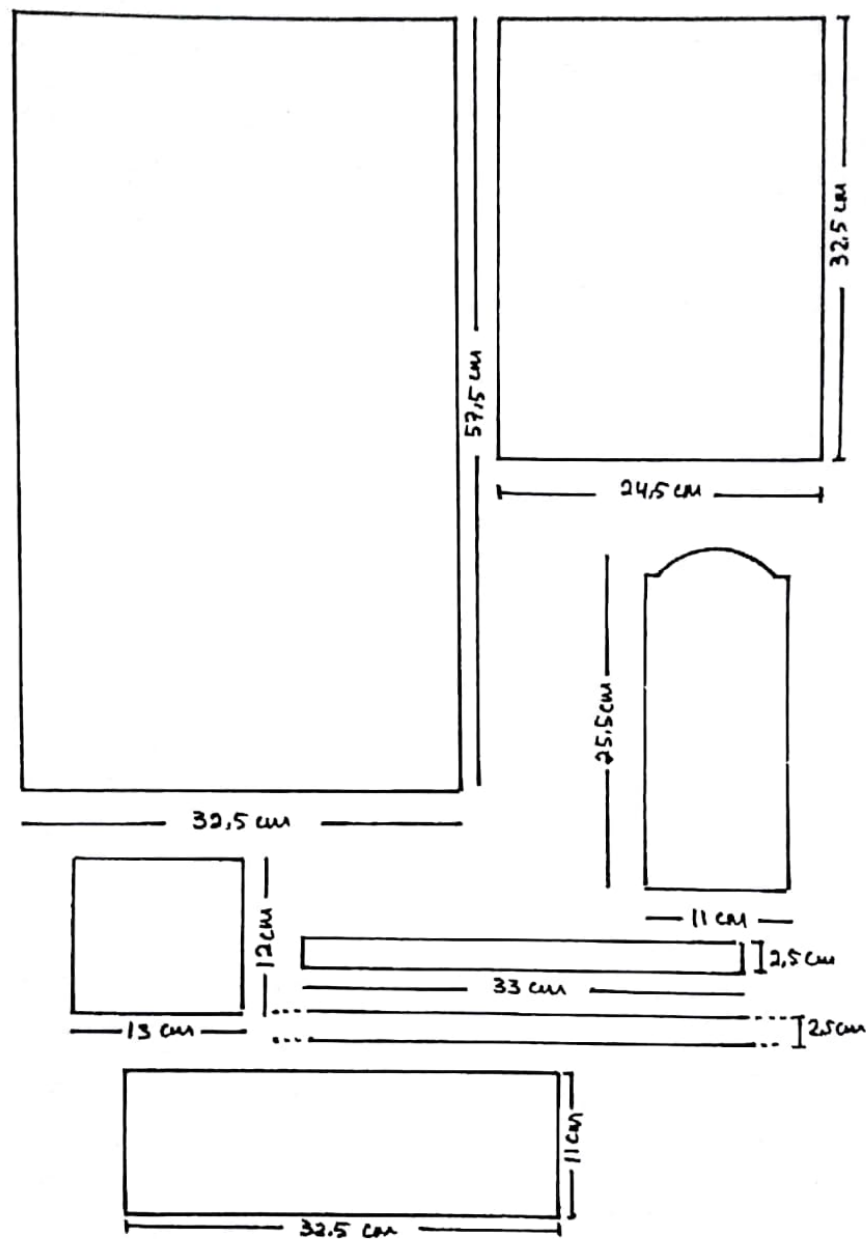
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>		
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>			
<p>Gambar Kerja Shoulder Bag 2 Skala 1 : 3</p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>		<p>Paraf</p> 





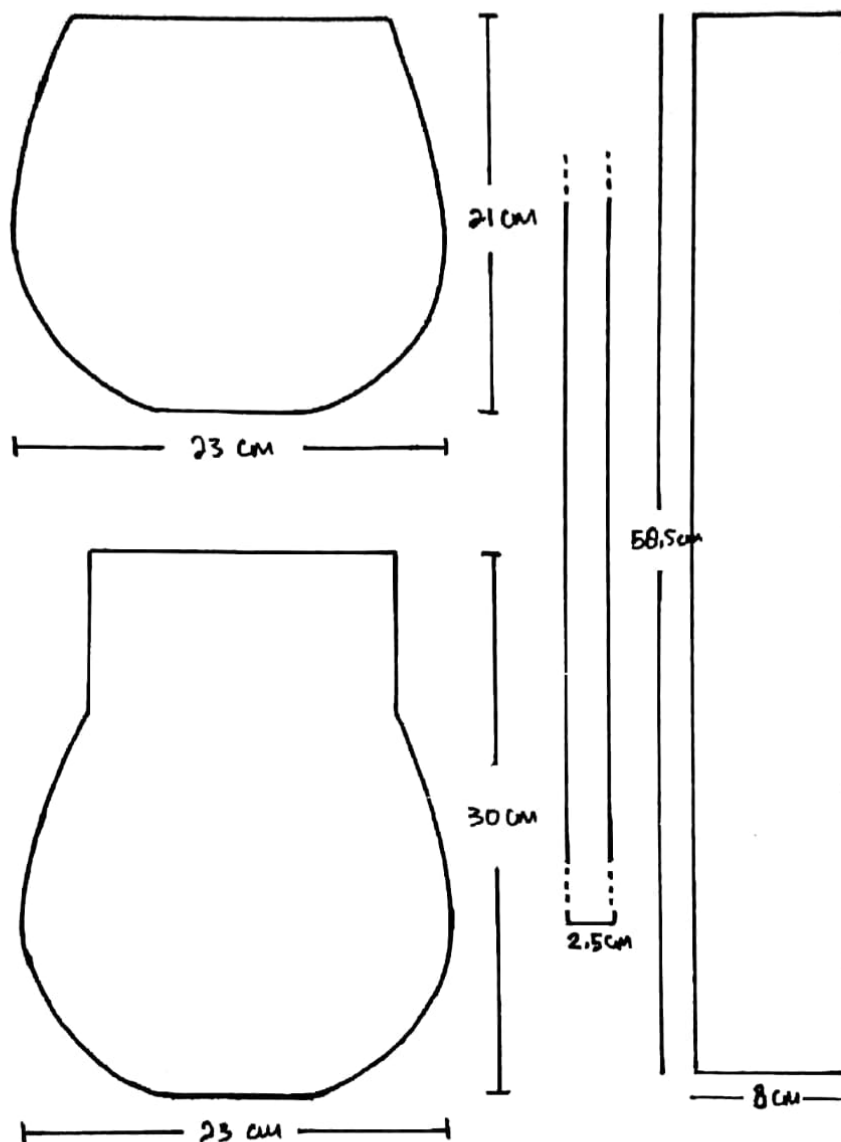
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017		
MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT			
Gambar Kerja Shoulder Bag 3 Skala 1 : 3	Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn		Paraf 





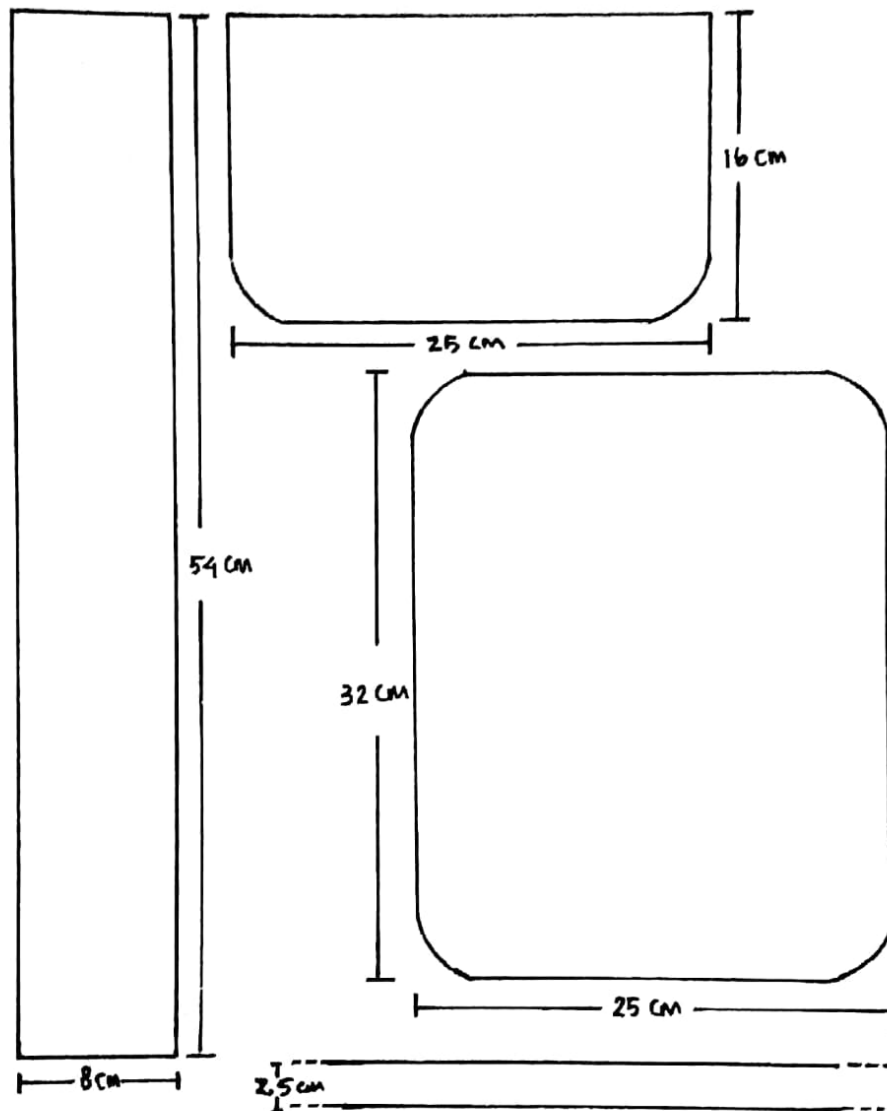
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>		
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>			
<p>Gambar Kerja Shoulder Bag 1 Skala 1 : 3</p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>		<p>Paraf </p>





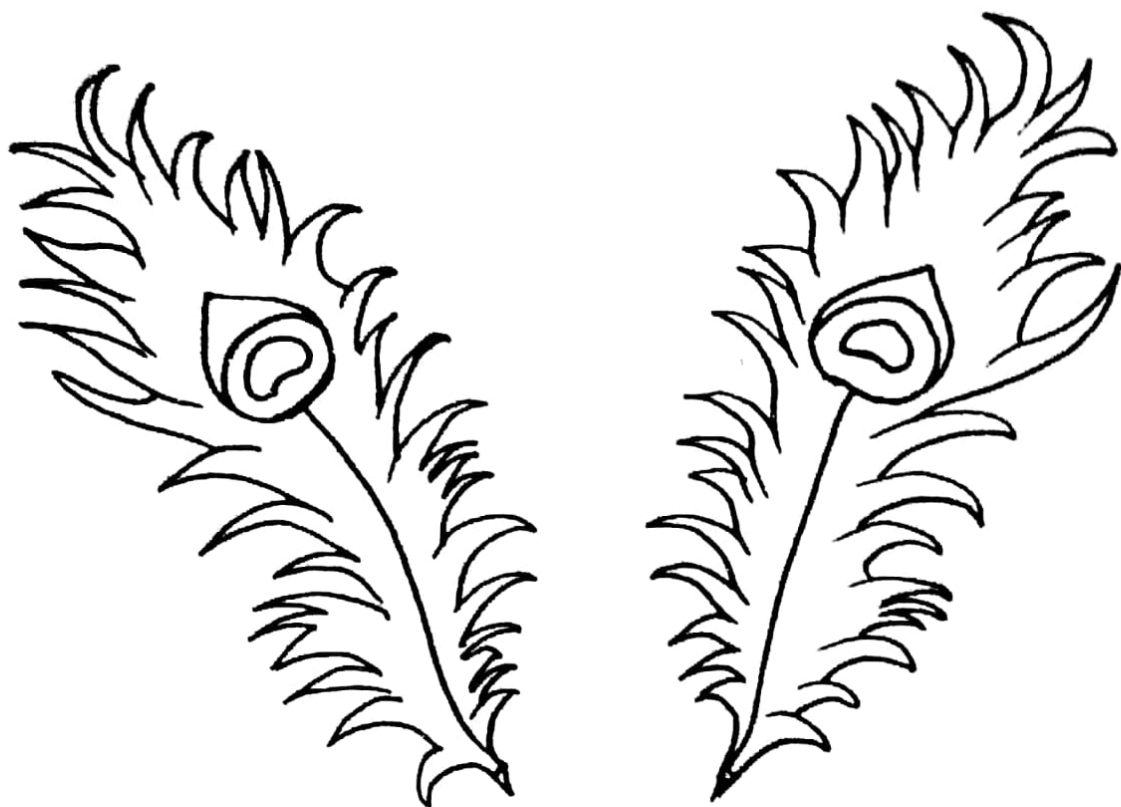
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>		
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>			
<p>Gambar Kerja Messenger Bag Skala 1 : 4</p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>		<p>Paraf</p> 



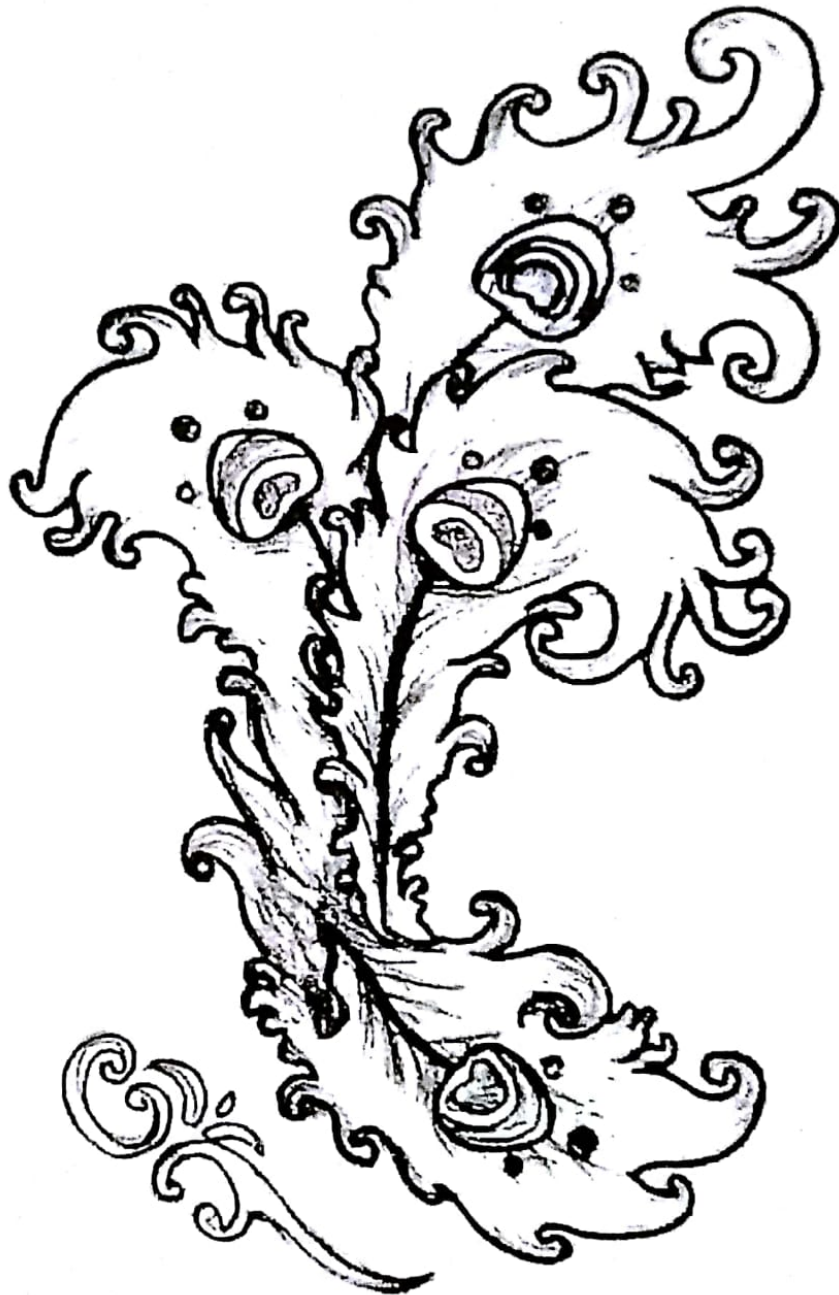
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>		
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>			
<p>Gambar Kerja <i>Saddle Bag</i> Skala 1 : 3</p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>		<p>Paraf </p>



	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017		
MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT			
Gambar Kerja <i>Shoulder Bag 4</i> Skala 1 : 3	Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn		Paraf 



	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Gambar Ornamen <i>The Eyes</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Gambar Ornamen <i>Musing of Peacock Feathers</i> (Mupfe)</p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Gambar Ornamen <i>Home</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



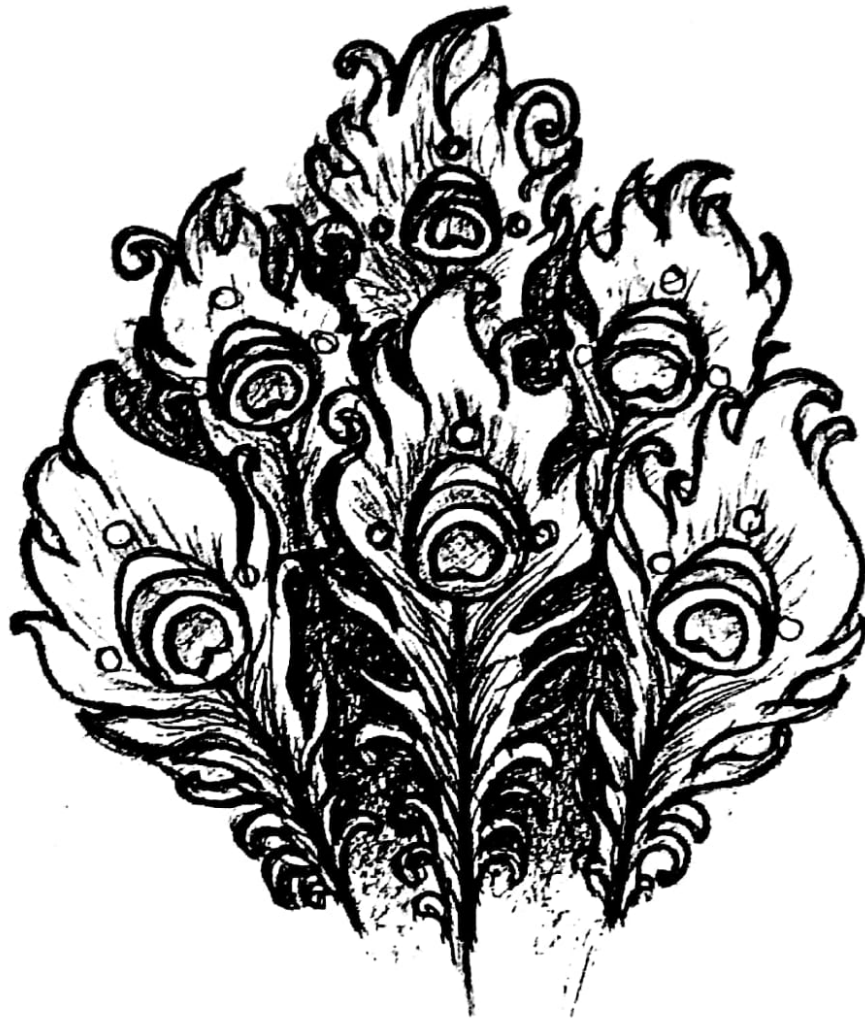
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Gambar Ornamen <i>Feather Attack (Fetta)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>





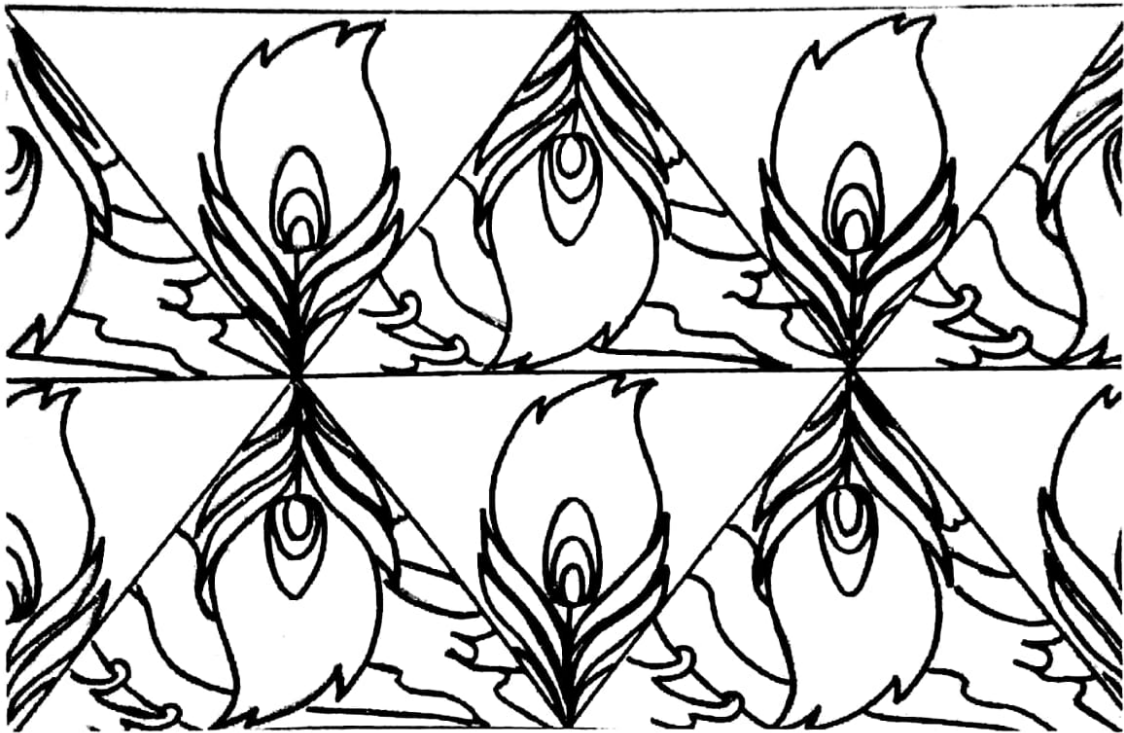
	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Gambar Ornamen <i>Feather Achievement (Fea)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>




	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Gambar Ornamen <i>Choppy</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Gambar Ornamen <i>The Flock</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Gambar Ornamen <i>Peacock Bud Feather(Pebuf)</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>



	<p>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017</p>	
<p>MOTIF BULU BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT</p>		
<p>Gambar Ornamen <i>Crowd of Feathers</i></p>	<p>Nama : Nova Mardiaty NIM : 13207241060 Pembimbing: Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Paraf </p>