

**NAGA SEBAGAI ORNAMEN DALAM PENCIPTAAN
PRODUK KERAJINAN KULIT NABATI
DENGAN TEKNIK *PYROGRAPHY***

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

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



**Oleh:
M. Fathur Rouf Al Faroni
NIM. 12207241029**

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

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Naga Sebagai Ornamen dalam Produk Kerajinan Kulit Nabati dengan Teknik *Pyrography*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 25 Agustus 2016
Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ismadi', written over a horizontal line.

Ismadi, S.Pd., M.A.
NIP. 197706262005011003

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni dengan judul *“Naga Sebagai Ornamen dalam Penciptaan Produk Kerajinan Kulit Nabati dengan Teknik Pyrography”* yang di susun oleh M. Fathur Rouf Al Faroni ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 2 September 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ismadi, S.Pd., M.A.	Ketua Penguji		19/09/2016
Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn	Sekretaris Penguji		29/10/2016
Zulfi Hendri, S.Pd., M.Sn	Penguji Utama		29/10/2016

Yogyakarta, 29 September 2016
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



Di Widyastati Purbani, M.A
N.P. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Fathur Rouf Al Faroni
NIM : 12207241029
Program Studi : Pendidikan Kriya
Jurusan : pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul TAKS : Naga Sebagai Ornamen dalam Penciptaan Produk
Kerajinan Kulit Nabati dengan Teknik *Pyrography*

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya gunakan sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Yogyakarta, 25 Agustus 2016
Penulis,



M. Fathur Rouf Al Faroni
NIM. 12207241029

MOTTO

“Berpikir bahwa hitam dan putih bukan hanya menjadi abu-abu”

“Niat adalah tujuan akhir”

“Ceritakan pada dunia dengan wajah *poker face*”

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni saya persembahkan untuk mereka:

- ✓ Kedua orang tua saya, Bapak Abdur Rohim dan Ibu Salma yang selalu mendoakan saya untuk menempuh perkuliahan ini.
- ✓ Pemerintah yang sudah berkenan memberikan saya beasiswa selama perkuliahan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “*Naga Sebagai Ornamen dalam Produk Kerajinan Kulit Nabati dengan Teknik Pyrography*” ini diselesaikan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak Ismadi, S.Pd., M.A. selaku pembimbing Tugas Akhir Karya Seni dengan kerjasama yang baik dalam prosesnya. Rasa hormat dan terimakasih yang setinggi-tingginya saya ucapkan kepada beliau yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan arahan dan dorongan yang tiada hentinya di sela-sela kesibukan beliau. Selanjutnya tidak lupa saya ucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Rohmat Wahab, MPd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dekan beserta staf dan karyawan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah membantu kelengkapan administrasi Tugas Akhir Karya Seni ini
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa
4. Bapak Dr. I Ketut, M.Sn selaku Kepala Program Studi Pendidikan Kriya
5. Bapak Ismadi, S.Pd., M.A. selaku Pembimbing
6. Bapak Dr. Kasiyan, M. Hum selaku Penasehat Akademik
7. Staff dan Karyawan Administrasi Jurusan Pendidikan Seni Rupa
8. Kedua orang tua beserta keluarga yang telah memberikan dukungan baik yang bersifat moral maupun material
9. Semua teman seperjuangan Prodi Pendidikan Kriya angkatan 2012, khususnya Emmanuel Wikandaru dan Maria Fertina Dewi Rosari yang telah membantu dan memberikan dorongan semangat

10. Zumrotun Nisa'

Yang sudah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini. Selain itu, penulis menyadari bahwa penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis minta maaf atas kekurangan yang terdapat pada Tugas Akhir Karya Seni ini dan semoga dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 25 Agustus 2016
Penulis,



M. Fathur Rouf Al Faroni
NIM. 12207241029

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Masalah.....	3
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
A. Kajian Tentang Desain Produk.....	5
B. Kajian Tentang Estetika.....	6
C. Kajian Tentang Ergonomi.....	8
D. Kajian Tentang Naga.....	10
E. Kajian Tentang Ornamen.....	13
F. Kajian Tentang Produk Kerajinan Kulit Nabati (Tersamak).....	15
G. Kajian Tentang Kulit Nabati.....	16
H. Kajian Tentang Dompok.....	18
I. Kajian Tentang Tas.....	19
J. Kajian Tentang Kopiah.....	20
K. Kajian Tentang Sampul Buku (<i>Cover Book</i>).....	21
L. Kajian Tentang Teknik <i>Pyrography</i>	23

BAB III METODE PENCIPTAAN.....	25
A. Eksplorasi.....	26
B. Perancangan (<i>Design</i>).....	26
a) Sket Alternatif.....	28
b) Gambar Kerja.....	38
c) Pola.....	48
C. Tahap Perwujudan.....	50
a. Persiapan Alat dan Bahan.....	51
b. Pembuatan Desain dan Pola.....	61
c. Pemotongan Kulit.....	62
d. Memindahkan Pola Gambar Ke Kulit (<i>Traccing Pattern</i>).....	62
e. <i>Pyrography</i>	63
f. Penyesetan.....	64
g. Tatah Plong.....	65
h. Pemasangan Aksessoris.....	66
i. Menjahit.....	69
j. <i>Finishing</i>	70
BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Hasil Karya.....	71
1. Dompot Pendek.....	72
2. Dompot Panjang I.....	73
3. Dompot Panjang II.....	74
4. Tas Belanja.....	76
5. Tas Slempang.....	77
6. Tas Ransel.....	78
7. <i>Cover Book I</i>	79
8. <i>Cover Book II</i>	80
9. Kopiah.....	81
B. Pembahasan.....	82
1. Bahan.....	82
2. Teknik.....	84

3. Ergonomi.....	85
4. Bentuk.....	88
5. Keindahan.....	88
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	:Naga(<i>liong</i>).....	12
Gambar 2	:Sket-sket Ornamen Naga.....	29
Gambar 3	:Sket-sketAlternatif Dompot Pendek.....	30
Gambar 4	: Sket-sketAlternatifDompot Panjang I.....	30
Gambar 5	: Sket-sketAlternatifDompot Panjang II.....	31
Gambar 6	: Sket-sketAlternatifTas Belanja.....	31
Gambar 7	: Sket-sketAlternatifTas Slem pang.....	32
Gambar 8	: Sket-sketAlternatifTas Ransel.....	32
Gambar 9	: Sket-sketAlternatif <i>Cover Book</i> I.....	33
Gambar 10	: Sket-sketAlternatif <i>Cover Book</i> II.....	34
Gambar 11	: Sket-sketAlternatifKopiah.....	34
Gambar 12	: Sket-sketAlternatifTambahan.....	35
Gambar 13	: Sket Terpilih Dompot Pendek.....	35
Gambar 14	: Sket TerpilihDompot Panjang I.....	35
Gambar 15	: Sket TerpilihDompot Panjang II.....	36
Gambar 16	: Sket TerpilihTas Belanja.....	36
Gambar 17	: Sket TerpilihTas Slem pang.....	36
Gambar 18	: Sket TerpilihTas Ransel.....	37
Gambar 19	: Sket Terpilih <i>Cover Book</i> I.....	37
Gambar 20	: Sket Terpilih <i>Cover Book</i> II.....	37
Gambar 21	: Sket TerpilihKopiah.....	38
Gambar 22	: Gambar Tampak Dompot Pendek.....	38
Gambar 23	:Gambar Tampak Dompot Panjang I.....	39
Gambar 24	:Gambar Tampak Dompot Panjang II.....	39
Gambar 25	: Gambar TampakTas Belanja.....	39
Gambar 26	:Gambar TampakTas Slem pang.....	40
Gambar 27	: Gambar TampakTas Ransel.....	40
Gambar 28	: Gambar Tampak <i>Cover Book</i> I & II.....	40
Gambar 29	: Gambar TampakKopiah.....	41

Gambar 30	: Gambar Detail Ornamen I.....	41
Gambar 31	: Gambar Detail Ornamen II.....	42
Gambar 32	: Gambar Detail Ornamen III.....	42
Gambar 33	: Gambar Detail Ornamen IV.....	42
Gambar 34	: Gambar Detail Ornamen IV.....	43
Gambar 35	: Gambar Detail Ornamen VI.....	43
Gambar 36	: Gambar Detail Ornamen VII.....	43
Gambar 37	: Gambar Detail Jahitan I.....	44
Gambar 38	: Gambar Detail Jahitan II.....	44
Gambar 39	: Gambar Perspektif Dompot Pendek.....	45
Gambar 40	: Gambar Perspektif Dompot Panjang I.....	45
Gambar 41	: Gambar Perspektif Dompot Panjang II.....	45
Gambar 42	: Gambar Perspektif Tas Belanja.....	46
Gambar 43	: Gambar Perspektif Tas Ransel.....	46
Gambar 44	: Gambar Perspektif Tas Slempang.....	46
Gambar 45	: Gambar Perspektif Cover Book I.....	47
Gambar 46	: Gambar Perspektif Cover Book II.....	47
Gambar 47	: Gambar Perspektif Kopiah.....	47
Gambar 48	: Pola Dompot Pendek.....	48
Gambar 49	: Pola Dompot Panjang I.....	48
Gambar 50	: Pola Dompot Panjang II.....	48
Gambar 51	: Pola Tas Belanja.....	49
Gambar 52	: Pola Tas Slempang.....	49
Gambar 53	: Pola Tas Ransel.....	49
Gambar 54	: Pola Kopiah.....	50
Gambar 55	: Kulit Nabati.....	51
Gambar 56	: Lem Aibon.....	51
Gambar 57	: Jarum Sulam.....	52
Gambar 58	: Benang <i>Poliester Wax</i>	52
Gambar 59	: CMC.....	53
Gambar 60	: Aksesoris I.....	53

Gambar 61	: Aksessoris II.....	54
Gambar 62	: Aksessoris III.....	54
Gambar 63	: Aksessoris IV.....	54
Gambar 64	: Tatah Plong.....	55
Gambar 65	: Soldier.....	55
Gambar 66	: <i>Cutter</i>	56
Gambar 67	: Amplas.....	56
Gambar 68	: Kayu Penggosok.....	56
Gambar 69	: Penggaris.....	57
Gambar 70	: Kertas Karbon.....	57
Gambar 71	: Jangka.....	58
Gambar 72	: Koin.....	58
Gambar 73	: Pensil.....	58
Gambar 74	: Kertas HVS.....	59
Gambar 75	: Palu Kayu (<i>Ganden</i>).....	59
Gambar 76	: Tang.....	59
Gambar 77	: Pemasang Kancing.....	60
Gambar 78	: Pemasang Pengunci.....	60
Gambar 79	: Alas Kayu.....	60
Gambar 80	: Mesin Seset.....	61
Gambar 81	: <i>Traccing Pattern</i>	62
Gambar 82	: Hasil <i>Traccing Pattern</i>	62
Gambar 83	: <i>Pyrography</i>	63
Gambar 84	: Pisau Seset.....	64
Gambar 85	: Pembuatan Tanda Garis Tepi.....	65
Gambar 86	: Pembuatan Tanda Untuk Lubang.....	66
Gambar 87	: Proses Tatah Plong.....	66
Gambar 88	: Kancing.....	67
Gambar 89	: Resleting.....	67
Gambar 90	: Pemasangan Aksessoris <i>Cover Book I & II</i>	68
Gambar 91	: Kancing.....	68

Gambar 92	: Aksesoris Sabuk Tas Slempang & Ransel.....	69
Gambar 93	: Proses Menjahit.....	70
Gambar 94	:ProsesPenggilapan.....	70
Gambar 95	: Dompot Pendek.....	72
Gambar 96	: Dompot Panjang I.....	73
Gambar 97	: Dompot Panjang II.....	74
Gambar 98	:Tas Belanja.....	76
Gambar 99	:Tas Slempang.....	77
Gambar 100	:Tas Ransel.....	78
Gambar 101	: <i>Cover Book I</i>	79
Gambar 102	: <i>Cover Book II</i>	80
Gambar 103	: Kopiah.....	81
Gambar 104	: Kulit Nabati.....	83
Gambar 105	: Kancing.....	84
Gambar 106	: Hasil <i>Pyrography</i>	85
Gambar 107	: Kancing Dompot.....	86
Gambar 108	: Kantong Dompot.....	86
Gambar 109	: Hiasan <i>Cover Book II</i>	87
Gambar 110	:Tas Belanja & Tas Ransel.....	88
Gambar 111	: Ornamen Naga.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Kalkulasi Harga.....	96
----------------------	----

**NAGA SEBAGAI ORNAMEN
DALAM PENCIPTAAN PRODUK KERAJINAN KULIT NABATI
DENGAN TEKNIK *PYROGRAPHY***

M. Fathur Rouf Al Faroni
NIM. 12207241029

ABSTRAK

Penulisan karya kerajinan kulit nabati ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penciptaan, menjelaskan hasil karya kerajinan kulit berbahan nabati dengan ide dasar naga sebagai ornamen, dan menjelaskan keteknikan penggambaran ornamen yang digunakan dalam penghiasan produk tersebut yaitu teknik *pyrography*.

Penciptaan karya kulit ini melalui beberapa tahapan dalam penciptaan karya seni, yaitu: tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahapan eksplorasi berupa pencarian referensi tentang naga yang digunakan sebagai ide dasar penciptaan, hasil produk kulit tersamak, proses pembuatan produk, dan keteknikan penggambaran yaitu *pyrography*. Tahapan perancangan berupa pembuatan sket alternatif yang kemudian di pilih dan dilanjutkan dengan pembuatan gambar kerja yang terdiri dari gambar tampak, gambar detail, dan gambar perspektif yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan pola untuk dikembangkan lagi menjadi suatu karya. Sedangkan tahap perwujudan adalah proses pembuatan karya baik dari persiapan alat dan bahan, proses pembuatan, hingga *finishing*.

Adapun konsep ornamen utama (naga) dalam penerapan penghiasan pada karya telah mengalami stilasi yang diantaranya adalah 1) dompet pendek, stilasi bentuk kepala dan tangan naga, 2) dompet panjang I, stilasi bentuk utuh naga sebagai pemelihara air, 3) dompet panjang II, stilasi bentuk utuh naga sebagai pemelihara kematian, 4) tas belanja, stilasi bentuk utuh *liong* sebagai pemelihara bangsa Tionghoa, 5) tas slempang, stilasi bentuk kepala dan tangan naga, 6) tas ransel, stilasi bentuk utuh naga sebagai pemelihara kematian, 7) *cover book* I, stilasi bentuk utuh naga sebagai pemelihara api, 8) *cover book* II, stilasi bentuk utuh *liong* sebagai pemelihara bangsa Tionghoa, dan 9) kopian, stilasi bentuk kepala dan sebagian badan naga yang keseluruhannya di gambar menggunakan teknik *pyrography*. Selain itu penggunaan teknik *pyrography* pada produk kerajinan kulit berbahan nabati dapat memunculkan karakteristik klasik, oriental, dan mewah.

Kata Kunci: Ornamen Naga, Produk Kerajinan Kulit Nabati, Teknik *Pyrography*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Naga merupakan makhluk mitologi paling terkenal di dunia. Pada dasarnya seluruh negara memiliki legendanya masing-masing. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008:993) mendefinisikan naga adalah ular yang besar. Dalam wikipedia, naga adalah sebutan umum untuk makhluk mitologi yang berwujud reptil berukuran raksasa. Makhluk ini muncul dalam berbagai kebudayaan. Pada umumnya berwujud seekor ular besar, namun ada pula yang menggambarkannya sebagai kadal bersayap yang memiliki beberapa kepala dan dapat menghembuskan nafas api (wikipedia.org, diakses pukul 16.01, 15 maret 2016). Sosok naga di dunia barat digambarkan sebagai sebuah monster yang hanya suka menghancurkan atau juga bisa dikatakan sebagai sebuah ancaman untuk manusia. Berbeda jika di peradaban timur, naga dianggap sebagai sosok yang bijaksana dan agung. Ada banyak sekali jenis naga, namun yang paling menarik bagi saya adalah naga kepercayaan bangsa Tionghoa yang biasa disebut sebagai *liong/lung*. Ada 9 karakteristik naga ini, yaitu memiliki kepala seperti unta, sisiknya seperti ikan, tanduknya seperti rusa, matanya seperti siluman, telinganya seperti lembu, lehernya seperti ular, perutnya seperti tiram, telapak kakinya seperti harimau, dan cakarannya seperti rajawali (Timun, 2013). Perpaduan dari beberapa bagian tubuh hewan ini menciptakan suatu wujud makhluk baru yang indah, jika kita pandang dalam persepsi rupa (visual).

Bertolak dari makhluk mitologi atau nyata adanya, makhluk ini sangat dipercayai keberadaannya bahkan sangat dihormati seperti layaknya dewa dimasyarakat Tionghoa khususnya. Bahkan naga dipercayai sebagai penjaga empat penjuru laut di China yaitu timur, barat, utara dan selatan. Bukan hanya bentuknya yang indah, melainkan juga nilai bijak dan agung yang lebih lagi membuat saya amat tertarik untuk menjadikannya sebagai ornamen pada produk kriya kulit. Apabila kita melihat di pasar lokal, khususnya sentra industri kerajinan kulit. Banyak sekali penerapan keindahan yang hanya digunakan pada bentuk-bentuk minimalis suatu produk dan cenderung meninggalkan nilai estetik yang luhur. Hal ini dapat kita lihat pada karya lalu dan masa kini, seperti *quiniu* yang dijadikan hiasan pada alat musik, *yazi* yang dijadikan pada hiasan pedang, dsb. Berbeda dengan karya masa ini yang cenderung minimalis dan melupakan esensi estetik suatu karya seni yang memiliki pesan yang arif. Selain itu, penggunaan teknik menghias karya kulit yang digunakan sekarang cenderung meniru teknik yang sudah umum digunakan dipasaran. Bahkan ada yang menghilangkan nilai karakteristik bahan yang digunakan seperti penggunaan cat dalam menghias karya kriya kulit. Maka dari itu, saya dapat merekomendasikan teknik yang bersifat oriental, alami dan klasik ini sebagai teknik penghiasan pada produk kriya kulit nabati khususnya yaitu teknik *pyrography*. Teknik yang memanfaatkan api dalam penggambarannya.

Selain itu dalam prosesnya, teknik ini bersifat *handmade* yang tentunya beda dengan teknik *carving* yang dapat diproduksi massal karena menggunakan laser mesin sebagai penggambarannya. Jadi, hal ini juga dapat menjadi kelebihan

dalam menarik ketertarikan konsumen, karena bersifat eksklusif yang berarti hanya ada satu-satunya atau tidak ada yang sama persis. Selain itu setiap proses terkait penciptaan produk kerajinan ini dikerjakan secara teliti. Proses tersebut antara lain adalah pembuatan desain, pembuatan pola, pemotongan kulit, pelukisan (*pyrography*) pada kulit, penipisan kulit, pengeleman, penjahitan hingga proses *finishing*. Secara fungsi, pastinya suatu produk kerajinan harus memiliki nilai fungsi, namun dengan tehnik *pyrography* ini akan menambah nilai seni yaitu keindahan. Jadi kedua aspek ini akan menjadi satu keutuhan dalam suatu produk kerajinan kulit *pyrography* ini. Produk kerajinan kulit yang akan dibuat berupa tas, kopiah, *cover book* dan dompet.

Dengan begitu saya berharap agar pada tugas akhir karya seni ini saya dapat menciptakan karya kerajinan kulit yang menarik. Selain itu juga dengan karya saya ini, saya sangat berharap dapat mengajak para pengrajin untuk menambahkan dan mengembangkan tehnik *pyrography* ini sebagai proses penghiasan pada produk kerajinan kulit nabati khususnya.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus masalah pada Tugas Akhir Karya Seni ini difokuskan pada penciptaan produk kerajinan kulit yang berupa dompet, tas, kopiah, dan *cover book* dengan hiasan stilasi ornamen naga menggunakan tehnik *pyrography*.

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan produk kerajinan kulit dengan naga sebagai ornamen adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk stilasi ornamen naga.
2. Untuk mendeskripsikan metode penciptaan kulit nabati menggunakan ornamen naga dengan teknik *pyrography*.

D. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Memberikan referensi mengenai produk kerajinan kulit nabati yang di hias dengan stilasi ornamen naga dengan menggunakan teknik *pyrography*.

2. Manfaat praktis

- a) Mengetahui metode penciptaan produk kerajinan kulit nabati dengan teknik *pyrography*.
- b) Mengetahui konsep stilasi ornamen.
- c) Memberikan pengalaman secara langsung menyusun konsep Tugas Akhir Karya Seni dan mewujudkan karya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Tentang Desain Produk

Sebelum jauh pada pembahasan desain produk secara khusus, disini saya akan terlebih dahulu menjelaskan tentang definisi desain dan pembagiannya. Berdasarkan pemaknaannya, saat ini desain memiliki makna yang beragam dari berbagai sudut pandang dan konteksnya. Berikut ini rangkuman dari Agus Sachari mengenai pengertian desain, “pada awal abad ke-20, desain mengandung pengertian sebagai suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Sedangkan pada tahun 60-an, sebagaimana terungkap pada berbagai pengertian yang diutarakan oleh Acher (1965) mendefinisikan desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas. Aleksander (1963) mendefinisikan desain merupakan temuan unsur fisik yang paling objektif. Sedangkan Jones (1970) mendefinisikan desain adalah tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia” Susanti (Tt:1). Dari beberapa pengertian yang dikutip Susanti dapat saya simpulkan bahwa desain merupakan suatu usaha mendapatkan solusi dalam pemenuhan kebutuhan manusia.

Dalam perkembangannya desain terbagi menjadi beberapa macam seperti yang dijelaskan oleh Muhajirin (Tt:3), yaitu: a) desain produk peralatan, b) desain perkakas lingkungan, c) desain alat transportasi, dan d) desain produk kerajinan (kriya). Sedangkan secara khusus dalam keperluan tulisan ini. Muhajirin (Tt:4) mendefinisikan desain produk kerajinan merupakan desain yang berbasis kria, yang merupakan terjemahan dari istilah *craft design* dan dapat didefinisikan sebagai suatu karya desain yang berbasis prinsip-prinsip kriya dalam proses

realisasinya. Secara umum prinsip-prinsip pembuatan desain, pembuatan ornamen, atau pemunculan nilai estetis didasarkan pada prinsip-prinsip dasar seni rupa sebagai induknya, yaitu: a) kesatuan, b) keseimbangan, c) proporsi, d) irama, dan e) dominasi (Ayu, 2013:116).

B. Kajian Tentang Estetika

Menurut Rizali (2003:4) estetika berasal dari kata *aesthetis* (Yunani) yang berarti pencerapan atau cerapan indra. Pencerapan atau persepsi tidak hanya melibatkan indra, tetapi juga proses psikofisik seperti asosiasi, pemahaman, khayal, kehendak, dan emosi. Pada awalnya estetika adalah bidang filsafat yang berurusan dengan pemahaman tentang keindahan alam dan seni. Dalam perkembangannya hingga kini estetika diartikan sebagai seni yang meliputi pemilihan dan penyusunan unsur-unsur seni serta cara pengungkapannya.

Sedangkan menurut A.A.M. Djelantik adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang disebut keindahan. Thomas Aquinas (1225-1274) "*as pulcritudinem tria requiruntur, integritas, consonantia, claritas*" yang berarti keindahan mencakup tiga kualitas yaitu integritas atau kelengkapannya, proporsi atau keselarasan atau proporsi yang benar dan kecemerlangan. Teori ini dibahas oleh James Joyce (1882-1941) yang menjelaskan tiga hal yang dibutuhkan untuk sebuah keindahan adalah a) *wholeness* atau integritas, adalah suatu hal atau benda ditangkap atau dimengerti sebagai suatu benda. Dapat juga dikatakan kelengkapan atau kesempurnaan yang dimiliki oleh sebuah benda sehingga benda tersebut yang ditampilkan sebagai suatu keseluruhan atau kesatuan dan hanya benda tersebut yang

seharusnya ditampilkan. b) harmony atau proporsi, adalah benda ditangkap atau dimengerti sebagai sesuatu yang kompleks, terdiri dari beberapa bagian, macam-macam, dapat dipisahkan, dan apapun hasil pembagiannya tetap mempunyai kesan serasi atau harmonis. c) *clarity* atau keseimbangan, adalah kecerdasan dalam penemuan seni atau karya seni. Dapat dikatakan gabungan kekuatan dari generalisasi yang membuat obyek keindahan menjadi universal dan lebih bercahaya. A.A.M. Djelantik juga menyebutkan unsur kesenian menjadi tiga bagian, yaitu: a) wujud atau rupa (*appearance*), semua jenis kesenian visual atau akustis, baik yang konkrit maupun yang abstrak, wujud yang ditampilkan dan dinikmati mengandung dua unsur yang mendasar yaitu bentuk dan struktur. Bentuk itu sendiri terbagi menjadi empat bagian yaitu titik, garis, bidang dan ruang. b) bobot atau isi (*substance*), isi dari benda atau peristiwa kesenian bukan hanya yang dilihat belaka tetapi juga meliputi apa yang bisa dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud berkesenian itu. Bobot kesenian mempunyai tiga aspek yang terdiri dari suasana, gagasan, dan pesan. c) penampilan atau penyajian (*presentation*), hal ini mengacu pada pengertian bagaimana cara kesenian itu disajikan atau disuguhkan kepada penikmatnya. Penampilan ini menyangkut wujud dari sesuatu, entah wujud ini konkrit ataupun abstrak. Untuk penampilan kesenian ada tiga unsur yang berperan yang terdiri dari bakat, ketrampilan, dan sarana atau media (Ediwati, 2007:51-52).

C. Kajian Tentang Ergonomi

Ergonomi berasal dari kata Yunani *ergon* (kerja) dan *nomos* (norma atau aturan). Sedangkan Manuaba (1998) mendefinisikan ergonomi adalah ilmu atau pendekatan multi dan interdisipliner untuk menserasikan alat, cara, dan lingkungan kerja terhadap kemampuan, kebolehan, dan keterbatasan manusia demi tercapainya kesehatan, keselamatan, kenyamanan dan efisiensi yang setinggi-tingginya melalui pemanfaatan fungsional tubuh manusia secara optimal dan maksimal. EA (*International Ergonomic Association*) pun mendefinisikan ergonomi sebagai ilmu yang mengaplikasikan pengetahuan mengenai kemampuan fisik maupun mental manusia untuk merancang produk, proses, stasiun atau tempat kerja (*workplaces*) atau interaksi manusia-mesin (juga lingkungan fisik kerja) yang kompleks. Definisi paling sederhananya adalah studi tentang kerja yang terkait dengan kerja fisik (*physical*) dan mental (*psychological*) manusia (Utomo, Tt:1-2). Sedangkan menurut Miharja (Tt:3) ergonomi adalah suatu cabang ilmu yang sistematis untuk memanfaatkan informasi-informasi mengenai sifat, kemampuan dan keterbatasan manusia untuk merancang suatu sistem kerja sehingga orang dapat hidup dan bekerja pada sistem itu dengan baik, yaitu mencapai tujuan yang diinginkan melalui pekerjaan itu dengan efektif, aman, dan nyaman. Jadi dapat saya simpulkan bahwa ergonomi adalah kajian tentang aturan atau norma kerja manusia demi tercapainya kesehatan, keselamatan, kenyamanan dan efisiensi yang sebaik-baiknya. Selain itu ada beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam penerapan ergonomi secara umum, seperti yang dijelaskan Mira (2009) yaitu: a) faktor manusia, sistem kerjanya menuntut faktor

manusia sebagai pelaku/pengguna menjadi titik sentralnya. b) antropometri, yaitu pengukuran yang sistematis terhadap tubuh manusia, terutama seluk beluk baik dimensional ukuran dan bentuk tubuh manusia. c) sikap tubuh dalam bekerja, hubungan tenaga kerja dalam sikap dan interaksinya terhadap sarana kerja akan menentukan efisiensi, efektivitas dan produktivitas kerja, selain SOP (*Standard Operating Procedures*) yang terdapat pada setiap jenis pekerjaan. d) faktor manusia dan mesin, penggunaan teknologi dalam pelaksanaan produksi akan menimbulkan suatu hubungan timbal balik antara manusia sebagai pelaku dan mesin sebagai sarana kerjanya. e) pengorganisasian kerja, menyangkut waktu kerja, istirahat, lembur dan lainnya yang dapat menentukan tingkat kesehatan dan efisiensi tenaga kerja. f) pengendalian lingkungan kerja, lingkungan kerja yang manusiawi merupakan faktor pendorong bagi kegairahan dan efisiensi kerja (Wardaningsih, 2010:19-22). Ergonomi sendiri bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pekerjaan, memperbaiki keamanan, mengurangi kelelahan dan stress, meningkatkan kenyamanan, penerimaan pengguna yang lebih besar, meningkatkan kepuasan kerja dan memperbaiki kualitas hidup (Asih & Oesman, 2011:147). Secara khusus, keterkaitan ergonomi terhadap suatu karya kriya kulit nabati ini adalah sebagai pertimbangan penting dalam pembuatan produk ini. Karena ergonomi merupakan aspek penting dalam pemunculan nilai fungsional suatu produk yang memiliki tiga faktor penting seperti: a) keamanan, yaitu jaminan keamanan seseorang ketika menggunakan suatu produk, b) kenyamanan, nyaman apabila produk tersebut digunakan, c) fleksibel, luwes saat produk tersebut digunakan.

D. Kajian Tentang Naga

Naga merupakan makhluk mitologi paling terkenal di dunia. Pada dasarnya seluruh negara memiliki legendanya masing-masing. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008:993) mendefinisikan naga adalah ular yang besar. Dalam wikipedia, naga adalah sebutan umum untuk makhluk mitologi yang berwujud reptil berukuran raksasa. Makhluk ini muncul dalam berbagai kebudayaan. Pada umumnya berwujud seekor ular besar, namun ada pula yang menggambarannya sebagai kadal bersayap yang memiliki beberapa kepala dan dapat menghembuskan nafas api (wikipedia.org, diakses pukul 16.01, 15 Maret 2016).

Rizali dan Waluyo (Tt:243) memaknai naga sebagai binatang yang dapat memberikan kemanfaatan bagi orang lain, khususnya dalam rangka turut memakmurkan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara melalui usaha pengentasan kemiskinan.

Naga, dalam berbagai peradaban dikenal dengan nama berbeda pula seperti *dragon* (Inggris), *draken* (Skandinavia), *liong* (Tiongkok), *seiryu* (Japan), *yong*, *gyo* dan *imoogi* (Korea), dan sebagainya. Naga dikenal sebagai makhluk superior yang berwujud menyerupai ular dengan ukuran raksasa, mayoritas bisa menyemburkan api dari mulutnya, ia bisa hidup di udara, tanah, dan air. Meskipun visual makhluk mitologi ini berbeda-beda, namun secara umum makhluk tersebut dipercayai sebagai makhluk yang memiliki intelektualitas tinggi. karakter naga di dunia barat divisualkan seperti monster, cenderung merusak dan berada pada dunia kegelapan. Dicitrakan sebagai tokoh antagonis yang sepatutnya dimusnahkan. Seseorang akan mendapatkan gelar pahlawan (ksatria) dengan

membunuh naga. Singkatnya, naga adalah ancaman bagi manusia. Tidak demikian halnya dengan citra naga di peradaban timur.

Sedangkan di Jawa khususnya naga dianggap sebagai makhluk yang bisa hidup berdampingan dengan manusia. Dalam cerita pewayangan, naga dianggap sebagai bangsa terkuat dan memiliki intelektualitas tertinggi pada zamannya sehingga di singgung dalam peperangan besar baratayudha bangsa naga tidak boleh ikut campur dalam peperangan tersebut, sehingga Antareja anak dari Bima yang memiliki darah naga dari ibunya Nagagini, akhirnya kembali kekediaman bangsa naga di dunia bawah.

Sama halnya dalam peradaban bangsa Tionghoa, naga dianggap sebagai sosok yang bijaksana dan agung layaknya dewa. Naga adalah satu-satunya hewan mitos yang menjadi simbol *Shio*. Ornamen berbentuk naga juga sangat lekat dengan kebudayaan Jawa, umumnya terdapat di gamelan, pintu candi dan gapura, sebagai lambang penjaga. Naga di peradaban timur mendapat tempat terhormat, karena meskipun mempunyai kekuatan dahsyat yang dapat menghancurkan, namun tidak semena-mena dan bahkan bisa mengayomi manusia.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, setiap peradaban suatu bangsa memiliki sosok naganya masing-masing. Maka dari itu saya akan fokus pada *Liong*, naga yang dipercayai dalam masyarakat Tionghoa yang sekarang kita kenal sebagai sebuah negara China. Timun (2013) dalam uniknya.com menulis artikel tentang karakteristik naga yang memiliki sembilan macam seperti kepala seperti unta, sisiknya seperti ikan, tanduknya seperti rusa, matanya seperti siluman, telinganya seperti lembu, lehernya seperti ular, perutnya seperti tiram,

telapak kakinya seperti harimau, dan cakarnya seperti rajawali adalah perwujudan visual dari naga *liong*.



Gambar 1: Naga (*Liong*)
(Sumber: Kanzenshuu, 2014:24)

Selain itu naga tersebut dipercayai memiliki sembilan anak yang memiliki karakteristiknya masing-masing, yaitu: a) *pulao* yang suka berteriak, digambarkan sebagai tangkal di atas genta, b) *qiuniu* yang suka akan lagu, dijadikan hiasan alat musik, c) *chiwen* yang suka menelan, terletak di kedua-dua hujung tiang rabung bumbung (untuk menelan segala anasir jahat), d) *chaofeng* yang suka akan cenuram, terletak di empat sudut bumbung, e) *yazi* yang suka membunuh, dijadikan hiasan hulu pedang, f) *bixi* yang suka akan sastra, digambarkan di tepi tugu kubur, g) *bi'an* yang suka berhujah, terletak di atas pintu penjara (untuk mengawal), h) *suanni* yang suka duduk, digambarkan di tapak berhala Buddha (di

bawah kaki Buddha atau Bodhisattva), i) *baxia* yang suka memikul beban, terletak di bawah tugu kubur (Timun, 2013:Th). *Liong* dipercaya sebagai raja-raja atau penguasa lautan di bagian utara, selatan, barat, dan timur laut seperti yang banyak diceritakan dalam film-film China misalnya salah satunya adalah *sun go kong* yang mengambil tongkat sakti dari salah satu raja naga laut, sehingga terjadi banjir bandang besar karenanya.

“Dalam tradisi cina, naga berkaitan erat dengan sumber kekuatan alam. Wajar jika akhirnya sang naga selalu melambangkan kekuatan alam yang mahadahsyat layaknya angin topan. Tidak hanya itu, naga juga dipersonifikasi sebagai penjelmaan roh suci yang belum bisa masuk surga. Roh orang suci menjelma menjadi naga kecil yang masuk kebumi untuk tidur dan meditasi dalam waktu lama. Setelah tubuh tumbuh membesar, naga bangun, bangkit dan akhirnya terbang ke surga” (Rizali dan Waluyo, Tt:242).

E. Kajian Tentang Ornamen

Ornamen berasal dari bahasa Yunani yaitu “*ornare*” yang dapat diartikan sebagai hiasan, Semula ornamen hanya berupa garis saja, kemudian menjadi berbagai bentuk dan bermacam corak. Ornamen sendiri terdiri dari berbagai motif dan motif-motif itulah yang menjadi hiasan pada benda yang ingin kita hias. Motif pada dasarnya terdiri dari motif geometris dan motif naturalis. Motif geometris adalah motif yang berupa garis lurus, garis patah patah, garis sejajar, lingkaran dan lain lain. Sedangkan motif naturalis berupa tumbuhan dan hewan. Tujuan pemberian ornamen pada suatu benda sendiri dimaksudkan untuk memperindah benda tersebut (Soepratno B.A., 1983:11). Ornamen juga merupakan hiasan yang

terdapat pada elemen bangunan baik yang dilekatkan maupun yang menyatu dengan elemen bangunan tersebut. Ornamen juga merupakan setiap detail pada bentuk, tekstur dan warna yang sengaja dimanfaatkan atau ditambahkan agar menarik bagi yang melihatnya (Supriyadi, 2008:106). Selain itu ornamen dapat dibuat dengan berbagai macam cara seperti digambar, dipahat, maupun dicetak. Hal ini untuk meningkatkan kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni (Susanto, 2011:284). Menurut Danna Marjono dan Drs. Suyatno, dalam bukunya Pendidikan Seni Rupa. Ornamen pada hakekatnya merupakan hiasan-hiasan yang terdapat pada suatu tempat yang disesuaikan dengan keserasian situasi dan kondisi. Ornamen artinya hiasan yang diatur dengan baik dalam bidang maupun di luar bidang tertentu guna mencapai suatu tujuan keindahan (Supriyadi, 2008:106). Dalam buku *The Advanced Learner's Dictionary of Current English* sebagai berikut: Ornamen: *"Decoration what added for purpose of making beautiful as addsometig by ornament"*. Ornamen adalah hiasan yang ditambahkan untuk membuat lebih indah dengan cara melengkapinya dengan suatu hiasan (Yanti dan Azmi, Tt:4). Noah Webster mengatakan ornamen adalah sesuatu yang berfungsi untuk menghiasi dekorasi dan perhiasan. Ornamen bisa dibentuk oleh elemen-elemen bangunan walaupun bentuk dasar dari elemen tersebut bukan bentuk yang dekoratif seperti susunan papan yang dipasang standar sebagai dinding bukanlah sebuah ornamen namun bila papan tersebut dipotong dan dibentuk menjadi pola-pola tertentu dan memiliki nilai estetika atau terlihat indah maka susunan papan tersebut menjadi sebuah dekorasi pada bangunan (Faisal dan Dimas, 2013:53).

Maka dengan demikian saya menarik kesimpulan bahwa ornamen adalah hiasan baik yang bersifat naturalis maupun geometris yang dibuat dengan cara digambar, dipahat, ataupun dicetak pada sebuah bidang guna memperindah produk, bangunan, perabotan, dinding dan lain lain guna memperindah atau memberikan nilai seni. Ornamen merupakan salah satu faktor penting karena menjadi konsep dasar dalam penghiasan produk yang saya buat. Naga sebagai hiasan utama dalam produk tersebut akan di stilasi sedemikian rupa, sehingga dapat memperindah produk dan memperkuat orientasi hasil teknik *pyrography*. Menurut Sipahelut (1991) stilasi adalah hasil gubahan dari bentuk alami sehingga tinggal sarinya (esensinya) saja dan menjadi bentuk baru yang terkadang hampir kehilangan ciri-ciri alaminya sama sekali (Mulyanti, 2012:9).

F. Kajian Tentang Produk Kerajinan Kulit (Tersamak)

Dalam tulisan Limostin, dkk (Tt:2-3) Istilah kerajinan berasal dari sisa-sisa jaman kolonial di Indonesia. Menurut Efendi dalam Suharto (2001), orang Belanda menyebut kerajinan dengan menggunakan kata *handycraft* (Inggris) dengan istilah Belanda *kunstnijverheid* atau seni kerajinan. Sedangkan kata *craft* dari *handycraft* (Inggris). *Craftsman* (Inggris) berarti ahli atau juru yang memiliki ketrampilan tertentu. Seni kerajinan tergolong seni pakai, selalu dihubungkan pada sifat-sifat seperti kegunaan atau fungsi praktis yang berkaitan dengan bentuknya ataupun seni itu diciptakan hanya sebagai pelengkap keindahan dari sebuah bentuk tertentu (Gie, 1976).

Namun, kerajinan berbeda dengan kriya. Kriya disebut sebagai *art* karena tujuannya sebagai ekspresi keindahan sedangkan kerajinan disebut juga sebagai

pseudo art karena diciptakan untuk memenuhi kepentingan ekonomi dan kepentingan kehidupan sehari-hari. *Pseudo art* menjadi saluran terciptanya produk fungsional dan ekonomis. Hal ini berarti bahwa kerajinan memiliki fungsi sebagai barang ekonomis yang memiliki kompetensi, nilai, dan arah. Jadi kerajinan merupakan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan yang biasanya dibuat oleh seorang yang ahli dibidang terkait atau praktisi. Kerajinan dijadikan sebagai pemenuhan kehidupan baik itu sebagai kebutuhan estetis maupun kebutuhan guna (Gustami, 2007:349).

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 kerajinan 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.

G. Kajian Tentang Kulit Nabati

Kulit adalah produk alami. Oleh karena itu ukuran kulit akan berbeda beda besarnya, kekuatannya, dan tebalnya. Semua tergantung dari hewannya. Bagian terbaik dari kulit ialah pada bagian punggung karena seratnya kuat dan padat.

Sedangkan bagian leher dan perut kurang baik karena seratnya cenderung longgar dan lemah. Kulit yang akan *dicarving* haruslah kulit nabati karena jenis kulit ini memiliki sifat khusus yaitu memiliki kadar lemak kurang lebih 8%. Selain itu kulit jenis ini masih dapat diwarnai sesuai dengan keinginan (Saraswati, 1986: 3&4). Pada prinsipnya, penggunaan teknik *carving* dengan *pyrography* hampir sama, karena dalam proses penggambarannya memanfaatkan energi panas atau api. Maka dari itu saya menggunakan teori di atas dikarenakan kurangnya referensi tentang teknik *pyrography* yang diterapkan pada media berbahan kulit nabati khususnya.

Dalam proses penyamakan dengan metode penyamakan nabati menggunakan bahan yang berupa cairan yang berasal dari bahan-bahan alami yaitu, kulit pohon, ranting pohon, daun serta air. Kemudian kulit dari hewan yang akan disamak direndam dalam cairan yang menggunakan bahan-bahan tadi sampai proses penyamakan selesai. Komposisi bahan dari proses penyamakan ini sangat diperhatikan oleh pabrik penyamakan agar kualitas kulit yang dihasilkan dapat konsisten. Sebagian besar pabrik penyamakan menggunakan material atau bahan dari kulit pohon oak, *hamlock*, mangrove, *eucalyptus*, *birch*, pinus dan lain-lain (Valerie Michael, 2006:11).

Marcelina dan Ken (Tt) menjelaskan proses awal penyamakan kulit meliputi atas perendaman, pengapuran, pembuangan sisik atau bulu, pembuangan sisa daging, pembuatan kapur (*deliming*), pengikisan protein, pengasaman (*picle*), pemberian zat penyamakan, kemudian proses penyelesaian (*finishing*) diantaranya

adalah sebagai berikut; proses perataan (*setting out*), pengeringan, pelembaban, pelemasan dan pengamplasan.

H. Kajian Tentang Dompot

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008) dalam situs web yaitu, badan bahasa.kemdikbud.go.id, dompot adalah tempat uang yang terbuat dari kulit, plastik, dan sebagainya. Jadi dapat saya simpulkan bahwa dompot merupakan tempat atau wadah uang, kartu (KTP, SIM, ATM, dsb), nota, foto, dan lain sebagainya yang terbuat dari kulit, plastik, kain, dan sebagainya.

Berbicara tentang dompot tentu tidak dapat terlepas dari yang namanya alat tukar. Zaman dahulu mungkin alat tukarnya bersifat barter atau masih menggunakan alat tukar berupa koin logam sebelum ditemukannya teknik pembuatan kertas. Jadi desain dompot sendiri baik dari segi bentuk, bahan dan fungsinya akan berubah mengikuti mode juga teknologi yang semakin berkembang. Hal ini dapat kita lihat dari tulisan Abdur Rahman (2014) “berdasarkan ensiklopedia Britannica, istilah awal dompot berasal dari kata *fiscus* yang berarti tempat untuk mengumpulkan uang kaisar. Uang-uang hasil pajak ini awalnya dikumpulkan dari sebuah keranjang. Berdasarkan mitologi Yunani, dompot sendiri awalnya adalah karung yang dibawa oleh dewa hermes (*kibisis*). Sejarah modern dompot sendiri dimulai saat uang kertas pertama kali diperkenalkan di Massachusetts pada 1690. Dompot saat itu dikenal dengan istilah *bill-fold*, dimana uang kertas bisa dilipat di dalamnya guna menghemat ruang penyimpanan. Pada tahun 1970 mulailah diperkenalkan dompot *velcro* yang booming karena terbuat dari bahan velcro”.

I. Kajian Tentang Tas

Berbicara tentang tas, sering kita dapati bahwa kita tahu itu sebuah tas. Namun apakah kita tahu definisi dari tas dan bahkan sejarah tas itu sendiri. Maka dari itu disini saya akan mengulas sedikit tentang definisi dan juga sejarahnya. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008:1456) tas adalah kemasan atau wadah berbentuk persegi, dsb. Biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu. Dalam pusatkonveksi.com (2015) yang diunduh pada pukul 03.20, 1 juni 2016 sedikit mengulas tentang sejarah tas seperti “tas sendiri ada sejak zaman dahulu bahkan pada zaman purba, hal tersebut terbukti dari penemuan tas yang terbuat dari kulit, biasanya dulu tas tersebut digunakan sebagai alat untuk menyimpan makanan atau benda yang bersifat ringan. Bahkan ada pula penemuan tas yang terbuat dari bahan kayu yang mungkin pada saat itu digunakan untuk menyimpan bebatuan. Pada masa perkembangannya, tas mulai berkembang pada abad ke-14 dimana kala itu bahan baku pembuatan tas mulai sedikit modern dengan menggunakan bahan yang terbuat dari kain, kulit sintesis serta vinyl. Lain halnya tas yang dibuat China ketika dinasti Tang menggunakan bahan yang terbuat dari kertas. Hal itu digunakan untuk membungkus tas yang berisi obat-obatan yang berbentuk serbuk. Seiring maju dan berkembangnya zaman pada abad ke-16, tas mulai dibuat dari bahan kulit dengan tambahan menggunakan kancing sebagai pengikatnya dibagian atas. Tas ini diberi nama *handbag* dengan ukuran lumayan besar untuk membawa barang bawaan yang lebih banyak. Untuk model tas sendiri banyak sekali perubahannya, hal itu dikarenakan dari berkembangnya zaman serta teknologi yang semakin modern. Pada abad ke-17 misalnya banyak sekali industri

kreatif di dunia yang membuat tas dari bahan rajutan dengan berbagai desain yang menarik serta dan bentuk tasnya sendiri sangat kecil sehingga sangat mudah sekali untuk dibawa kemana-mana. Selain tas, ada juga koper sebagai alat untuk membawa berbagai perlengkapan seperti pakaian dan barang-barang lainnya. Pada awal abad ke-19, tas jinjing mulai diperkenalkan keseluruh dunia. Pada awalnya tas jinjing ini sering digunakan oleh kaum wanita untuk fashion atau sekedar untuk berbelanja dan untuk saat ini tas jinjing menjadi salah satu trend fashion yang sangat digemari. Pada tahun 1950an banyak sekali perusahaan dengan merk-merk yang sudah terkenal hingga saat ini seperti LV, Hermes, Chanel yang mulai muncul sebagai pelopor dunia dalam industri tas dengan memberikan tampilan yang lebih minimalis serta desain yang sangat menarik”.

J. Kajian Tentang Kopiah

Kopiah bisa juga dikenal dengan nama peci dan songkok. Tiga kata ini memiliki arti yang sama seperti yang dijelaskan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008) dalam situs web yaitu badanbahasa.kemdikbud.go.id, yaitu penutup kepala yang terbuat dari kain dan sebagainya, berbentuk meruncing kedua ujungnya; kopiah, songkok. Sedikit akan saya ulas sejarah dari kopiah (peci atau songkok). Dalam sebuah tulisan Dia (2015) yang diunggah dalam *website* tribunnews.com, ia menulis bahwa “peci merupakan rintisan dari Sunan Kalijaga. Pada mulanya beliau membuat mahkota khusus untuk Sultan Fatah yang diberi nama kuluk yang memiliki bentuk lebih sederhana daripada mahkota ayahnya, Raja terakhir Majapahit Brawijaya V. Dikutip dari laman wartamadi.com, mahkota itu disebut kuluk dan mirip kopiah, hanya ukurannya lebih besar. Hal itu

juga sesuai ajaran islam yang egaliter. Raja dan rakyat sama kedudukannya dihadapan Allah SWT. Hanya ketakwaan yang membedakan. Catatan lain, ada pula yang berpendapat bahwa Laksamana Ceng Ho yang membawa peci ke Indonesia. Peci berasal dari kata *Pe* (delapan) dan *chi* (energi), sehingga arti peci itu sendiri merupakan alat untuk penutup bagian tubuh yang bisa memancarkan energinya ke delapan penjuru angin. Penutup kepala khas ini, ada juga yang menyebutnya songkok yang berarti kosong dari mangkok. Artinya, hidup ini seperti mangkok yang kosong. Harus diisi dengan ilmu dan berkah. Sementara kopiah berasal dari kosong karena dipuah. Maknanya, kosong karena dibuang (di *pyah*). Apa yang dibuang adalah kebodohan dan rasa iri hati serta dengki yang merupakan penyakit bawaan setan. Keabsahan kisah di atas memang masih perlu dipertanyakan. Peci merupakan pemandangan umum di tanah melayu”.

K. Kajian Tentang Sampul Buku (*Cover Book*)

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008:230&1257) sampul adalah pembungkus (buku, surat, dsb. dari kertas, plastik, kain, dsb). Sedangkan buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Jadi dapat saya simpulkan bahwa sampul buku adalah pembungkus lembaran kertas yang berjilid baik berisi tulisan maupun tidak. Sedikit saya akan mengulas sejarah sampul buku dengan mengutip dari sebuah makalah (Aviana, Nur. Dkk, 2015:Th) “ketika abad pertengahan, sampul yang dibuat manuskrip menggunakan bahan mewah seperti emas, perak, dan permata. Selama ratusan tahun, penjilid buku berfungsi sebagai alat lindung dan penghormatan dekoratif budaya mereka. Namun perubahan besar terjadi pada sampul buku di tahun 1820an. Pada masa ini, mulai muncul teknik

bagaimana sebuah buku bisa disampul secara bertahap tiap halamannya dijahit menjadi satu. Bahkan sampul yang dulunya kain dan menghabiskan banyak biaya, diganti menjadi kertas biasa. Penemuan mesin uap juga meminimalkan biaya produksi sampul, sehingga harga penjilidan seimbang dengan harga cetak buku. *Cover* berubah menjadi *printable*, ilustrasi. Teknik ilustrasi ini mengambil fenomena dari seniman poster di abad 19 yang jasanya kemudian dimasukkan ke dalam industri buku. Setelah adanya ilustrasi ini, fungsi bentuk print-ad sekaligus menyampaikan informasi mengenai isi buku. Gerakan *art nouveau* di abad 20 merangsang modernisasi pada desain sampul buku yang kemudian membawa pengaruh signifikan. Industri buku menjadi besar dan banyak muncul penerbit baru di Eropa, London dan New York. Beberapa desain *cover* unik muncul di Uni Soviet sepanjang ramainya seniman *avant garde* seperti Alexander Rodchenko dan El Lissitzky tahun 1920. Desainer Aubrey Beardsley juga membawa pengaruh besar pada desain awal 4 volume *The Yellow Book* tahun 1894. Saat perang dunia, sampul buku menjadi sangat vital karena industri buku semakin kompetitif. *Cover* dibuat sangat detail, dibedakan tergantung style, genre dan judul buku dengan harapan menarik perhatian pembeli. Gaya desain sampul buku berbeda tiap negara, tergantung selera dari pasar. Buku terjemahan bisa menjadi sangat menarik dengan dibuatkan kemasan khusus sebagai hadiah, yang terkenal contohnya *Twilight* dan *Harry Potter*. Sampul buku *award* dijadikan salah satu nominasi *award* buku; seperti yang dilakukan Barnes dan Noble, Penguin Books dan National Book Award. Desainer sampul buku mendapat *achievement* dimata masyarakat”.

L. Kajian Tentang Teknik *Pyrography*

Menurut Adrian dan Aurel (Tt:206) "*Pyrography is a technique used to decorate the art objects. It consists of incising a draw using a termocauter*". Kurang lebih dari definisi diatas yaitu, *pyrography* adalah sebuah teknik yang digunakan untuk menghias suatu objek. Ini terdiri dari menggores dengan *termocauter* (alat yang mengubah energi listrik menjadi energi panas, seperti soldier).

Menurut Dong Wang (2010:106) "*Pyrography is the art of decorating wood or other materials with burn marks resulting from the controlled application of a heated object such as a poker*" yang artinya kurang lebih ialah *pyrography* merupakan seni dekorasi kayu atau bahan lainnya dengan membakar tanda yang dihasilkan dari kendali atas suatu objek panas seperti poker.

Menurut Joe Lee (2011:1) "*Pyrography is the art of burning images on wood, paper, or leather*" yang kurang lebih berarti *pyrography* adalah seni lukis dengan membakar pada kayu, kertas, atau kulit. Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, saya dapat menyimpulkan bahwasanya *pyrography* adalah teknik melukis yang dihasilkan dari pembakaran. Sebelumnya *pyrography* di kenal dengan sebutan *pokerwork* yang berarti pembakaran kayu, jadi singkatnya *pyrography* juga bisa diartikan sebagai menulis dengan api.

Pyrography juga bisa dikatakan sebagai teknik yang sudah lama digunakan oleh manusia purba. Goresannya dapat kita temukan di dinding-dinding goa yang mereka tinggali. *Pyrography* memiliki warna yang khas, unik, dan terkesan klasik, karena warnanya dari coklat muda, coklat tua, hingga hitam pekat. Bahan yang umum digunakan untuk teknik ini adalah sebagai berikut,

seperti kulit, kayu, dan sebagainya. Sedangkan alat yang biasanya digunakan adalah sebagai berikut seperti soldier, *razertip pen*, lensa pembesar, rokok, arang, dan sebagainya.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Dalam suatu proses penciptaan suatu karya produk kulit diperlukan beberapa tahapan dan beberapa aspek yang harus dipertimbangkan seperti nilai keindahan dan nilai fungsional. Keindahan adalah nilai estetis karya seni. Keindahan juga dapat diartikan sebagai pengalaman estetis yang diperoleh ketika seseorang menyerap objek seni atau dapat pula dipahami sebagai objek yang memiliki unsur keindahan. Seperti yang tertulis dalam jurnalnya Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda (2007:124) yang berbunyi “keindahan diartikan sebagai estetika murni yang berusaha mengungkapkan pengalaman estetis dari seseorang dalam keterkaitannya dengan segala sesuatu yang diserapnya”. Agar dapat disebut sebagai karya seni yang memiliki nilai-nilai keindahan. Normalnya karya tersebut mencakup beberapa prinsip nilai-nilai keindahan yaitu: a) kesatuan, b) keseimbangan, c) proporsi, d) irama, dan e) dominasi (Ayu, 2013:116). Sedangkan nilai fungsional, dekat dengan nilai ergonomis yang terdiri dari tiga prinsip, yaitu; a) keamanan (*security*) yaitu jaminan tentang keamanan seseorang ketika menggunakan suatu produk, b) kenyamanan (*comfortable*), yaitu nyaman apabila produk tersebut digunakan, c) keluwesan (*flexibility*), yaitu luwes saat produk digunakan. Menurut Gustami (2007), Untuk melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu: a) eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep dan landasan penciptaan), b) perancangan (rancangan desain karya), c) perwujudan (pembuatan karya) yang akan dijelaskan lebih lanjut dibawah ini (Salihin, Tt:10).

A. Eksplorasi

Tahapan eksplorasi adalah tahapan dimana merupakan tahapan awal yang berisi penggalian informasi, pengumpulan data serta referensi terkait yang keseluruhannya akan digunakan sebagai dasar perancangan (Gustami, 2007:329). Dalam tahapan ini saya mengumpulkan data tentang naga (khususnya *liong*), karena saya memilih naga sebagai ornamen dalam produk saya. Segala hal yang terkait dengan naga saya kumpulkan dan saya pelajari. Dalam praktiknya saya pergi ke tempat-tempat yang menjual produk kerajinan kulit seperti mirota batik, bringharjo, pedagang diteras-teras malioboro, manding, hartono mall dan lippo plaza dan juga mencari di internet. Selain itu saya memanfaatkan instagram untuk menambah wawasan suatu desain produk dengan cara mengikuti *online shop* yang menjual produk kerajinan kulit. Pengumpulan data tentang naga ini akan digunakan sebagai dasar dalam penciptaan ornamen utama yang akan di stilasi sedemikian rupa. Maka dari itu segala hal tentang naga dan karakteristik dari makhluk mitologi ini sangat dibutuhkan.

B. Perancangan (*Design*)

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

Istilah desain baru populer sekitar tahun 1970-an sebagai pengindonesiaan kata inggris *design*. Pengindonesiaan tersebut merupakan usaha pembedaan dari kata rancangan yang diterapkan oleh pemerintah sejak tahun 1970-an dengan

pengertian generiknya, misalnya dalam penamaan Dewan Perancang Nasional, Badan Perancang Nasional. Kata perancangan kemudian mengalami perubahan menjadi perancangan dan kata perancangan mengalami penyempitan makna dengan munculnya kata rancang bangun (Sachari dan Sunarya, 2001:14).

Secara etimologis sendiri 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).

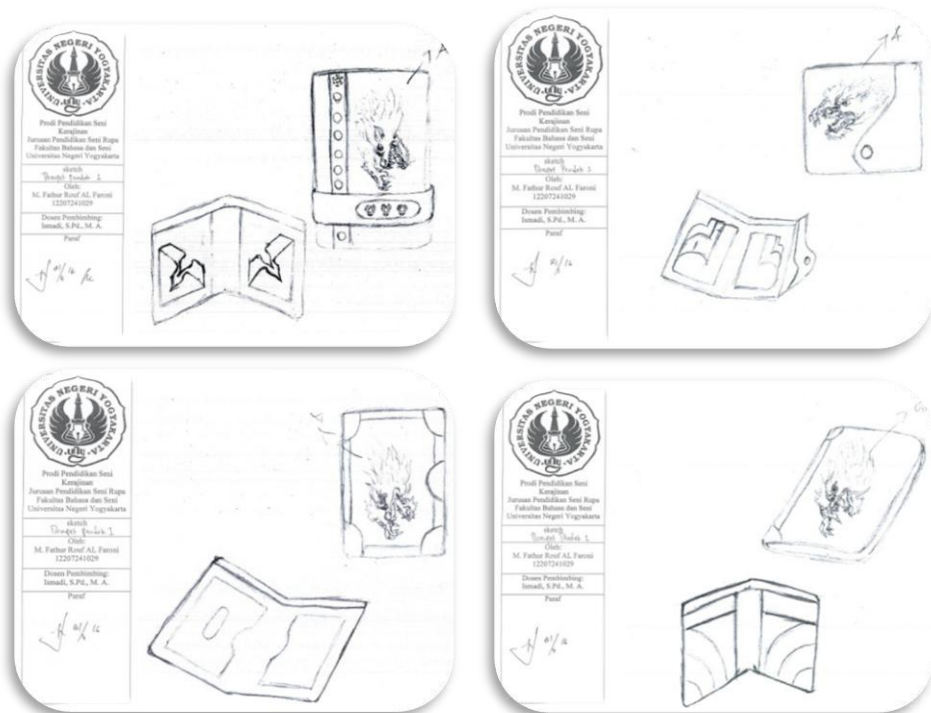
Dalam dunia seni rupa di Indonesia, kata desain kerap kali dipadankan dengan: rekabentuk, rekarupa, tata rupa, perupaan, anggitan, rancangan, rancang bangun, gagasan rekayasa, perencanaan, kerangka, sketsa ide, gambar, busana, hasil keterampilan, karya kerajinan, kriya, teknik presentasi, pengayaan, 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).

Adapun beberapa tahapan dalam pembuatan desain yaitu meliputi pembuatan sket alternatif, gambar kerja, dan pola. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan tersebut.

- a) Sket alternatif, merupakan sket perspektif dari suatu produk yang akan dibuat. Gambar tersebut mulanya terdiri dari gambar alternatif yang berjumlah 41 gambar. Selanjutnya gambar tersebut akan dipilih yang paling baik, kemudian diwujudkan pada proses selanjutnya yaitu gambar kerja. Selain gambar perspektif produk, juga terdapat 5 gambar ornamen naga.



Gambar 2: Sket-sket Ornamen Naga
 (Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 3: Sket-sket Alternatif Dompot Pendek
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



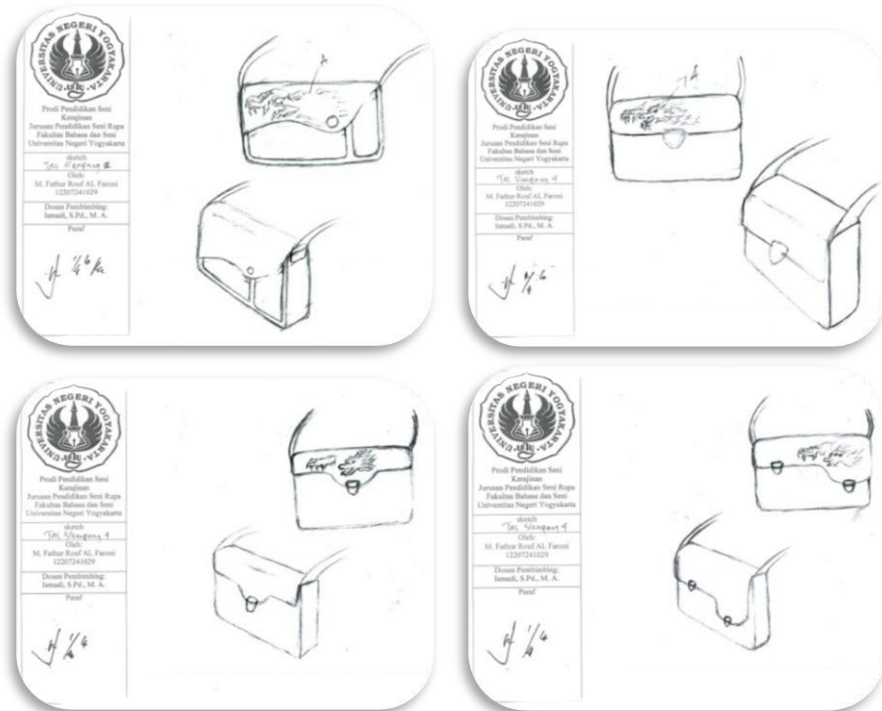
Gambar 4: Sket –sket Alternatif Dompot Panjang I
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



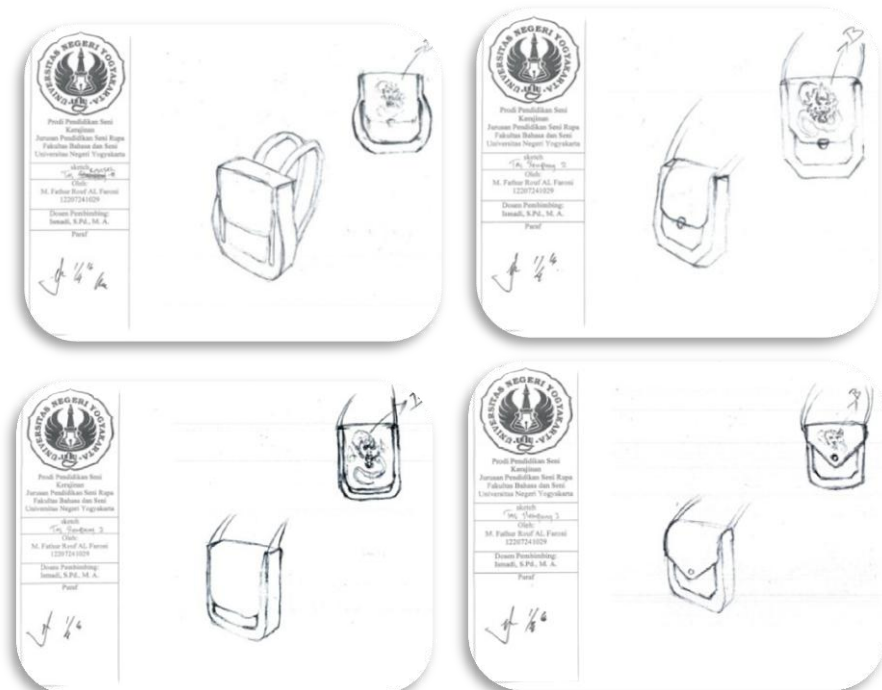
Gambar 5: Sket-sket Alternatif Dompot Panjang II (Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



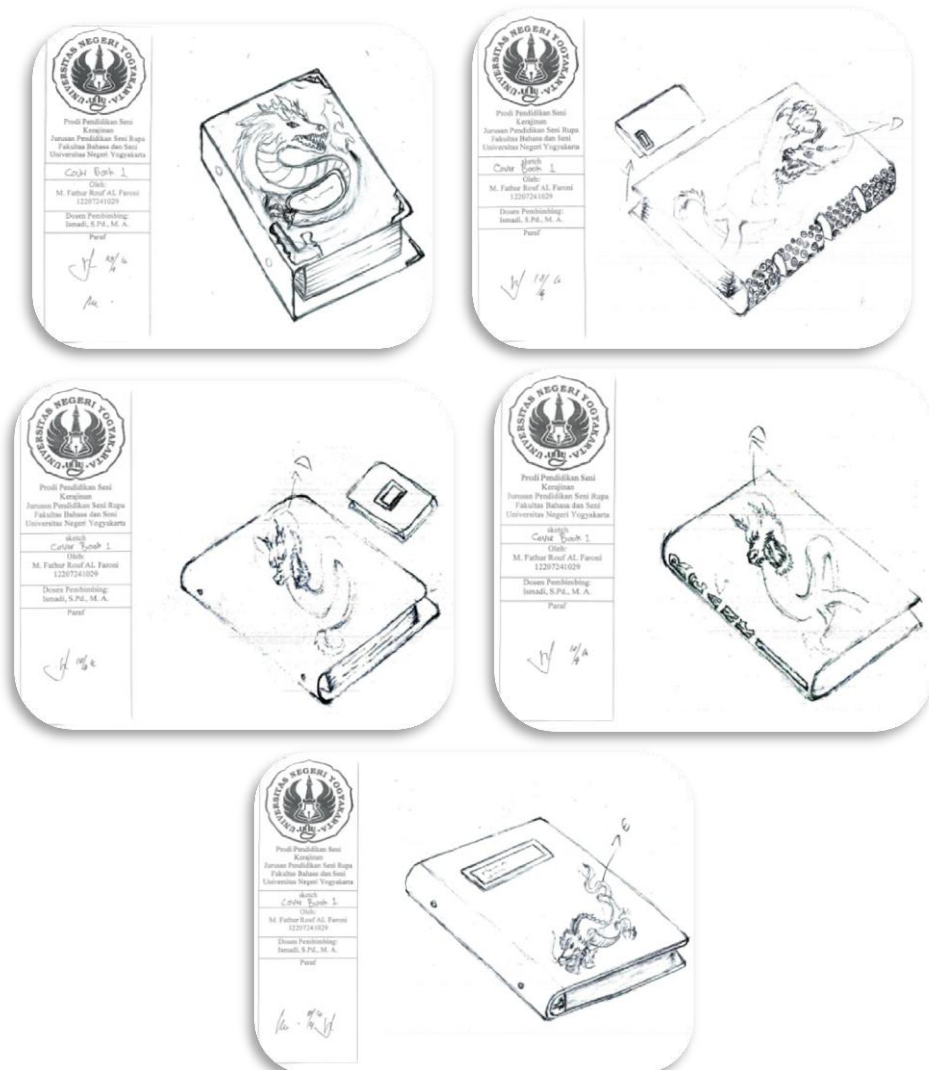
Gambar 6: Sket-sket Alternatif Tas Belanja (Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



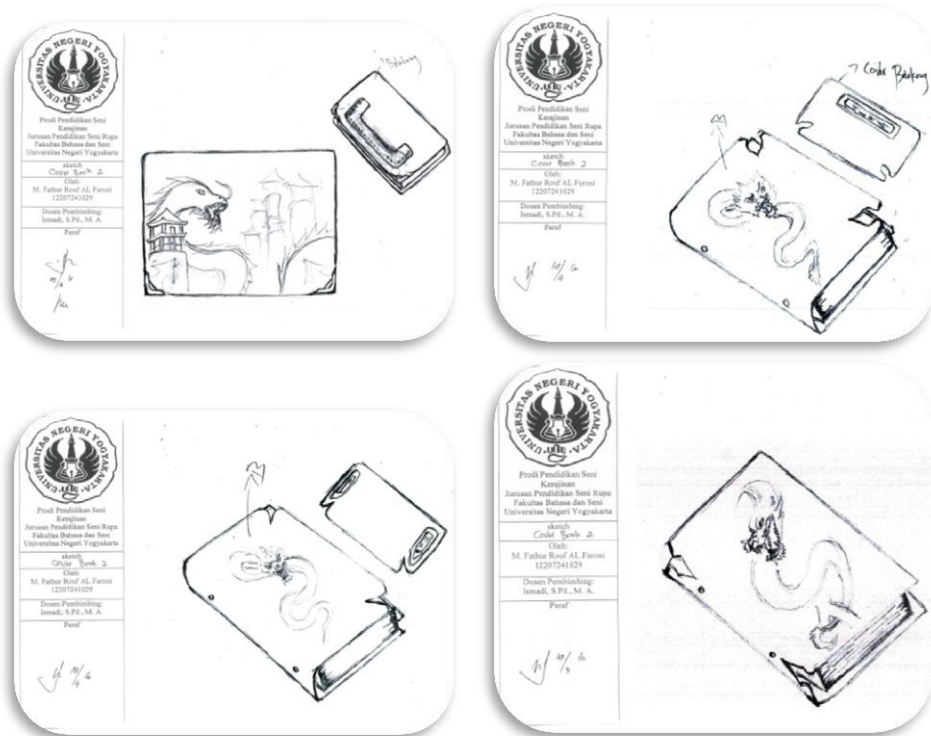
Gambar 7: Sket-sket Alternatif Tas Sempang
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 8: Sket-sket Alternatif Tas Ransel
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



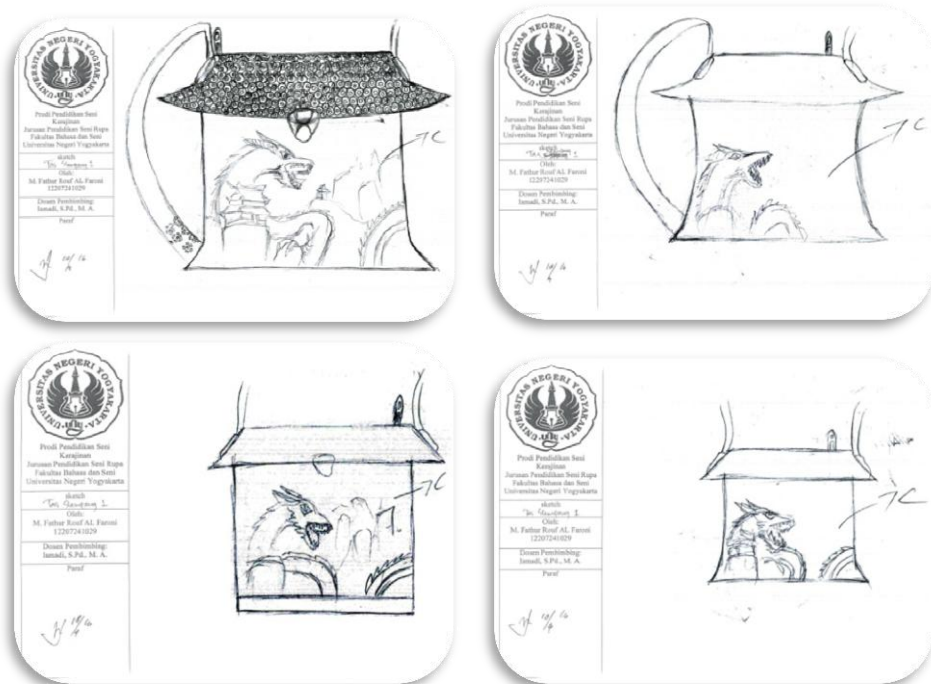
Gambar 9: Sket-sket Alternatif Cover Book I
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



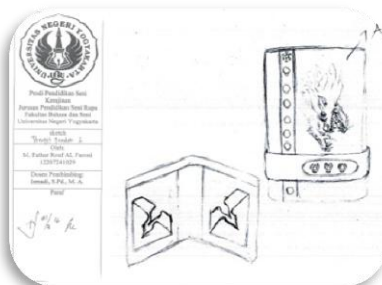
Gambar 10: Sket-sket Alternatif Cover Book II (Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 11: Sket-sket Alternatif Kopyah (Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 12: **Sket-sket Alternatif Tambahan**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



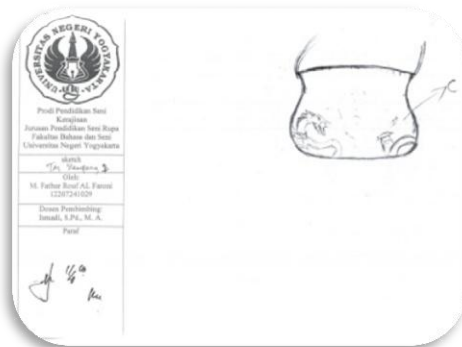
Gambar 13: **Sket Terpilih Dompot Pendek**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 14: **Sket Terpilih Dompot Panjang I**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



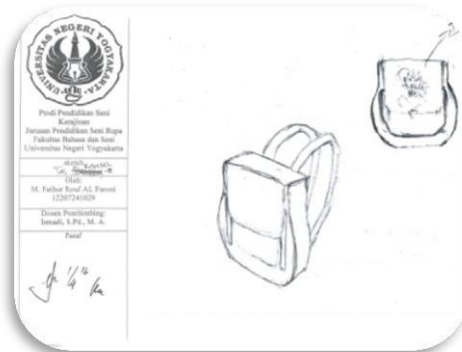
Gambar 15: Sket Terpilih Dompot Panjang II
 (Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 16: Sket Terpilih Tas Belanja
 (Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 17: Sket Terpilih Tas Sempang
 (Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 18: **Sket Terpilih Tas Ransel**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 19: **Sket Terpilih Cover Book I**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



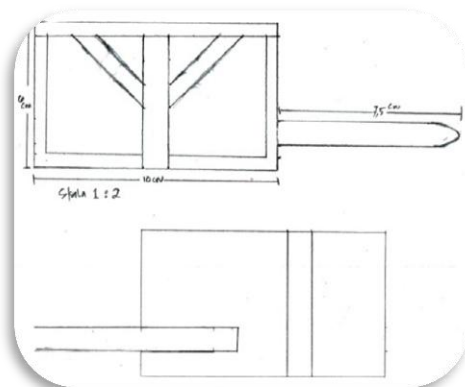
Gambar 20: **Sket Terpilih Cover Book II**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



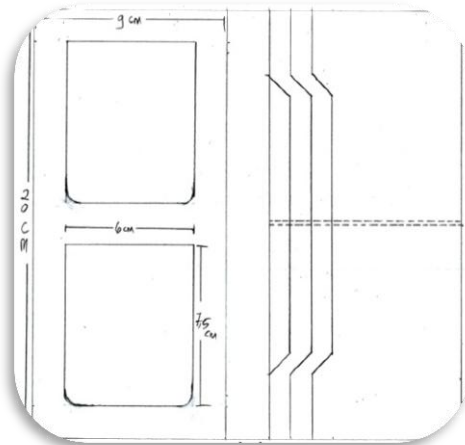
Gambar 21: Sket Terpilih Kopiah
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

b) Gambar kerja, merupakan perwujudan dari sket alternatif terpilih. Tahap ini terdiri dari tiga bagian seperti pembuatan gambar tampak dengan ukuran skala, gambar detail, dan gambar perspektif. Berikut tiga proses tersebut akan kami jelaskan dibawah ini.

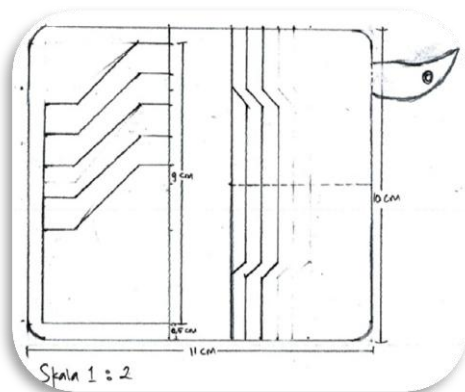
1. Gambar tampak, merupakan gambar dua dimensi atau dapat juga disebut sebagai gambar proyeksi. Tujuan gambar tampak disini akan mempresentasikan karya yang akan dibuat dengan menggunakan gambar tampak dan juga ukuran jadi dengan menggunakan skala. Berikut gambar yang saya buat.



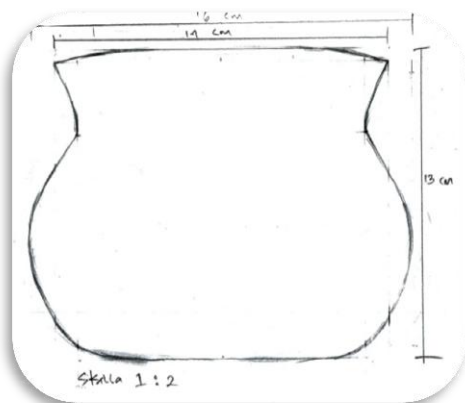
Gambar 22: Gambar Tampak Dompot Pendek
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



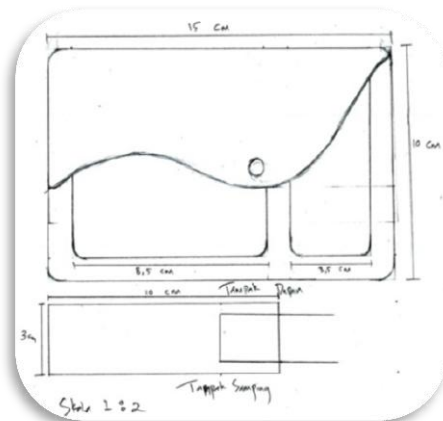
Gambar 23: **Gambar Tampak Dompet Panjang I**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



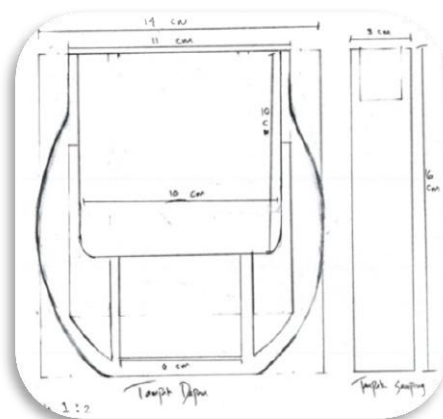
Gambar 24: **Gambar Tampak Dompet Panjang II**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



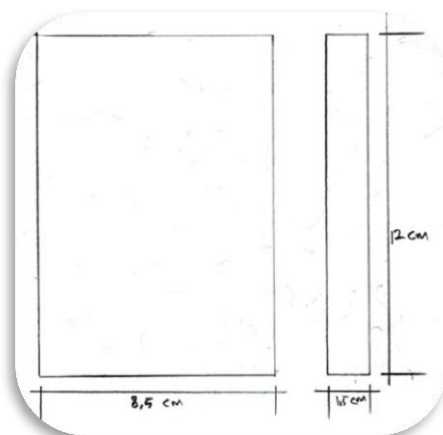
Gambar 25: **Gambar Tampak Tas Belanja**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



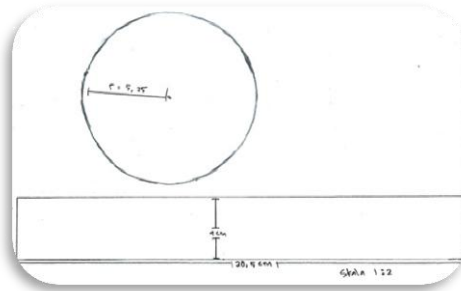
Gambar 26: **Gambar Tampak Tas Slempong**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 27: **Gambar Tampak Tas Ransel**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 28: **Gambar Tampak Cover Book I & II**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

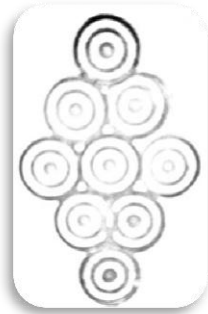


Gambar 29: **Gambar Tampak Kopiah**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

2. Gambar detail, merupakan gambar rincian dari gambar tampak. Tujuan gambar detail adalah mempresentasikan lebih jelasnya bagaimana karya tersebut jadi. Saya disini membuat hiasan ornamen yang nantinya dipakai pada karya ini. Berikut gambar detail yang saya buat.



Gambar 30: **Gambar Detail Ornamen I**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



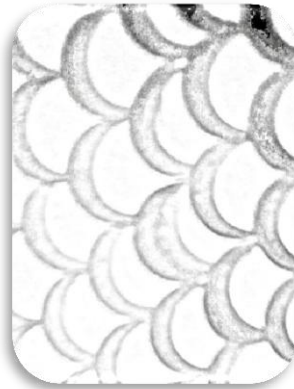
Gambar 31: **Gambar Detail Ornamen II**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



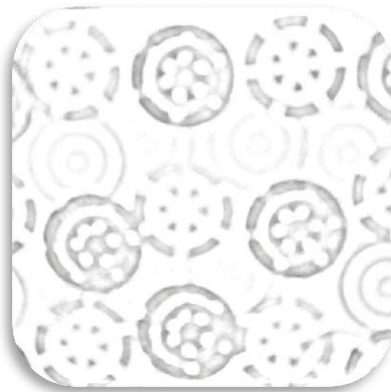
Gambar 32: **Gambar Detail Ornamen III**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 33: **Gambar Detail Ornamen IV**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 34: **Gambar Detail Ornamen V**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 35: **Gambar Detail Ornamen VI**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 36: **Gambar Detail Ornamen VII**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 37: **Gambar Detail Jahitan I**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 38: **Gambar Detail Jahitan II**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

3. Gambar perspektif, merupakan gambar bentuk 3 dimensi dari sket terpilih. Tujuan dari gambar tersebut adalah agar dapat mempresentasikan lebih jelas bagaimana hasil jadinya produk tersebut. Berikut gambar yang saya buat menggunakan pensil warna.



Gambar 39: Gambar Perspektif Dompel Pendek
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 40: Gambar Perspektif Dompel Panjang I
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 41: Gambar Perspektif Dompel Panjang II
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 42: **Gambar Perspektif Tas Belanja**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 43: **Gambar Perspektif Tas Ransel**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 44: **Gambar Perspektif Tas Sempang**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 45: **Gambar Perspektif Cover Book I**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

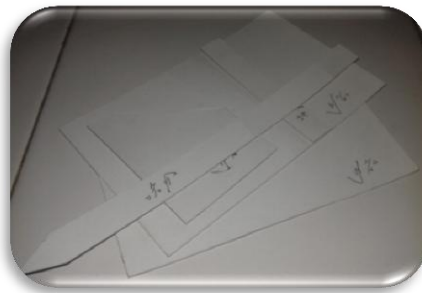


Gambar 46: **Gambar Perspektif Cover Book II**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 47: **Gambar Perspektif Kopiah**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

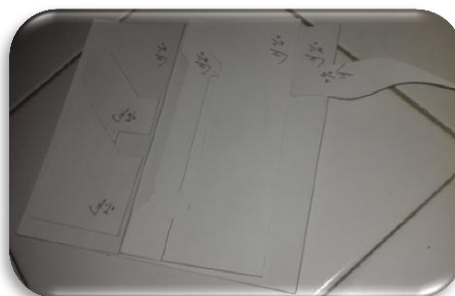
C) Pola, merupakan komponen dari rangkaian sebuah produk yang akan dibuat. Pembuatan pola menggunakan bahan kertas maga yang dipotong sesuai dengan gambar dan ukuran asli dari gambar kerja. Pola ini dijadikan sebagai master dari komponen-komponen potongan kulit. Berikut pola yang saya buat.



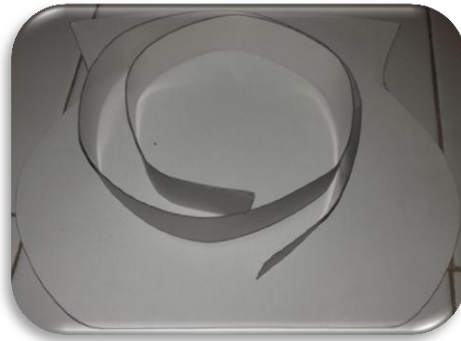
Gambar 48: **Pola Dompot Pendek**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 49: **Pola Dompot Panjang I**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 50: **Pola Dompot Panjang II**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 51: Pola Tas Belanja
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 52: Pola Tas Sempang
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 53: Pola Tas Ransel
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 54: **Pola Kopian**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Bertolak dari semua penjelasan di atas. Sebelum pembuatan desain ini, haruslah mempertimbangkan dua aspek penting yaitu nilai keindahan dan fungsional. Keindahan adalah nilai estetis dari karya seni. Keindahan juga diartikan sebagai pengalaman estetis yang diperoleh ketika seseorang menyerap objek seni atau dapat pula dipahami sebagai objek yang memiliki unsur keindahan. Nilai-nilai keindahan karya seni memiliki beberapa prinsip yaitu; kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), keselarasan (*harmony*), kontras (*contrast*), *center of interest*, dsb. Sedangkan nilai fungsional dekat dengan nilai ergonomis yang terdiri dari tiga pilar; a) Keamanan (*security*) yaitu jaminan tentang keamanan seseorang ketika menggunakan suatu produk, b) Kenyamanan (*comfortable*), yaitu nyaman apabila produk tersebut digunakan, c) Keluwesan (*flexibility*), yaitu luwes saat produk tersebut digunakan.

C. Tahap Perwujudan

Tahap ini merupakan tahap perwujudan ide, konsep, landasan dan rancangan karya. Tahap ini akan membahas proses penciptaan karya kulit yang

terdiri dari beberapa tahapan yaitu; a. Persiapan alat dan bahan, b. Pembuatan desain dan pola, c. Pemotongan kulit, d. Memindahkan pola gambar ke kulit (*tracing pattern*), e. *Pyrography*, f. Penyesetan, g. Tatah plong, h. Pemasangan aksesoris, i. Menjahit, j. *finishing*. Berikut pembahasan dari tahap perwujudan.

a. Persiapkan alat dan bahan

1. Kulit nabati



Gambar 55: **Kulit Nabati**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Kulit nabati adalah jenis kulit tersamak yang memiliki warna oriental. Kulit ini digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan produk kulit yang saya buat.

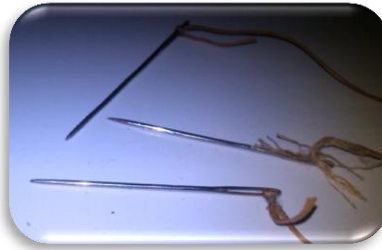
2. Lem jenis aibon



Gambar 56: **Lem Aibon**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Lem adalah sebuah bahan yang digunakan sebagai perekat. Lem jenis aibon memiliki bentuk fisik seperti jeli dan biasanya berwarna kuning. Lem ini cocok digunakan untuk merekatkan bahan seperti kain, vinil, dsb. khususnya kulit nabati.

3. Jarum sulam



Gambar 57: **Jarum Sulam**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Jarum sulam memiliki mata yang tumpul sehingga sangat efisien untuk digunakan dalam proses penjahitan pada kulit. Karena dengan mata yang tumpul ini maka tidak akan membuat lubang lain atau bisa kita sebut sebagai luka, karena bukan lubang yang diinginkan.

4. Benang *poliester wax*



Gambar 58: **Benang Poliester Wax**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Benang *poliester wax* adalah benang *poliester* yang sudah dilapisi dengan *wax*. Benang tersebut memiliki sifat lengket, kuat, dan baik untuk digunakan pada produk berbahan kulit sehingga benang tersebut dapat menjadi pilihan yang baik. Benang ini pula memiliki banyak warna seperti merah, kuning, hitam, dan sebagainya.

5. *CMC (Carboxy Methyl Cellulose)*



Gambar 59: **CMC**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

CMC (Carboxy Methyl Cellulose) adalah zat kimia yang digunakan sebagai bahan penghalus dan pengkilap pada bagian tepi suatu produk kulit. Proses penggunaannya adalah membasahi bagian tepi produk kulit dengan *CMC* kemudian digosok menggunakan kayu penggosok yang sudah didesain khusus.

6. Aksessoris



Gambar 60: **Aksessoris I**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Bahan ini terbuat dari logam yang digunakan sebagai penghias pada sudut-sudut *cover book*.



Gambar 61: **Aksesoris II**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Bahan ini terbuat dari logam yang digunakan sebagai pengunci pada logam spiral yang terdapat dibagian tengah *cover book*.



Gambar 62: **Aksesoris III**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

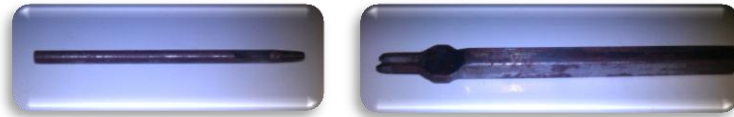
Aksesoris ini digunakan sebagai pengunci potongan kulit yang digunakan pada bagian *cover book* maupun tali pada tas.



Gambar 63: **Aksesoris IV**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Aksesoris ini pun terbuat dari logam yang digunakan sebagai pengunci dan pembuka. Aksesoris tersebut digunakan pada dompet pendek dan panjang.

7. Tatah plong



Gambar 64: **Tatah Plong**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Tatah plong merupakan alat yang digunakan untuk membuat lubang pada kulit. Ada berbagai jenis tatah plong seperti yang berfungsi sebagai pembuatan lubang untuk dijahit, berfungsi sebagai pemasangan aksesoris, bahkan yang berfungsi sebagai hiasan dengan mata berbentuk bintang, bulan, dan sebagainya.

8. Soldier (*burning tools*)



Gambar 65: **Soldier**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Soldier adalah alat elektronik yang dapat menghantarkan panas tingkat suhu yang berbeda-beda berdasarkan pada tingkat tinggi rendahnya *watt* yang digunakan. Ada soldier yang hanya memiliki satu mata dan adapula soldier yang memiliki banyak mata. Soldier yang saya pakai memiliki berbagai varian mata, seperti gambar diatas. *Burning tools* ini digunakan sebagai proses penggambaran pada permukaan kulit atau biasa dikenal dengan *pyrography* (menulis dengan api).

9. *Cutter*(pisau potong)



Gambar 66: **Cutter**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Cutter merupakan alat yang digunakan untuk memotong. Alat tersebut digunakan sebagai pemotong kulit, benang, dan sebagainya.

10. Amplas



Gambar 67: **Amplas**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Amplas adalah kertas yang memiliki permukaan kasar dengan berbagai tingkatan dari yang halus hingga kasar. Amplas berfungsi sebagai penghalus tepian dan permukaan dalam kulit.

11. Kayu penggosok



Gambar 68: **Kayu Penggosok**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Kayu penggosok merupakan kayu yang sudah didesain khusus seperti gambar diatas yang digunakan sebagai penghalus pada bagian tepi produk kulit.

12. Penggaris



Gambar 69: **Penggaris**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Penggaris merupakan alat yang digunakan untuk mengukur. Alat tersebut biasanya digunakan pada saat pemotongan pola, kulit, dan sebagainya.

13. Kertas karbon



Gambar 70: **Kertas Karbon**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Kertas karbon digunakan sebagai penanda pada permukaan kulit yang akan digambar dengan soldier. Proses pengerjaannya amat mudah seperti taruhlah kertas karbon pada bagian permukaan kulit kemudian tutup dengan kertas yang sudah terdapat gambar, lalu tekan ulang gambar tersebut menggunakan pensil, pena, dan sebagainya.

14. Jangka



Gambar 71: **Jangka**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Jangka merupakan alat yang digunakan untuk membuat lingkaran. Alat tersebut digunakan pada pembuatan potongan kopiah yang berbentuk lingkaran dan juga digunakan sebagai garis penanda untuk proses penjahitan.

15. Koin



Gambar 72: **Koin**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Koin adalah logam yang berbentuk bulat. Koin digunakan sebagai alat untuk pembuatan bagian tepi kulit yang agak melingkar, sehingga setiap sudut tepian tidak berbeda-beda.

16. Pensil



Gambar 73: **Pensil**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Pensil merupakan alat tulis yang berfungsi sebagai penanda (menulis, menggambar, dsb) yang digunakan pada permukaan kertas, proses penyalinan gambar menggunakan kertas karbon, pembuatan pola, dan sebagainya.

17. kertas HVS



Gambar 74: **Kertas HVS**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Kertas HVS digunakan sebagai bahan pembuatan sket, desain, gambar ornamen, dan sebagainya.

18. Palu kayu (*ganden*)



Gambar 75: **Palu Kayu**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Palu kayu merupakan alat yang digunakan sebagai pemukul alat lainnya seperti halnya alat tatah plong, alat pemasang aksesoris, dan sebagainya.

19. Tang



Gambar 76: **Tang**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Merupakan alat yang digunakan sebagai pemasangan aksesoris pada bagian tepi karya *coverbook*. Alat ini juga digunakan sebagai pematah *cutter* yang matanya sudah tumpul, dan lain-lain.

20. Pemasang aksesoris



Gambar 77: **Pemasang Kancing**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Alat ini terbuat dari logam yang digunakan sebagai pemasangan kancing. Alat ini memiliki dua buah sepasang yang memiliki mata berbeda.



Gambar 78: **Pemasang Pengunci**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Alat ini digunakan sebagai media pemukul yang digunakan pada pemasangan pengunci pada gambar aksessoris II dan aksessoris III.

21. Alas kayu



Gambar 79: **Alas Kayu**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Kayu berbentuk persegi panjang ini digunakan sebagai alas pada proses penatahan baik untuk penjahitan maupun pemasangan aksessoris.

22. Alat seset



Gambar 80: **Mesin Seset**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Alat sesek merupakan alat yang digunakan sebagai penipis kulit. Alat ini ada yang masih manual dan juga sudah elektronik. Namun untuk proses penipisan kulit ini saya menggunakan alat sesek elektronik agar lebih mudah, cepat dan rapi.

b. Pembuatan desain dan pola

Langkah yang paling pertama adalah kita harus siap dengan pola atau desain. Desain disini adalah desain untuk produk baik itu tas, dompet, kopiah dan

cover book. Apabila desain sudah siap maka selanjutnya adalah membuat pola dari kertas marga sesuai dengan ukuran sebenarnya. Seperti yang sudah dijelaskan pada pembahasan tahapan-tahapan perancangan yang terdiri dari pembuatan sket alternatif, gambar kerja dan pola.

c. Pematangan kulit

Potong kulit nabati sesuai pola yang sudah di buat menggunakan *cutter*. Jika terdapat sudut bagian yang harus di lengkungkan maka pakailah koin sebagai model pola tambahan agar dapat membuat lengkungan yang pas dan juga rapi. Untuk menjaga kualitas, sebaiknya setelah proses pemotongan dilakukan proses pengampalasan pada bagian tepi khususnya agar terlihat lebih rapi.

d. Memindahkan pola gambar ke kulit (*tracing pattern*)

Langkah selanjutnya adalah memindahkan gambar yang sudah ada ke kulit atau *tracing pattern*. Pemindahan gambar dilakukan dengan menggunakan *modeller* atau alat lain yang memiliki ujung tumpul namun kecil, seperti *ballpoint*. Sebelum pemindahan gambar ini dilakukan, persiapkan dahulu kertas karbon sebagai penanda pada permukaan kulit agar memudahkan kita pada proses pembakaran menggunakan *burning tools*.



Gambar 81: ***Tracing Pattern***
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 82: **Hasil Tracing Pattern**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

e. *Pyrography*

Menekan soldier pada permukaan kulit yang sudah di beri tanda sebelumnya. Penekanan soldier disini dapat mengatur tingkat warna yang kita inginkan. Singkatnya semakin panas suhu yang diberikan di permukaan kulit akan menciptakan warna coklat muda, coklat tua hingga hitam. Jadi disini benar-benar dibutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam pengerjaannya sehingga hasilnya pun dapat maksimal. Penggunaan alat soldier ini sama persis dengan penggunaan pensil secara garis besarnya. Jika menginginkan mengganti mata dari sebuah soldier, putar mata menggunakan tang atau alat sejenisnya kemudian pasang mata yang akan digunakan juga menggunakan tang. Hal ini tidak terlalu disarankan, karena jika tidak hati-hati akan melukai pengguna. Namun cara tersebut setidaknya bisa memanfaatkan waktu dengan baik. intinya adalah tenang, sabar, hati-hati, dan harus teliti.



Gambar 83: *Pyrography*
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

f. Penyesetan

Tahapan ini berfungsi sebagai penipisan tepi kulit agar memudahkan pada proses pelubangan. Proses ini menggunakan alat yang memang didesain khusus untuk menyeset atau menipiskan permukaan dalam kulit. Adapun jenis alatnya dapat dibagi menjadi dua yaitu seset manual dan seset mesin. Seset manual menggunakan alat seperti pisau dengan mata agak melingkat seperti gambar dibawah ini.



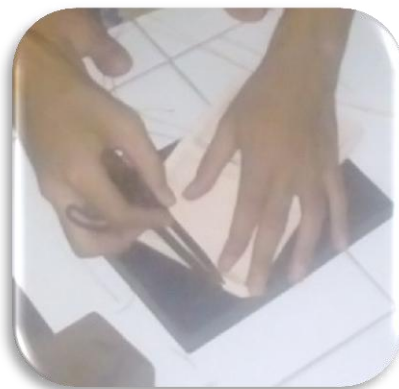
Gambar 84: **Pisau Seset**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Sedangkan seset mesin menggunakan mesin yang memang sudah didesain khusus untuk tahapan penyesetan. Adapun cara penggunaannya dengan mengatur berapa centimeter yang akan diseset, begitu pula dengan ketebalan yang diinginkan. Kemudian nyalakan dan penggunaannya sama persis dengan alat

mesin jahit. Adapun menurut saya jenis seset sendiri dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu; a) seset kulit, yaitu dengan menipiskan seluruh permukaan dalam kulit, b) seset tepi kulit, yaitu dengan hanya menyestet pada bagian tepi kulit, dan c) seset lipat, yaitu dengan sedikit menipiskan pada bagian kulit untuk membuat lipatan.

g. Tатаh plong

Tahapan ini adalah proses dimana kita membuat lubang pada kulit yang akan dijahit atau proses pemasangan aksesoris yang mengharuskan harus dipasang sebelumnya. Untuk proses pemasangan aksesoris biasanya menggunakan mata berbentuk bulat yang terdapat lubang ditengahnya. Tатаh plong ini memiliki beberapa jenis ukuran yang berbeda sehingga kita bisa memanfaatkan dengan baik dan menggunakan seperlunya. Sedangkan untuk penggunaan menjahit, menggunakan tатаh plong yang memiliki mata lebih dari satu. Namun saya disini hanya menggunakan tатаh plong bermata dua untuk menjaga kerapian.



Gambar 85: Pembuatan Tanda Garis Tepi
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 86: **Pembuatan Tanda Untuk Lubang**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)



Gambar 87: **Proses Tatah Plong**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

h. Pemasangan aksessoris

Ada banyak aksessoris yang bisa kita pakai sebagai hiasan beserta pemfungsiaannya masing-masing. Namun khusus untuk bagian sudut *cover book* proses ini dilakukan pada tahap akhir setelah *finishing*. Menurut saya, aksessoris adalah benda yang digunakan untuk mendukung, benda yang dapat memperindah dan memiliki fungsinya masing-masing. Maka dari itu, saya akan menjelaskan fungsi, keindahan dan proses dari beberapa aksessoris yang saya pakai.



Gambar 88: **Kancing**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

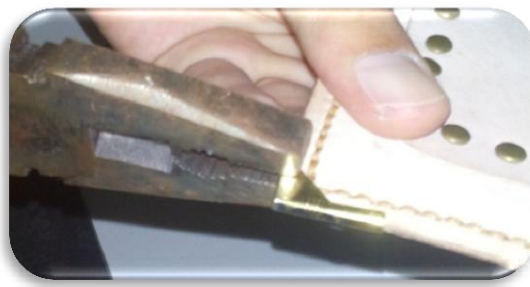
Gambar diatas merupakan proses pemasangan kancing pada tas ransel maupun slempang. Proses pemasangannya meliputi tahapan pada pembuatan lubang pada kulit dengan menggunakan tатаh plong, yang kemudian dilanjutkan dengan pemasangan kunci pada kancing tersebut seperti yang terlihat pada gambar diatas. Dalam segi keindahannya, aksesoris ini memiliki motif dan bentuk yang indah. Dalam segi ergonomis sendiri aksesoris ini sangat kuat karena berbahan logam bakar sehingga warnanyapun tidak akan berubah.



Gambar 89: **Resleting**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Pemasangan resleting meliputi beberapa tahapan seperti; a) merekatkan permukaan dalam kulit dengan kain resleting menggunakan lem aibon, b) buat garis tepi menggunakan jangka, c) tатаh plong berdasarkan garis yang sudah

dibuat, d) dan yang terakhir adalah proses penjahitan. Dalam segi keindahan tentunya resleting ini cocok digunakan pada kulit tersebut dengan warnanya yang keemasan dan hitam pada kainnya. Sehingga dapat menambah nuansa mewah pada produk tas tersebut. Dalam segi fungsi tentu saja aksesoris tersebut memenuhi keamanan (*safety*), nyaman dan fleksibel.



Gambar 90: **Pemasangan Aksesoris Cover Book I& II**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Proses pemasangan aksesoris ini, yaitu; a) pasang aksesoris tersebut pada sudut *cover book*, b) tekan menggunakan tang seperti gambar yang diatas. Fungsi dari aksesoris ini sendiri tentunya untuk menjaga agar kulit dapat merekat kuat dan dapat memperindah produk tersebut.



Gambar 91: **Kancing**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Aksesoris tersebut berfungsi sebagai pengunci yang saya gunakan pada dompet panjang dan kecil. Tahapan pemasangannya adalah sebagai berikut, yaitu;

a) buatlah lubang pada kulit dengan tатаh plong, b) pasang masing-masing komponen kancing. Aksesoris tersebut sendiri dapat mendukung keindahan suatu produk. Dengan bahan yang baik pula dapat menjamin keamanan dan juga warnanya pun tidak berubah seiring dengan waktu karena berbahan logam bakar.



Gambar 92: **Aksesoris Sabuk Tas Slem pang & Ransel**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Aksesoris tersebut berfungsi sebagai pengatur pada panjang pendeknya sabuk pada suatu produk, yang disini saya gunakan pada sabuk tas ransel dan tas slem pang. aksesoris tersebut sendiri terbilang kuat karena menggunakan bahan logam bakar. Tahapan pemasangannya sendiri meliputi; a) masukan sabuk kulit pada aksesoris tersebut, b) tатаh plong, c) pasang aksesoris kunci.

i. Menjahit

Pada tahapan ini kita menggunakan proses penjahitan secara manual dengan menggunakan jarum sulam yang memiliki mata tumpul sehingga dapat meminimalisir pembuatan lubang baru pada kulit yang sudah di tатаh plong. Sehingga dapat terhindar dari hal-hal yang dianggap tidak rapi. Potong benang *poliester wax* dengan empat kali ukuran dari panjang lubang yang akan dijahit. Hal ini dapat menghindari kekurangan benang saat proses penjahitan atau kelebihan benang yang dapat memakan waktu lama dalam prosesnya. Proses

penjahitan disini menggunakan dua jarum. Ketika proses penjahitan selesai kita potong sisa benangnya dengan menyisakan sedikit benang untuk dibakar yang berfungsi sebagai pengunci penjahitan.



Gambar 93: Proses Menjahit
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

j. *Finishing*

Proses ini merupakan proses akhir pada pembuatan suatu produk. Tahapan proses akhir meliputi penghalusan pada bagian tepi suatu produk yang saya buat dengan menggunakan *CMC* sebagai bahannya. Prosesnya meliputi; a) oleskan zat kimia *CMC* pada bagian tepi suatu produk, b) tunggu hingga agak kering, c) gosok menggunakan alat khusus seperti yang terdapat pada gambar dibawah ini.



Gambar 94: Proses Penggilapan
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

BAB IV

HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Karya kulit dengan ornamen naga ini diwujudkan dalam berbagai jenis produk, yakni, dompet, tas, *cover book*, dan kopiah. Ukuran dari setiap benda menyesuaikan dengan fungsi dari suatu produk tersebut kemudian di hias sedemikian rupa dengan ornamen naga sehingga dapat memperindah produk tersebut tanpa mengganggu pada saat digunakan.

Bahan yang digunakan adalah kulit tersamak dengan jenis nabati. Karena kulit tersamak jenis ini memiliki kelebihan di banding jenis yang lainnya yaitu dapat memunculkan gradasi warna yang baik saat proses *pyrography*. Juga memiliki warna yang klasik dan *original*.

Teknik *pyrography* disini memanfaatkan *burning tool* yang memang khusus digunakan untuk teknik ini, atau bisa juga disebut sebagai *soldier*. Banyak sekali mata yang bisa saya manfaatkan, baik yang berupa seperti mata pena maupun yang bermotif. Tinggal bagaimana kita dapat mengkomposisikannya dengan baik dan benar yaitu dengan menggunakan dasar prinsip nirmana. Berikut penjelasan hasil karya dan pembahasan masing-masing karya;

A. Hasil Karya

Adapun hasil karya akan saya jelaskan secara deskriptif pada setiap karya saya yang terdiri dari sembilan produk yaitu; 1) dompet pendek, 2) dompet panjang, 3) dompet panjang II, 4) tas belanja, 5) tas slempang, 6) tas ransel, 7) *cover book*, 8) *cevor book* II, dan 9) kopiah.

1. Dompot Pendek



Gambar 95: **Dompot Pendek**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Karya ini memiliki ukuran dengan panjang 20 cm dan dengan lebar 12 cm. Karya dompet ini memiliki tujuh kantong, yang satu sebagai tempat uang dan selebihnya sebagai tempat (kartu identitas, SIM, ATM, dsb).

Tahap pembuatan karya ini yaitu memotong kulit, dengan patokan pola-pola yang sudah dibuat. Kemudian dilanjutkan dengan proses *pyrography* baik penggambaran ornamen naga maupun pembuatan motif. Selanjutnya adalah pemasangan potongan-potongan kulit yang direkatkan dengan menggunakan lem jenis aibon dan diteruskan dengan pembuatan garis tepi menggunakan jangka sebagai penanda untuk ditatah plong, diteruskan dengan membuat titik menggunakan alat tatah plong dan

kemudian di plong sesuai tanda yang sudah dibuat sebelumnya. Jahit dan kita sudah dapat finishing permukaan juga bagian tepi menggunakan CMC.

Dalam segi keindahan tentunya proses *Pyrography* menjadi hal yang paling dilihat karena warnanya yang *elegant* dan oriental menjadi keindahannya tersendiri. Dari segi dan ornamen yang dibuat sendiri tentunya hanya ada produk ini yang artinya hanya satu-satunya. Prinsip dasar pemunculan keindahan sendiri sudah tercakup dalam hal ini, seperti halnya ada pengulangan dalam pembuatan motif yang selaras, seimbang, terdapat kontras dan *point of interest* yang menjadi satu kesatuan.

Dalam segi ergonomis, karya ini terbilang aman, nyaman dan fleksibel dikarenakan terdapatnya tali pengunci, dari bahan yang kuat dan elastis, dan dapat ditaruh didalam kantong baju, celana dan sebagainya. Sehingga sangat dimudahkan untuk sipengguna.

2. Dompet Panjang I



Gambar 96: **Dompet Panjang I**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Karya dompet panjang tersebut memiliki ukuran dengan panjang 22 cm dan lebar 20 cm. Karya dompet panjang ini memiliki 10 kantong didalamnya yang terdiri dari 2 buah sebagai tempat uang kertas, 6 kantong sebagai tempat KTP, SIM, ATM, KTM, kuitansi, dsb. Sedangkan yang dua lagi sebagai wadah uang receh, dsb.

Tahap pembuatan karya dompet tersebut sama persis seperti pembuatan dompet pendek seperti yang sudah dijelaskan diatas. Sama halnya dengan aspek keindahan dan keergonomisan. Karya tersebut hanya ada satu-satunya serta memiliki keunikan dan ciri khas masing-masing. Karya ini sendiri terbilang karya yang aman, nyaman dan fleksibel serta dapat ditaruh lebih banyak barang.

3. Dompet Panjang II





Gambar 97: Dompet Panjang II
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Karya dompet panjang tersebut memiliki ukuran dengan panjang 22 cm dan lebar 20 cm. Untuk karya dompet panjang II memiliki 14 kantong yang terdiri dari 2 buah sebagai tempat uang kertas, 11 buah kantong sebagai wadah ATM, KTP, KTM, ATM, kuitansi, dan sebagainya. Sedangkan satu buah kantong sisanya adalah wadah untuk koin. Satu perbedaan dompet panjang II dengan yang pertama adalah memiliki pengunci dengan memanfaatkan sisik naga sebagai hiasannya.

Proses pembuatan karya dompet panjang II ini sama seperti tahapan pembuatan dompet sebelum-sebelumnya. Dalam aspek keindahan dan keergonomisan. Karya tersebut terbilang karya yang aman, nyaman dan fleksibel serta dapat ditaruh lebih banyak barang seperti yang sudah dijelaskan diatas tentang berapa kantong yang terdapat dalam masing-masing karya.

4. Tas Belanja



Gambar 98: **Tas Belanja**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Seperti namanya karya ini digunakan sebagai wadah (tas) untuk berbelanja. Badan dari tas ini memiliki ukuran dengan panjang 32 cm dan lebar 25 cm. Karya ini hanya terdiri dari satu kantong saja. Meskipun tas ini terkesan paling mudah dalam pembuatannya, namun tas ini paling banyak memakan waktu dibandingkan dengan pembuatan tas lainnya. Karena tas ini di *pyrography full body* yaitu baik bagian depan, belakang dan juga pegangannya atau keseluruhan bagian tas ini di *pyrography*. Bagian badan depan berornamenkan naga dengan *background* pegunungan dan rumah khas tionghoa. Bagian badan belakang dan pegangannya bermotifkan sisik naga sehingga membutuhkan waktu yang makin banyak.

Tahap pembuatan karya ini adalah pertama, potong kulit sesuai pola yang sudah dibuat. Kedua, siapkan kertas HVS yang sudah bergambar beserta kertas karbonnya. Ketiga, pasang kertas karbon diatas permukaan kulit kemudian tindih lagi menggunakan kertas HVS yang

sudah bergambar dan salin menggunakan pena dengan memanfaatkan tekanannya sehingga warna kertas karbon dapat melekat pada permukaan kulit. Keempat, *pyrography* permukaan kulit sesuai gambar yang sudah disalin, kemudian dilanjutkan dengan potongan yang akan dibuatkan motif sisik naga. Kelima, pasang resleting dan jahit. Keenam, pasang seluruh bagian hingga pada proses penjahitan. Terakhir, proses penghalusan bagian tepi menggunakan amplas dan dilanjutkan dengan pelapisan CMC pada bagian tepi kemudian di gosok menggunakan alat yang sudah di desain khusus.

Dalam aspek keindahan tas ini memiliki ornamen yang menceritakan bahwasanya makhluk mitologi naga menjaga bangsa Tionghoa. Dalam aspek fungsi, karya ini dapat dibilang sederhana sehingga memudahkan pengguna untuk memakainya. Karya ini juga memiliki kantong besar yang dapat memungkinkan untuk ditaruh banyak barang seperti halnya dompet, ponsel genggam, tablet, dan sebagainya.

5. Tas Slempang



Gambar 99: **Tas Slempang**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Karya ini memiliki ukuran badan dengan panjang 30 cm, lebar 22 cm, dan tebal 6 cm. Tas slempang tersebut memiliki tiga buah kantong yang terdiri dari satu yang paling besar sebagai wadah buku, dompet, dan sebagainya. Sedangkan yang dua bisa juga digunakan sebagai wadah handphone, pensil, pena, dan sebagainya.

Tahap pembuatan karya ini adalah sebagai berikut, yaitu; pertama, potong kulit sesuai pola yang sudah dibuat. Kedua, *pyrographyseluruh* bagian yang akan di beri ornamen. Ketiga, pasang seluruh aksessoris yang diperlukan. Keempat, pasang dan jahit bagian dua kantong di depan, kemudian dilanjutkan dengan pemasangan slempangannya, dan seterusnya hingga jadi. Terakhir, *finishing*.

Dalam segi keindahan dan ergonomi, karya ini juga sama halnya tidak kalah menarik dan juga sangat efisien untuk difungsikan sebagai tas slempang.

6. Tas Ransel



Gambar 100: **Tas Ransel**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Karya ini memiliki ukuran dengan panjang 28 cm, lebar 34 cm, dan dengan ketebalan 6 cm. Tas ransel ini memiliki dua buah kantong yang terdiri dari satu kantong besar sebagai tempat buku, arsip, dompet, dan sebagainya. Sisanya bisa juga digunakan sebagai tempat handphone, powerbank, dan sebagainya. Tahapan pembuatan karya ini kurang lebih persis seperti proses pembuatan karya tas slempang.

Bentuk tas ransel sendiri memiliki keunikan dengan bentuknya yang menyerupai guci. Dalam segi ornamen naga dan motif juga tidak kalah indahnnya. Dalam segi bahan terbilang kuat karena menggunakan kulit asli. Tas ini juga nyaman saat digunakan, bisa menyesuaikan postur badan karena dapat dipanjang pendekkannya tali, dan sebagainya.

7. *Cover BookI*



Gambar 101: *Cover Book I*
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Karya ini digunakan sebagai sampul buku tulis. Karya tersebut memiliki ukuran untuk kertas A5. Panjangnya 25 cm, lebarnya 17 cm, dengan ketebalan kurang lebih 3 cm.

Tahap pembuatan karya tersebut, yaitu; pertama, potong kulit sesuai pola yang sudah dibuat. Kedua, *pyrography* keseluruhan bagian yang digambar. Ketiga, pasang tempat kartu identitas terlebih dahulu menggunakan pengunci logam yang sebelumnya sudah di lem berjenis aibon. Keempat, pasang dua kantong pada bagian dalam menggunakan lem berjenis aibon juga, kemudian di jahit. Kelima, *finishing*. Terakhir, pasang bagian tepi dengan menggunakan tang.

Sama seperti penjelasan diatas. Gaya yang khas dengan ornamen yang bagus pula dapat menjadi keunggulan karya ini dibanding dengan produk yang lain. Dalam segi keergonomisan tentu produk ini kuat, dikarenakan penggunaan bahannya dari kulit asli. Aman untuk digunakan sebagai sampul buku binder. Nyaman ketika dibawa ataupun ditaruh didalam tas.

8. *Cover Book II*



Gambar 102: *Cover Book II*
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Karya ini digunakan sebagai sampul buku sket. Karya tersebut digunakan sebagai sampul buku dengan ukuran kertas A5. Produk itu

sendiri memiliki ukuran dengan panjang 25 cm dan lebar 17 cm dengan ketebalan kurang lebih 3 cm.

Tahap pembuatan karya tersebut sama seperti yang pertama, yaitu; a) potong kulit sesuai pola yang sudah dibuat. b) *pyrography* keseluruhan bagian yang digambar. c) pasang tempat kartu identitas terlebih dahulu menggunakan pengunci logam yang sebelumnya sudah di lem berjenis aibon. d) pasang dua kantong pada bagian dalam menggunakan lem berjenis aibon juga, kemudian di jahit. e) *finishing*. Terakhir, pasang bagian tepi dengan menggunakan tang.

Dalam segi keindahan dan fungsinya. Karya ini terbilang sama dengan karya *cover book* yang pertama.

9. Kopiah



Gambar 103: **Kopiah**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Karya ini merupakan produk terakhir dari Tugas Akhir Karya Seni yang saya buat, karya ini berupa kopiah dengan inovasi berbahan kulit yang mungkin belum pernah ada dipasaran. Produk ini memiliki diameter 17 cm dengan tinggi 11 cm.

Tahap pembuatan produk tersebut yaitu; pertama, pemotongan kulit sesuai pola yang sudah dibuat. Kedua, proses *pyrograph*. Ketiga, proses konstruksi atau pemasangan keseluruhan potongan. Keempat, merupakan proses penjahitan. Terakhir, adalah proses *finishing*,

Produk ini mungkin karya pertama kali yang berinovasi menggunakan bahan kulit asli sebagai bahan utamanya. Hal ini sudah dapat menjadi keindahan tersendiri dibanding produk yang lain. Tak lupa dengan hiasan motif dan ornamen naga sendiri menjadi poin plus. Dalam segi aman dan nyaman sudah tentu tidak diragukan lagi. Mungkin dalam hal keluwesan dikarenakan tidak bisanya disesuaikan seperti halnya topi, mungkin ini yang dapat dikatakan menjadi sebuah kendala.

B. Pembahasan

Dalam sub ini saya akan menjelaskan beberapa poin dari hasil produk yang saya buat dan selengkapnya akan dijelaskan dibawah ini, seperti;

1. Bahan

Bahan merupakan salah satu faktor penting dalam menilai kualitas suatu karya. Maka dari itu bahan yang saya gunakan sudah baik dalam

perspektif saya sendiri. Adapun bahan yang saya gunakan adalah sebagai berikut, yaitu;

- a) Menurut saya kulit nabati, merupakan jenis kulit samakan nabati. Kulit tersebut memiliki kualitas kulit yang kuat dan tahan lama. Selain itu dalam proses pembuatan karya dengan teknik *pyrography*, bahan tersebut sangat baik bila digunakan. Adapun alasan dari hal tersebut adalah karena kulit nabati yang saya gunakan memiliki warna yang cerah, sehingga sangat baik untuk memunculkan gradasi dari warna coklat muda, coklat tua hingga hitam. Sehingga proses *pyrography* pun dapat maksimal.



Gambar 104: **Kulit Nabati**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

- b) Aksesoris, merupakan bahan pendukung yang memiliki nilai fungsi dan artistik. Kelebihan aksesoris yang saya gunakan adalah memiliki bahan yang kuat dan tahan lama pula, sebanding dengan sifat kulit nabati. Selain itu aksesoris tersebut memiliki warna yang tidak akan berubah. Adapun dari segi artistik, aksesoris ini memiliki motif dan bentuk yang indah.



Gambar 105: **Kancing**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

2. Teknik

Teknik disini dapat diartikan sebagai suatu metode yang digunakan untuk pembuatan suatu karya. Seperti yang sudah dijelaskan diatas, teknik yang saya gunakan adalah teknik *pyrography* yang berarti menggambar dengan api. Adapun alasan penggunaan teknik tersebut adalah sebagai berikut, yaitu; a) sedikit yang menggunakan teknik *pyrography* pada produk kulit, b) teknik yang memiliki nilai artistik, keunikan, dan kesan elegan. Selain teknik *pyrography*, proses pembuatan keseluruhan karya digarap secara manual atau biasa disebut *handmade*. Kecuali proses penyesetan menggunakan mesin, karena proses ini dibilang lumayan membutuhkan waktu yang lama, juga menjaga kerapian. Sehingga pada proses pembuatan dompet panjang I dan II pada tahap penyesetan saya menggunakan alat seset mesin. Teknik *pyrography* sendiri dapat dikatakan sebagai salah satu tindakan menjaga lingkungan. Beda bila kita bandingkan dengan penggunaan cat yang terbuat dari zat bahan kimia tentu akan mengganggu lingkungan dan juga kesehatan si pengguna.

Mungkin kurangnya dari teknik ini tidak bisa memunculkan warna lain seperti halnya cat.



Gambar 106: **Hasil Pyrography**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

3. Ergonomi

Ergonomi adalah kajian tentang aturan atau norma kerja manusia demi tercapainya kesehatan, keselamatan, kenyamanan dan efisiensi yang sebaik-baiknya. Ergonomi sendiri terdiri dari tiga pilar yaitu keamanan, kenyamanan, dan keluwesan. Seperti yang sudah dijelaskan pada tahapan pembuatan desain. Berikut satu contoh dari tiap masing-masing pilar.

- a) Keamanan, merupakan jaminan tentang keamanan seseorang ketika menggunakan suatu produk. Adapaun beberapa hal yang dapat saya jelaskan adalah sebagai berikut.



Gambar 107: **Kancing Dompet**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Pada dompet pendek dan dompet panjang II terdapat kancing pengaman agar dompet tidak mudah terbuka. Kancingan dompet itu sendiri dihias begitu menarik dengan motif-motif yang juga menyesuaikan tema naga yang saya pakai. Seperti yang terlihat pada gambar diatas, terdapat motif sisik naga pada hiasan kancing dompet. Mungkin yang kurang dalam hal ini adalah karya dompet panjang I karena tidak menggunakan kancing dompet. Namun tentu bagian dalam sendiri sudah didesain sedemikian rupa agar barang yang terdapat dalam tiap kantong tidak dapat dengan mudah keluar.

- b) Kenyamanan, merupakan nyaman apabila produk tersebut digunakan. Adapun beberapa hal yang dapat saya jelaskan adalah sebagai berikut.



Gambar 108: **Kantong Dompot**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Seperti yang terlihat pada gambar diatas. Kantong pada tiap-tiap dompet memiliki kelonggaran 2-4 cm berdasarkan fungsinya masing-masing. Begitupun dengan kantong pada tas ransel, tas slempang dan tas belanja. Sangatlah nyaman dan juga tidak akan merusak barang ketika dikeluarkan dan dimasukkan. Pada *coverbook* satu dan dua sendiri juga disediakan tempat kartu identitas dan juga dua kantong besar pada masing-masing produk *coverbook*. Selain itu ukuran dan fungsinya sendiri sudah dipertimbangkan dengan baik agar tetap nyaman ketika digunakan.

- c) Keluwesan, yaitu luwes saat produk tersebut digunakan. Keluwesan tentu sangatlah mempengaruhi baik dan buruknya nilai fungsional dalam suatu produk. Maka dari itu dalam hal bentuk utuh suatu produk sendiri, saya memunculkan bentuk yang luwes atau tidak kaku pada tiap-tiap karya. Seperti yang sudah anda lihat dalam gambar hasil karya. Selain itu motif dan ornamen sendiri digambarkan dengan luwes sehingga tidak ada kesan kaku dan indah.



Gambar 109: **Hiasan Cover Book II**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

4. Bentuk

Dalam segi bentuk, ada dua karya yang menurut saya memiliki bentuk yang unik mirip guci. Namun tetap memiliki nilai artistik dan ergonomi yang sangat layak digunakan.



Gambar 110: **Tas Belanja & Tas Ransel**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

5. Keindahan



Gambar 111: **Ornamen Naga**
(Sumber: Dokumentasi Roni, Maret 2016)

Seperti yang terlihat pada gambar diatas. Tentunya dalam segi keindahan pada produk saya yang dapat ditonjolkan adalah hiasan produk yang menggunakan teknik *pyrography*. Menurut saya teknik ini sangat

indah jika digunakan pada produk berbahan kulit nabati khususnya karena dapat memunculkan warna yang klasik dan original tanpa menghilangkan karakteristik dari kulit nabati itu sendiri. Selain itu, motif dan ornamen yang dijadikan hiasan pada produk tersebut sangatlah proporsional yang berarti sangat memenuhi kriteria prinsip dari keindahan yang terdiri dari kesatuan, keseimbangan, keselarasan, kontras, dan *center of interest*.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya kulit yang berjudul “Naga Sebagai Ornamen Dalam Penciptaan Produk Kerajinan Kulit Nabati Dengan Teknik *Pyrography*” ini telah melalui beberapa tahapan sehingga proses penciptaan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan, maka dari hasil tersebut dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Karya yang telah dibuat berjumlah 9 buah, yakni berupa 3 buah dompet, 3 buah tas, 2 buah *cover book*, dan 1 buah kopiah.
2. Konsep ornamen naga dalam penghiasan pada karya telah mengalami stilasi yang diantaranya adalah 1) dompet pendek, stilasi bentuk kepala dan tangan naga, 2) dompet panjang I, stilasi bentuk utuh naga sebagai pemelihara air, 3) dompet panjang II, stilasi bentuk utuh naga sebagai pemelihara kematian, 4) tas belanja, stilasi bentuk utuh *liong* sebagai pemelihara bangsa Tionghoa, 5) tas slempang, stilasi bentuk kepala dan tangan naga, 6) tas ransel, stilasi bentuk utuh naga sebagai pemelihara kematian, 7) *cover book* I, stilasi bentuk utuh naga sebagai pemelihara api, 8) *cover book* II, stilasi bentuk utuh *liong* sebagai pemelihara bangsa Tionghoa, dan 9) kopiah, stilasi bentuk kepala dan sebagian badan naga yang keseluruhannya di gambar menggunakan teknik *pyrography*. Selain itu penggunaan teknik *pyrography* pada

produk kerajinan kulit berbahan nabati dapat memunculkan karakteristik klasik, oriental, dan mewah.

3. Proses pembuatan produk kerajinan kulit ini melalui beberapa tahapan yakni pembuatan desain yang terdiri darisket alternatif, gambar kerja, dan pola. Selanjutnya pemotongan kulit, penyesetan kulit, proses *pyrography*, pemasangan aksesoris, proses penjahitan, hingga *finishing*.

B. Saran

Semoga seluruh karya ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi para pembaca dan juga diharapkan ketika dalam berkarya selalu mengedepankan *originalitas* dan inovasi pada setiap karyanya. Selain itu juga harus ada perencanaan yang matang dalam pembuatan suatu karya seperti observasi produk, wawancara bila perlu. Kemudian dilanjutkan dengan konsep penciptaan karya, persiapan alat dan bahan, metode penciptaan, hingga proses *Finishing*. Sehingga menjadi karya yang indah, *original*, *inovatif*, dan sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUTAKA

- Asih, Endang Widuri & Titin Isna Oesman. 2011. *Usulan Perancangan Fasilitas Kerja Yang Ergonomis Guna Meningkatkan Kinerja Pekerja Industri Kecil Mozaik*. Workplace Safety And Health, 146-154.
- Aviana, Nur. Dkk. 2015. *Ilustrasi Cover Buku*. Pekalongan: SMKN 2 Pekalongan.
- Ayu, Ardianti Permata. 2013. *Nirmana Komposisi Tak Berbentuk Sebagai Dasar Kesenirupaapaan Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta*. Jurnal Ilmiah Widya, 1 (2):113-120.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Depdiknas. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. Diakses pukul 03.20, 1 Juni 2016, dari <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php>.
- Dia. (2015, 14 Desember). Karena Soekarno Kita Bangga Pakai Peci, Ini Asal Usul Peci Hitam Yang Jadi Ikon Nasional. Diakses pukul 03.20, 1 Juni 2016, dari <http://jabar.tribunnews.com/2015/12/14/karena-soekarno-kita-bangga-pakai-peci-ini-asal-usul-peci-hitam-yang-jadi-ikon-nasional?page=2>
- Ediwati, Mirna. 2007. *Motif Batik Tulis Kreasi Baru Produksi Batik Merah Manis Di Surakarta (Sebuah Tinjauan Estetika)*. Surakarta:Universitas Sebelas Maret.
- Faisal, Gun dan Dimas Wihardiyanto. 2013. *Selembayung Sebagai Identitas Kota Pekanbaru: Kajian Langgam Arsitektur Melayu*. Indonesian Journal Of Conservation, 2 (1):51-59
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Parista.
- Kanzenshuu. 2014. *Celebrating Thirty Years Of Dragonball. Db30years*

- Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda. 2007. *Memahami Seni dan Estetika*. Wacana, 9 (1):124-126
- Lee, Joe. 2011. *Pyrography: Getting Started*. Indiana Gourd Society, 1-2
- Limostin, Tea, dkk. Tt. *Perkembangan Industri Kerajinan Kulit dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Di Kelurahan Selosari Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan*. 1-16
- Marcelina, Revi dan Ken Atik Saftiyaningsih. Tt. *Eksplorasi Kulit Sapi dan Ragam Hias Dayak Dengan Teknik Laser Cutting dan Laser Engraving Untuk aksesoris Fashion*. Jurnal Tingkat sarjana Bidang Seni Rupa dan desain, (1)
- Miharja, Yogie. Tt. *Analisis Ergonomi Pada Desain Produk Jok Mobil Pengemudi Tipe Minibus*. Universitas Gunadarma, 1-15.
- Muhajirin. Tt. *Desain Produk, Pengertian dan Ruang Lingkupnya*.
- Mulyanti, Putri. 2012. *Studi Tentang Motif Batik Druju Dusun Wonorejo Kabupaten Malang*. Universitas Negeri Malang, 1-15.
- Petru, Adrian dan Aurel Lunguleasa. Tt. *The Pyrography From Solar Radiation To Laser Radiation*. Advance In Production Automation and Transportation Systems, 206-209
- Pusatkonvesi. (2015, 9 November). Mengetahui Sejarah Dan Perkembangan Tas Di Dunia Fashion. Diakses pukul 03.20, 1 Juni 2016, dari <http://www.pusatkonveksi.com/tas-sejarah.html>
- Rahman, Abdur. (2014, 23 Oktober). Sejarah Dompot “Hal-hal Yang Perlu Kamu Tau”. Diakses pukul 03.20, 1 Juni 2016, dari <http://abyssalstore.com/sejarah-dompot-hal-hal-yang-perlu-kamu-tau/>
- Rizali, Nanang. 2003. *Seni: Estetika, Logika, dan Etika*. Wacana Seni Rupa, Jurnal Seni Rupa dan Desain, 3 (6):1-7.

- Rizali, Nanang dan Waluyo. Tt. *Akulturasi Budaya Jawa dan Tionghoa Dalam Motif Batik Tulis Lasem Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa*. Universitas Sebelas Maret, 239-248.
- Sachari, Agus dan Yan Yan Sunarya. 2001. *Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: ITB Bandung.
- Salihin, Ansar. Tt. *Motif Emun Berangkat Dalam Penciptaan Seni Kriya Nilai Tradisi dan Ekspresi*. Institut Seni Indonesia Padangpanjang, 1-16.
- Supriyadi, Bambang. 2008. *Kajian Ornamen Pada Masjid Bersejarah Kawasan Pantura Jawa Tengah*. Enclosure, 7 (2):106-121
- Timun. (2013, 23 Mei). 5 Misteri Legenda China. Diakses pukul 16.10, 15 Maret 2016, dari <http://old.uniknya.com/2013/05/23/5-misteri-legenda-naga-di-china/>
- Tionghoa. (Tt). Diakses pukul 00.46, 14 Mei 2016, dari <http://www.tionghoa.info/wp-content/uploads/2012/08/naga.jpg>
- Utomo, Agus Mulyadi. Tt. *Kesepahaman Kriya Dengan Ergonomi*.
- Wang, Dong. 2010. *Image Based Simulation For Pyrography Style Painting*. International Journal Of Digital Content Technology and Its Applications, 4 (1):106-111.
- Wardaningsih, Ika. 2010. *Pengaruh Sikap Kerja Duduk Pada Kursi Kerja Yang Tidak Ergonomis Terhadap Keluhan Otot-otot Skeletal Bagi Pekerja Wanita Bagian Mesin Cucuk Di PT Iskandar Indah Printing Textile Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Wikipedia. (2015, 18 Desember). Naga. Diakses pukul 16.01, 15 Maret 2016, dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Naga>
- Yanti, Lince Chrismi dan Azmi. Tt. *Identifikasi Ragam Hias Melayu Pada Pameran Hasil Kerajinan Cenderamata Di Arena Pekan Raya Sumatera Utara Yang Ke-41*. 1-14

LAMPIRAN

Acuan Harga Bahan Perjenis

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1.	Kulit Nabati	1 lembar	Rp. 600.000,-
2.	Benang <i>Poliester Wax</i>	1 buah	Rp. 60.000,-
3.	Kertas Karbon	1 bungkus	Rp. 6.000,-
4.	<i>CMC</i>	1 ons	Rp. 14.000,-
5.	Kancing Bermotif	1 buah	Rp. 25.000,-
6.	Kancing	1 lusin	Rp. 6.000,-
7.	Aksessoris	1 buah	Rp. 18.000,-
8.	Aksessoris <i>Cover Book</i>	1 gros	Rp. 20.000,-
9.	Lem	1 buah	Rp. 10.000,-
10.	Resleting	1 paket	Rp. 15.000,-

Kalkulasi Biaya Perkarya

A. Dompok Pendek

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1.	Kulit Nabati	1/3 lembar	Rp. 200.000,-
2.	Kertas Karbon	1 lembar	Rp. 1.500,-
3.	Kancing	2 buah	Rp. 1.000,-
4.	Lain-lain (benang, lem, dan CMC)		Rp. 5.000,-
			Rp. 207.500,-
5.	Tenaga Kerja		Rp. 50.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 257.500,-
6.	Margin Keuntungan	20 %	Rp. 51.500,-
Harga Pokok Penjualan			Rp. 309.000,-

B. Dompot Panjang I

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1.	Kulit Nabati	1/2 lembar	Rp. 300.000,-
2.	Kertas Karbon	1 lembar	Rp. 1.500,-
3.	Lain-lain (benang, lem, dan <i>CMC</i>)		Rp. 7.500,-
			Rp. 309.000,-
4.	Tenaga Kerja		Rp. 50.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 359.000,-
5.	Margin Keuntungan	20 %	Rp. 71.800,-
Harga Pokok Penjualan			Rp. 403.800,-

C. Dompot Panjang II

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1.	Kulit Nabati	1/2 lembar	Rp. 300.000,-
2.	Kertas Karbon	1 lembar	Rp. 1.500,-
3.	Kancing	1 buah	Rp. 500,-
4.	Lain-lain (benang, lem, dan CMC)		Rp. 7.500,-
			Rp. 309.500,-
5.	Tenaga Kerja		Rp. 50.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 359.500,-
6.	Margin Keuntungan	20 %	Rp. 71.900,-
Harga Pokok Penjualan			Rp. 431.400,-

D. Tas Belanja

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1.	Kulit Nabati	1/2 lembar	Rp. 300.000,-
2.	Kertas Karbon	1 lembar	Rp. 1.500,-
3.	Resleting	1 paket	Rp. 15.000,-
4.	Lain-lain (benang, lem, dan <i>CMC</i>)		Rp. 10.000,-
			Rp. 326.500,-
5.	Tenaga Kerja		Rp. 50.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 426.500,-
6.	Margin Keuntungan	20 %	Rp. 85.300,-
Harga Pokok Penjualan			Rp. 511.800,-

E. Tas Sempang

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1.	Kulit Nabati	1 lembar	Rp. 600.000,-
2.	Kertas Karbon	1 lembar	Rp. 1.500,-
3.	Kancing Bermotif	2 buah	Rp. 50.000,-
4.	Aksesoris	2 buah	Rp. 36.000,-
5.	Lain-lain (benang, lem, dan CMC)		Rp. 15.000,-
			Rp. 702.500,-
6.	Tenaga Kerja		Rp. 100.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 802.500,-
7.	Margin Keuntungan	20 %	Rp. 160.500,-
Harga Pokok Penjualan			Rp. 963.000,-

F. Tas Ransel

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1.	Kulit Nabati	1 lembar	Rp. 600.000,-
2.	Kertas Karbon	1 lembar	Rp. 1.500,-
3.	Kancing Bermotif	1 buah	Rp. 25.000,-
4.	Aksesoris	4 buah	Rp. 72.000,-
5.	Lain-lain (benang, lem, dan <i>CMC</i>)		Rp. 15.000,-
			Rp. 714.000,-
6.	Tenaga Kerja		Rp. 100.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 814.000,-
7.	Margin Keuntungan	20 %	Rp. 162.800,-
Harga Pokok Penjualan			Rp. 976.800,-

G. Cover Book I

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1.	Kulit Nabati	1/2 lembar	Rp. 300.000,-
2.	Kertas Karbon	1 lembar	Rp. 1.500,-
3.	Lain-lain (benang, lem, CMC, dll)		Rp. 15.000,-
			Rp. 316.500,-
4.	Tenaga Kerja		Rp. 50.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 366.500,-
5.	Margin Keuntungan	20 %	Rp. 73.300,-
Harga Pokok Penjualan			Rp. 439.800,-

H. Cover Book II

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1.	Kulit Nabati	1/2 lembar	Rp. 300.000,-
2.	Kertas Karbon	1 lembar	Rp. 1.500,-
3.	Lain-lain (benang, lem, CMC, dll)		Rp. 15.000,-
			Rp. 316.500,-
4.	Tenaga Kerja		Rp. 50.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 366.500,-
5.	Margin Keuntungan	20 %	Rp. 73.300,-
Harga Pokok Penjualan			Rp. 439.800,-

I. Kopiah

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1.	Kulit Nabati	1/3 lembar	Rp. 200.000,-
2.	Kertas Karbon	1 lembar	Rp. 1.500,-
3.	Lain-lain (benang, lem, dan <i>CMC</i>)		Rp. 10.000,-
			Rp. 211.500,-
4.	Tenaga Kerja		Rp. 50.000,-
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 261.500,-
5.	Margin Keuntungan	20 %	Rp. 52.300,-
Harga Pokok Penjualan			Rp. 313.800,-