

KEMBANG BAKUNG SEBAGAI SUMBER INSPIRASI

PENCIPTAAN ORNAMEN PADA KRIYA KULIT

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



Oleh

Serapin Suciningtias

NIM 13207241038

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

2018

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Kembang Bakang Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Ornamen Pada Kriya Kulit* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 23 Juli 2018

Pembimbing

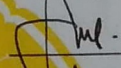


Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn

NIP. 19611231 198812 1 001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Kembang Bakung Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Ornamen Pada Kriya Kulit* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 3 Agustus 2018 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn	Ketua Penguji		23 Agustus 2018
Drs. Iswahyudi, M.Hum	Sekretaris Penguji		21 Agustus 2018
Ismadi, S.Pd., M.A	Penguji Utama		21 Agustus 2018

Yogyakarta, Agustus 2018
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Serapin Suciningtias

NIM : 13207241038

Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

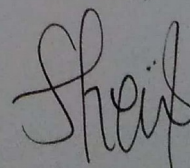
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Laporan Karya Tugas Akhir ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, laporan karya tugas akhir ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata acara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Yogyakarta, 23 Juli 2018

Penulis,



Serapin Suciningtias

PERSEMBAHAN

“Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan untuk:

orang tua tercinta **Andreas Tumidi** dan **Lucia Parni**, dan kakak tersayang **Andrea Marieta Wilma** yang selalu mendukung dan mencintai saya. Saya berterimakasih atas kasih sayang, doa, nasihat, motivasi dan pengorbanan yang tiada henti. Terimakasih. Berkah Dalem”

MOTTO

“Janganlah Ragu Untuk Melakukan Kebaikan Selagi Kamu Mampu
Karena Suatu Saat Kebaikan Itu Akan Kembali Kepadamu Dalam Bentuk

Apapun”
(Serapin Suciningtias)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yesus Kristus yang Maha Pengasih. Berkat kasih dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni dengan judul “Kembang Bakung Sebagai Sumber Inspirasi penciptaan Ornamen Pada Kriya Kulit”. terselesaikannya Tugas akhir Karya Seni ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak yang Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn 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. Drs. 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 doa dan dukungan berupa materil maupun nonmateril demi terlaksananya Tugas Akhir Karya Seni ini.
7. Mbak, Mas serta semua keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa dan kasih sayang selama ini.

8. Keluarga Bapak Indriyono, S.Pd yang mendukung, membantu dalam proses pembuatan karya demi terselesainya Tugas Akhir Karya Seni ini.
9. Staf dan karyawan administrasi Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang meluangkan waktu dan membantu untuk keperluan administrasi penelitian sampai dengan penyelesaian Tugas Akhrit Karya Seni.
10. Teman-teman Pendidikan Kriya 2013 yang selalu mendukung, membantu dalam proses dan memberikan semangat selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Karya Seni ini.

Yogyakarta, Juli 2018

Penulis,

Serapin Suciningtias

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat	3
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Bunga Bakung	5
B. Kajian Ornamen	6
C. Kajian Produk Kriya Kulit (Tersamak)	7
D. Kajian Kulit Nabati	8
E. Kajian Teknik <i>Carving</i> Pada Kulit	11
F. Kajian Desain Produk	14
G. Kajian Ergonomi	19
H. Kajian Tentang Tas dan Dompet.....	20
BAB III METODE PENCIPTAAN	
A. Eksplorasi	25
B. Perancangan	33

C. Perwujudan	38
a. Alat	38
b. Bahan	46
c. Proses Berkarya	52
BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Karya	61
1. Liliun Sling Bag	62
2. Louloudi Sling Bag	63
3. Rengarenga Sling Bag.....	64
4. Yuri Sling Bag	65
5. Giglio	66
6. Nari	67
7. Zanabag	68
8. Lily	69
B. Pembahasan	70
1. Liliun Sling Bag	70
2. Louloudi Sling Bag	72
3. Rengarenga Sling Bag.....	74
4. Yuri Sling Bag	76
5. Giglio	78
6. Nari	80
7. Zanabag	82
8. Lily	84
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Kembang Bakung.....	5
Gambar 2	: Kembang Bakung.....	5
Gambar 3	: Sket terpilih <i>Yuri Sling Bag</i>	26
Gambar 4	: Sket terpilih <i>Lilium Sling Bag</i>	27
Gambar 5	: Sket terpilih <i>Rengarenga Sling Bag</i>	27
Gambar 6	: Sket terpilih <i>Louloudi Sling Bag</i>	28
Gambar 7	: Sket terpilih <i>Nari</i>	28
Gambar 8	: Sket terpilih <i>Giglio</i>	29
Gambar 9	: Sket terpilih <i>Zanabaq</i>	29
Gambar 10	: Sket terpilih <i>Lily</i>	29
Gambar 11	: Gambar Kerja <i>Yuri Sling Bag</i>	30
Gambar 12	: Gambar Kerja <i>Lilium Sling Bag</i>	30
Gambar 13	: Gambar Kerja <i>Rengarenga Sling Bag</i>	31
Gambar 14	: Gambar Kerja <i>Louloudi Sling Bag</i>	31
Gambar 15	: Gambar Kerja <i>Nari</i>	32
Gambar 16	: Gambar Kerja <i>Giglio</i>	32
Gambar 17	: Gambar Kerja <i>Zanabaq</i>	33
Gambar 18	: Gambar Kerja <i>Lily</i>	33
Gambar 19	: Ornamen <i>Yuri Sling Bag</i>	35
Gambar 20	: Ornamen <i>Lilium Sling Bag</i>	35
Gambar 21	: Ornamen <i>Rengarenga Sling Bag</i>	36
Gambar 22	: Ornamen <i>Louloudi Sling Bag</i>	36

Gambar 23	: Ornamen <i>Nari</i>	36
Gambar 24	: Ornamen <i>Giglio</i>	37
Gambar 25	: Ornamen <i>Zanabaq</i>	37
Gambar 26	: Ornamen <i>Lily</i>	37
Gambar 27	: Sponge.....	38
Gambar 28	: <i>Cutting Matt</i>	39
Gambar 29	: <i>Hole Punch</i>	39
Gambar 30	: <i>Diamond Hole Punch</i>	40
Gambar 31	: <i>Beveller</i>	41
Gambar 32	: <i>Cutter</i>	41
Gambar 33	: <i>Modeller</i>	42
Gambar 34	: Ganden.....	42
Gambar 35	: <i>Stamps</i>	43
Gambar 36	: <i>Wing Divider</i>	43
Gambar 37	: <i>Swivel Knife</i>	44
Gambar 38	: Gunting Benang.....	44
Gambar 39	: Jarum.....	45
Gambar 40	: <i>Slicker</i>	45
Gambar 41	: Kuas berbagai ukuran.....	46
Gambar 42	: Kertas Marga.....	47
Gambar 43	: Kulit Nabati.....	47
Gambar 44	: Amplas.....	48
Gambar 45	: Lem UHU.....	48
Gambar 46	: Benang.....	49
Gambar 47	: CMC.....	49
Gambar 48	: <i>Acrylic Laquer</i>	50
Gambar 49	: <i>Antique dye</i>	51

Gambar 50	: <i>Leather dye</i>	51
Gambar 51	: Aksesoris.....	52
Gambar 52	: Gambar pola.....	53
Gambar 53	: Memindahkan Pola.....	53
Gambar 54	: Memindahkan Ornamen.....	54
Gambar 55	: Menyayat Kulit.....	55
Gambar 56	: Menatah Kulit.....	56
Gambar 57	: Proses Pewarnaan.....	56
Gambar 58	: Memasang Aksesoris.....	57
Gambar 59	: Finishing Pinggiran.....	57
Gambar 60	: Proses Menjahit.....	59
Gambar 61	: Proses Menggosok.....	60
Gambar 62	: <i>Lilium Sling Bag</i>	62
Gambar 63	: <i>Louloudi Sling Bag</i>	63
Gambar 64	: <i>Rengarenga Sling Bag</i>	64
Gambar 65	: <i>Yuri Sling Bag</i>	65
Gambar 66	: <i>Giglio</i>	66
Gambar 67	: <i>Nari</i>	67
Gambar 68	: <i>Zanabaq</i>	68
Gambar 69	: <i>Lily</i>	68
Gambar 70	: Detail tatahan tas dan detail bentuk pada tutup tas.....	70
Gambar 71	: Detail tatahan.....	72
Gambar 72	: Aksesoris Kuningan	72
Gambar 73	: Detail aksesoris.....	74
Gambar 74	: Detail tatahan.....	76
Gambar 75	: Aksesoris kuningan.....	76
Gambar 76	: Detail Bagian dalam.....	78

Gambar 77	:Detail bagian belakang.....	78
Gambar 78	:Detail bagian dalam.....	80
Gambar 79	:Detail bagian dalam.....	82
Gambar 80	:Detail ornamen.....	82
Gambar 81	:Detail bagian dalam.....	84
Gambar 82	:Detail ornamen.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Anggaran dana

Lampiran 2 : Sket terpilih

Lampiran 3 : Gambar kerja

Lampiran 4 : Gambar ornamen

KEMBANG BAKUNG SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN ORNAMEN PADA KRIYA KULIT

Oleh:
Serapin Suciningtias
13207241038

ABSTRAK

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan mendeskripsikan proses penciptaan tas dan dompet kulit. Kulit yang digunakan adalah kulit yang telah disamak dengan bahan nabati. Pembuatan dompet tersebut menggunakan teknik *carving* dengan ornamen Kembang Bakung.

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

Hasil penciptaan karya berjumlah delapan. Karya tersebut adalah empat buah tas selempang wanita dan empat buah dompet wanita. Semua karya berbahan kulit nabati dengan ornamen Kembang Bakung yang dikerjakan dengan teknik *carving* sebagai ciri khas. Kelebihan karya terlihat dari desain yang original dan setiap bagian dikerjakan kehati-hatian dan ketelitian tinggi dengan tujuan menghasilkan karya yang unik.

Kata kunci: Nabati, kembang bakung, eksplorasi, perancangan, perwujudan, *carving*, *handmade*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bunga lily yang mempunyai nama latin *Lilium Longiflorum Thunb.* termasuk dalam keluarga *Liliaceae*. Lily yang paling populer adalah Lily Paskah (*Easter lily*). Di Indonesia bunga ini lebih dikenal dengan nama Kembang Bakung Paskah atau kembang Bakung. *Lilium Longiflorum* adalah tanaman asli Kepulauan Ryukyu, Jepang yang dikenal dengan nama *Teppouyuri* (Aggie Horticulture, 2011).

Di Sumatera Selatan, Kembang Bakung menjadi salah satu motif pada kain songket khas Sumatera Selatan. Namun motif Kembang Bakung tersebut telah mengalami proses stilasi sehingga saat kaum hawa melihat tidak langsung memahami bahwa motif tersebut adalah Kembang bakung. Oleh karena itu saya mengangkat Kembang Bakung menjadi ornamen pada karya kriya kulit dengan bentuk yang sesungguhnya.

Keindahan dari kembang bakung ini membuat saya tertarik menggunakan Kembang Bakung sebagai ornamen pada karya kriya kulit. Penciptaan karya seni ini adalah sebagai wujud penciptaan produk kulit yang inovatif dan lebih memiliki nilai seni atau nilai jual yang tinggi. Pada Tugas Akhir Karya Seni ini saya menciptakan produk kriya kulit kategori non alas kaki dan non busana yaitu tas dan dompet yang disesuaikan dengan *trend* dan kegunaan bagi pemakainya. Untuk teknik yang digunakan yaitu *carving*, yang murni dikerjakan

menggunakan tangan dan membutuhkan keterampilan serta ketelitian. Teknik *carving* merupakan salah satu jenis teknik yang dipakai untuk menghias kulit nabati. Teknik ini sering disebut tatah timbul atau seni mengempa kulit. Prosesnya bukan mengurangi bagian pada kulit, tetapi menenggelamkan beberapa bagian sehingga membentuk objek yang timbul dengan alat berupa *stamp*. Ornamen yang dipakai antara satu dan yang lain berbeda namun tetap dengan tema Kembang Bakung hal ini menjadi nilai lebih karena konsumen akan memilih produk yang *special*, karna tidak akan ada produk yang sama persis.

Proses penciptaan produk kriya ini menggunakan kulit tersamak nabati karena kulit tersamak nabati sangat cocok untuk pengerjaan tatah *carving* dan memiliki warna putih sehingga memudahkan dalam proses pewarnaan. Dalam proses pengerjaan dikerjakan secara *handmade* dan memakai teknik *carving* untuk membuat ornamen. Pada setiap prosesnya lebih mengolah *skill*, ketelitian dan kesabaran sehingga menjadikan produk ini lebih *special*. Berbeda seperti jaman sekarang yang segalanya semakin maju, banyak hadir ciptaan karya seni kriya yang bebas berekspresi dengan berbagai inovasi tanpa terkekang oleh kaidah tradisi. Namun bukan berarti para kriyawan harus terlena dengan kemajuan tersebut meskipun kaitannya dengan nilai ekonomi.

Proses dalam penciptaan karya kriya kulit ini meliputi membuat pola pada kulit, memotong kulit, *carving* pada kulit, pewarnaan kulit, menjahit kulit, sampai proses *finishing* sehingga produk kriya kulit ini memiliki nilai seni tinggi. Setiap produk akan dirancang memiliki keunikan dan ciri khas sendiri dari segi

model, ukuran serta desain interior, hal ini bermaksud agar memiliki ciri khas tersendiri selain Kembang Bakung.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus masalah pada Tugas Akhir Karya Seni ini difokuskan pada penciptaan produk kriya kulit yang berupa tas dan dompet dengan ornamen Kembang Bakung.

C. Tujuan

Mendeskripsi proses penciptaan produk kriya kulit dengan teknik *carving* menggunakan ornamen Kembang Bakung.

D. Manfaat

1. Manfaat teoritis sebagai berikut :
 - a. Memberikan referensi mengenai kriya kulit dengan ornamen Kembang Bakung dengan teknik *carving*.
 - b. Sebagai referensi dan koleksi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya seni dan karya tulis selanjutnya.
2. Manfaat praktis sebagai berikut :
 - a. Pengalaman langsung dalam berkarya kriya kulit dengan teknik *carving*.
 - b. Untuk memperkenalkan kebergaman Kembang Bakung kepada masyarakat Indonesia.

- c. Melatih kesabaran dan ketelitian dalam pengerjaan karya atau produk yang ingin diwujudkan.
- d. Memperoleh kesempatan untuk mengadakan pameran dan mempertanggung-jawabkan Tugas Akhir Karya Seni.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Kembang Bakung

Bunga bakung adalah tumbungan dengan tinggi 60-180 cm, Bakung biasanya memiliki tangkai yang kokoh, kebanyakan suku Bakung membentuk umbi polos dibawah tanah. Dibeberapa suku America Utara dasar dari umbi berkembang menjadi rizoma. Nama Latin dari Kembang Bakung adalah *Crynum Asiaticum* dan ada sekitar 110 tanaman Bakung (*Liliaceae*).



Gambar 1 : Kembang Bakung
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 2 : Kembang Bakung
(Dokumentasi Serapin 2018)

Kembang Bakung adalah tumbuhan tahunan yang memiliki tangkai yang kokoh. Pada umumnya tanaman ini cocok tumbuh di habitat tanah yang mengandung asam seimbang. Cara berkembang biak tanaman Kembang Bakung ini dengan cara memisahkan umbi pada induknya. Kembang bakung yang besar memiliki tiga bunga, acapkali wangi, dan terdapat dalam berbagai warna dari putih, kuning, jingga, merah muda, merah, ungu, warna tembaga, hingga hampir

hitam. Terdapat pula corak berupa bintik-bintik.

B. Kajian Ornamen

Ornamen berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata “*ornane*” yang artinya hiasan atau perhiasan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1023) dikatakan bahwa definisi ornamen adalah hiasan dalam arsitektur, kerajinan tangan, lukisan, dan perhiasan, dan sebagainya. Dalam tulisannya Gustami (2008:3) juga menegaskan bahwa perkataan ornamen berasal dari kata *ornare* (bahasa Latin) yang berarti menghias.

Keindahan suatu ornamen tidak lepas dari pengaruh unsur yang mendukungnya, selain unsur seni rupa ornamen tidak bisa lepas dari unsur pokok yang menyusunnya. Gustami (2008:9) seni ornamen dilihat dari kenyataan terdapat 3 komponen pokok, yaitu adanya objek pokok sebagai tokoh yang diceritakan, kemudian figuran-figuran sebagai pendukung motif pokok, dan isian-isian bidang untuk menambah keindahan secara keseluruhan yang berperan sebagai latar belakang *suspense*. Motif pokok kecuali menjadi pusat perhatian dan memegang peranan penting yang kuat dalam suatu susunan, juga merupakan wakil dari apa yang dimaksud oleh pencipta mengenai suatu pokok persoalan yang ingin diceritakan. Figuran tersebut dimaksudkan sebagai pendukung motif pokok untuk mencapai keberhasilan pada tingkat yang bagus, atau suatu pengiring dalam suatu penampilan. Goresan-goresan isian bidang itu dimaksudkan sebagai kelengkapan dari suatu susunan pola. Ornamen adalah hiasan yang dibuat dengan cara menerapkan prinsip, unsur dan teknik seni rupa yang difungsikan untuk menghias benda yang digunakan oleh manusia seperti

sandang berupa pakaian atau kerajinan-kerajinan dan *furniture*, dan papan seperti hiasan pada bangunan dan tempat tinggal. Dalam pembuatan ornamen selain memadukan ilmu keseirupaan juga perlu memadukan unsur pokok yang mendukung keindahan suatu ornamen, seperti dalam pembuatan motif, isian-isian dan juga motif yang perannya hanya figuran.

C. Kajian Produk Kriya Kulit (Tersamak)

Menurut Palgunadi (2007:23) istilah kriya atau kria merupakan terjemahan dari kata atau istilah dalam bahasa Inggris yaitu *craft*. Kata atau istilah kria dalam bahasa Indonesia, berasal dari istilah “*kriya*” dalam bahasa Jawa, berarti pekerjaan, hasil pekerjaan tangan, keahlian, juru, suatu benda yang dihasilkan dari keterampilan tangan, atau suatu karya benda yang dihasilkan dari keterampilan pekerjaan tangan dan dilandasi kehalusan rasa. Sedangkan menurut Sulchan (2011:20) kriya atau seni kriya memiliki nilai artistik hasil keterampilan tangan manusia, kegiatan kriya ini umumnya diproses atau terinspirasi atas hasil kekayaan hasil seni budaya bangsa atau kearifan lokal. Sebagai sebuah karakter budaya bangsa yang juga menggali sumber daya alam dan dipadu dengan sumber daya manusia maka seni kriya memiliki aspek etnisitas yang mampu memberikan nilai manfaat dan karakter bangsa. Kulit sendiri merupakan bagian terluar dari makhluk hidup. Kulit yang digunakan untuk bahan kriya ialah kulit binatang yang telah dikeringkan ataupun sudah disamak. Bahan kulit tersamak dapat dijadikan sebagai kriya di antaranya sandal, sepatu, dan ikat pinggang. Kulit mentah kering atau tanpa disamak dipakai untuk

pembuatan wayang, kap lampu, kipas, dan lain sebagainya. Kriya kulit ialah suatu produksi yang dihasilkan dengan keterampilan tangan dan mempunyai nilai seni yang tinggi dengan bahan dasar kulit. Pada zaman sekarang kegunaan kulit boleh dikatakan sudah tidak asing lagi untuk kebutuhan sehari-hari seperti dibuat sepatu, tas, jaket, souvenir dan lain sebagainya (Suardana, 2008:10).

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

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

D. Kajian Kulit Nabati

Pengertian kulit di Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:473) yaitu, pembalut paling luar tubuh (manusia, binatang): pembalut biji; pembalut tubuh; binatang yang telah dikerinkan; bagian kitab atau buku; biasanya lebih tebal; dan segala sesuatu yang tampak di luar. Sedangkan dalam ilmu biologi, kulit merupakan lapisan paling luar pada organisme bersel banyak (Ensiklopedi

Indonesia, 1983: 1910). Judoamidjojo (1984: 6) ditinjau secara histologis, kulit hewan mamalia mempunyai struktur yang bersamaan. Ia terdiri dari tiga lapisan yang jelas dalam struktur maupun asalnya. Ketiga lapisan tersebut adalah sebagai berikut: (1) *epidermis*; (2) *corium (derma)*; (3) *hypodermis (subcutis)*. Sunarto (2001: 10), kulit merupakan satuan tenunan jaringan tubuh hewan (binatang) yang saling terbentuk dari sel-sel hidup dan merupakan satu kesatuan yang saling mengait.

Seni atau teknik dalam mengubah kulit mentah menjadi kulit samak disebut penyamakan, Judoamidjojo (1984: 20). Sedangkan menurut Purnomo (1992: 48), penyamakan pada prinsipnya merupakan proses yang bertujuan untuk mengubah kulit mentah yang mempunyai sifat tidak stabil, yakni mudah rusak oleh mikroorganisme, fisis maupun khemis, menjadi kulit tersamak yang mempunyai sifat stabil, lebih tahan terhadap pengaruh-pengaruh diatas. Sedangkan Sunarto (2001: 34), penyamakan kulit merupakan suatu proses pengolahan untuk mengubah kulit mentah *hides* maupun *skines* menjadi kulit tersamak atau *leather*.

Jenis penyamakan sendiri terdapat beberapa macam seperti yang disebutkan oleh Purnomo, yakni pertama penyamakan nabati adalah penyamakan dilakukan dengan menggunakan bahan penyamak yang berasal dari tumbuh-tumbuhan, Purnomo (1992:48); kedua penyamakan *khrom*, bahan penyamak mineral yang digunakan dalam proses penyamakan adalah garam-garam yang berasal dari logam-logam alumunium, *zirkonium* dan *khomium*, Purnomo (1992: 55).

Tannin adalah substansi pahit yang terdapat dalam babakan, buah kacang-

kacangan, daun, akar atau biji. Dipakai untuk mengubah kulit hewan mentah menjadi kulit samak. Karena zat tersebut berasal dari tumbuh-tumbuhan, maka namanya adalah bahan penyamak nabati, Judoamidjojo (1984: 57). Dalam tumbuhan-tumbuhan tannin terdapat pada hampir semua organnya seperti batang, daun, buah, biji, kulit buah dan kulit kayunya, Purnomo (1992: 49).

Sunarto (2001: 37-38), bahan penyamak nabati merupakan bahan penyamak yang berasal dari tumbuh-tumbuhan yang mengandung bahan penyamak. Bahan penyamak nabati memiliki rasa sepet, dan warnanya akan menjadi hitam apabila bersinggungan dengan besi. Bahan penyamak ini dihasilkan dari *babakan* (kulit kayu) misalnya kayu akasia (*Acacia deourens*), segawe (*Adenantha miorosperma*), trengguli atau tungguli (*Cassia fishuka*), bakau (*Rhizophora micronata*), pilang (*Acacia lemoopata*), wangkal (*Albizia prooera*), dan mahoni. Bahan samak yang berasal dari kayu, antara lain *querbraco*, *eiken*, dan mahoni. Kemudian penyamak yang berasal dari daun antara lain *sumoch*, gambir, teh, dan lain sebagainya. Zat penyamak yang berasal dari buah terdapat pada buah pinang, manggis, sabut kelapa, *valoena*, divi-divi dan lain sebagainya.

Dinamakan kulit nabati karena kulit ini berasal dari proses penyamakan dengan bahan baku tumbuh-tumbuhan. Kulit nabati ini dipilih sebagai bahan baku utama pada proses penciptaan produk di Tugas Akhir Karya Seni. Kulit ini dipakai untuk membuat bagian dalam (*interior*) dan dipakai pada bagian *cover* dalam penerapan teknik *carving*. Alam (1985: 13), menyebutkan bahwa kulit yang dipakai harus mempunyai sifat-sifat khusus yaitu hasil samak nabati, bewarna asli

atau dicat dengan anilin, kadar lemaknya sekitar 6 - 8 %. Selanjutnya Alam (1985: 13), untuk bahan kulit yang perlu distempel sebaiknya diambil kulit sapi dengan samak nabati. Bidang irisannya kulit tersebut berwarna cokelat, untuk pekerjaan stempel kulit hasil samak *khrom* tidak baik karena bidang irisannya bewarna hijau keabu-abuan. Sedangkan Saraswati (1996: 4), Kulit yang cocok untuk pekerjaan cap dinyatakan sebagai kulit samak nabati, kulitnya bewarna putih dan mempunyai sifat khusus seperti mempunyai kadar lemak $\pm 8 \%$.

E. Kajian Teknik *Carving* Pada Kulit

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

kulit tahan karat, Spons dan tempat air untuk membasahi kulit, dan alat-alat menggambar.

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

1. Membasahi kulit

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

2. Membuat gambar

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

3. Menyetempel hiasan

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

4. Menarik garis hiasan

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

5. Menyetempel miring

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

6. Mengecat dan memernis

Pada proses mengecat harus dihindari mengecat seluruh permukaan kulit, karena akan merusak keaslian kulit (Wijono dan Soedjono, 1983:23).

Namun menurut (Saraswati, 1996:20) hal ini akan menjadi lain apabila menggunakan cat analin. Cat ini sangat kuat melekat pada pakaian dan tangan maka sedapat mungkin menggunakan sarung tangan karet ketika melakukan proses ini.

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

F. Kajian Desain Produk

Secara etimologis, desain berasal dari kata *designo* yang merupakan bahasa Italia. Arti dari kata tersebut adalah gambar. Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk *school of design* pada tahun 1836. Makna baru tersebut dalam praktik sering dimaknai

dengan *craft*. Berkat jasa Ruskin dan Morris (tokoh gerakan anti industri di Inggris pada abad ke-19) kata desain diberi “bobot” yaitu *art and craft* yaitu paduan antara seni dan keterampilan (Ali Sulchan, 2011: 5).

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

Berikut adalah penjelasannya :

1. Garis

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

2. Bangun

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

3. Tekstur

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

4. Warna

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

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

1. *Unity*

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

2. *Balance*

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

3. *Rhythm*

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

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

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

mengolah estetika, dan filsafat apabila perlu (Palgunadi, 2007:263).

Selain menggunakan pendekatan kriya, dalam proses perencanaan produk ini digunakan juga aspek-aspek desain. Menurut Palgunadi (2008:391) aspek desain dapat juga didefinisikan sebagai suatu faktor, unsur, elemen, variabel maupun parameter yang mempunyai pengaruh dan harus diperhatikan, ditaati serta dipertimbangkan oleh perencana.

Hasil analisis sejumlah aspek desain dan kesimpulan yang telah dibuat atas setiap aspek desain umumnya berbentuk pernyataan yang bisa bersifat kualitatif maupun kuantitatif, kesimpulan berupa pernyataan-pernyataan ini nantinya akan digunakan sebagai patokan atau acuan dalam pelaksanaan proses perencanaan.

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

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

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

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

G. Kajian Ergonomi

Istilah ergonomi berasal dari bahasa latin yaitu “*ergon*” dan “*nomos*” (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen dan desain atau perancangan. Ergonomi juga berkenaan dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan

kenyamanan (Kristanto dan Dianasa, 2011:79). Menurut Satalaksana (1979) ergonomi adalah ilmu yang menemukan dan mengumpulkan informasi tentang tingkah laku, kemampuan, keterbatasan, dan karakteristik manusia untuk perancangan mesin, peralatan, sistem kerja, dan lingkungan yang produktif, aman, nyaman, dan efektif bagi manusia. Sedangkan menurut Tarwaka dkk (2004:7) ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyasikan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun saat istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan fisik dan mental manusia, sehingga kualitas hidup manusia menjadi lebih baik secara keseluruhan.

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

H. Kajian Tentang Tas dan Dompot

Tas bukanlah sesuatu yang asing bagi kehidupan sehari-hari. Hampir di setiap kesempatan baik pria maupun wanita menggunakan tas dalam beraktivitas. Karena sesuai dengan kegunaannya bahwa tas digunakan sebagai tempat menyimpan atau membawa barang. Berdasarkan KBBI Pusat Bahasa

(2008:1407) tas merupakan “kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali dan dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu”.

Sebagai bahan sandang yang merupakan benda kebutuhan, tas dibuat dengan beragam material seperti kulit, kain, plastik. Pemilihan material yang tahan lama dan kuat juga menjadi pertimbangan karena frekuensi waktu penggunaan tas yang memakan periode sering atau rutin. Selain itu bentuk tas yang semakin variatif menjadikannya sebagai benda yang tidak berstatus kebutuhan saja, namun sudah menjadi bagian dari ranah mode. Sehingga sudah wajar kalau di era sekarang banyak bermunculan beragam bentuk dan jenis yang semakin membuat tas digemari berbagai kalangan baik wanita, anak muda hingga orang tua. Secara umum tas dibedakan menjadi tas punggung/ransel, tas selempang dan tas jinjing. Dari ketiga tas tersebut yang paling nyaman digunakan adalah tas punggung, karena berat dari benda di dalam tas akan seimbang bila di bebankan kepada kedua pundak. Berikut jenis-jenis tas menurut bentuknya seperti dikutip dalam *The Handbag: A Visual Glossary of Purses* (Song, 2014).

a. *Satchel bag*

Adalah tas dengan bagian bawah rata yang membuatnya bisa berdiri, terdapat pegangan di bagian atas dan pegangan di samping kiri kanan tubuh tas. Bentuk dan ukurannya bervariasi. Tutup bagian atas berupa gesper.

b. *Saddle bag*

Bentuknya terinspirasi dari pelana kuda yang digunakan untuk menyimpan

barang-barang penting. Tas ini biasanya dilampirkan pada sadel kuda. Bagian bawah membulat dengan tutup bagian depan dan tali tas disampingnya. Memiliki ukuran kecil dan sedang, biasanya terbuat dari kulit. Biasanya dilengkapi dengan tambahan pernik logam dan tatah timbul.

c. Duffel/mini duffel

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

d. Frame bag

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

e. Messenger bag

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

f. Tote bag

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

g. Foldover purse

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

h. Barrel bag

Sama seperti *messenger bag*, berbentuk silinder horizontal menyerupai barel, dilengkapi dua tali pegangan dan dua kepala ritsleting penutup.

i. Bucket bag

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

j. Hobo bag

Berasal dari bentuk bundel dari karung yakni sehelai kain yang diikat pada sebuah tongkat yang diangkut dengan bahu oleh tokoh kartun 'hobos'.

Bentuknya seperti sabit dengan bahu kecil dan biasanya dibuat berukuran sedang serta besar. Memiliki ruang yang luas di dalamnya, sehingga memungkinkan menampung banyak barang bawaan.

k. Backpack

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

l. Envelope clutch

Biasanya berbentuk kecil atau sedang. Tidak memiliki tali dan didesain untuk dipegang atau digenggam. Disebut seperti gelang bila memiliki tali pendek sebagai tali pergelangan tangan. Bentuknya didasari oleh bentuk.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya produk kulit dengan ornamen Majapahit sebagai inspirasi pada penciptaan produk kriya kulit “*Kembang Bakung Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Ornamen Pada Kriya Kulit*” mengacu pada pendapat Gustami (2004:31) mengenai metode penciptaan karya seni meliputi tiga tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan

A. Eksplorasi

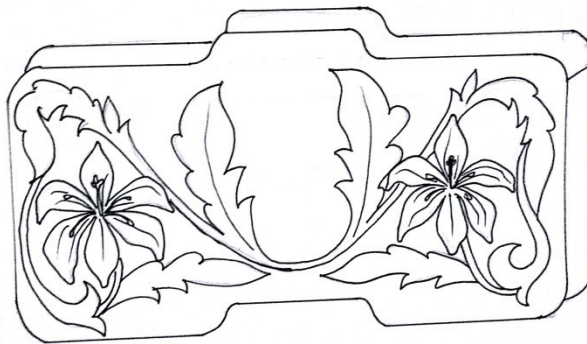
Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penggalian, pengumpulan data dan referensi berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis yang hasilnya dipakai sebagai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

Dalam tahapan ini saya mengumpulkan data tentang Kembang Bakung, karena saya memilih Kembang Bakung sebagai ornamen pada produk yang saya buat. Semua tentang Kembang Bakung mulai dari karakteristik Kembang Bakung hingga habitat Kembang Bakung saya kumpulkan dan pelajari. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari informasi melalui sosial media, studi pustaka dan observasi langsung di beberapa tempat budidaya tanaman hias di daerah Kaliurang.

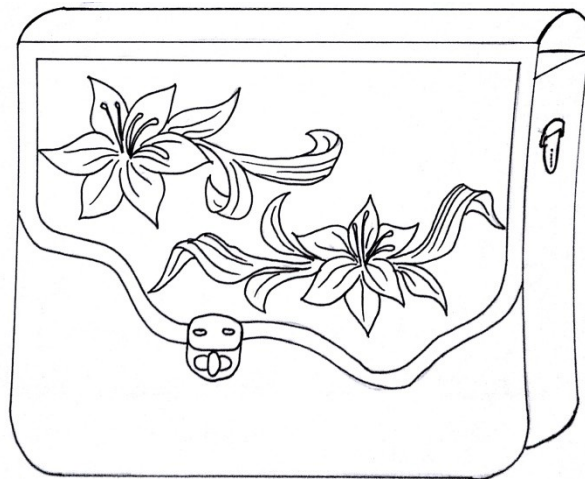
Studi pustaka adalah mempelajari segala hal terkait tentang Kembang Bakung yang meliputi karakteristik dan ekosistem pada Kembang Bakung. Selanjutnya melakukan observasi untuk menambah pengetahuan mengenai Kembang Bakung yang dilakukan di PASTY (Pasar Satwa dan Tanaman Yogyakarta) dan beberapa tempat budidaya tanaman hias yang berada di sepanjang

jalan Kaliurang, karena Kembang Bakung tidak mudah dijumpai di alam liar ataupun lingkungan sekitar.

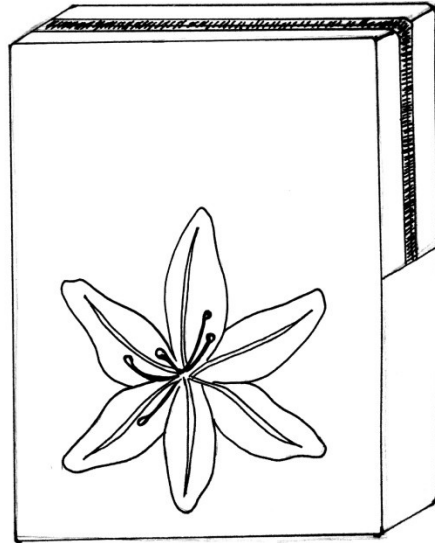
Setelah data dan informasi sudah diperoleh selanjutnya adalah eksplorasi sket untuk produk yang akan dibuat. Sket yang akan dibuat adalah tas wanita dan dompet. Pengerjaan sket dilakukan secara manual pada kertas A4 dengan menggunakan *drawing pen*. Sket yang dibuat berjumlah enambelas sket, yang kemudian dipilih delapan sket yang akan direalisasikan dalam produk. Berikut adalah sket terpilih :



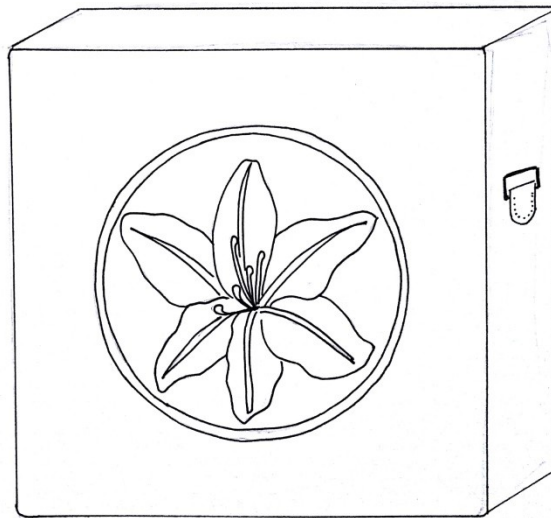
Gambar 3 : sket terpilih *Yuri Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



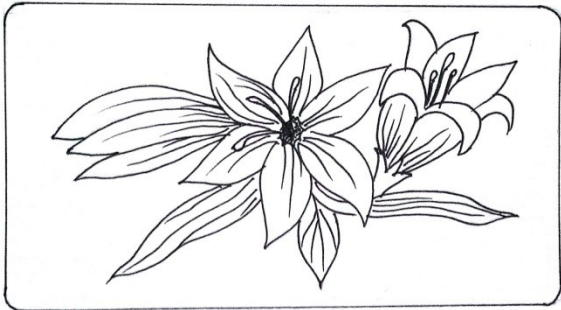
Gambar 4 : sket terpilih *Lilium Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



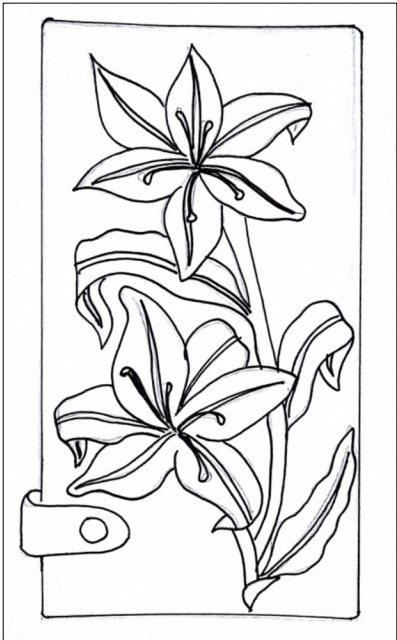
Gambar 5 : sket terpilih *Rengarenga Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



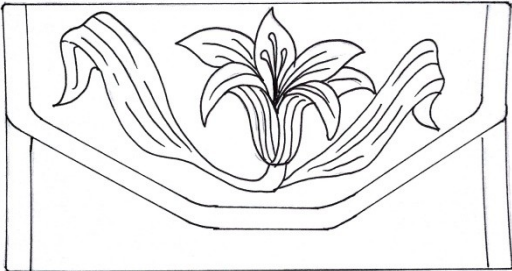
Gambar 6 : sket terpilih *Louloudi Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 7 : sket terpilih *Nari*
(Dokumentasi Serapin 2018)

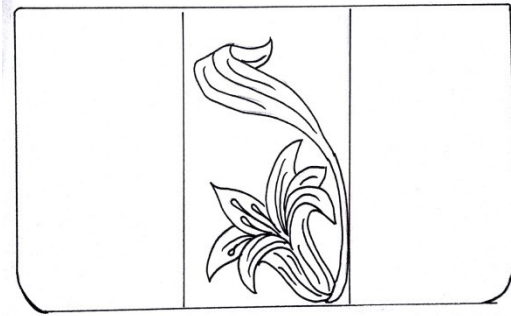


Gambar 8 : sket terpilih *Giglio*
(Dokumentasi Serapin 2018)

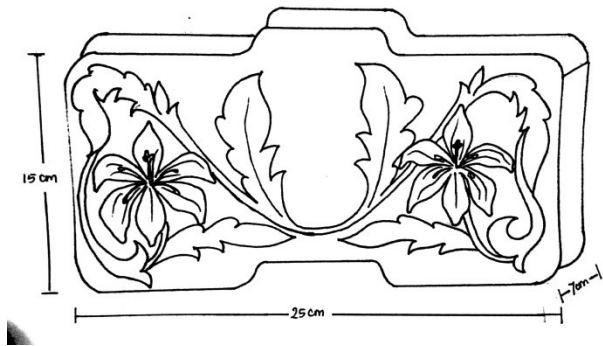


Gambar 9 : sket terpilih *Zanabaq*

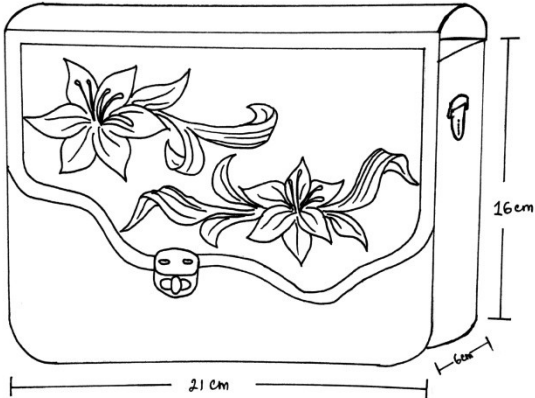
(Dokumentasi Serapin 2018)



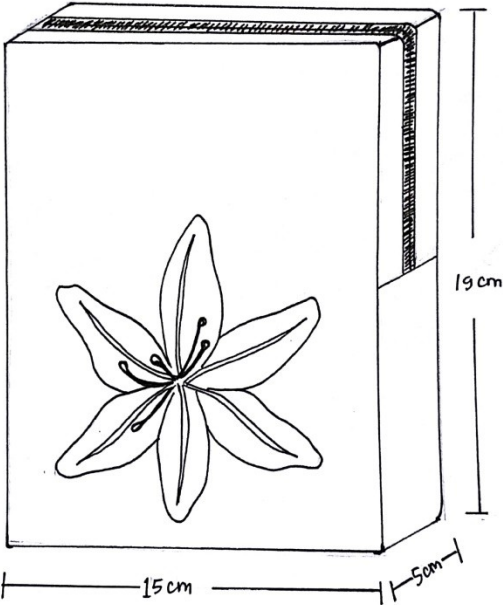
Gambar 10 : sket terpilih *Lily*
(Dokumentasi Serapin 2018)



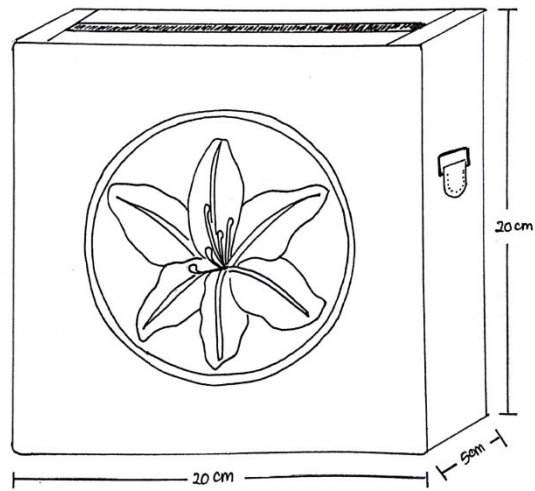
Gambar 11 : Gambar kerja *Yuri Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



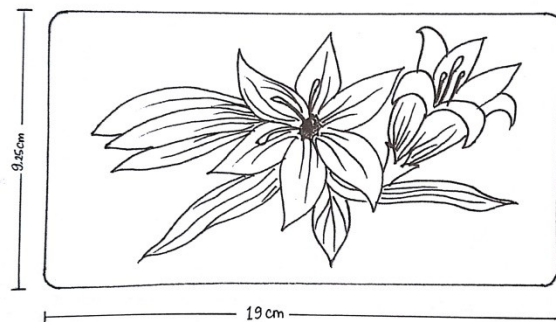
Gambar 12 : Gambar kerja *Lilium Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



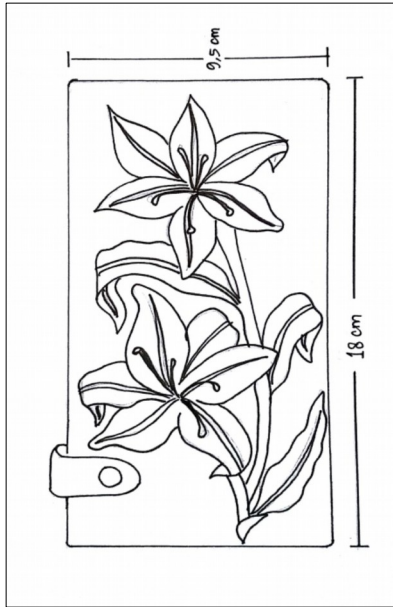
Gambar 13 : Gambar kerja *Rengarenga Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



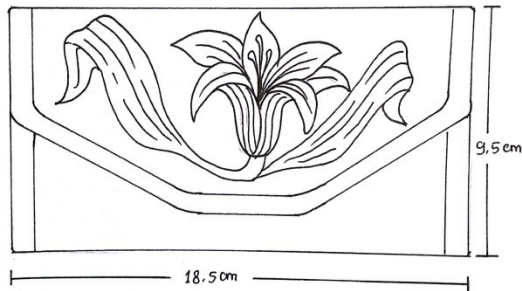
Gambar 14 : Gambar kerja *Louloudi Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



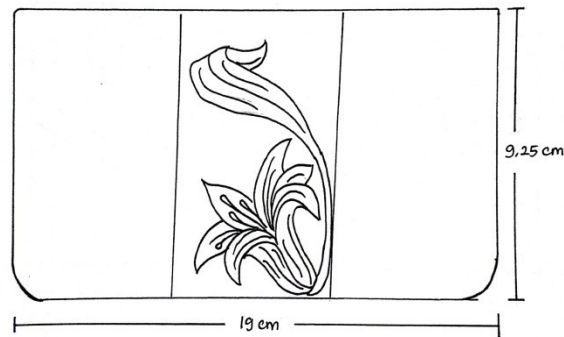
Gambar 15 : Gambar kerja *Nari*
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 16 : Gambar kerja *Giglio*
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 17 : Gambar kerja *Zanabaq*
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 18 : Gambar kerja *Lily*
(Dokumentasi Serapin 2018)

B. Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide hasil dari analisis yang telah dilakukan dalam tahap eksplorasi. Kemudian ide tersebut diwujudkan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Pada tahap perancangan terdiri dari (1) aspek dalam perancangan dompet meliputi aspek fungsi, ergonomi, estetika, budaya, bahan dan teknik; (2) perancangan desain meliputi desain alternatif dan terpilih serta ornamen dan gambar kerja; (3) perencanaan alat dan bahan.

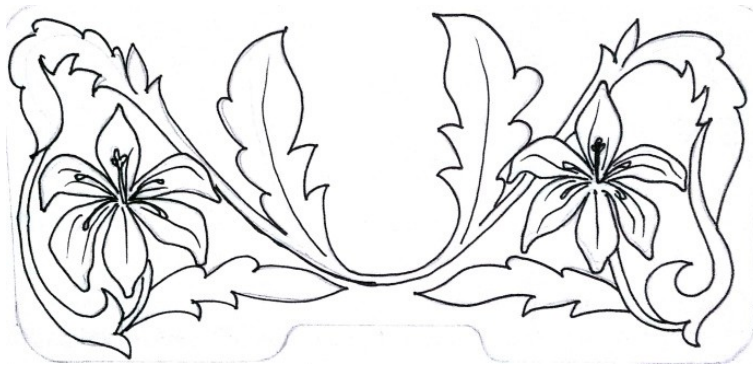
Perancangan dibangun berdasarkan perolehan analisis, diteruskan dengan memvisualisasikan gagasan berbentuk sketsa alternatif, untuk kemudian ditetapkan sketsa terbaik sebagai acuan gambar dalam proses selanjutnya yakni perwujudan. Tahapan perancangan adalah tahap menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi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

Dalam dunia seni rupa di Indonesia, kata desain kerap kali dipadankan dengan: reka bentuk, reka rupa, tata rupa, perupaian, anggitan, rancangan, rancang bangun, gagasan rekayasa, perencanaan, kerangka, sketsa ide, gambar, busana, hasil keterampilan, karya kriya, kriya, teknik presentasi,

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

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

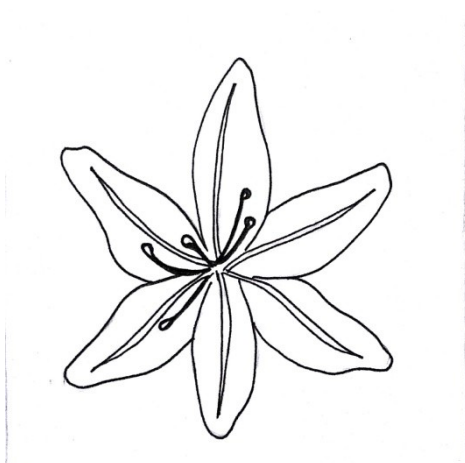
Berikut adalah gambar dari desain ornamen dan gambar kerja:



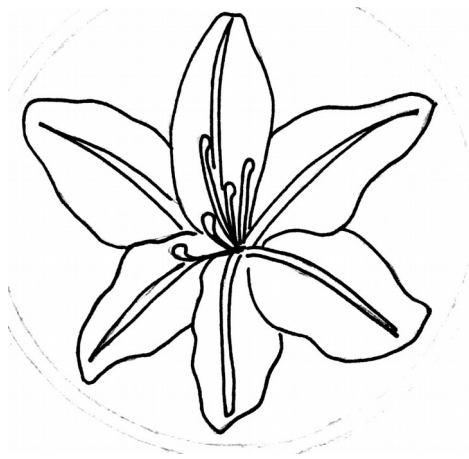
Gambar 19 : ornamen *Yuri Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 20 : ornamen *Lilium Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 21 : ornamen *Rengarenga Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 22 : ornamen *Louloudi Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)

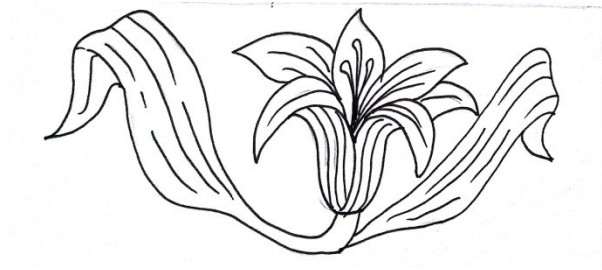


Gambar 23 : ornamen *Nari*
(Dokumentasi Serapin 2018)

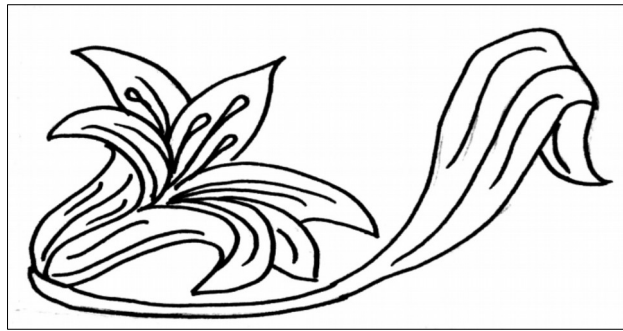


Gambar 24 : ornamen *Giglio*

(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 25 : ornamen *Zanabaq*
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 26 : ornamen *Lily*
(Dokumentasi Serapin 2018)

C. Perwujudan

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

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

a. Alat

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

1) *Sponge*

Sponge disini berfungsi untuk mengusapkan air pada kulit.

Sponge jenis apa saja dapat digunakan



Gambar 27 : *Sponge*
(Dokumentasi Serapin 2018)

2) *Cutting Matt*

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



Gambar 28 : *Cutting Matt*
(Dokumentasi Serapin 2018)

4) *Hole punch*

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



Gambar 29 : *Hole Punch*
(Dokumentasi Serapin 2018)

5) *Diamond Hole Punch*

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



Gambar 30 : *Diamond Hole Punch*
(Dokumentasi Serapin 2018)

6) *Beveller*

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



Gambar 31 : *Beveller*
(Dokumentasi Serapin 2018)

7) *Cutter*

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



Gambar 32 : *Cutter*
(Dokumentasi Serapin 2018)

8) *Modeller*

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



Gambar 33 : *Modeller*
(Dokumentasi Serapin 2018)

9) Ganden

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



Gambar 34 : Ganden
(Dokumentasi Serapin 2018)

10) *Stamps*

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



Gambar 35 : *Stamps*
(Dokumentasi Serapin 2018)

11) *Wing divider*

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

aksen garis.



Gambar 36 : *Wing Divider*
(Dokumentasi Serapin 2018)

12) *Swivel Knife*

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



Gambar 37 : *Swivel Knife*
(Dokumentasi Serapin 2018)

13) Gunting benang

Alat ini adalah gunting yang berfungsi khusus untuk menggunting.



Gambar 38 : Gunting Benang
(Dokumentasi Serapin 2018)

14) Jarum

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



Gambar 39 : Jarum
(Dokumentasi Serapin 2018)

15) *Slicker*

Alat ini merupakan alat yang berfungsi sebagai penggosok bagian

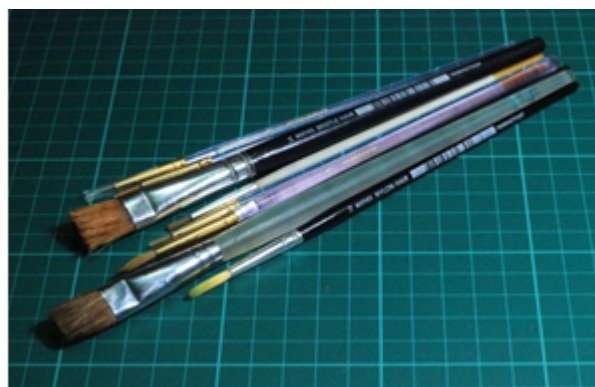
pinggir kulit dalam proses *finishing*. Alat ini terbuat dari kayu sonokeling dan berulir.



Gambar 40 : *Slicker*
(Dokumentasi Serapin 2018)

16) Kuas Berbagai Ukuran

Kuas dengan berbagai ukuran tersebut digunakan untuk proses mewarnai ornamen. Dengan kuas yang kecil dapat menjangkau bidang yang kecil pula, begitu juga sebaliknya.



Gambar 41 : Kuas Berbagai Ukuran
(Dokumentasi Serapin 2018)

b. Bahan

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

1) Kertas marga

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



Gambar 42 : Kertas marga
(Dokumentasi Serapin 2018)

2) Kulit Nabati

Kulit nabati adalah bahan atau material pokok dalam kriya kulit ini.

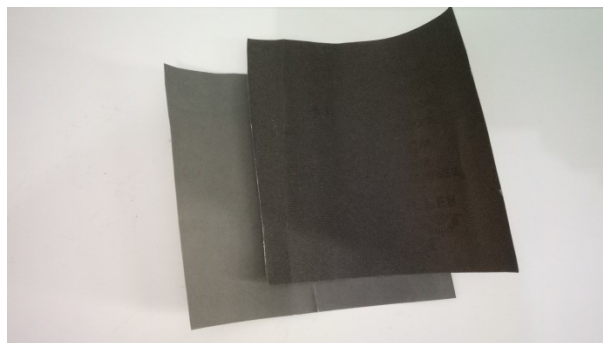
Dalam hal ini kulit yang saya gunakan memiliki dua jenis ketebalan yaitu yang memiliki ketebalan kurang lebih 3mm dan yang memiliki ketebalan 1,5mm. Kulit dengan ketebalan 3mm adalah kulit yang akan *dicarving*, sedangkan kulit yang memiliki ketebalan 1,5mm digunakan sebagai *interior* pada dompet serta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



Gambar 43 : Kulit Nabati
(Dokumentasi Serapin 2018)

3) Amplas

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



Gambar 44 : Amplas
(Dokumentasi Serapin 2018)

4) Lem UHU

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



Gambar 45 : Lem UHU
(Dokumentasi Serapin 2018)

5) *Artificial sinew (polyester)*

Artificial sinew adalah benang yang terbuat dari polyester. Fungsi benang ini adalah untuk menjahit kulit. Pemilihan warna benang adalah natural karena menyesuaikan warna pada produk yaitu warna klasik.



Gambar 46 : Benang
(Dokumentasi Serapin 2018)

6) CMC

CMC adalah bahan yang digunakan untuk *finishing* bagian belakang dan pinggir pada kulit. Hasil dari CMC ini tidak berwarna/netral namun memberi

efek yang mengkilat



Gambar 47 : CMC
(Dokumentasi Serapin 2018)

7) *Acrylic Laquer*

Acrylic laquer adalah bahan finishing yang digunakan pada permukaan kulit sebagai *resistor* atau pencegah maupun penghambat masuknya warna pada kulit saat proses pewarnaan. Sehingga warna yang dihasilkan adalah bagian yang tenggelam akan lebih gelap dibanding bagian permukaannya.



Gambar 48 : *Acrylic Laquer*
(Dokumentasi Serapin 2018)

8) *Antique dye*

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



Gambar 49 : *Antique dye*
(Dokumentasi Serapin 2018)

9) *Leather dye*

Leather dye adalah pewarna khusus untuk kulit nabati. Penggunaan pewarna ini adalah pada kulit yang sudah *dicarving* maupun tidak *dicarving* dengan menggunakan pewarna ini maka gelap terang akan muncul. Sehingga kesan tiga dimensi akan lebih terlihat. Warna yang saya pilih adalah warna merah, *orange* dan *terracotta*.



Gambar 50 : *Leather dye*
(Dokumentasi Serapin 2018)

10) Aksesoris

Aksesoris ini digunakan untuk mendukung fungsi dan penampilan pada karya tas dan dompet. Digunakan untuk membuat kancing agar tas yang telah dibuat dapat digunakan semaksimal mungkin.



Gambar 51 : Aksesoris
(Dokumentasi Serapin 2018)

c. Proses Berkarya

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

1) Menyiapkan desain dan pola

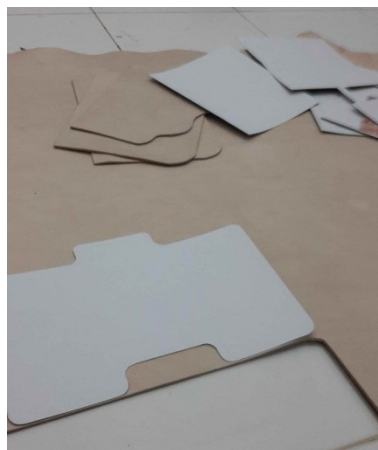
Langkah yang paling pertama adalah kita harus siap dengan pola atau desain. Desain disini adalah desain untuk produk baik itu tas dan dompet . Apabila desain sudah siap maka selanjutnya adalah membuat pola dari kertas marga sesuai dengan ukuran sebenarnya. Setelah itu menyiapkan ornamen Kembang Bakung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



Gambar 52 : Gambar Pola
(Dokumentasi Serapin 2018)

2) Memindahkan pola ke kulit

Langkah selanjutnya adalah memindahkan pola dari kertas marga ke kulit menggunakan benda yang berujung tajam. Kemudian bekas goresan pada kulit menjadi panduan kita untuk memotong kulit.



Gambar 53 : Memindahkan Pola
(Dokumentasi Serapin 2018)

3) Memindahkan ornamen yang akan di *carving*

Proses ini juga disebut *tracing* yaitu menjiplak ornamen yang

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



Gambar 54 : Memindahkan ornamen
(Dokumentasi Serapin 2018)

4) Menyayat kulit dengan *swivel knife*

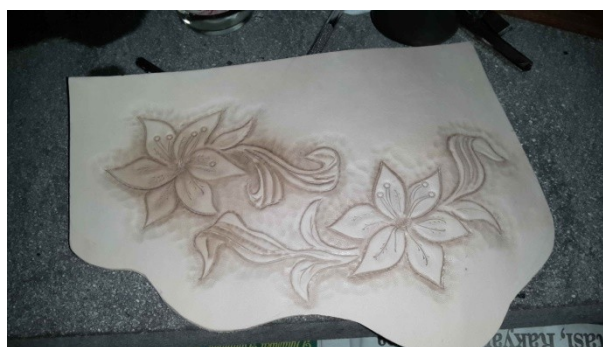
Menyayat kulit dengan *swivel knife/cutter* adalah bagian dimana hasil tekanan daripada *modeller/ballpoint* pada langkah sebelumnya disayat dengan menggunakan *swivel knife*. Hasil dari pengerjaan pada langkah ini adalah sayatan-sayatan sesuai dengan gambar. Pengerjaan pada bagian ini harus sangat hati-hati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



Gambar 55 : Menyayat Kulit
(Dokumentasi Serapin 2018)

5) Menstempel/menatah

Selanjutnya adalah proses menatah menggunakan alat berupa *stamp*. Sebelum memulai menatah, baiknya terlebih dahulu memperhatikan bentuk ornamen serta menentukan objek utama dan bagian *background*. Hal ini berkaitan dengan mata *stamp* yang akan dipilih dan digunakan. Penggunaan *stamp* mengikuti sayatan yang telah dibuat. Menatah dimulai dari memisahkan objek utama dengan *background*, memperjelas garis-garis utama pada objek, serta membuat isian atau efek. Isian dan efek dapat diperoleh dari mata *stamp* yang dibuat secara khusus atau dengan cara memainkan *swifel knife* membentuk garis-garis hiasan.



Gambar 56 : Menatah Kulit
(Dokumentasi Serapin 2018)

6) Pewarnaan

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



Gambar 57 : Proses Pewarnaan
(Dokumentasi Serapin 2018)

7) Memasang Aksesoris

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



Gambar 58 : Memasang Aksesoris
(Dokumentasi Serapin 2018)

8) *Finishing* Bagian Belakang dan Pinggir

Proses ini dilakukan untuk membuat kulit menjadi rapi dan terkesan bersih. Setelah proses menipisi dan menghaluskan, pasti ada beberapa bagian kulit yang tidak rapi atau timbul serat-serat halus. Sehingga untuk menghilangkannya yakni dengan menggunakan CMC bubuk yang telah dicampur dengan air. Ketika sudah menjadi crem atau pasta, CMC dioleskan secara rata pada bagian belakang kulit. Selain bagian belakang pada kulit yang telah ditipisi, kulit bagian belakang dan pinggir yang akan dipakai untuk interior juga dipoles.



Gambar 59 : Finishing Pinggiran
(Dokumentasi Serapin 2018)

9) Menjahit

Dalam proses menjahit, terdapat beberapa tahapan/bagian yang akan dijahit yakni:

a. Menjahit Bagian Dalam/Interior

Pada bagian dalam dompet/*interior* terdiri dari beberapa bagian, diantaranya tempat uang kertas, uang receh, dan tempat menyimpan

kartu. Sebelum dijahit terlebih dahulu permukaan kulit diberi lem kemudian direkatkan, setelah itu diberi penanda /garis untuk memberi arah pada alat pelubang kulit kemudian dijahit. Khusus menjahit bagian menyimpan kartu terdapat penambahan alat yakni *groover* dan *reder*. *Groover* digunakan untuk membuat sayatan dalam bentuk cekungan yang panjang. Fungsi dari cekungan itu adalah untuk menanam benang agar permukaan pada jahitan sama rata dengan permukaan kulit. Agar benang/jahitan tidak mengganggu saat proses memasukkan kartu. Sedangkan *Reder* digunakan untuk membantu membuat jarak yang lebar saat membuat lubang untuk jahitan. Selanjutnya menentukan jarak lubang dengan bantuan titik- titik yang telah dihasilkan dari mata *reder*, kemudian dilubangi dengan alat pelubang yang bermata satu.

b. Menjahit Seluruh dan Menyatukan Seluruh Bagian

Setelah bagian *interior* dan *cover* selesai dikerjakan, selanjutnya adalah menyatukan kedua bagian tersebut. Pertama meberikan lem pada masing-masih permukaan belakang, direkatkan dan dipukul ringan menggunakan palu karet, membuat garis bantuan untuk arah alat pelubang, kemudian dijahit.



Gambar 60 : Proses Menjahit
(Dokumentasi Serapin 2018)

10) *Finishing*

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



Gambar 61 : Proses Menggosok
(Dokumentasi Serapin 2018)

BAB IV

HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Karya

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

Ornamen yang digunakan disetiap produk adalah Kembang bakung atau yang sering dikenal Bunga Lily. Dalam penciptaan ornamen pada produk kulit menggunakan teknik *carving*, proses *carving* dikerjakan menggunakan *stamp* dan *swivel knife*, sedangkan proses pewarnaan menggunakan *antique dye* dan *leather dye*.

1. *Lilium Sling Bag*



Gambar 62 : *Lilium Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)

Karya pertama ini adalah tas selempang wanita. Tas ini memiliki ukuran 16cm x 21cm dan lebar ruang pada tas ini 6cm, yang dilengkapi dengan dua ruang penyimpanan yaitu satu ruang utama dan satu ruang kecil terdapat didalam ruang utama. Karena tas ini memiliki ukuran yang tidak begitu besar dan memiliki warna klasik sehingga tas ini terlihat elegan dan cocok digunakan diacara formal seperti pergi ke kampus atau ketempat ibadah. Tas ini diperuntukkan untuk wanita remaja dan dewasa. Semua proses pengerjaan dikerjakan secara manual (*handmade*), untuk pengerjaan ornamen digunakan teknik *carving*.

2. *Louloudi Sling Bag*



Gambar 63 : *Louloudi Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)

Louloudi Sling Bag adalah tas wanita yang memiliki ukuran 20cm x 20cm dan lebar 5cm. tas ini cocok digunakan wanita remaja ataupun dewasa karena memiliki warna yang cerah sehingga memberikan kesan semangat dan ceria. Tas Louloudi Sling Bag ini memiliki dua ruang yaitu satu ruang utama dan satu ruang terdapat didalam ruang utama. Untuk akses membuka dan menutup tas ini diberi retsereting yang sederhana sehingga dapat memudahkan pengguna untuk membuka dan menutup tas. Semua proses pengerjaan dikerjakan secara manual (*handmade*), untuk pengerjaan ornamen digunakan teknik *carving*.

3. *Rengarenga Sling Bag*



Gambar 64 : *Rengarenga Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)

Karya ketiga ini tas wanita yang memiliki ukuran 19,5cm x 15cm dan lebar 5cm. Tas ini berukuran cukup kecil dan ornamen yang sederhana sehingga bisa digunakan diberbagai kesempatan seperti pesta dan untuk sehari – hari. Tas *Rengarenga Sling Bag* ini bisa digunakan oleh wanita remaja dan dewasa. Proses pembuatan tas ini seutuhnya dilakukan dengan *handmade* dan menggunakan teknik *carving* pada ornamen. tas ini memiliki dua ruang yaitu satu ruang utama dan satu ruang terdapat di dalam ruang utama.

4. *Yuri Sling Bag*



Gambar 65: *Yuri Sling Bag*
(Dokumentasi Serapin 2018)

Karya keempat ini adalah tas selempang wanita yang memiliki ukuran 15cm x 25cm dan lebar 7cm. Dengan tas ini diperuntukan wanita dewasa yang ingin menghadiri acara formal seperti pesta atau ketempat ibadah karena tas ini memiliki bentuk yang unik dan berukuran sedang sehingga memberikan kesan elegan. Kesan elegan yang ingin ditonjolkan karena tas ini difungsikan untuk membawa perlengkapan seperti dompat, *handphone* dan *make up*. Proses pembuatan tas ini seutuhnya *handmade* dan menggunakan teknik *carving* untuk prmbuatan ornamen, karenag itu tas ini dibuat dengan penuh keterampilan dan ketelitian.

5. *Giglio*



Gambar 66 : *Giglio*
(Dokumentasi Serapin 2018)

Giglio adalah karya dompet wanita yang pertama. Dompet ini memiliki ukuran 18cm x 19cm. Pada bagian dalam dompet terdiri dari sembilan ruang penyimpanan kartu, dua ruang penyimpanan uang. Proses pengerjaan dompet ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan dengan rapi. Dompet ini diperuntukkan wanita remaja dan dewasa karena memiliki warna yang cenderung lembut sehingga digunakan semua umur.

6. *Nari*



Gambar 67 : *Nari*
(Dokumentasi Serapin 2018)

Nari adalah karya dompet wanita yang kedua. Dompet ini memiliki ukuran 18cm x 18,5cm. Pada bagian dalam dompet terdiri dari sembilan ruang penyimpanan kartu, dua ruang penyimpanan uang. Proses pengerjaan dompet ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan dengan rapi. Dompet ini diperuntukkan wanita dewasa karena memiliki warna yang klasik lebih cocok digunakan oleh wanita dewasa.

7. *Zanabaq*



Gambar 68 : *Zanabaq*
(Dokumentasi Serapin 2018)

Zanabaq adalah karya dompet wanita yang ketiga. Dompet ini memiliki ukuran 18,5cm x 28cm. Pada bagian dalam dompet terdiri dari sembilan ruang penyimpanan kartu, dua ruang penyimpanan uang. Dompet ini berbeda dari dompet yang sebelumnya karena dompet *Zanabaq* ini dilengkapi dengan penutup. Proses pengerjaan dompet ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan dengan rapi. Dompet ini diperuntukkan wanita dewasa karena memiliki warna yang klasik lebih cocok digunakan oleh wanita dewasa.

8. *Lily*



Gambar 69 : *Lily*
(Dokumentasi Serapin 2018)

Lily adalah karya dompet wanita yang ketiga. Dompet ini memiliki ukuran 18,5cm x 28cm. Pada bagian dalam dompet terdiri dari sembilan ruang penyimpanan kartu, dua ruang penyimpanan uang. Proses pengerjaan dompet ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan dengan rapi. Dompet ini diperuntukkan wanita dewasa dan remaja karena memiliki warna yang cerah dan ornamen yang sederhana.

B. Pembahasan

1. *Lilium Sling Bag*



Gambar 70 : Detail tatahan pada tas dan detail bentuk pada tutup tas
(Dokumentasi Serapin 2018)

Gambar diatas adalah gambar tampak depan, memiliki hiasan pada bentuk tutup tas. Detail tatahan pada tas ini sangat diperhatikan meskipun ukuran tas tidak begitu besar. Setiap detail tatahan dikerjakan dengan baik dan teliti. Keseluruhan *accecories* yang digunakan *accecories* berbahan kuningan karena kuningan terkena korosi maupun mengalami kerusakan. Tas ini memiliki ruang penyimpanan yang sederhana namun dapat menampung banyak kebutuhan dalam beraktivitas sehari-hari.

Ornamen pada tas ini terbentuk dari dua Kembang Bakung dan daun yang menjalar sehingga menggambarkan antar persahabatan yang saling membutuhkan dan harus saling melengkapi satu sama lain.

a. Aspek Fungsi

Seperti tas pada umumnya, tas ini bisa digunakan pada wanita remaja dan dewasa yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang. Tas ini terdapat satu ruang penyimpanan utama dan satu kantong untuk menyimpan ponsel.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Tas ini dibuat secara *handmade* mulai dari pembuatan ornamen hingga proses penjahitan semua dikerjakan secara manual. Tas ini juga memiliki tutup sehingga menambah keamanan.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun ornamen yang diterapkan. Pada penciptaan tas ini keindahan dan kenyamanan dihadirkan dari tampilan interior, dan eksterior keindahan pada interior terdapat pada ruang penyimpanan yang diberi furing kain Sweet dan memiliki satu kanton untuk penyimpanan ponsel. Kain Sweet yang digunakan memiliki tekstur lembut dan halus sehingga bisa menambah kenyamanan saat menyimpan dan mengambil barang. Sedangkan pada bagian eksterior keindahan dihadirkan dari penciptaan ornamen dengan teknik *carving*, pengolahan warna, dan *finishing* yang sangat halus sehingga menambah kenyamanan saat digunakan.

2. *Louloudi Sling Bag*



Gambar 71 : detail tatahan
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 72 : accesoris kuningan
(Dokumentasi Serapin 2018)

Ornamen yang digunakan adalah satu Kembang Bakung. Detail tatahan pada tas ini sangat diperhatikan meskipun ukuran tas tidak begitu besar. Setiap detail tatahan dapat dikerjakan dengan baik dan teliti. Hal ini terlihat pada detail bentuk Kembang Bakung yang dibuat sebisa mungkin menyerupai dengan aslinya. Keseluruhan *accesoris* yang digunakan pada tas ini berbahan dasar kuningan. Selain karena alasan keindahan penggunaan *accesoris* kuningan ini karena kuningan tidak mudah terkena korosi maupun mengalami kerusakan.

Ketika para wanita ingin menggunakan tas ini baik ketika acara formal maupun pesta akan didukung dengan ruang penyimpanan tas yang cukup besar. Ruang penyimpanan pada tas ini dapat memuat perlengkapan para wanita yang sering dibawa seperti dompet, alat *make up* maupun ponsel. Untuk mengakses

barang pun mudah, karena ruang penyimpanan dilengkapi dengan risleting untuk memudahkan barang keluar maupun masuk namun tetap aman.

Ornamen pada tas ini satu Kembang Bakung dan titik-titik disekelilingnya. Ornamen ini menggambarkan seperti seorang yang selalu di kelilingi oleh berbagai masalah namun seorang itu dapat mengambil nilai baik dan buruk dari setiap masalah yang ada.

a. Aspek Fungsi

Seperti tas pada umumnya, tas ini bisa digunakan pada wanita remaja dan dewasa yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang. Tas ini terdapat satu ruang penyimpanan utama dan satu kantong untuk menyimpan ponsel.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Tas ini dibuat secara *handmade* mulai dari pembuatan ornamen hingga proses penjahitan semua dikerjakan secara manual.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun ornamen yang diterapkan. Pada penciptaan tas ini keindahan dan kenyamanan dihadirkan dari tampilan interior, dan eksterior keindahan pada interior terdapat pada ruang penyimpanan yang diberi furing kain Sweet dan memiliki satu kanton untuk penyimpanan ponsel. Kain Sweet yang digunakan memiliki tekstur lembut dan halus sehingga bisa menambah kenyamanan saat menyimpan dan mengambil barang. Sedangkan pada bagian eksterior keindahan dihadirkan dari penciptaan ornamen dengan tehnik *carving*, pengolahan warna,

dan *finishing* yang sangat halus sehingga menambah kenyamanan saat digunakan.

3. Rengarenga Sling Bag



Gambar 73 : Detail accesoris
(Dokumentasi Serapin 2018)

Keseluruhan *accesoris* yang digunakan pada tas ini berbahan dasar kuningan. Selain karena alasan keindahan penggunaan *accesoris* kuningan karena bahan ini tidak mudah terkena korosi maupun mengalami kerusakan. Tas ini memiliki ruang penyimpanan yang kecil tetapi dapat menyimpan dompet dan ponsel. Pada tas ini terdapat ornamen dengan bentuk Kembang Bakung di bagian tengah bawah, yang berwarna merah dengan background warna asli dari kulit nabati. Warna merah pada ornamen Kembang Bakung menggambarkan keberanian dari pemakainya. Hal ini juga tergambar pada jumlah Kembang Bakung yang terdapat pada tas ini.

a. Aspek Fungsi

Seperti tas pada umumnya, tas ini bisa digunakan pada wanita remaja dan dewasa yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang. Tas ini terdapat satu ruang penyimpanan utama dan satu kantong untuk menyimpan ponsel.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Tas ini dibuat secara *handmade* mulai dari pembuatan ornamen hingga proses penjahitan semua dikerjakan secara manual. Tas ini juga memiliki tutup sehingga menambah keamanan.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun ornamen yang diterapkan. Pada penciptaan tas ini keindahan dan kenyamanan dihadirkan dari tampilan interior, dan eksterior keindahan pada interior terdapat pada ruang penyimpanan yang diberi furing kain Sweet dan memiliki satu kanton untuk penyimpanan ponsel. Kain Sweet yang digunakan memiliki tekstur lembut dan halus sehingga bisa menambah kenyamanan saat menyimpan dan mengambil barang. Sedangkan pada bagian eksterior keindahan dihadirkan dari penciptaan ornamen dengan tehnik *carving*, pengolahan warna, dan *finishing* yang sangat halus sehingga menambah kenyamanan saat digunakan.

4. Yuri Sling Bag



Gambar 74 : detail tatahan
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 75 : acceries kuningan
(Dokumentasi Serapin 2018)

Ornamen yang digunakan adalah dua Kembang Bakung yang terlihat sama. Ornamen ini menggambarkan bahwa kita akan mendapatkan sesuatu berdasarkan apa yang kita lakukan dimasa lalu.

Detail tatahan pada tas ini sangat diperhatikan meskipun ukuran tas tidak begitu besar. Setiap detail tatahan dapat dikerjakan dengan baik dan teliti. Hal ini terlihat pada detail bentuk Kembang Bakung yang dibuat sebisa mungkin menyerupai dengan aslinya. Keseluruhan *acceries* yang digunakan pada tas ini berbahan dasar kuningan. Selain karena alasan keindahan penggunaan *acceries* kuningan ini karena kuningan tidak mudah terkena korosi maupun mengalami kerusakan.

Ketika para wanita ingin menggunakan tas ini baik ketika acara formal maupun pesta akan didukung dengan ruang penyimpanan tas yang cukup besar.

Ruang penyimpanan pada tas ini dapat memuat perlengkapan para wanita yang sering dibawa seperti dompet, alat *make up* maupun ponsel. Untuk mengakses barang pun mudah, karena ruang penyimpanan dilengkapi dengan risleting untuk memudahkan barang keluar maupun masuk namun tetap aman.

a. Aspek Fungsi

Seperti tas pada umumnya, tas ini bisa digunakan pada wanita remaja dan dewasa yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang. Tas ini terdapat satu ruang penyimpanan utama dan satu kantong untuk menyimpan ponsel.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Tas ini dibuat secara *handmade* mulai dari pembuatan ornamen hingga proses penjahitan semua dikerjakan secara manual. Tas ini juga memiliki tutup sehingga menambah keamanan.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun ornamen yang diterapkan. Pada penciptaan tas ini keindahan dan kenyamanan dihadirkan dari tampilan interior, dan eksterior keindahan pada interior terdapat pada ruang penyimpanan yang diberi furing kain Sweet dan memiliki satu kantong untuk penyimpanan ponsel. Kain Sweet yang digunakan memiliki tekstur lembut dan halus sehingga bisa menambah kenyamanan saat menyimpan dan mengambil barang. Sedangkan pada bagian eksterior keindahan dihadirkan dari penciptaan ornamen dengan tehnik *carving*, pengolahan warna, dan *finishing* yang sangat halus sehingga menambah kenyamanan saat digunakan

5. *Giglio*



Gambar 76 : Detail bagian dalam
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 77 : Detail bagian belakang
(Dokumentasi Serapin 2018)

Pada bagian belakang dompet (gambar 77) terdapat hiasan, yang merupakan hiasan isen – isen. Tujuan pemberian hiasan ini adalah untuk memperindah dompet dan untuk mencapai kesatuan keseluruhan desain. Selain itu pada bagian depan dompet terdapat juga ornamen dua Kembang bakung pada satu tangkai. Ornamen ini menggambarkan bahwa hidup itu harus saling berbagi pada sesama kita. Pemilihan warna jingga dan warna asli kulit ini untuk memberikan kesan kalem dan santai.

Dompet ini memiliki delapan ruang penyimpan kartu dan dua ruang penyimpanan uang. Dan dompet ini juga dilengkapi dengan satu pengunci yang menambah keamanan saat digunakan.

a. Aspek Fungsi

Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada

dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas, dan kartu. Ruang penyimpanan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak dua slot, untuk menyimpan kartu sebanyak delapan.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Untuk jenis dompet handmade ukuran tersebut merupakan ukuran standar yang sering digunakan. Pada ruang penyimpanan uang kertas posisi jahitan antar bagian interior dengan cover tidak dijahit sepenuhnya. Tujuannya agar mempermudah saat proses menyimpan maupun mengeluarkan uang kertas. Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi berirama dari besar ke kecil ataupun sebaliknya. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari penciptaan ornamen

dan penerapan teknik carving serta pengolahan warna/finishing yang digunakan.

6. *Nari*



Gambar 78 : Detail bagian dalam
(Dokumentasi Serapin 2018)

Dompot ini memiliki delapan ruang penyimpanan kartu dan dua ruang penyimpanan uang. Dan dompet ini juga dilengkapi dengan dua pengunci yang terdapat pada bagian sisi atas dan bawah sehingga dapat menambah keamanan saat digunakan. Dompot ini memiliki ornamen tiga Kembang Bakung yang di tatah dengan teknik *carving*. Ornamen pada dompet ini tiga Kembang bakung dengan ukuran yang berbeda yang menggambarkan harmoni dalam perbedaan. Pengerjaan Karya dompet *Nari* ini memiliki warna coklat tua karena ingin menambahkan kesan klasik.

a. Aspek Fungsi

Dompot panjang yang di desain digunakan wanita. Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan menyimpan uang kertas, uang logam dan kartu. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak dua slot, dan menyimpan kartu sebanyak delapan.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Desain dompet ini dirancang digunakan untuk wanita dan tidak cocok untuk pria Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi berirama dari besar ke kecil ataupun sebaliknya. Selain itu untuk penyimpanan koin dibuat dengan memberikan resleting dan kepala resleting diberi hiasan. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari ornamen dalam penerapan teknik carving, dan pengolahan

warna/finishing yang digunakan.

7. *Zanabaq*



Gambar 79 : Detail bagian dalam
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 80 : Detail ornamen
(Dokumentasi Serapin 2018)

Dompot ini memiliki delapan ruang penyimpan kartu dan dua ruang penyimpanan uang. Dan dompet ini juga dilengkapi dengan satu tutup pengunci sehingga dapat menambah keamanan saat digunakan. Pada dompet ini terdapat ornamen satu Kembang Bakung dan dua daun yang menjulur ke kanan dan ke kiri yang terbuka lebar menggambarkan bahwa pikiran manusia harus terbuka agar tidak terlalu cepat dalam menilai suatu hal.

a. Aspek Fungsi

Dompot panjang yang di desain digunakan wanita. Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan

menyimpan uang kertas, uang logam dan kartu. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak dua slot, dan menyimpan kartu sebanyak delapan.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Desain dompet ini dirancang digunakan untuk wanita dan tidak cocok untuk pria Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi berirama dari besar ke kecil ataupun sebaliknya. Selain itu untuk penyimpanan koin dibuat dengan memberikan resleting dan kepala resleting diberi hiasan. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari ornamen dalam penerapan teknik carving, dan pengolahan warna/finishing yang digunakan.

8. Lily



Gambar 81 : Detail bagian dalam
(Dokumentasi Serapin 2018)



Gambar 82 : Detail ornamen
(Dokumentasi Serapin 2018)

Dompot ini memiliki delapan ruang penyimpan kartu dan dua ruang penyimpanan uang. Dan dompet ini juga dilengkapi dengan dua pengunci yang terdapat pada bagian sisi atas dan bawah sehingga dapat menambah keamanan saat digunakan. Ornamen Kembang Bakung yang berhadapan terbalik menggambarkan bahwa selalu ada dua sisi kehidupan manusia yang saling bertolak belakang, seperti kebaikan dan keburukan.

a. Aspek Fungsi

Dompot panjang yang di desain digunakan wanita. Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan menyimpan uang kertas, uang logam dan kartu. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak dua slot, dan menyimpan kartu sebanyak

delapan.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Desain dompet ini dirancang digunakan untuk wanita dan tidak cocok untuk pria Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi berirama dari besar ke kecil ataupun sebaliknya. Selain itu untuk penyimpanan koin dibuat dengan memberikan resleting dan kepala resleting diberi hiasan. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari ornamen dalam penerapan teknik carving, dan pengolahan warna/finishing yang digunakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Kembang Bakung Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Ornamen Pada Kriya Kulit ini melalui beberapa tahapan yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan. Tahap eksplorasi adalah tahap menggali informasi tentang Kembang Bakung maupun kriya kulit. Tahap perancangan adalah tahap pembuatan gambar produk dan ornamen gambar produk. Dan tahap yang terakhir adalah tahap perwujudan, tahap ini dimulai dengan pembuatan pola, pemindahan pola pada kulit, memindahkan pola ornamen yang akan di *carving*, menyayat dengan *swivel knife*, menatah (*carving*), pewarnaan, menjahit dan yang terakhir *finishing*.

Setelah melalui setiap proses tahapan maka terciptalah karya sebanyak delapan buah. Masing masing karya adalah empat tas selempang wanita dan empat dompet wanita. Kelebihan dari karya yang dihasilkan adalah keindahan yang tercipta dari Kembang Bakung yang terdapat pada setiap karya, kesan klasik dan elegan terlihat antik. Jahitan yang digunakan dengan cara *handmade* sehingga menambah kesan unik. Keistimewaan juga hadir pada setiap karya dari desain yang benar-benar eksklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Soepratno.1984.*Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*, Semarang:PT.EFFHAR Semarang
- Ign Wijono dan Soedjono B.Sc.1983.*KERAJINAN KULIT:Keterampilan Membuat Barang Dari Kulit*. Yogyakarta: C.V NUR CAHYA.
- Biodiversity Conservation Project.2003.*Panduan Survey Lapangan dan Pemantauan Burung Pemangsa*, Jakarta: PT. Binamitra Megawarna
- Djelantik, Dr. A. A. M. 2004. “*ESTETIKA Sebuah Pengantar*”. Yogyakarta: Yogyakarta MEDIA ABADI.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar PenciptaanSeni Kriya Indonesia*,Yogyakarta: Prasista
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Kristanto, Agung dan Dianasa Adhi Saputra. 2011. *Perancangan meja dan kursi kerja yang ergonomis pada stasiun kerja pemotongan sebagai upaya peningkatan produktivitas*. Jurnal Ilmiah teknik Industri vol.10, no.2.
- Michael, Valerie.2006.*The Leatherworking Handbook*. United Kingdom:Cassell& Co.
- Mustakim, Aris Sri Widati, Lisa Purnaningtyas. 2007. “ *Tingkat Presentasi Tannin Pada Kulit Kelinci Samak Berbulu Terhadap Kekuatan Jahit, Kekuatan Sobek, dan Kelemasan*”. Jurnnal Ilmu dan Teknologi Hasil Ternak.
- Alam, G.M. Surya. 1985. *Keterampilan Kulit Tersamak*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Judoamidjojo, R. Muljono. 1984. *Teknik Penyamakan Kulit untuk Pedesaan*. Bandung: Angkasa
- Sunarto, 2001. *Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri*. Yogyakarta: Kanisius
- Palgunadi, Bram. 2007.*Disain Produk 1-Disain, Disainer, dan Proyek Disain*, Bandung: Penerbit ITB._____. 2008.*Disain Produk 2-Analisis dan Konsep Disain*, Bandung: Penerbit ITB.
- Peterson,Roger Tony.1981. *Burung*, Jakarta: Pustaka Tiara Jakarta

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

LAMPIRAN

Kalkulasi Biaya Per Karya

A. Tas 1

Nama Bahan	Jumlah	Total
Kulit ketebalan 2 mm	1 feet	Rp 50.000,-
Kulit ketebalan 1,2mm	4 feet	Rp 80.000,-
Antique dye	20 %	Rp 19.400,-
Acrylic laquer	20%	Rp 19.400,-
Leather dye pro	20%	Rp 68.000,-
Benang	5 meter	Rp 25.000,-
Magnet	2 buah	Rp 4.000,-
Em	20%	Rp 10.000,-
Total Biaya Bahan		Rp 275.800,-
Tenaga Kerja	6 hari x 75.000,-	Rp 450.000,-
Total Harga Pokok Produksi		Rp 725.800,-
Margin Keuntungan	25%	Rp 181.450,-
Harga Penjualan		Rp 907.250,-

B. Tas 2

Nama Bahan	Jumlah	Total
Kulit ketebalan 2 mm	1 feet	Rp 50.000,-
Kulit ketebalan 1,2mm	4 feet	Rp 100.000,-
Antique dye	3%	Rp 29.100,-
Acrylic laquer	3%	Rp 29.100,-
Leather dye pro	2%	Rp 19.400,-
Benang	5 meter	Rp 15.000,-
Magnet	2 buah	Rp 30.000,-
Lem	20%	Rp 2.500,-
Total Biaya Bahan		Rp 275.000,-
Tenaga Kerja	6 hari x 75.000,-	Rp 450.000,-
Total Harga Pokok Produksi		Rp 725.000,-
Margin Keuntungan	25%	Rp 181.250,-
Harga Penjualan		Rp 906.250,-

C. Tas 3

Nama Bahan	Jumlah	Total
Kulit ketebalan 2 mm	1 feet	Rp 50.000,-
Kulit ketebalan 1,2mm	4 feet	Rp 80.000,-
Antique dye	30%	Rp 29.100,-
Acrylic laquer	20%	Rp 19.400,-
Leather dye pro	15%	Rp 51.000,-
Benang	5 meter	Rp 25.000,-
Magnet	1 meter	Rp 2.000,-
Em	20%	Rp 10.000,-
Total Biaya Bahan		Rp 266.500,-
Tenaga Kerja	6 hari x 75.000,-	Rp 450.000,-
Total Harga Pokok Produksi		Rp 716.500,-
Margin Keuntungan	25%	Rp 178.875,-
Harga Penjualan		Rp 895.375,-

D. Tas 4

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	1 Feet	Rp. 70.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	4,5 Feet	Rp. 90.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
5	Tokonole	20%	Rp. 18.000
6	Benang	5 meter	Rp. 25.000
7	Aksesoris kuningan	1 buah	Rp. 10.000
8	Lem	20%	Rp. 2.200
Total Bahan			Rp. 236.600
11	Tenaga Kerja	6 hari x 70.000	Rp. 420.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 656.600
12	Margin Keuntungan	30%	Rp. 196.980
Harga Penjualan			Rp. 853.580

E. Dompok 1

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	1 Feet	Rp. 70.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	4,5 Feet	Rp. 90.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
5	Cmc	20%	Rp. 16.000
6	Benang	5 meter	Rp. 25.000
7	Aksesoris kuningan	1 buah	Rp. 25.000
8	Lem adhesive	20%	Rp. 2.200
9	Resliting	15 cm	Rp. 4.500
10	Roapas Batik	20%	Rp. 19.500
Total Bahan			Rp. 220.600
11	Tenaga Kerja	6 hari x 70.000	Rp. 420.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 640.000
12	Margin Keuntungan	30%	Rp. 192.180
Harga Penjualan			Rp. 832.780

F. Dompok 2

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	0,5 Feet	Rp. 35.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	2 Feet	Rp. 60.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
6	Magnet	10%	Rp. 9.000
7	Benang	3 meter	Rp. 15.000
8	Lem adhesive	10%	Rp. 1.100
Total Bahan			Rp. 143.000
10	Tenaga Kerja	5 hari x 70.000	Rp. 350.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 493.000
11	Margin Keuntungan	30%	Rp. 148.050
Harga Penjualan			Rp. 641.550

G. Dompok 3

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	1 Feet	Rp. 70.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	5 Feet	Rp. 100.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
6	Benang	6 meter	Rp. 30.000
8	Lem	20%	Rp. 2.200
9	Magnet	20 cm	Rp. 6.000
Total Bahan			Rp. 231.600
11	Tenaga Kerja	6 hari x 70.000	Rp. 420.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 651.600
12	Margin Keuntungan	30%	Rp. 195.480
Harga Penjualan			Rp. 847.080

H. Dompok 4

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	0,5 Feet	Rp. 35.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	4 Feet	Rp.100.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
6	Magnet	10%	Rp. 9.000
7	Benang	3 meter	Rp. 15.000
8	Lem adhesive	10%	Rp. 1.100
Total Bahan			Rp. 183.000
10	Tenaga Kerja	5 hari x 70.000	Rp. 350.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 533.500
11	Margin Keuntungan	30%	Rp. 160.050
Harga Penjualan			Rp. 693.550