

**MOTIF GEOMETRIS SEBAGAI ELEMEN HIAS
PADA TAS WAIST BAG**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Kriya Seni
Jurusan Kriya



OLEH

FAISAL AQIB

NIM. 14147124

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2020

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

MOTIF GEOMETRIS SEBAGAI ELEMEN HIAS
PADA TAS *WAIST BAG*

Oleh
FAISAL AQIB
NIM. 14147124

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 28 Januari 2020

Tim Penguji

Ketua Penguji : Sutriyanto, S.Sn., M.A
Penguji bidang : Sri Marwati, S.Sn., M.Sn
Penguji/Pembimbing : Prima Yustana, S.Sn., M.A

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta.

Surakarta, 28 Januari 2020
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faisal Aqib

NIM : 14147124

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

MOTIF GEOMETRIS SEBAGAI ELEMEN HIAS PADA TAS *WAIST BAG*

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 28 Januari 2020

Yang menyatakan,

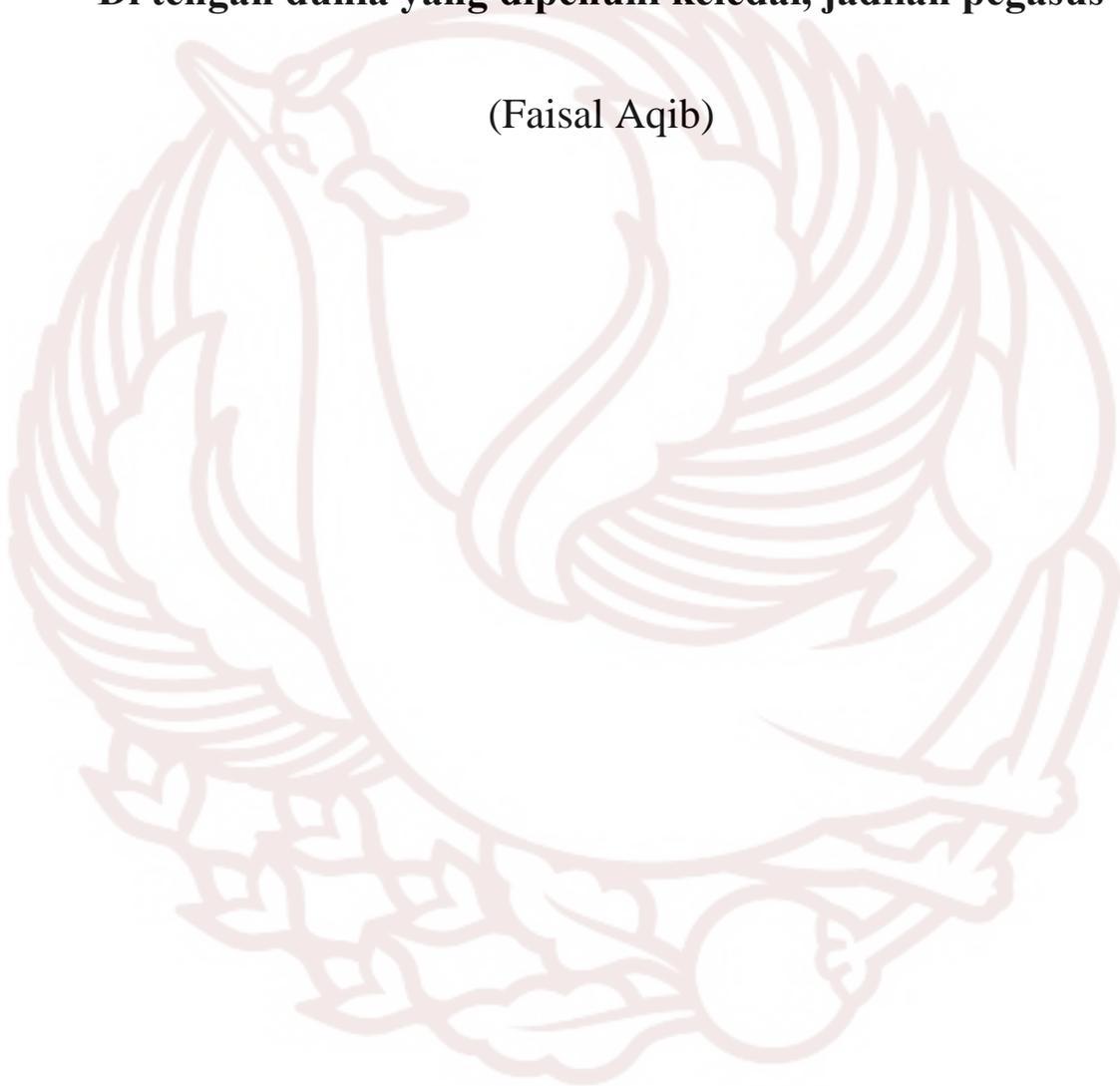
Faisal Aqib

NIM. 14147124

MOTTO

“Di tengah dunia yang dipenuhi keledai, jadilah pegasus”

(Faisal Aqib)



ABSTRAK

FAISAL AQIB: 14147124. “MOTIF GEOMETRIS SEBAGAI ELEMEN HIAS PADA TAS WAIST BAG” Deskripsi Karya. Program Studi S-1 Kriya Seni, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penciptaan karya tugas akhir dengan judul Motif Geometris Sebagai Elemen Hias Pada Tas *Waist Bag* bertujuan untuk mendeskripsikan segala hal yang terkait dengan penciptaan karya tugas akhir ini. Motif geometris merupakan ornamen yang elemen-elemen pembentuknya bersumber dari ilmu ukur. Motif geometris banyak memanfaatkan unsur titik, garis dan bidang sebagai bentuk dasarnya. Berkembangnya motif geometris mulai dari titik, garis maupun bidang yang disusun secara berulang-ulang sehingga menjadi sebuah motif geometris yang sederhana sampai yang rumit. Bentuk ornamen pada karya ini merupakan hasil eksplorasi dari motif geometris yang dijadikan sebagai elemen hias pada karya tas *waist bag*. Ketertarikan terhadap motif geometris dalam penerapannya mampu menggugah perasaan penulis untuk bereksplorasi. Beragam keunikan dalam penerapannya membuat pecinta seni mampu mengapresiasinya.

Bahan utama yang digunakan dalam penciptaan karya ini terdiri dari kulit dan kain, bahan kulit menggunakan kulit *pull up* dan *nubuck*, sedangkan bahan kain menggunakan kain cordura. Dalam perwujudannya, karya ini menggunakan teknik *laser engraving* dan teknik jahit mesin. Pendekatan penciptaan pada karya ini mengacu pada teori estetika Monroe Beardsley dalam *Problems in the philosophy of criticism* yang mengurai karya dengan tiga prinsip dasar yaitu kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), kesungguhan (*intensity*). Metode penciptaan yang diterapkan dalam proses penciptaan karya menggunakan metode tiga tahap enam langkah yang dirumuskan oleh SP.Gustami dalam bukunya “Butir-Butir Mutiara Estetika Timur” yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Hasil karya yang diciptakan berupa tas *waist bag* dengan penerapan motif geometris sebagai elemen hias. Penciptaan karya ini menghasilkan 6 karya dengan judul 1. *Take a Journey* 2. Halimun 3. Belantara 4. Merekah 5. *Mountain Harmony* 6. Trilogi. Penciptaan karya ini, diharapkan mampu memberi kontribusi dalam perkembangan penciptaan karya kriya yang kreatif dan inovatif.

Kata Kunci : Motif Geometris, Elemen Hias, *Waist Bag*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga diberikan jalan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya dengan judul “Motif Geometris Sebagai Elemen Hias Pada Tas *Waist Bag*”. Penyusunan laporan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S-1 Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Selama proses pengerjaan karya sampai dengan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Drs Guntur, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Sutriyanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Rahayu Adi Prabowo, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Prima Yustana, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberi arahan, masukan dan semangat dalam proses pengerjaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

6. Seluruh Staff pengajar Jurusan Kriya, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama masa studi.
7. Ayah dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah memberi dukungan moral dan material. Terima kasih atas doa dan dukungan yang selalu diberikan.
8. Mas Nasto dan Bu Yanni (Salawase), Mas Imam, Arian, Lutfi, Pratama, Bagus, dan Zahrul yang telah banyak membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
9. Segenap tim pendukung Bagus, Galih, Hilmi, Jepit, Abas, Iput, Sidiq, Naya, Intan, Ilham AP, Wahyu TM, Kuncoro, Dwi Laila Sari, Fitria Dewi Arista.
10. Teman-teman Kriya Seni angkatan 2014 dan 2015, ISI FC, MASSENCA, Kost Gentho, serta teman-teman KRISO yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas persahabatan kalian.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat menerima adanya masukan, saran, dan kritik yang membangun demi kesempurnaannya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surakarta, 28 Januari 2020

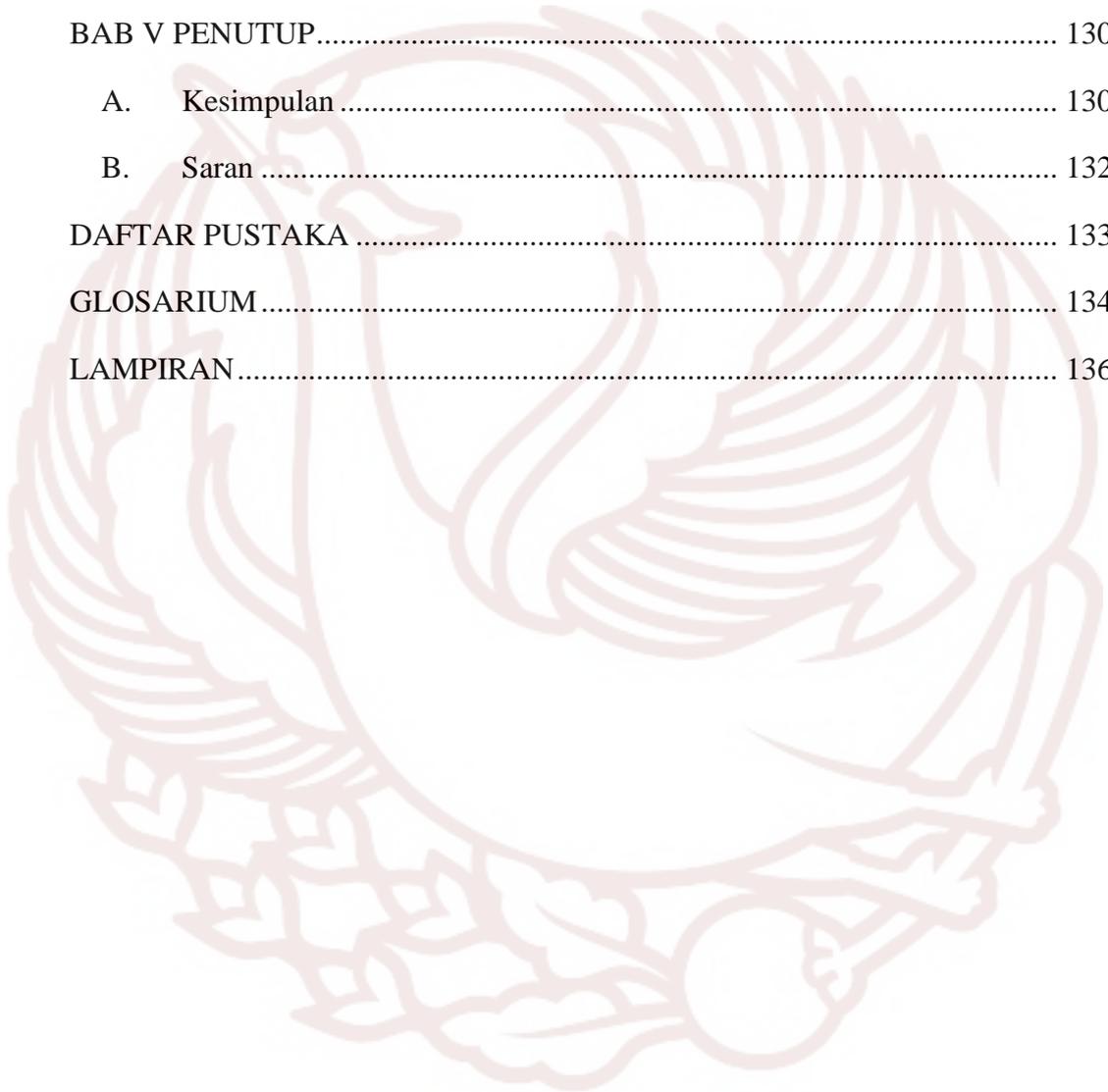
Faisal Aqib

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN DAN TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide/Gagasan Penciptaan	4
C. Batasan Penciptaan	5
1. Ide/Gagasan.....	5
2. Batasan Material.....	6
3. Batasan Teknik.....	6
4. Sasaran	6
D. Tujuan Penciptaan.....	7
E. Manfaat Penciptaan.....	7
F. Tinjauan Sumber Penciptaan	7
G. Originalitas Penciptaan	10
H. Pendekatan Penciptaan.....	11
I. Metode Penciptaan.....	12

J.	Sistematika Penulisan	15
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN		16
A.	Pengertian Tema	16
B.	Ruang Lingkup Tema	17
1.	Ornamen Motif Geometris	17
2.	Tas <i>Waist Bag</i>	24
C.	Tinjauan Visual Penciptaan	30
BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA.....		34
A.	Eksplorasi Penciptaan	34
1.	Eksplorasi Konsep.....	34
2.	Eksplorasi Material	35
3.	Eksplorasi Teknik.....	41
B.	Perancangan Penciptaan.....	42
1.	Sketsa Alternatif.....	43
2.	Sketsa Terpilih.....	52
3.	Gambar Kerja	55
C.	Proses Perwujudan Karya	74
1.	Penyediaan Bahan	74
2.	Penyediaan Alat.....	84
3.	Proses Pengerjaan Karya.....	89
D.	Kalkulasi Biaya.....	103
BAB IV ULASAN KARYA.....		110
A.	Ulasan Karya.....	110
1.	Karya 1 “ <i>Take a Journey</i> ”	112
2.	Karya 2 “ <i>Halimun</i> ”	115

3.	Karya 3 “Belantara”	118
4.	Karya 4 “Merekah”	121
5.	Karya 5 “ <i>Mountain Harmony</i> ”	124
6.	Karya 6 “Trilogi”	127
BAB V PENUTUP.....		130
A.	Kesimpulan	130
B.	Saran	132
DAFTAR PUSTAKA		133
GLOSARIUM.....		134
LAMPIRAN.....		136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Tas anyaman Suku Dayak Kalimantan Timur	22
Gambar 02. Ornamen Toraja.....	23
Gambar 03. Tas punggung/ransel salah satu koleksi Zahrul Azhar.....	25
Gambar 04. Tas punggung/ransel	25
Gambar 05. Tas slempang salah satu koleksi Nanda P.U.....	26
Gambar 06. Tas jinjing koleksi salah satu koleksi Ahmad Zaki.....	26
Gambar 07. <i>Hand bag</i> salah satu koleksi Pongki	27
Gambar 08. Tas pinggang salah satu koleksi Asifudin Hilmi.....	28
Gambar 09. Pemakaian <i>waist bag</i> pada pinggang	29
Gambar 10. Pemakaian <i>waist bag</i> sebagai tas slempang	29
Gambar 11. Motif geometris pada kain tenun koleksi Omah Petruk.....	30
Gambar 12. Motif geometris pada kain tenun Troso	31
Gambar 13. Motif geometris pada kain tenun Troso	31
Gambar 14. Hasil <i>laser engraving</i> pada bahan kulit di sebuah tas koleksi.....	32
Gambar 15. Tas <i>waist bag</i> salah satu koleksi Faisal Aqib.....	33
Gambar 16. Tas <i>waist bag</i> salah satu koleksi Lutfi Arif Abidin.....	33
Gambar 17. Kulit nabati	36
Gambar 18. Kulit krom	37
Gambar 19. Kulit <i>crazy horse</i>	37
Gambar 20. Kulit suede.....	38
Gambar 21. Kulit <i>pull up</i>	39
Gambar 22. Kulit <i>Nubuck</i>	40
Gambar 23. Sketsa alternatif 1	43
Gambar 24. Sketsa alternatif 2	44
Gambar 25. Sketsa alternatif 3	44
Gambar 26. Sketsa alternatif 4	45
Gambar 27. Sketsa alternatif 5	45
Gambar 28. Sketsa alternatif 6	46
Gambar 29. Sketsa alternatif 7	46

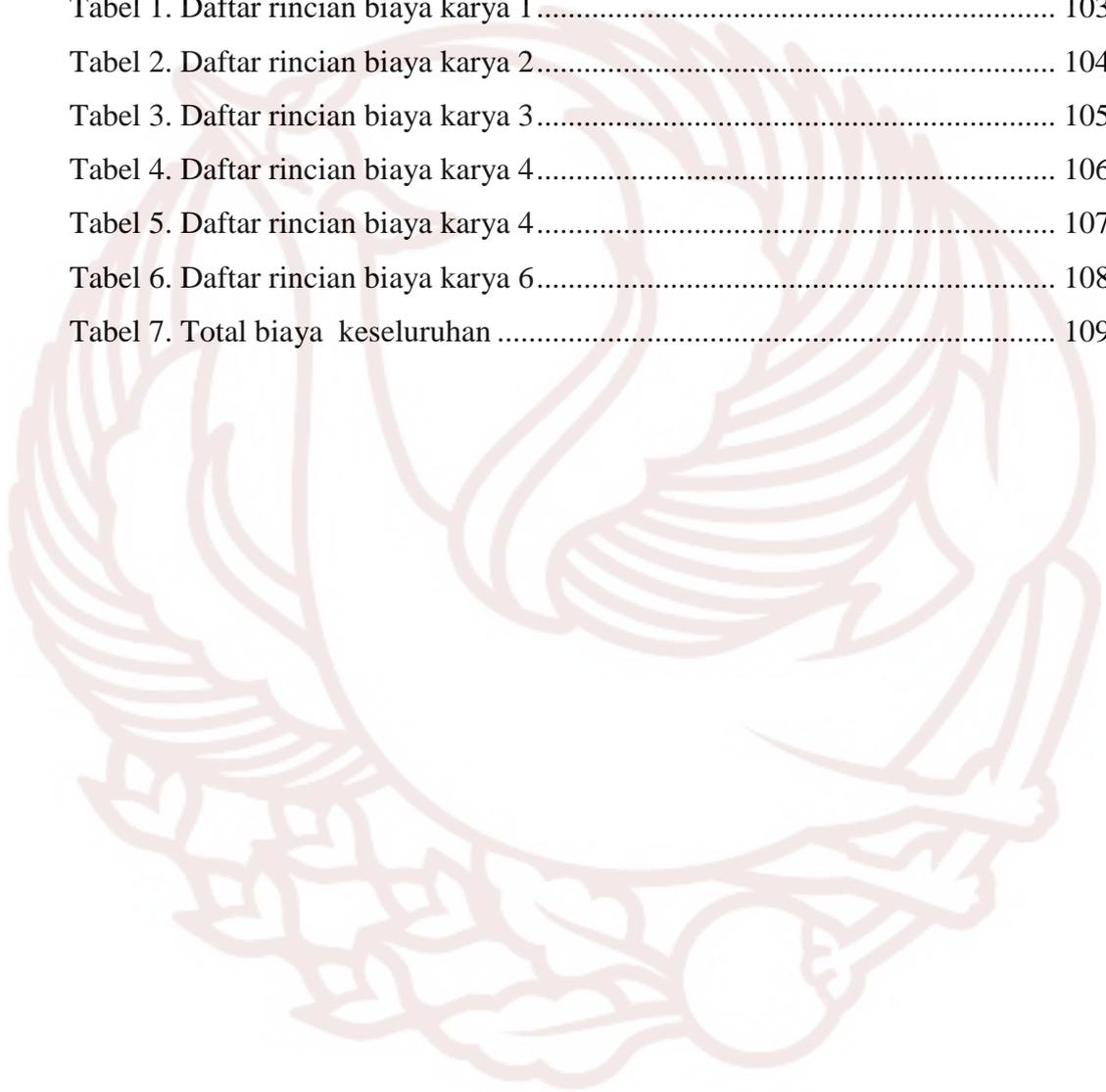
Gambar 30. Sketsa alternatif 8	47
Gambar 31. Sketsa alternatif 9	47
Gambar 32. Sketsa alternatif 10	48
Gambar 33. Sketsa alternatif 11	48
Gambar 34. Sketsa alternatif 12	49
Gambar 35. Sketsa alternatif 13	49
Gambar 36. Sketsa alternatif 14	50
Gambar 37. Sketsa alternatif 15	50
Gambar 38. Sketsa alternatif 16	51
Gambar 39. Sketsa alternatif 17	51
Gambar 40. Sketsa alternatif 18	52
Gambar 41. Sketsa terpilih Karya 1	52
Gambar 42. Sketsa terpilih Karya 2	53
Gambar 43. Sketsa terpilih Karya 3	53
Gambar 44. Sketsa terpilih Karya 4	54
Gambar 45. Sketsa terpilih Karya 5	54
Gambar 46. Sketsa terpilih Karya 6	55
Gambar 47. Kulit <i>pull up</i>	75
Gambar 48. Kulit <i>nubuck</i>	75
Gambar 49. Kain cordura	76
Gambar 50. Tali webbing	76
Gambar 51. Kunci sodok	77
Gambar 52. Ring jalan	77
Gambar 53. Resleting dan kepala resleting	78
Gambar 54. Resleting dan kepala resleting berbahan logam	78
Gambar 55. Bisban atau pelipit	79
Gambar 56. Kain furing	79
Gambar 57. Kain beludru warna coklat	80
Gambar 58. Busa furing	80
Gambar 59. Busa <i>polyfoam</i>	81
Gambar 60. Busa <i>merimesh</i>	81

Gambar 61. Jaring	82
Gambar 62. Benang jahit dengan berbagai warna	82
Gambar 63. Cat pinggiran kulit.....	83
Gambar 64. Lem kuning	83
Gambar 65. Kertas karton duplex	84
Gambar 66. Mesin jahit koleksi Imam.....	85
Gambar 67. Laptop.....	85
Gambar 68. Mesin laser koleksi Modern	86
Gambar 69. Mesin seset kulit koleksi Salawase	86
Gambar 70. Pisau seset	87
Gambar 71. Gunting dan <i>cutter</i>	87
Gambar 72. Penggaris besi.....	88
Gambar 73. Metlin	88
Gambar 74. Proses membuat pola.....	89
Gambar 75. Proses memotong pola	90
Gambar 76. Hasil pola karya 1 dan 2	90
Gambar 77. Proses memindahkan pola pada kulit.....	91
Gambar 78. Proses menandai kulit sebelum dipotong	91
Gambar 79. Proses memotong kulit.....	92
Gambar 80. Proses membuat gambar pada kertas	92
Gambar 81. Proses membuat gambar <i>vector</i>	93
Gambar 82. Proses <i>laser engraving</i> pada kulit	93
Gambar 83. Hasil <i>laser engraving</i>	94
Gambar 84. Proses menipiskan kulit menggunakan mesin seset.....	94
Gambar 85. Proses menipiskan kulit menggunakan pisau seset	95
Gambar 86. Proses memindahkan pola pada kain cordura	96
Gambar 87. Proses memindahkan pola pada kain furing.....	96
Gambar 88. Proses menjahit saku bagian depan.....	97
Gambar 89. Proses menjahit resleting saku bagian depan	97
Gambar 90. Proses menjahit lapisan kain badan tas	98
Gambar 91. Proses menjahit bagian bawah saku depan	98

Gambar 92. Proses menjahit resleting utama.....	99
Gambar 93. Proses menjahit resleting pada jaring bagian dalam tas.....	99
Gambar 94. Proses menjahit jaring dan bagian belakang tas.....	100
Gambar 95. Bagian belakang tas setelah dijahit	100
Gambar 96. Proses menjahit bagian tali.....	101
Gambar 97. Proses menjahit bagian tali dengan bagian belakang tas.....	101
Gambar 98. Proses menutup jahitan menggunakan bisban.....	102
Gambar 99. Proses menjahit untuk menggabungkan bagian depan dan belakang tas	102
Gambar 100. Hasil karya 1.....	112
Gambar 101. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas <i>waist bag</i>	114
Gambar 102. Hasil karya 2.....	115
Gambar 103. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas <i>waist bag</i>	117
Gambar 104. Hasil karya 3.....	118
Gambar 105. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas <i>waist bag</i>	120
Gambar 106. Hasil karya 4.....	121
Gambar 107. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas <i>waist bag</i>	123
Gambar 108. Hasil karya 5.....	124
Gambar 109. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas <i>waist bag</i>	126
Gambar 110. Hasil karya 6.....	127
Gambar 111. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas <i>waist bag</i>	129
Gambar 112. Karya tas <i>waist bag</i> saat dipakai	136
Gambar 113. Karya tas <i>waist bag</i> saat dipakai	136
Gambar 114. Karya tas <i>waist bag</i> saat dipakai	137
Gambar 115. Karya tas <i>waist bag</i> saat dipakai	137
Gambar 116. Karya tas <i>waist bag</i> saat dipakai	138
Gambar 117. Karya tas <i>waist bag</i> saat dipakai	138

DAFTAR BAGAN DAN TABEL

Bagan 1. Skema metode penciptaan.....	14
Tabel 1. Daftar rincian biaya karya 1	103
Tabel 2. Daftar rincian biaya karya 2.....	104
Tabel 3. Daftar rincian biaya karya 3.....	105
Tabel 4. Daftar rincian biaya karya 4.....	106
Tabel 5. Daftar rincian biaya karya 4.....	107
Tabel 6. Daftar rincian biaya karya 6.....	108
Tabel 7. Total biaya keseluruhan	109



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni kriya berkembang sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Seni kriya hadir dan tumbuh di kalangan masyarakat sebagai sarana pemenuh kebutuhan hidup, baik kebutuhan jasmani maupun kebutuhan rohani. Kehadirannya sangat diperlukan untuk mendukung aktivitas manusia dalam menunjang kehidupannya sehari-hari. Mulai dari kebutuhan rumah tangga, kegiatan kesenian, maupun sarana penunjang kehidupan lainnya.

Perkembangan sosial budaya yang sangat pesat saat ini berpengaruh terhadap perilaku maupun selera masyarakat atas kebutuhan kebendaan.¹ Seni kriya merupakan suatu karya cipta manusia yang didasari rasa estetis sesuai apa yang diinginkan oleh manusia itu sendiri. Menurut Soegeng Toekio, Pengertian kriya secara khusus merupakan pekerjaan yang bertautan dengan keterampilan tangan bersifat keutasan (utas = tukang, juru, ahli) dalam menghasilkan adikarya yang meguna (fungsional).² Sampai saat ini seni kriya masih tumbuh dan berkembang di seluruh pelosok nusantara. Seni kriya terdiri dari beberapa jenis sesuai dengan bahan yang digunakan, di antaranya adalah kriya kayu, kriya logam, kriya keramik, kriya tekstil, dan kriya kulit.

¹ Soegeng Toekio M, *Tinjauan Kosakarya Kria Indonesia* (Surakarta:STSI Press, 2003), hlm. 60

² Soegeng Toekio M, 2003, hlm. 11

Salah satu cabang seni kriya adalah kriya kulit. Kriya kulit merupakan produk kerajinan yang menggunakan kulit hewan sebagai bahan bakunya. Kulit yang biasa digunakan adalah kulit sapi, kerbau, dan kambing, namun tidak menutup kemungkinan berasal dari kulit hewan yang lain, seperti ular dan buaya. Pada proses pembuatannya, kulit tersebut mengalami pengolahan yang panjang mulai dari pemisahan kulit dengan hewan, pembersihan dari sisa daging dan lemak, pencucian, perendaman menggunakan bahan pengawet, pewarnaan, pengeringan, dan penghalusan.

Aktivitas kekriyaan pada dasarnya adalah kegiatan untuk menghasilkan sebuah produk, karya seni, maupun barang pemenuh kebutuhan sehari-hari. Karya kriya yang selain berorientasi pada fungsi praktis juga dibuat dengan pendekatan estetis yang tinggi dengan menerapkan elemen-elemen hias. Sebagai contoh yaitu penerapan ornamen pada karya kriya.

Ornamen merupakan seni hias yang erat kaitannya dengan produk kriya. Ornamen merupakan salah satu unsur seni rupa yang selayaknya mendapat perhatian dari masyarakat. Hal ini terkait dengan kelestarian, perkembangan, serta kebutuhan dalam menggunakan unsur-unsur hias untuk memperindah barang-barang kegunaan. Kata ornamen berasal dari bahasa latin *ornare*, yang berarti menghias. Dalam istilah lain ornamen juga disebut sebagai seni hias, atau seni dekoratif. Sebagai produk seni, ornamen merupakan ekspresi keindahan yang diaplikasikan dalam berbagai obyek buatan manusia.³ Ornamen dibuat untuk tujuan sebagai hiasan pada suatu benda atau produk. Penambahan ornamen pada

³ Guntur, *Ornamen Sebuah Pengantar*, (Surakarta: P2AI dan STSI PRESS, 2004), hlm.1

sebuah produk diharapkan penampilannya akan lebih menarik, dalam arti estetis, dan menjadi lebih bernilai.⁴

Ornamen memiliki berbagai jenis motif, salah satunya adalah motif geometris. Motif geometris merupakan motif tertua dalam ornamen karena sudah dikenal sejak zaman prasejarah.⁵ Motif geometris merupakan ragam hias yang menggunakan unsur geometris dengan garis dan bidang sebagai bentuk dasar, seperti lingkaran, segitiga, segi empat, persegi, persegi panjang, layang-layang, belah ketupat dan bidang lainnya. Sedangkan unsur garis terdiri dari garis lurus, lengkung, zig-zag, spiral, dan lainnya. Dalam pembuatan ornamen ini penulis memilih bidang segi empat untuk diolah dan dijadikan sebagai motif utama yang dipadukan dengan unsur geometris lainnya. Segi empat merupakan bentuk yang umum digunakan karena memberikan kesan stabil, teguh, rasional, dan kejujuran. Sebagai ragam hias, motif geometris memiliki sifat yang luwes, dengan pengertian bahwa motif ini dapat diterapkan pada berbagai benda.⁶ Benda-benda tersebut meliputi peralatan rumah tangga ataupun benda pakai lainnya. Dalam hal ini penulis memilih tas sebagai karya fungsional yang dibuat untuk tugas akhir karya.

Tas awalnya hanya berfungsi untuk membawa barang, namun sekarang bertambah fungsi untuk memperindah penampilan dan sebagai keperluan *fashion*. Hal ini membuat pola pikir dan perilaku sosial masyarakat berubah, dari yang semula hanya melihat tas sebagai alat bantu untuk membawa barang, menjadi

⁴ Aryo Sunaryo, *Ornamen Nusantara*, (Semarang: Dahara Prize, 2009), hlm. 3

⁵ Aryo Sunaryo, 2009, hlm. 19

⁶ Soengeng Toekio M. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, (Bandung: ANGKASA, 1987), hlm. 63

sebuah bagian dari *fashion* yang dapat memperindah dan mengangkat derajat pemakainya. Saat ini banyak kita jumpai jenis dan model tas yang bervariasi, mulai dari tas ransel, tas jinjing, tas slempang, dan tas *waist bag*. *Waist bag* adalah salah satu jenis tas yang biasanya dikenakan di sekitar pinggang dan pinggul. Namun kini banyak yang menggunakannya dengan diselempangkan di bahu.

Berdasarkan uraian di atas dan melalui proses analisis serta perenungan, akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan motif geometris sebagai elemen hias pada tas *waist bag*. Dipilihnya motif geometris sebagai elemen hias pada tas *waist bag* karena motif ini memiliki sifat yang luwes, fleksibel dan terdapat unsur dasar dalam seni rupa seperti garis dan bidang. Penciptaan karya ini sebagai langkah awal untuk menuju industri kreatif.

B. Ide/Gagasan Penciptaan

Ide atau gagasan penciptaan adalah rumusan masalah-masalah pokok yang perlu dipecahkan dalam penciptaan sebuah karya. Gagasan penciptaan dalam karya motif geometris sebagai elemen hias pada tas *waist bag* dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat desain motif geometris yang digunakan sebagai elemen hias pada tas *waist bag*.
2. Bagaimana mewujudkan karya tas *waist bag* yang menggunakan elemen hias motif geometris.

C. Batasan Penciptaan

Batasan penciptaan bertujuan agar lebih fokus dan tidak melebarnya suatu permasalahan dalam proses penciptaan karya. Batasan penciptaan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Ide/Gagasan

Ornamen dapat diartikan sebagai hiasan berupa pola berulang yang dibuat pada suatu karya seni. Ornamen memiliki berbagai jenis motif, salah satunya adalah motif geometris. Motif geometris merupakan motif yang menggunakan unsur garis dan bidang sebagai bentuk dasarnya. Bentuk ornamen pada karya tas *waist bag* merupakan hasil eksplorasi dari motif geometris. Dalam pembuatan ornamen ini penulis memilih bidang segi empat untuk diolah dan dijadikan sebagai motif utama yang dipadukan dengan unsur geometris lainnya. Segi empat merupakan bentuk yang umum digunakan karena memberikan kesan stabil, teguh, rasional, dan kejujuran.

Karya yang dibuat berupa tas *waist bag*. Tas ini memiliki ukuran yang lebih kecil dari tas ransel. Karena ukurannya yang tidak terlalu besar, tas ini sangat cocok digunakan jika hanya perlu membawa dompet, dan *gadget* saat bepergian. Tas ini juga terkesan lebih santai dan praktis. Penjelasan di atas menjadi sumber inspirasi penulis untuk menjadikan motif geometris sebagai elemen hias pada tas *waist bag*.

2. Batasan Material

Ruang lingkup bahan untuk penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan material kulit dan kain sebagai bahan untuk pembuatan karya tas *waist bag*. Bahan kulit yang digunakan di antaranya adalah kulit jenis *pull up* dan *nubuck*. Sedangkan untuk bahan kain menggunakan kain cordura.

3. Batasan Teknik

Proses mewujudkan ide gagasan menjadi bentuk visual perlu adanya dukungan teknik dan ketelitian dalam bekerja untuk menghasilkan karya yang bernilai. Teknik yang baik sesuai dengan karakter dari bahan tersebut dapat memudahkan dalam proses perwujudan suatu karya. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya tas *waist bag* adalah teknik jahit dengan menggunakan mesin jahit. Untuk pembuatan motif pada karya ini menggunakan Teknik *laser engraving*. *Laser engraving* atau biasa dikenal dengan laser grafir adalah teknik mengikis sebagian permukaan material dengan pola tertentu. Atau lebih tepatnya adalah aktivitas sinar laser yang digunakan untuk mengikis permukaan material, sehingga pola atau gambar dapat tampak pada permukaan material tersebut. Teknik tersebut dipilih karena lebih cepat dan presisi.

4. Sasaran

Sasaran dalam penciptaan karya tugas akhir yang berupa tas *waist bag* adalah kalangan remaja dan orang dewasa. Karya tas *waist bag* ini dibuat agar dapat menyesuaikan dengan penggunaanya baik itu pria maupun wanita.

D. Tujuan Penciptaan

1. Menghasilkan desain motif geometris yang digunakan sebagai elemen hias pada tas *waist bag*.
2. Mewujudkan karya tas *waist bag* dengan elemen hias motif geometris.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis, menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan dalam berproses menciptakan karya seni di kalangan akademik.
2. Bagi ilmu pengetahuan, menjadi bahan kajian dan pengembangan lebih lanjut penciptaan karya-karya kriya yang berkaitan dengan motif geometris.
3. Bagi masyarakat, menjadi acuan agar lebih kreatif, dan profesional. Sehingga karya yang dihasilkan mampu memberikan pembelajaran ilmu dan pengetahuan pada masyarakat.

F. Tinjauan Sumber Penciptaan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini menggunakan tinjauan pustaka berupa buku, jurnal ilmiah, dan sebagainya yang membantu penulis untuk menuangkan ide atau gagasan dalam penciptaan karya tas *waist bag*. Pada penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat dilaporkan tentang kepustakaan yang telah didapatkan sebagai berikut :

Arya Widya Nugraha dalam bukunya, *Belajar Membuat Kerajinan Tangan Dari Kulit* diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2018.

Buku ini membahas tentang bagaimana membuat kerajinan tangan dari bahan kulit, serta pengetahuan material, alat dan teknik yang digunakan dalam pembuatan kerajinan tangan dari kulit. Buku ini membantu penulis dalam hal pengetahuan alat dan bahan.

Aryo Sunaryo dalam bukunya, *Ornamen Nusantara* diterbitkan oleh Dahara Press, Semarang, 2009. Buku ini membahas tentang ragam hias ornamen nusantara, yang terklasifikasi dalam motif hias geometris, manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, makhluk imajinatif, abstrak, benda alam dan pemandangan, dan kaligrafi. Buku ini menambah pengetahuan tentang ornamen dan motif geometris

Guntur dalam bukunya, *Ornamen Sebuah Pengantar* diterbitkan oleh P2AI dan STSI Press, Surakarta, 2004. Buku ini membahas tentang ruang lingkup ornamen, jenis dan sifat ornamen, fungsi ornamen, gaya dalam ornamen, sumber ide dan elemen pembentuk ornamen, gramatika dan struktur ornamen. Buku ini membantu penulis dalam mengulas tentang ornamen dan motif geometris

Laporan Tugas Akhir Karya “Sarang Lebah Madu Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Tas Casual Wanita” oleh Arfiati Nurul Komariah, FSRD ISI Surakarta tahun 2017. Laporan ini menjelaskan tentang proses penciptaan tas untuk wanita dengan bahan utama kulit samak krom dan kulit samak nabati. Perbedaan dengan tugas akhir karya ini adalah jenis tas, bahan yang digunakan dan juga sumber ide penciptaan. Laporan ini memberi referensi untuk membuat jenis tas yang digunakan sebagai Tugas Akhir.

Soegeng Toekio, *Tinjauan Kosakarya Kria Indonesia*, diterbitkan oleh STSI Press, 2003. Buku ini menjelaskan pengertian kriya dan ruang lingkungnya, dan menerangkan nilai makna tentang kosakria, dan penciptaan karya kriya secara konseptual. Buku ini membantu penulis untuk menjelaskan tentang pengertian kriya dan ruang lingkungnya.

Soegeng Toekio M. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, Angkasa, Bandung, 1987. Buku ini menjelaskan tentang garis, bidang, dan tekstur sebagai unsur pada ornamen, dan ragam hias Indonesia, meliputi ragam hias geometris, tumbuh-tumbuhan, makhluk hidup, ragam hias dekoratif. Buku ini membantu penulis dalam mengulas tentang ragam hias dan motif geometris

SP. Gustami, *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Prasista, Yogyakarta 2007. Buku ini menjelaskan teori-teori estetis seni kriya Indonesia, serta pengaruh budaya daerah terhadap hasil seni kriya yang dihasilkan, dan pengembangan seni kriya Indonesia pada setiap masa. Buku ini sebagai acuan penulis dalam metode penciptaan karya kriya.

The Liang Gie, *Filsafat Keindahan*, Direktur Pusat Belajar Ilmu Berguna, Yogyakarta, 1976. Buku ini menjelaskan tentang keindahan serta mengulas pendapat para ahli mengenai filsafat keindahan. Buku ini memberi pengetahuan tentang acuan sebagai dasar dan kaidah-kaidah penciptaan sebuah karya seni.

G. Originalitas Penciptaan

Originalitas penciptaan merupakan suatu karya yang dianggap mempunyai nilai kebaruan. Karya baru yang kreatif dan inovatif tentu tidak bisa lepas dari sumber referensi untuk menciptakan karya. Ide atau gagasan tersebut dapat diperoleh dari lingkungan, pengalaman hidup, dan fenomena di sekitar kita, yang kemudian dituangkan kembali dalam wujud sebuah karya. Ide penciptaan karya tugas akhir ini bersumber dari ornamen motif geometris, motif tersebut kemudian diolah sesuai kreasi penulis. Originalitas penciptaan karya ini lebih dititik beratkan pada proses kreatif dalam mewujudkan visual karya. Karya kriya merupakan karya yang selalu mengikuti perkembangan zaman, setiap karya harus memiliki nilai fungsi sebagai barang estetis dan mempunyai kebaruan untuk memenuhi kebutuhan manusia pada masanya. Kecenderungan manusia untuk berpikir kreatif mengakibatkan adanya perkembangan pada karya kriya, sehingga karya yang tercipta tidak cenderung monoton dari masa ke masa.

Setelah melakukan studi lapangan di toko Eiger dan studi pustaka di perpustakaan Institut Seni Indonesia Surakarta, penulis belum menemukan jenis tas *waist bag* dengan perpaduan bahan kain dan kulit yang menggunakan elemen hias motif geometris. Berangkat dari eksplorasi, kreativitas, dan imajinasi, penulis akan merealisasikan motif geometris sebagai elemen hias pada tas *waist bag* yang merupakan ide/gagasan penciptaan dari penulis sebagai karya inovatif yang mempunyai nilai kebaruan.

H. Pendekatan Penciptaan

Pendekatan penciptaan ini menguraikan tentang hal-hal yang berkaitan dengan kajian dan proses penciptaan. Dalam penciptaan karya seni diperlukan beberapa acuan sebagai dasar untuk membuat karya yang sesuai kaidah-kaidah dalam penciptaan karya. Monroe Beardsley dalam *Problems in the philosophy of criticism* menjelaskan adanya 3 ciri yang menjadi sifat-sifat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Ketiga ciri tersebut diantaranya adalah:

1. Kesatuan (*unity*)

Ini berarti bahwa benda estetis itu tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.

2. Kerumitan (*complexity*)

Benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

3. Kesungguhan (*intensity*)

Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.⁷

⁷ Monroe Beardsley dalam The Liang Gie. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)* (Yogyakarta: Direktur Pusat Belajar Ilmu, 1976) hlm. 48

I. Metode Penciptaan

Metode penciptaan dimaksudkan sebagai tata cara menyusun tahapan dalam berkarya seni, termasuk dalam berkarya kriya. Penciptaan karya ini adalah penerapan motif geometris sebagai elemen hias pada tas *waist bag*. Penciptaan karya ini menggunakan acuan pendapat SP Gustami yang teorinya disebut “tiga tahap enam langkah proses penciptaan seni kriya”.⁸ Adapun penjelasan sebagai berikut :

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data, dan sumber referensi. pengolahan hasil dari penjelajahan atau analisa data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini antara lain:

- a. Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi dalam pengumpulan bahan, materi, serta data-data baik dari buku, majalah, *website* maupun literatur lainnya. Hal ini mempermudah dalam pengembangan rancangan tas *waist bag* dan motif yang akan dikreasikan.
- b. Studi Lapangan dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada pasar dan masyarakat yang antusias terhadap tas *waist bag* yang saat ini sedang banyak diminati. Dengan mengamati langsung pada produsen dan konsumen di beberapa *distro* dan penjahit tas.

⁸ SP. Gustami. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. (Yogyakarta: Prasista.2007) hlm. 329

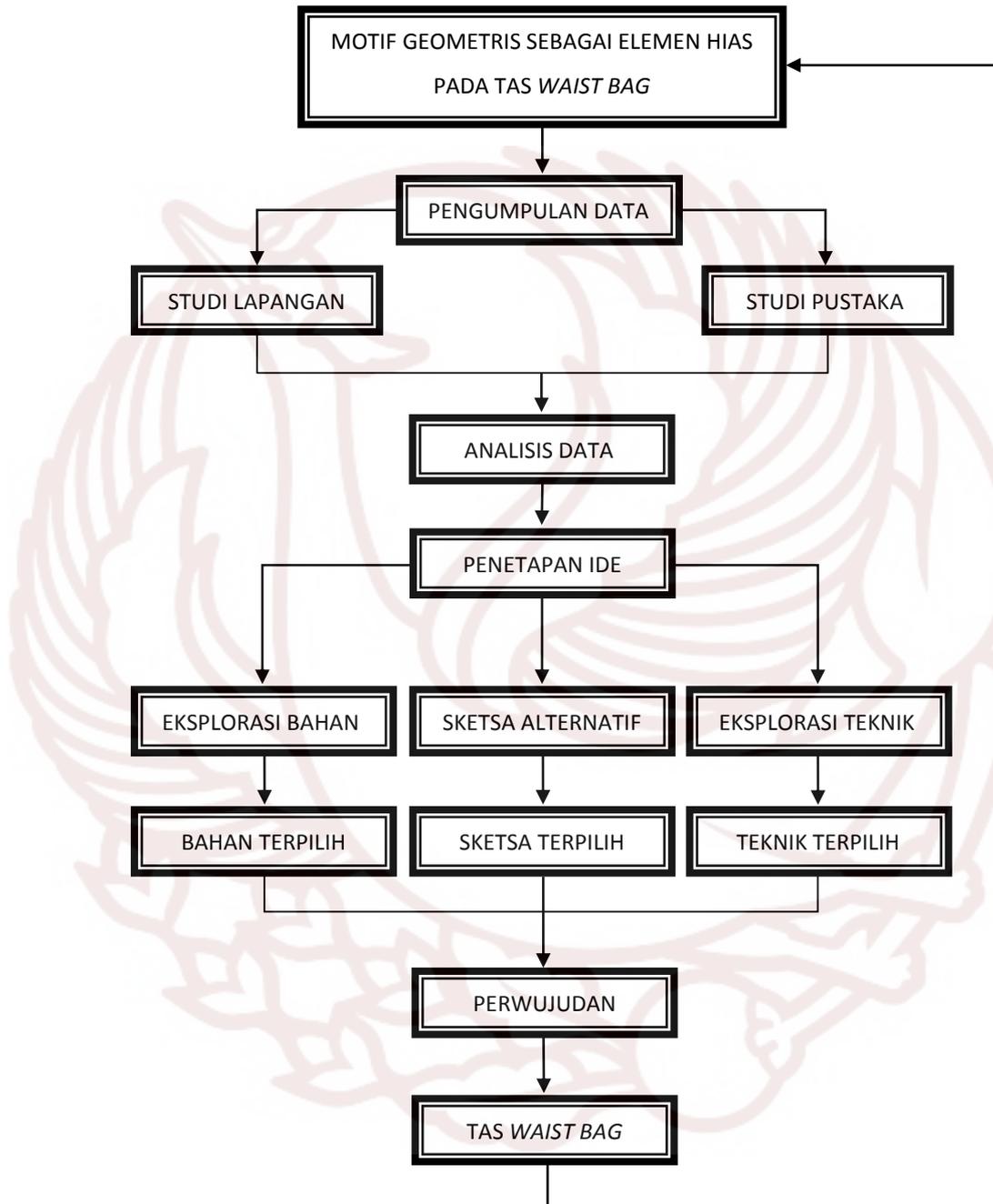
2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan atau sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Secara skematis metode penciptaan dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Skema metode penciptaan

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir kekaryaannya disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari: Latar belakang, ide penciptaan, batasan penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, tinjauan sumber penciptaan, originalitas penciptaan, pendekatan penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan penciptaan yang terdiri dari: pengertian tema, ruang lingkup, dan tinjauan visual.

BAB III Proses penciptaan karya yang terdiri dari: eksplorasi penciptaan yang meliputi eksplorasi konsep, bahan dan teknik, perancangan penciptaan yang meliputi, sketsa alternatif, sketsa terpilih, gambar kerja, proses perwujudan karya, dan kalkulasi biaya, biaya pengerjaan dari masing-masing karya, serta kalkulasi biaya secara keseluruhan.

BAB IV Ulasan karya yang terdiri dari: ulasan dari masing-masing karya

BAB V Penutup yang terdiri dari: kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM

LAMPIRAN

BAB II

LANDASAN PENCIPTAAN

A. Pengertian Tema

Terwujudnya sebuah karya seni tidak terlepas dari serangkaian proses yang mendasari terciptanya karya tersebut. Karya seni lahir dari sebuah fenomena, keadaan ataupun pengalaman empiris seseorang yang menimbulkan respon atau tanggapan untuk mewujudkannya. Dalam suatu proses penciptaan karya, tema menjadi hal utama yang akan disampaikan dalam visualisasi sebuah karya. Tema merupakan gagasan, ide pokok, atau pokok persoalan yang menjadi dasar penciptaan sebuah karya seni.

Penciptaan karya tugas akhir ini mengusung tema ornamen motif geometris. Ornamen motif geometris adalah ornamen yang elemen-elemen pembentuknya bersumber dari ilmu ukur.⁹ Motif geometris banyak memanfaatkan unsur-unsur garis, seperti garis lurus, lengkung, zigzag, spiral dan bermacam-macam bidang seperti, segitiga, segi empat, persegi panjang, lingkaran, layang-layang, belah ketupat dan bidang lain sebagai bentuk dasarnya. Karakter bentuk-bentuk geometris yang kaku, tegas dan kuat memberikan karakter berbeda di setiap motif yang dihasilkan. Pada bentuk geometris dapat dijumpai pula utuhnya garis sebagai garis dan bidang sebagai bidang tanpa mencari-cari materi lainnya. Hal inilah yang menjadi kekuatan ornamen motif geometris.¹⁰

⁹ Guntur, *Ornamen Sebuah Pengantar* (Surakarta: P2AI dan STSI PRESS, 2004) hlm. 41

¹⁰ Soegeng Toekio, *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, (Bandung: Angkasa, 1987) hlm. 37

Motif geometris sebagai sumber ide penciptaan ornamen dikembangkan menjadi sebuah motif baru sesuai kreasi penulis. Penciptaan motif tersebut akan digunakan sebagai elemen hias pada sebuah karya fungsional berupa tas *waist bag*. *Waist bag* saat ini sedang digemari oleh kalangan masyarakat, terutama anak muda baik pria maupun wanita. Pemilihan tas *waist bag* sebagai medium untuk mewujudkan gagasan penciptaan karya tugas akhir ini sesuai dengan tujuan penulis yang ingin memunculkan sebuah hal baru dalam karya kriya.

Penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Motif Geometris Sebagai Elemen Hias Pada Tas *Waist Bag*” ini menekankan sebuah kreativitas dengan menciptakan kreasi motif baru yang bersumber dari motif geometris, dan berinovasi dalam membuat sebuah tas *waist bag* yang memadukan kulit dan kain sebagai bahan utamanya.

B. Ruang Lingkup Tema

1. Ornamen Motif Geometris

Ornamen merupakan salah satu bentuk karya seni rupa yang banyak dijumpai dalam masyarakat, baik dalam bangunan, pakaian, peralatan rumah tangga, perhiasan dan produk lainnya. Sudah menjadi pemahaman umum bahwa ornamen memiliki peran yang sangat besar, hal ini dapat dilihat melalui penerapannya di segala aspek kehidupan manusia. Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan.¹¹

¹¹ Aryo Sunaryo, *Ornamen Nusantara*, (Semarang : Dahara Prize, 2009) hlm. 3

Berdasarkan pengertian tersebut, ornamen merupakan penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah untuk memperindah suatu produk ataupun karya, maka ornamen juga disebut ragam hias.

Ornamen berasal dari bahasa latin *ornare* yang berarti menghiasi. Dalam Ensiklopedia Indonesia, ornamen adalah setiap hiasan yang berbentuk geometris atau yang lainnya, ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari hasil kerajinan tangan, perabot dan arsitektur.¹² Dari pengertian tersebut menempatkan ornamen sebagai karya yang diabdikan atau mendukung maksud tertentu dari suatu produk, tepatnya untuk menambah nilai estetis dari suatu benda atau produk yang akhirnya pula akan menambah nilai finansial dari benda atau produk tersebut.

Penciptaan sebuah ornamen tidak hanya sebagai pengisi bagian kosong dan tanpa arti. Ornamen memiliki beberapa fungsi, yakni fungsi murni estetis, fungsi simbolis, dan fungsi teknis konstruktif. Adapun penjelasan dari fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi murni estetis merupakan fungsi untuk memperindah penampilan bentuk produk yang dihiasi sehingga menjadi sebuah karya seni. Fungsi ornamen yang demikian itu tampak jelas pada produk-produk benda kerajinan atau seni kriya.
- b. Fungsi simbolis, Selain mempunyai fungsi penghias suatu benda, ornamen juga memiliki nilai simbolis tertentu di dalamnya. Dalam hal ini ornamen

¹² SP. Gustami, *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*, (Yogyakarta: Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, 2008) hlm. 3

umumnya dijumpai pada benda upacara atau benda-benda pusaka dan bersifat keagamaan atau kepercayaan yang menyertai nilai estetisnya.

- c. Fungsi teknis konstruktif, suatu ornamen adakalanya berfungsi teknis untuk menyangga, menopang, menghubungkan ataupun memperkokoh konstruksi, karena itu ornamen yang demikian memiliki fungsi konstruktif. Adanya fungsi teknis konstruktif sebuah ornamen berkaitan erat dengan produk yang dihiasnya, dalam arti jika ornamen itu dihilangkan maka berarti pula tak ada produk yang bersangkutan.¹³

Ornamen dikreasikan berdasarkan pikiran, keinginan, kehendak, dan sebagai ekspresi seni serta kebudayaan melalui elemen-elemen pembentuknya. Sebagai upaya memperindah, ornamen hadir dalam serangkaian susunan motif dan pola.¹⁴ Motif dan pola merupakan unsur penting dalam sebuah ornamen. Motif merupakan unsur pokok sebuah ornamen. Sedangkan pola adalah susunan dari motif yang berulang-ulang. Melalui motif tema atau ide dasar sebuah ornamen dapat dikenali, sebab perwujudan motif umumnya merupakan gubahan atau bentuk-bentuk di alam atau sebagai representasi alam yang kasatmata.¹⁵ Motif dapat diartikan sebagai elemen pokok dalam ornamen, karena merupakan bentuk dasar dalam penciptaan suatu karya ornamen. Salah satu motif dalam ornamen adalah motif geometris.

Motif geometris merupakan motif tertua dalam ragam hias, karena sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Kebenaran pendapat tersebut ditunjang oleh

¹³ Aryo Sunaryo, *Ornamen Nusanatra*, (Semarang : Dahara Prize, 2009) hlm. 4

¹⁴ Guntur, *Ornamen Sebuah Pengantar*, (Surakarta: P2AI dan STSI PRESS, 2004) hlm. 94

¹⁵ Aryo Sunaryo, 2009, hlm 14

bukti-bukti yang ditemukan melalui peninggalan-peninggalan dan karya yang pernah dibuat manusia pada masa lampau.¹⁶ Motif geometris banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur. Geometris mengambil kata asal *geo* yang berarti keadaan sedangkan *metric* adalah garis, pada prinsipnya ilmu yang mempelajari seluk beluk tentang garis.

Bentuk motif geometris berkembang mulai dari titik, garis, dan bidang yang disusun secara berulang-ulang sehingga menjadi sebuah motif geometris yang sederhana sampai yang rumit. Setiap goresan pada ragam hias geometris mempunyai peran tersendiri dan dapat dirasakan bahwa antara garis yang lurus dan yang lengkung serta goresan-goresan yang tajam dan keras dengan torehan yang ringan dan tipis dipadukan dalam satu kaitan bentuk yang indah.¹⁷ Seperti yang telah kita ketahui bahwa motif geometris lebih banyak mengungkapkan unsur utamanya sehingga motifnya terlihat abstrak dan tidak seperti objek alam. Dari sekian banyak bentuk, pola dapat di bagi menjadi 4 bentuk utama yaitu:

- a. Kaki silang, berupa bentuk persilangan garis yang bertumpu pada satu titik, dapat berupa silang dua, silang tiga, dan silang empat, baik itu berbentuk garis tegak atau lengkung.
- b. Pilin (spiral), berupa relung yang melingkar pada bagian ujung dan pangkalnya yang saling bertumpuk membentuk ulir yang berupa huruf (S) atau kebalikannya. Bentuk ulir ini dapat diperkaya dengan pengulangan pilin ganda atau kombinasi lainnya.

¹⁶ Soegeng Toekio, *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, (Bandung: Angkasa, 1987) hlm. 33

¹⁷ Soegeng Toekio, 1987, hlm. 37

- c. Kincir, bertolak dari mata angin yang mempunyai gerak ke kiri atau ke kanan. Pada garisnya membentuk putaran yang berakhir dalam susunan melingkar dengan putaran.
- d. Bidang, pada kelompok ini dapat terdiri dari bidang segitiga, segi empat, lingkaran dan gumpalan yang tak beraturan.¹⁸

Motif geometris banyak menggunakan unsur-unsur rupa seperti garis dan bidang yang pada umumnya bersifat abstrak, artinya bentuknya tidak dapat dikenali sebagai bentuk objek-objek alam.¹⁹ Sesungguhnya bentuk abstrak motif geometris dapat juga menggambarkan objek-objek tertentu seperti tumbuhan dan binatang, tetapi bentuk-bentuk tersebut telah disesuaikan dengan jenis dan golongan masing-masing. Seperti ornamen yang terdapat pada tas anyaman dari rotan Suku Dayak di Kalimantan Timur, pola anyam yang terdiri dari pengulangan garis zigzag, pengulangan bidang lingkaran, segitiga maupun bentuk lainnya merupakan motif geometris abstrak murni.

¹⁸ Soegeng Toekio, *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, (Bandung: ANGKASA, 1987) hlm. 53

¹⁹ Aryo Sunaryo, *Ornamen Nusantara*, (Semarang : Dahara Prize, 2009) hlm. 19



Gambar 01. Tas anyaman Suku Dayak Kalimantan Timur
(Sumber: Pinterest, diakses 12 November 2019 pukul 02.33)

Ornamen motif geometris banyak tersebar di seluruh wilayah nusantara, salah satu motif geometris yang sangat menonjol terdapat pada kebudayaan masyarakat Toraja. Ornamen Toraja sebagian besar terletak pada bagian rumah adat Toraja (Tongkonan) baik pada dinding, jendela, maupun pintu yang terisi penuh dengan ukiran ornamen motif geometris. Ornamen tersebut dibuat bukan hanya sekedar untuk menghias bangunan rumah adat, tetapi juga memiliki fungsi simbolik sebagai suatu tuntunan adat yang disesuaikan dengan tingkat kedudukan pemakainya. Bentuk ornamen motif Toraja diambil dari alam sekitar dan memiliki makna yang berhubungan dengan keselamatan umat manusia dan kepercayaan spiritual. Pola yang paling penting adalah ayam jago yang berdiri diatas matahari, yang biasanya terdapat di bubungan atap. Ayam jago setiap hari berkokok pada waktu yang sama untuk menandakan terbitnya matahari, seperti juga matahari yang selalu terbit dan terbenam pada waktu tertentu, sedangkan warna merah menandakan bangkitnya kehidupan. Pola ini dapat diartikan bahwa semua hal

ditata melalui peraturan yang benar dari agama, dan matahari digambarkan sebagai Yang Maha Kuasa.²⁰



Gambar 02. Ornamen Toraja

Sumber: Buku *Exquisit Indonesia Kriya Nusantara Nan Elok*. Halaman 177
(Repro: Faisal Aqib, 2019)

Berbagai keunikan dan penerapan motif geometris membuat motif ini tidak diragukan eksistensinya di dunia seni rupa. Beberapa contoh di atas merupakan keberagaman bentuk motif geometris, baik itu bentuk tunggal maupun kombinasi. Bentuk-bentuk motif geometris yang sederhana ini dapat berkembang dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman, maka tak heran jika sampai sekarang motif geometris masih sering dijumpai di segala aspek kehidupan.

²⁰ Judi Achjadi, *Exquisit Indonesia Kriya Nan Elok* (Jakarta: DEKRANAS, 2009) hlm. 177

2. Tas *Waist Bag*

Tas merupakan salah satu benda yang menunjang kebutuhan manusia sehari-hari untuk digunakan sebagai wadah saat bepergian, bekerja atau aktivitas lainnya. Hampir di setiap kesempatan baik pria maupun wanita menggunakan tas saat beraktivitas, karena sesuai dengan kegunaannya bahwa tas digunakan untuk menyimpan atau membawa barang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tas didefinisikan sebagai kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali dan digunakan untuk menyimpan atau membawa sesuatu.²¹ Selain fungsi utama tas sebagai tempat untuk menyimpan atau membawa barang, kini tas juga digunakan untuk memperindah penampilan dan sebagai kebutuhan *fashion*.

Sebagai benda pakai dan pelengkap *fashion*, tas memiliki beragam bahan dasar seperti kertas, plastik, kain dan kulit. Bahan yang digunakan sangat mempengaruhi kualitas tas saat dipakai. Selain itu bentuk dan jenis tas kini semakin variatif. Setiap jenis tas memiliki kegunaannya tersendiri, misalnya tas punggung atau ransel yang digunakan untuk keperluan sekolah, dan tas jinjing digunakan untuk berbelanja. Berikut adalah beberapa jenis tas berdasarkan cara pemakaiannya.

²¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Jakarta. Balai Pustaka) hlm. 1149

a. *Backpack* (Tas punggung/ransel)



Gambar 03. Tas punggung/ransel salah satu koleksi Zahrul Azhar
(Foto: Faisal Aqib,2019)



Gambar 04. Tas punggung/ransel
Sumber : Katalog Visval Bag
(Repro: Faisal Aqib, 2019)

Tas punggung atau ransel merupakan sebuah wadah atau tempat yang dipakai di punggung seseorang dan menggunakan dua tali memanjang vertikal melewati bahu. Tas punggung atau ransel menjadi jenis tas yang populer dan banyak digunakan karena dapat dipakai untuk membawa atau menyimpan lebih banyak barang. Tas ini dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti keperluan sekolah, kuliah, kerja, hingga *traveling*.

b. *Sling bag* (Tas slempang)



Gambar 05. Tas slempang salah satu koleksi Nanda P.U
(Foto: Faisal Aqib,2019)

Tas slempang adalah jenis tas yang dikenakan di atas satu bahu dengan tali yang melintasi dada dan menyambung kembali dengan tas bawah. Penggunaan tas ini cukup digantung pada bahu atau bisa juga digunakan dengan cara disilangkan ke badan. Tas ini biasa digunakan untuk acara-acara santai yang lebih *casual*.

c. *Tote bag* (Tas jinjing)



Gambar 06. Tas jinjing koleksi salah satu koleksi Ahmad Zaki
(Foto: Faisal Aqib,2019)

Tas jinjing merupakan salah satu jenis tas yang dalam penggunaannya dengan cara dijinjing. Jenis tas ini memiliki beberapa model dan variasi serta dibuat dengan berbagai macam bahan sehingga fungsinya pun dapat disesuaikan. Jika biasanya tas jinjing digunakan untuk berbelanja, kini tas jinjing bisa digunakan untuk keperluan lain seperti pergi ke kampus, ke kantor, dan untuk keperluan ber-pariwisata.

d. *Hand bag* (Tas genggam)



Gambar 07. *Hand bag* salah satu koleksi Pongki
(Foto: Faisal Aqib,2019)

Hand bag atau juga disebut tas genggam/tangan adalah tas berukuran kecil atau sedang berbentuk persegi dan dilengkapi dengan tali kecil pada bagian atasnya yang berfungsi untuk menjinjing tas ini. *Hand bag* biasa digunakan oleh pria maupun wanita untuk acara resmi seperti pesta pernikahan atau acara formal lainnya.

e. *Waist bag* (Tas Pinggang)



Gambar 08. Tas pinggang salah satu koleksi Asifudin Hilmi
(Foto: Faisal Aqib,2019)

Waist bag atau tas pinggang merupakan salah satu jenis tas yang biasanya dikenakan di sekitar pinggang dan pinggul. Tas ini digunakan untuk membawa barang-barang kecil seperti gadget dan dompet. Bentuknya yang kecil dan praktis sangat cocok digunakan untuk berpergian. Pada umumnya tas tersebut memiliki fungsi yang sama dengan tas slempang, namun terdapat perbedaan pada bentuknya yang lebih cenderung memanjang. Seiring berjalannya waktu, banyak orang menggunakan tas *waist bag* dengan diselempangkan ke bahu. *Waist bag* memiliki beberapa kelebihan dalam penggunaannya, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai penunjang penampilan, beberapa tahun terakhir ini *waist bag* menjadi primadona di dunia *fashion*. Tas ini tersedia dalam berbagai jenis model dan bahan.
- 2) Praktis, *waist bag* merupakan jenis tas yang cukup praktis dan dapat dibawa kemana saja. Biasanya, *waist bag* digunakan saat mendaki

gunung sebagai tas tambahan untuk menyimpan barang-barang penting supaya mudah untuk membawanya.

- 3) Multifungsi, penggunaan *waist bag* semula digunakan sebagai tas yang dikenakan di pinggang. Namun kini juga dapat digunakan dengan cara diselempangkan ke bahu. Hal ini membuat *waist bag* menjadi salah satu jenis tas yang multifungsi, yaitu sebagai tas pinggang sekaligus tas slempang.



Gambar 09. Pemakaian *waist bag* pada pinggang
(Foto: Faisal Aqib,2019)

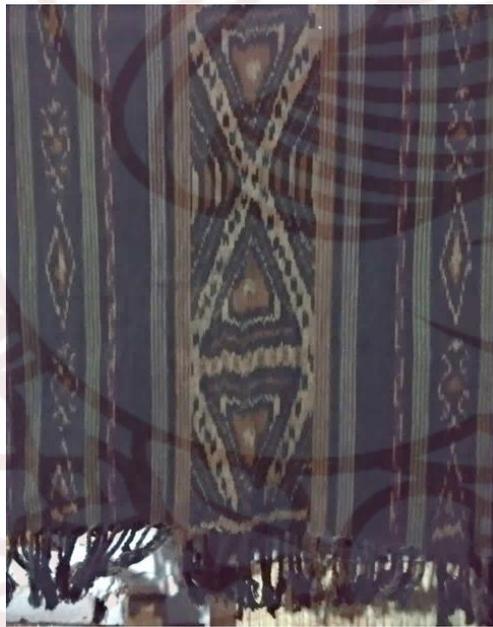


Gambar 10. Pemakaian *waist bag* sebagai tas slempang
(Foto: Faisal Aqib,2019)

C. Tinjauan Visual Penciptaan

Tinjauan visual dalam penciptaan karya bertujuan untuk mencari referensi data visual sebagai acuan untuk membuat karya yang sesuai dengan aspek-aspek visual yang terkandung di dalam konsep penciptaan karya tugas akhir ini. Dalam tinjauan visual penciptaan ini terdapat beberapa materi yang berkaitan dengan karya yang akan dibuat, diantaranya adalah motif geometris, *laser engraving*, dan tas *waist bag*. Adapun data visual yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Motif Geometris



Gambar 11. Motif geometris pada kain tenun koleksi Omah Petruk
(Foto: Faisal Aqib, 2019)



Gambar 12. Motif geometris pada kain tenun Troso
Sumber : Katalog Sunset.id tenun Troso
(Repro: Faisal Aqib,2019)



Gambar 13. Motif geometris pada kain tenun Troso
Sumber : Katalog Sunset.id tenun Troso
(Repro: Faisal Aqib,2019)

Kain tenun Troso ini dibuat menggunakan alat tenun bukan mesin (ATBM). Salah satu keunikan tenun Troso ada pada motifnya. Motif kain tenun ini tidak terpaku pada motif yang bernuansa tradisional. Kain tenun Troso menjadi salah satu referensi penulis untuk mengeksplorasi motif geometris dalam penciptaan karya tugas akhir ini. Kain tenun Troso

memiliki berbagai macam variasi motif geometris di setiap kainnya. Banyaknya variasi motif tersebut sangat membantu penulis untuk menciptakan bentuk motif yang sesuai konsep penciptaan.

2. *Laser engraving*



Gambar 14. Hasil *laser engraving* pada bahan kulit di sebuah tas koleksi Faisal Aqib
(Foto: Faisal Aqib, 2019)

Gambar di atas merupakan penerapan motif batik Sido Luhur sebagai elemen hias berbahan kulit pada sebuah tas slempang dengan menggunakan teknik *laser engraving*. Teknik *laser engraving* menjadi teknik yang dipilih dalam penciptaan karya tugas akhir ini karena memiliki ketepatan dan tingkat presisi yang tinggi. Teknik tersebut digunakan untuk membuat ornamen motif geometris pada tas *waist bag*.

3. Tas *waist bag*



Gambar 15. Tas *waist bag* salah satu koleksi Faisal Aqib
(Foto: Faisal Aqib, 2019)



Gambar 16. Tas *waist bag* salah satu koleksi Lutfi Arif Abidin
(Foto: Faisal Aqib, 2019)

Gambar di atas merupakan tas *waist bag* yang menjadi acuan penulis dalam penciptaan karya tugas akhir. Masing-masing tas *waist bag* ini menggunakan bahan yang berbeda. Gambar pertama menggunakan bahan dari kain kanvas, sedangkan gambar kedua menggunakan bahan kain *polyester*. Teknik yang digunakan untuk membuat elemen hias pada kedua tas *waist bag* ini menggunakan teknik sablon.

BAB III

PROSES PENCIPTAAN KARYA

A. Eksplorasi Penciptaan

Eksplorasi menjadi tahap awal dalam menggali berbagai obyek kekaryaana guna mewujudkan gagasan penciptaan karya. Tahap eksplorasi penciptaan merupakan aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang suatu obyek. Hasil dari eksplorasi tersebut dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Proses eksplorasi merupakan bagian terpenting, dan merupakan proses yang menentukan langkah dalam pembuatan suatu karya. Adapun eksplorasi materi penciptaan karya ini antara lain:

1. Eksplorasi Konsep

Eksplorasi konsep dilakukan dengan menggali sumber ide yang berkaitan dengan karya yang akan dibuat. Konsep merupakan bentuk pemikiran yang menjadi dasar, dan melatar belakangi serta membingkai keseluruhan aspek dalam wujud karya.²² Konsep penciptaan karya tugas akhir ini mengambil bentuk dasar dari ornamen motif geometris, yaitu menciptakan kreasi motif geometris yang akan digunakan sebagai elemen hias pada tas *waist bag*. Motif geometris merupakan penggalian pengetahuan dari data visual dan pengalaman penulis yang digunakan sebagai ide dasar penciptaan karya. Pencarian objek serta pengamatan

²² Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung: Rekayasa Sains, 2004) hlm. 29

tentang karya-karya yang sudah ada digunakan sebagai referensi dalam proses penciptaan ini, sehingga karya yang dibuat lebih menekankan originalitasnya.

2. Eksplorasi Material

Eksplorasi material adalah pencarian bahan baku yang sesuai dengan konsep karya yang akan dibuat. Penggunaan material yang baik dan tepat akan berpengaruh pada kualitas karya yang dihasilkan. Material merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses penciptaan karya, bahkan dapat ditegaskan bahwa material merupakan hal mutlak, karena tanpa material tidak ada yang bisa dijadikan menjadi sebuah karya seni.²³

Material untuk karya ini menggunakan bahan kulit dan kain. Kulit adalah lapisan luar tubuh binatang yang menjadi tempat bulu binatang itu tumbuh dan melindungi dari pengaruh luar, misalnya panas, pengaruh yang bersifat mekanis, kimiawi, dan sebagai penghantar suhu. Kulit terbagi menjadi dua kelompok yaitu kulit perkamen dan kulit tersamak. Kulit perkamen merupakan kulit yang belum mengalami pengolahan dengan bahan kimiawi, sehingga masih alami dan merupakan bahan mentah. Sedangkan kulit tersamak adalah kulit yang telah mengalami proses pengolahan, sehingga menjadi kulit yang siap digunakan untuk bahan baku dalam pembuatan barang-barang fungsional.²⁴ Adapun jenis-jenis kulit tersamak adalah sebagai berikut:

²³ The Liang Gie, *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar* (Yogyakarta: PUBIB, 1996) hlm. 89

²⁴ Sunarto, *Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri* (Yogyakarta: Kanisius, 2001) hlm. 10

a. Kulit Nabati



Gambar 17. Kulit nabati
(Foto: Faisal Aqib,2019)

Nama kulit nabati diambil dari proses penyamakannya yang menggunakan bahan-bahan nabati. Kulit nabati merupakan jenis kulit yang disamak dengan proses dan bahan-bahan alami dari ekstrak pepohonan seperti kulit pohon, kayu, buah-buahan, dan akar. Kulit nabati umumnya memiliki warna yang natural dan cenderung krem muda hingga hampir putih.²⁵ Kulit jenis ini memiliki daya serap yang tinggi terhadap cairan dan minyak.

²⁵ Arya Widya Nugraha, *Belajar Membuat Kerajinan Tangan dari Kulit* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2018) hlm.8

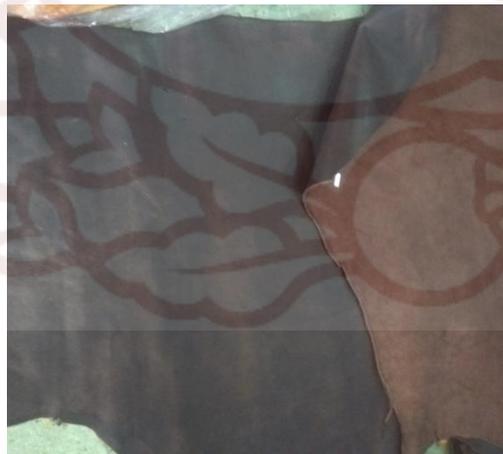
b. Kulit Krom



Gambar 18. Kulit krom
(Foto: Faisal Aqib,2019)

Kulit krom merupakan kulit yang disamak dengan menggunakan bahan kimia, salah satunya dengan bahan penyamak mineral berbahan logam yaitu kromium. Kulit krom memiliki tekstur yang lembut dan lentur serta tahan terhadap air. Warna pada kulit krom cenderung cemerlang.²⁶

c. Kulit *Crazy Horse*



Gambar 19. Kulit *crazy horse*
(Foto Faisal Aqib, 2019)

²⁶Arya Widya Nugraha, *Belajar Membuat Kerajinan Tangan dari Kulit* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2018) hlm. 9

Kulit *crazy horse* merupakan jenis kulit yang memiliki motif yang terkesan antik atau *vintage*. Kulit jenis ini hampir sama sifatnya dengan kulit *pull up*, yang membedakannya adalah pengaplikasian *wax* pada permukaan kulit yang telah dihaluskan. Kandungan minyak dan *wax* membuat kulit jenis ini memiliki tingkat kelenturan yang tinggi, yaitu ketika kulit ini ditarik, maka permukaannya akan menyisakan efek tarikan yang tidak langsung kembali, efek ini membuat tampilannya semakin antik.²⁷

d. Kulit Suede



Gambar 20. Kulit suede
(Foto: Faisal Aqib,2019)

Kulit suede adalah jenis kulit dengan *finishing* yang menghasilkan tekstur lapisan halus seperti beludru. Kulit ini dibuat dengan proses terbalik sehingga memiliki tekstur bulu di kedua sisinya. Jika dibandingkan dengan *nubuck*, kulit suede memiliki tekstur bulu yang lebih

²⁷ Arya Widya Nugraha, *Belajar Membuat Kerajinan Tangan dari Kulit* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2018) hlm. 10

panjang. Kelemahan kulit suede adalah mudah kotor dan sulit dibersihkan.²⁸

e. Kulit *Pull up*



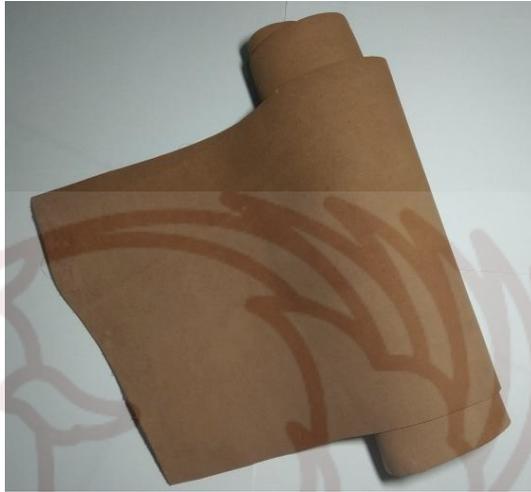
Gambar 21. Kulit *pull up*
(Foto: Faisal Aqib, 2019)

Kulit *pull up* merupakan jenis kulit yang proses pewarnaannya menggunakan campuran bahan minyak dan aniline sehingga memiliki tampilan bentuk yang antik. Nama *pull up* sendiri karena efek khas dari kulit ini ketika ditarik dari arah berlawanan. Kulit *pull up* memiliki daya kelenturan yang tinggi dan tekstur yang lembut. Kelebihan dari kulit *pull up* adalah pergerakan minyak yang terkandung dalam kulitnya akan berubah saat mengalami tekanan atau tarikan pada setiap bagiannya.²⁹

²⁸ Arya Widya Nugraha, *Belajar Membuat Kerajinan Tangan dari Kulit* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2018) hlm. 11

²⁹ Arya Widya Nugraha, 2018 hlm. 9

f. Kulit *Nubuck*



Gambar 22. Kulit *Nubuck*
(Foto: Faisal Aqib,2019)

Kulit nubuck merupakan hasil dari proses pengolahan kulit bagian luar yang keras. Istilah nubuck berasal dari kata *new* and *buck*. Jenis kulit ini dibuat dari kulit bagian luar yang melalui proses pengolahan.³⁰ Proses pembuatannya dengan cara diampelas sehingga menghasilkan tekstur halus dan rata. Kulit nubuck memiliki permukaan yang halus karena serabutnya lebih rapat dan pendek. Permukaan *nubuck* yang halus membuat penampilan warnanya lebih solid.

Berdasarkan eksplorasi material yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil yaitu jenis kulit *pull up* dan *nubuck* sebagai bahan yang akan digunakan untuk membuat tas *waist bag*.

³⁰ Sofya Adila Fahma. 2018. *Penerapan Motif Geometris Pada Tas Dan Sepatu Wanita*. Laporan penelitian tidak diterbitkan. Surakarta: ISI Surakarta.

3. Eksplorasi Teknik

Eksplorasi teknik dilakukan guna mendapatkan teknik yang sesuai dalam penciptaan sebuah karya. Teknik menjadi mutlak bagi seniman, karena tanpa teknik, ide yang telah dipikirkan hanya akan menjadi sebuah ide, tidak membekas bagi orang lain. Teknik merupakan kendaraan dimana ide hendak diantarkan.³¹ Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini yaitu teknik jahit, dan teknik *laser engraving*. Teknik jahit digunakan untuk menggabungkan pola tas yang dilalui jarum dan benang menggunakan mesin jahit atau dengan tangan. Sedangkan teknik *laser engraving* digunakan untuk pengerjaan bagian ornamen.

Terdapat berbagai macam teknik yang bisa dipakai dalam pembuatan ornamen pada medium kulit, diantaranya meliputi teknik ukir timbul, teknik *pyrography*, dan teknik *laser engraving*. Adapun penjelasan teknik tersebut adalah sebagai berikut:

a. Teknik Ukir Timbul

Teknik ukir timbul merupakan teknik dengan cara dipahat menggunakan pahat yang ujungnya tumpul, yang berguna untuk membuat kedalaman dan penonjolan motif. Teknik ini dilakukan dengan cara melukai bagian tepi motif yang berguna untuk membuat *outline* motif. Kemudian bagian tengah motif ditonjolkan atau diturunkan menggunakan pahat tertentu untuk membuat dimensi motif.

³¹ Guntur, *Teba Kriya*. (Surakarta: ISI Press Solo, 2011) hlm. 80

b. Teknik *Pyrography*

Pyrography merupakan seni dekorasi dengan cara membakar desain atau pola dengan menggunakan alat yang dipanaskan secara terkendali. Secara etimologi *Pyrography* berasal dari kata “*pur*” atau “*pyr*” (Yunani) yang berarti api dan “*graphos*” yang berarti menulis atau menghias.³² Teknik *pyrography* dilakukan dengan menggunakan solder yang digoreskan pada sebuah media kayu, kulit atau lainnya. Penggunaan solder ini layaknya menggores alat tulis pada sebuah kertas.

c. Teknik *Laser Engraving*

Teknik *laser engraving* atau biasa dikenal dengan teknik grafir adalah teknik mengikis sebagian permukaan material dengan pola tertentu. Atau lebih tepatnya adalah aktivitas sinar laser yang digunakan untuk mengikis permukaan material, sehingga pola atau gambar dapat tampak pada permukaan material tersebut.

Dari berbagai teknik yang telah disebutkan, teknik *laser engraving* dipilih sebagai teknik yang tepat untuk digunakan dalam pembuatan ornamen pada karya Tugas Akhir ini.

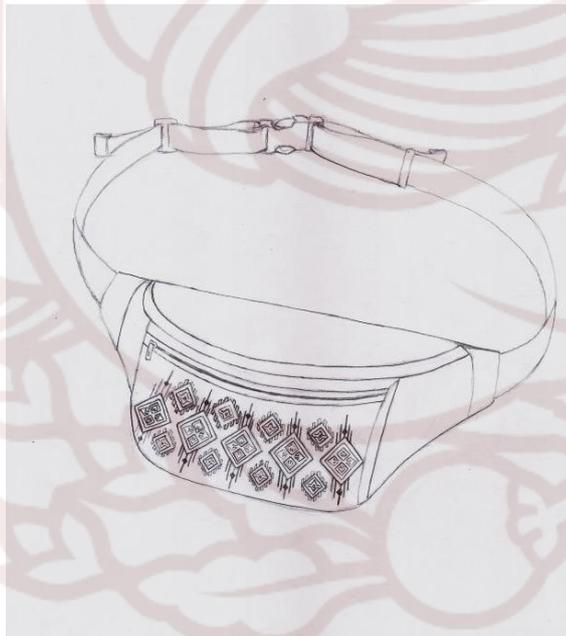
B. Perancangan Penciptaan

Proses perancangan penciptaan dimulai dari pembuatan sketsa sesuai konsep dengan memperhatikan kesesuaian dengan tema, keselarasan bentuk dan

³² Marrienne Podgorski, *Before You Pick Up That Nib: Woodburning 10* (England lulu.com, 2010).7

bahan serta estetika pada sebuah karya. Sketsa merupakan salah satu tahap penting dalam penciptaan karya. Sketsa dapat diartikan sebagai tahap pencarian ide untuk memperoleh sebanyak mungkin alternatif yang dapat memberikan sejumlah pilihan untuk ditindak lanjuti. Semakin banyak sketsa yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensional ini, akan lebih banyak referensi yang dimiliki.³³ Kedudukan sketsa dapat dipandang sebagai petualangan imajinatif, inspiratif dan juga sebagai dasar dari pembuatan desain yang akan diciptakan. Berikut ini adalah beberapa sketsa yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing:

1. Sketsa Alternatif



Gambar 23. Sketsa alternatif 1
(Scan: Luky Sutyawan,2019)

³³ Guntur, *Teba Kriya*. (Surakarta: ISI Press Solo, 2011) hlm 88



Gambar 24. Sketsa alternatif 2
(Scan: Luky Sutyan,2019)



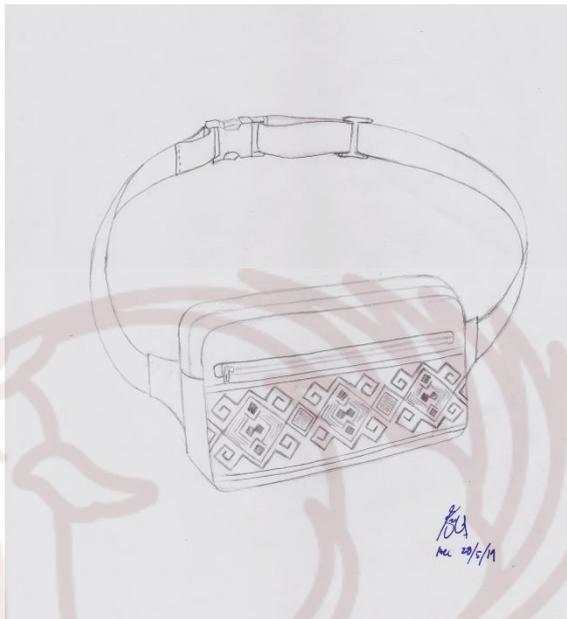
Gambar 25. Sketsa alternatif 3
(Scan: Luky Sutyan,2019)



Gambar 26. Sketsa alternatif 4
(Scan: Luky Sutyanawan,2019)



Gambar 27. Sketsa alternatif 5
(Scan: Luky Sutyanawan,2019)



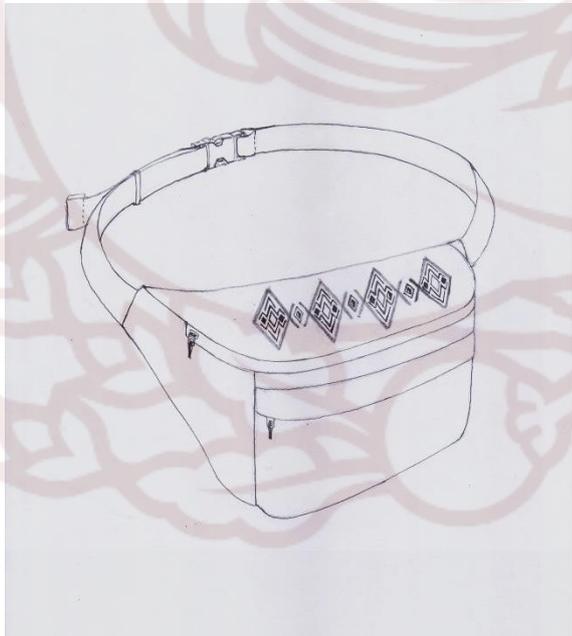
Gambar 28. Sketsa alternatif 6
(Scan: Luky Sutyawan,2019)



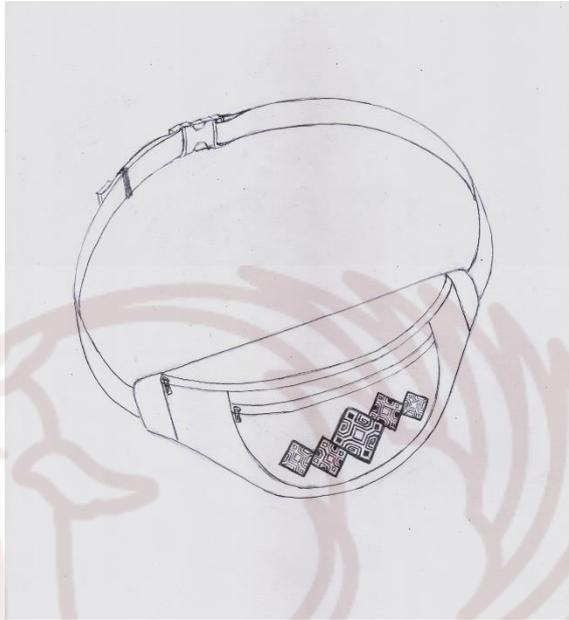
Gambar 29. Sketsa alternatif 7
(Scan: Luky Sutyawan,2019)



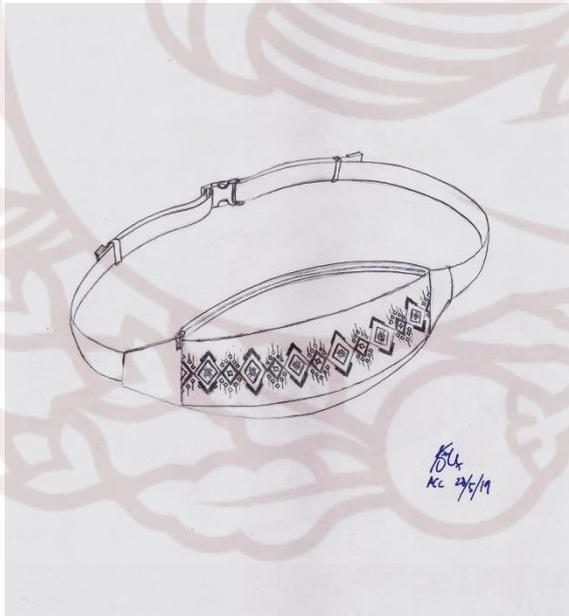
Gambar 30. Sketsa alternatif 8
(Scan: Luky Sutyan,2019)



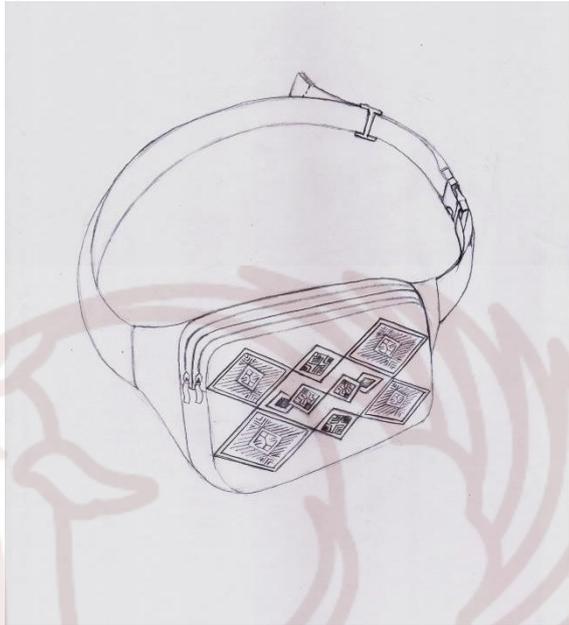
Gambar 31. Sketsa alternatif 9
(Scan: Luky Sutyan,2019)



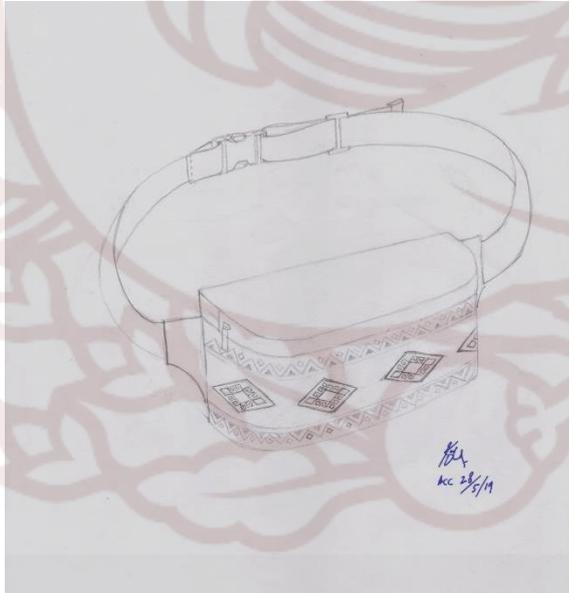
Gambar 32. Sketsa alternatif 10
(Scan: Luky Sutyan,2019)



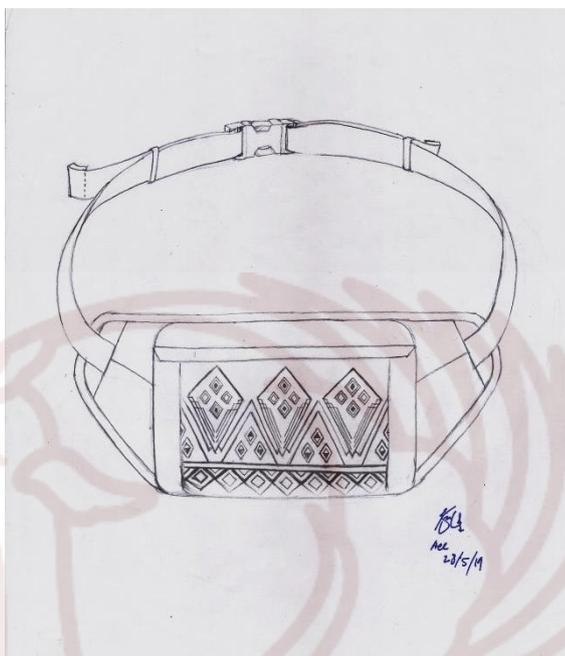
Gambar 33. Sketsa alternatif 11
(Scan: Luky Sutyan,2019)



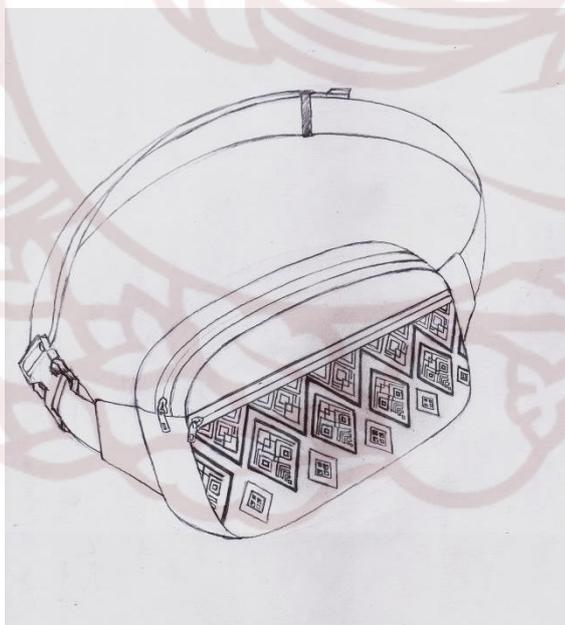
Gambar 34. Sketsa alternatif 12
(Scan: Luky Sutyan,2019)



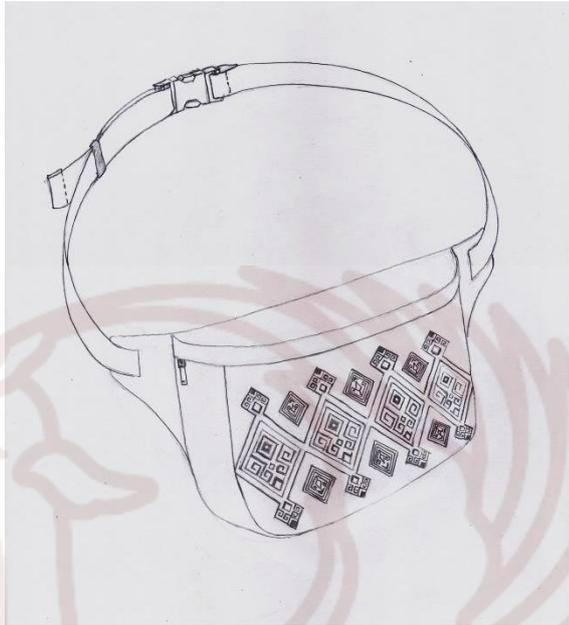
Gambar 35. Sketsa alternatif 13
(Scan: Luky Sutyan,2019)



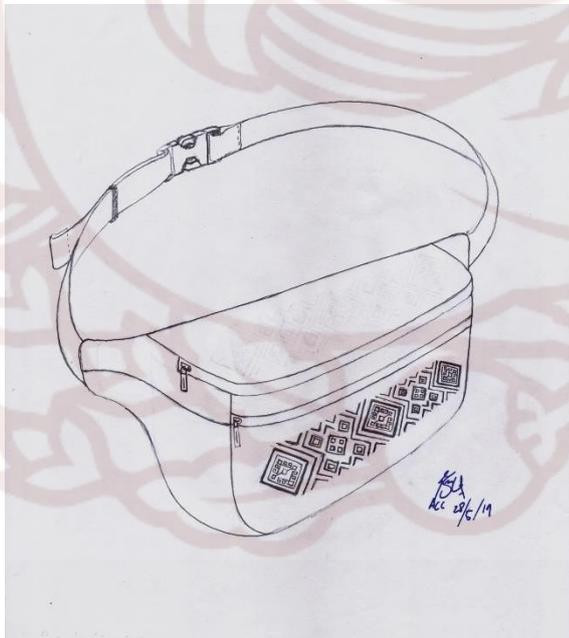
Gambar 36. Sketsa alternatif 14
(Scan: Luky Sutyawan,2019)



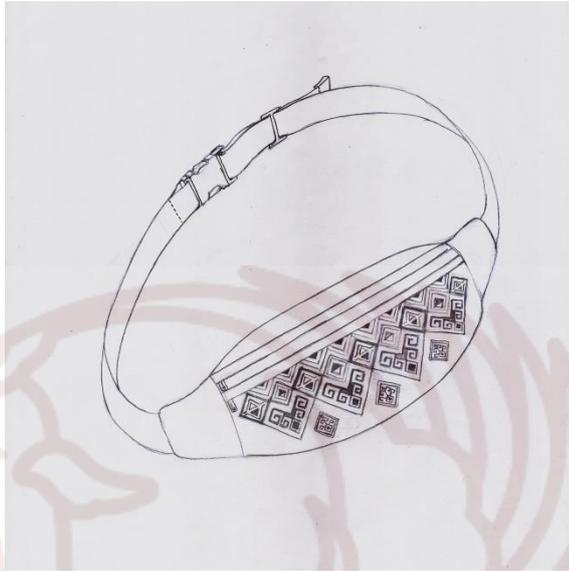
Gambar 37. Sketsa alternatif 15
(Scan: Luky Sutyawan,2019)



Gambar 38. Sketsa alternatif 16
(Scan: Luky Sutyan,2019)

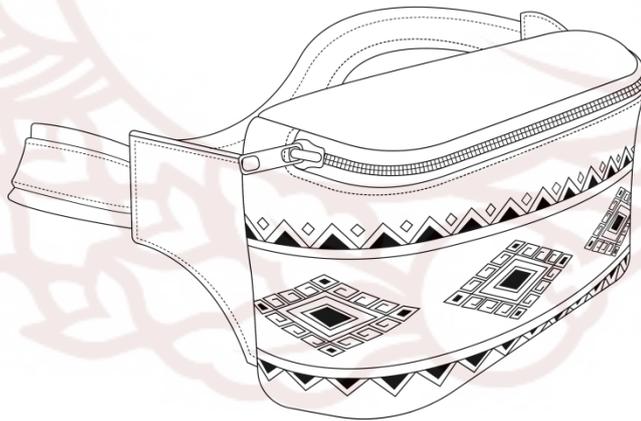


Gambar 39. Sketsa alternatif 17
(Scan: Luky Sutyan,2019)

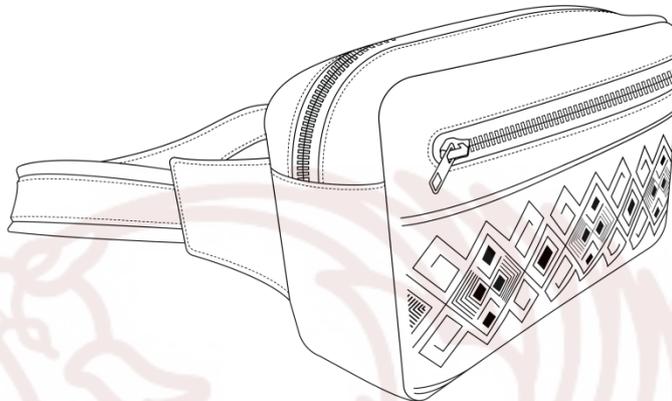


Gambar 40. Sketsa alternatif 18
(Scan: Luky Sutyan,2019)

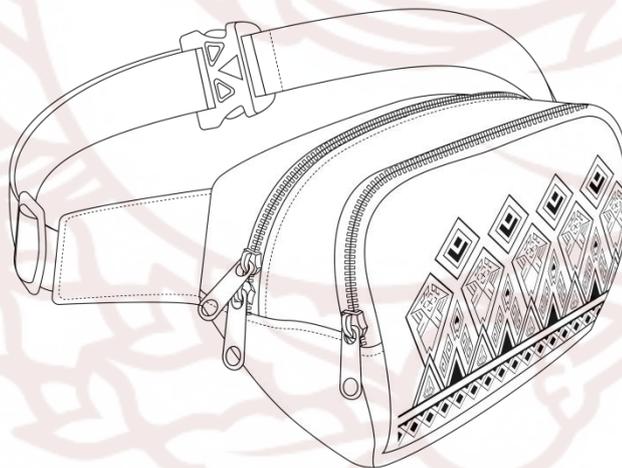
2. Sketsa Terpilih



Gambar 41. Sketsa terpilih Karya 1
(Faisal Aqib,2019)



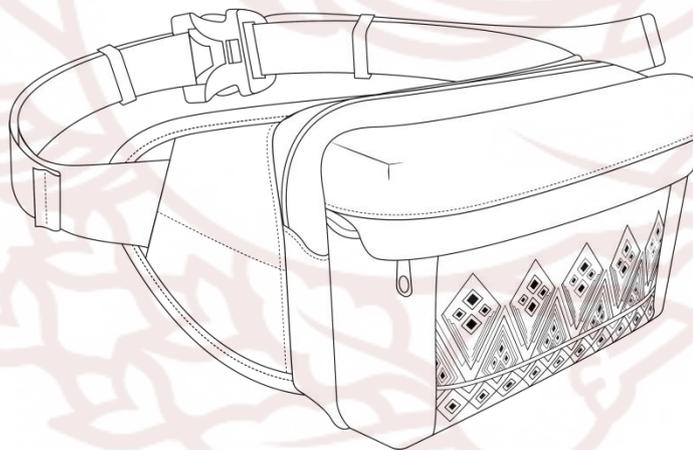
Gambar 42. Sketsa terpilih Karya 2
(Faisal Aqib,2019)



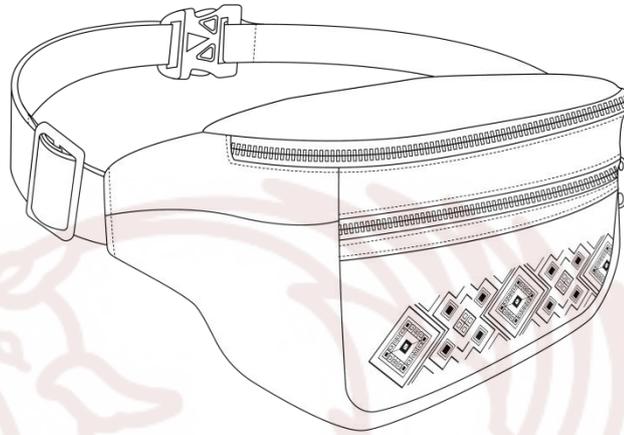
Gambar 43. Sketsa terpilih Karya 3
(Faisal Aqib,2019)



Gambar 44. Sketsa terpilih Karya 4
(Faisal Aqib,2019)



Gambar 45. Sketsa terpilih Karya 5
(Faisal Aqib,2019)



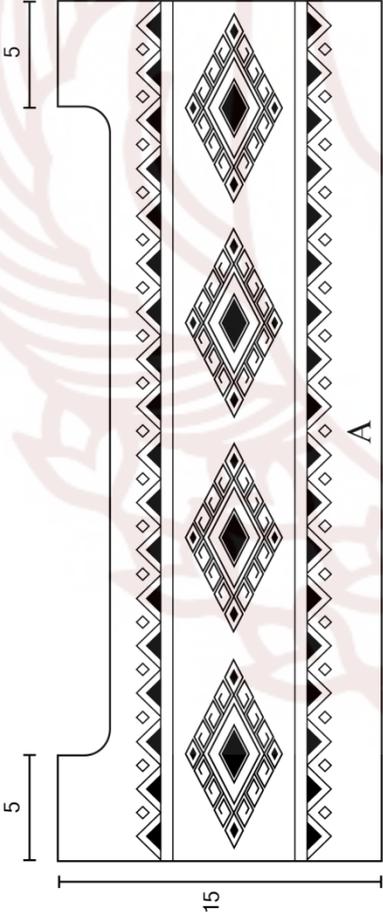
Gambar 46. Sketsa terpilih Karya 6
(Faisal Aqib,2019)

3. Gambar Kerja

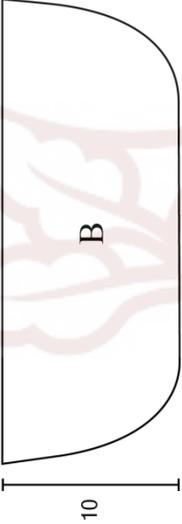
Gambar kerja merupakan acuan dan panduan dalam memvisualkan desain karya teripilih, sehingga tercapai suatu karya yang sesuai dengan desain dan ukuran yang ditetapkan. Gambar kerja juga mempermudah untuk menentukan komposisi dan mengetahui berbagai masalah yang akan terjadi dalam pengerjaan karya. Gambar kerja yang telah dipilih merupakan gambar kerja yang telah mengalami proses konsultasi dan mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing untuk dijadikan acuan dalam pengerjaan karya

 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	 <p style="text-align: right;">Skala: 1 : 1</p>
<p>Fakultas Seni Rupa dan Desain</p>	
<p>Kriya Seni</p>	
<p>Nama Mahasiswa</p>	
<p>Faisal Aqib</p>	
<p>NIM</p>	
<p>14147124</p>	
<p>Judul Tugas Akhir</p>	
<p>Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i></p>	
<p>Judul Karya</p>	
<p><i>Take a Journey</i></p>	
<p>Gambar Kerja</p>	
<p>Detail Motif Karya 1</p>	
<p>Dosen Pembimbing</p>	
<p>Prima Yustana, S.Sn., M.A.</p>	
<p>Keterangan</p>	
<p></p>	

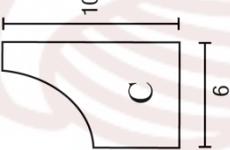
	INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
Fakultas Seni Rupa dan Desain	
Kriya Seni	
Nama Mahasiswa	
Faisal Aqib	
NIM	
14147124	
Judul Tugas Akhir	
Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i>	
Judul Karya	
<i>Take a Journey</i>	
Gambar Kerja	
Gambar Pola Karya 1	
Dosen Pembimbing	
Prima Yustana, S.Sn., M.A.	
Keterangan	



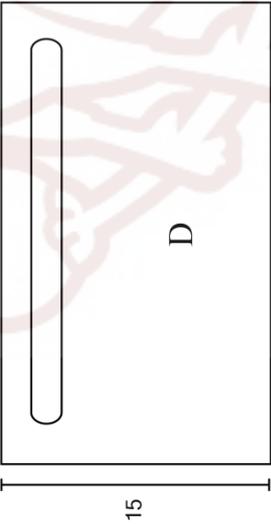
A



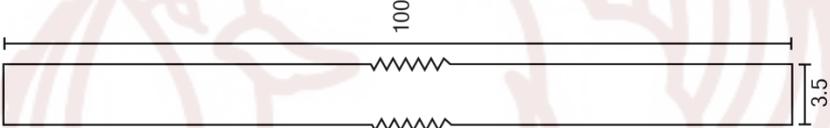
B



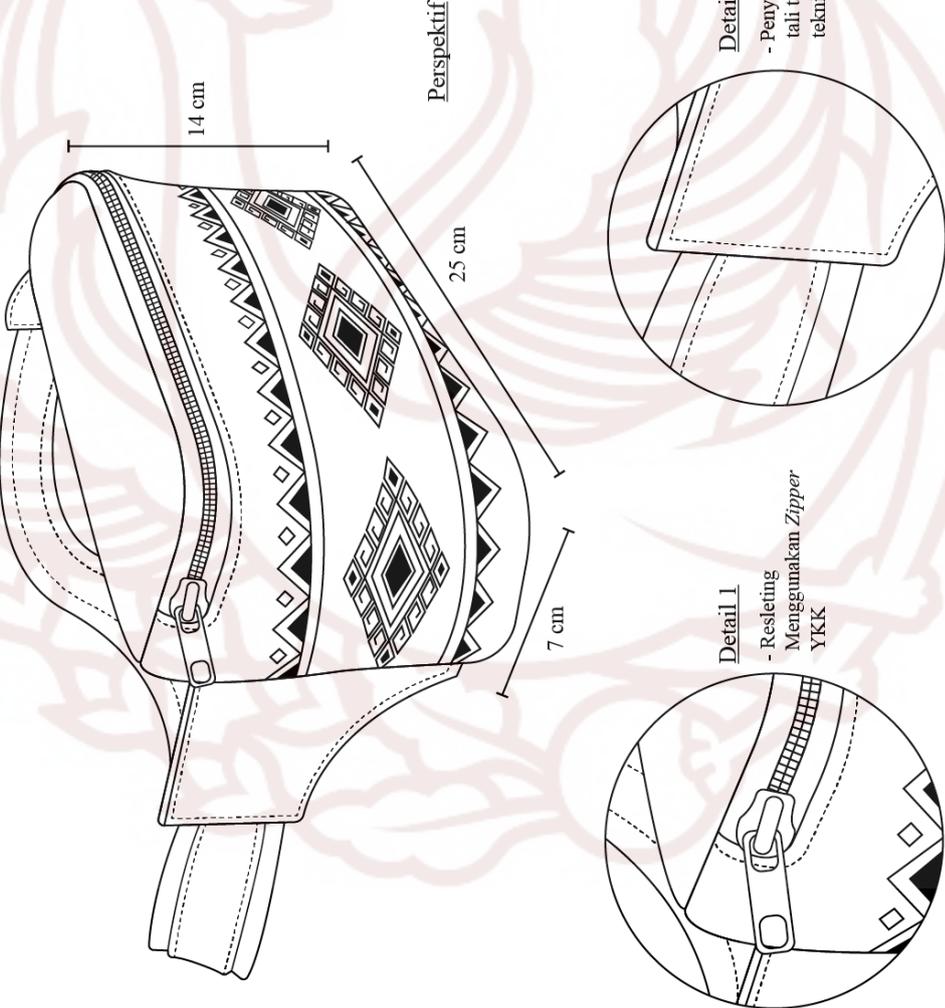
C

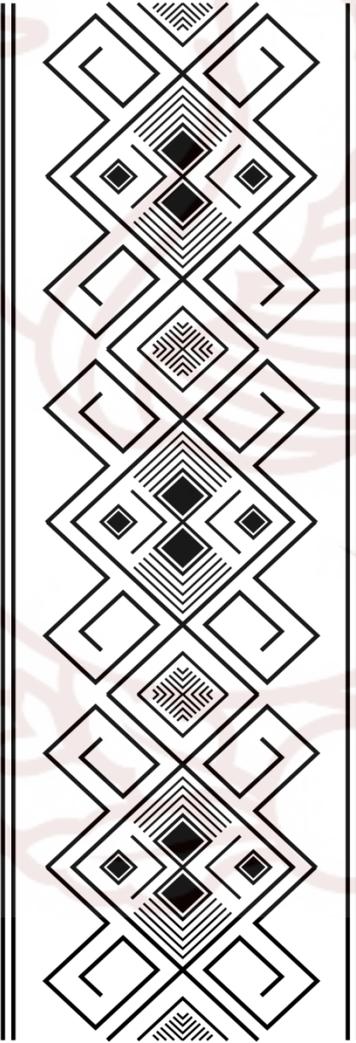


D

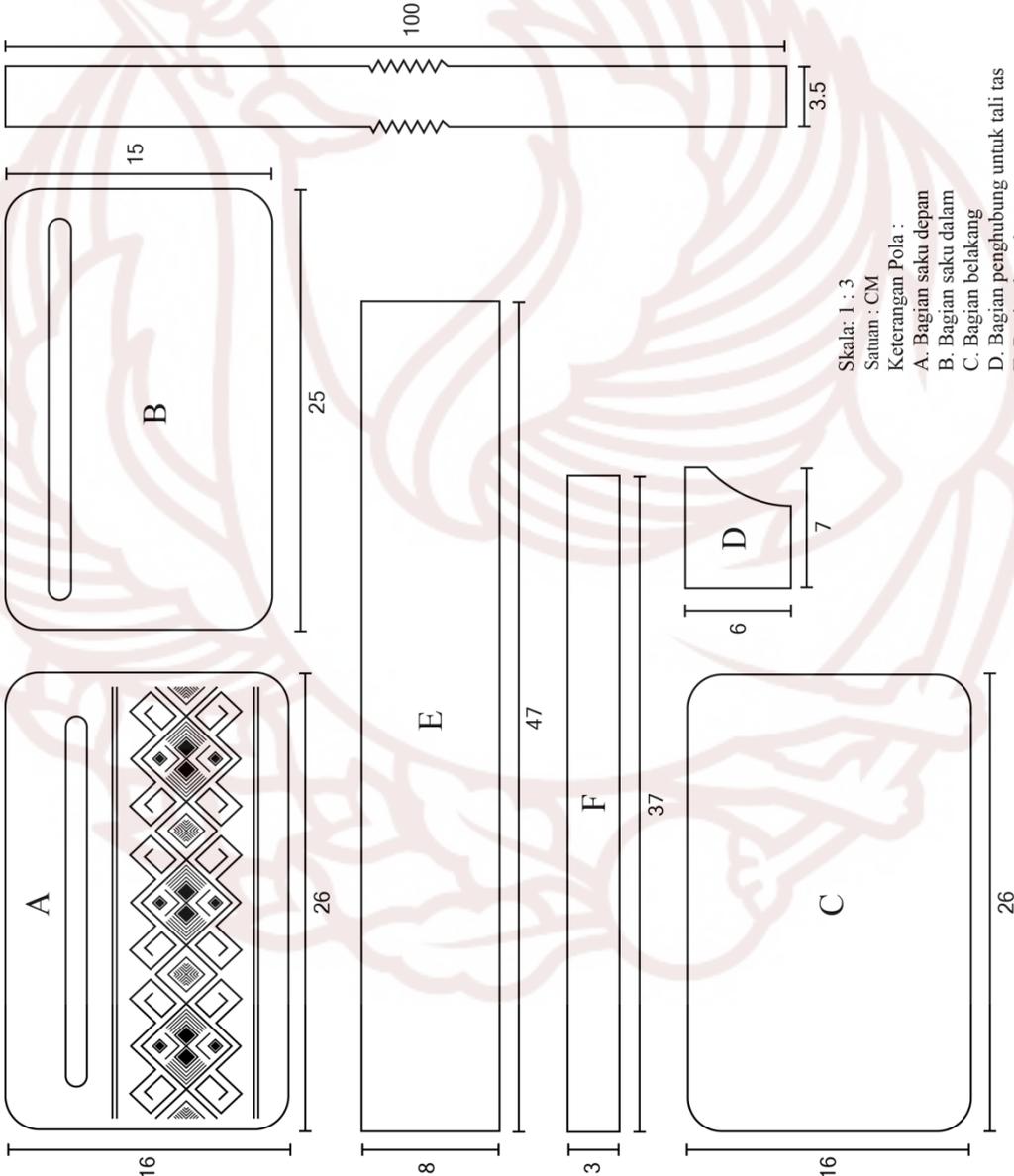


Skala: 1 : 3
 Satuan : CM
 Keterangan Pola :
 A. Bagian depan
 B. Bagian atas
 C. Bagian penghubung untuk tali tas
 D. Bagian belakang tas dan saku dalam

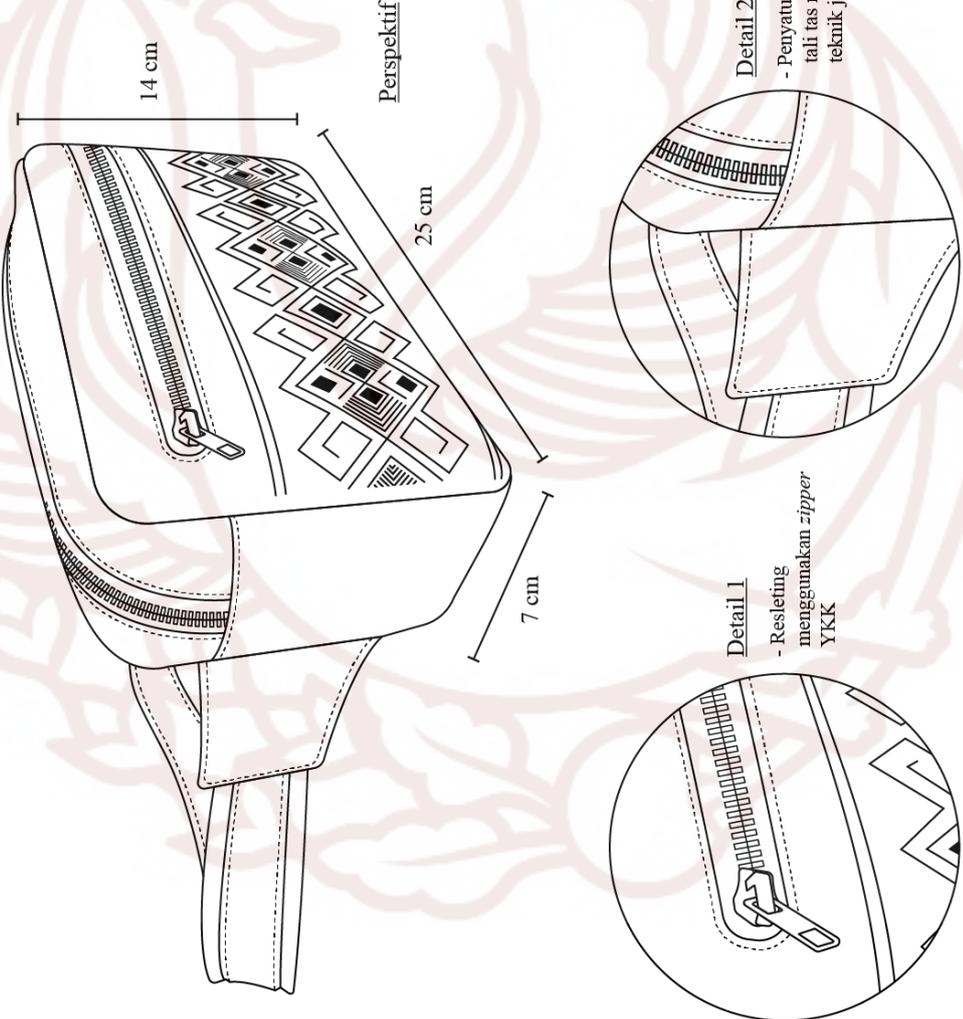
 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	 <p>Judul Karya <i>Take a Journey</i></p> <p>Gambar Kerja Perspektif dan Detail Karya 1</p> <p>Dosen Pembimbing Prima Yustana, S.Sn., M.A.</p> <p>Keterangan</p> <p style="text-align: right;">Skala: 1 : 3</p>
<p>Fakultas Seni Rupa dan Desain</p>	
<p>Kriya Seni</p>	
<p>Nama Mahasiswa Faisal Aqib</p>	
<p>NIM 14147124</p>	
<p>Judul Tugas Akhir Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i></p>	
<p>Judul Karya <i>Take a Journey</i></p>	
<p>Gambar Kerja Perspektif dan Detail Karya 1</p>	
<p>Dosen Pembimbing Prima Yustana, S.Sn., M.A.</p>	
<p>Keterangan</p>	

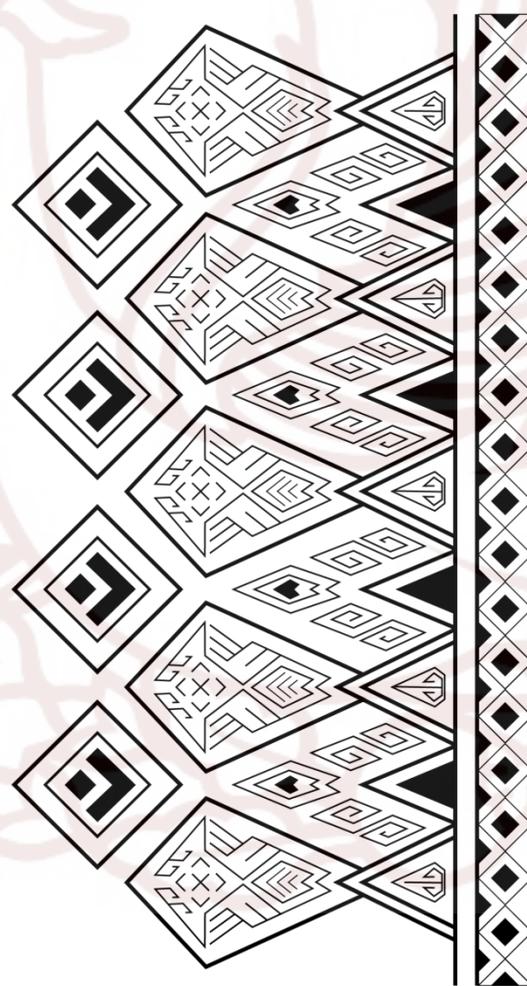
 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	 <p style="text-align: right;">Skala: 1 : 1</p>
<p>Fakultas Seni Rupa dan Desain</p>	
<p>Kriya Seni</p>	
<p>Nama Mahasiswa</p>	
<p>Faisal Aqib</p>	
<p>NIM</p>	
<p>14147124</p>	
<p>Judul Tugas Akhir</p>	
<p>Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i></p>	
<p>Judul Karya</p>	
<p>Halimun</p>	
<p>Gambar Kerja</p>	
<p>Detail Motif Karya 2</p>	
<p>Dosen Pembimbing</p>	
<p>Prima Yustana, S.Sn., M.A.</p>	
<p>Keterangan</p>	

 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	
Fakultas Seni Rupa dan Desain	
Kriya Seni	
Nama Mahasiswa	Faisal Aqib
NIM	14147124
Judul Tugas Akhir	Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i>
Judul Karya	Halimun
Gambar Kerja	
Gambar Pola Karya 2	
Dosen Pembimbing	Prima Yustana, S.Sn., M.A.
Keterangan	



Skala: 1 : 3
 Satuan : CM
 Keterangan Pola :
 A. Bagian saku depan
 B. Bagian saku dalam
 C. Bagian belakang
 D. Bagian penghubung untuk tali tas
 E. Bagian bawah
 F. Bagian atas untuk resleting

 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	
<p>Fakultas Seni Rupa dan Desain</p>	
<p>Kriya Seni</p>	
<p>Nama Mahasiswa</p>	
<p>Faisal Aqib</p>	
<p>NIM</p>	
<p>14147124</p>	
<p>Judul Tugas Akhir</p>	
<p>Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i></p>	
<p>Judul Karya</p>	
<p>Halimun</p>	
<p>Gambar Kerja</p>	
<p>Perspektif dan Detail Karya 2</p>	
<p>Dosen Pembimbing</p>	
<p>Prima Yustana, S.Sn., M.A.</p>	
<p>Keterangan</p>	

 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	 <p style="text-align: right;">Skala: 1 : 1</p>
Fakultas Seni Rupa dan Desain	
Karya Seni	
Nama Mahasiswa	
Faisal Aqib	
NIM	
14147124	
Judul Tugas Akhir	
Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i>	
Judul Karya	
Belantara	
Gambar Kerja	
Detail Motif Karya 3	
Dosen Pembimbing	
Prima Yustana, S.Sn., M.A.	
Keterangan	



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Kriya Seni

Nama Mahasiswa

Faisal Aqib

NIM

14147124

Judul Tugas Akhir

Motif Geometri Sebagai
Elemen Hias Pada Tas *Waist Bag*

Judul Karya

Belantara

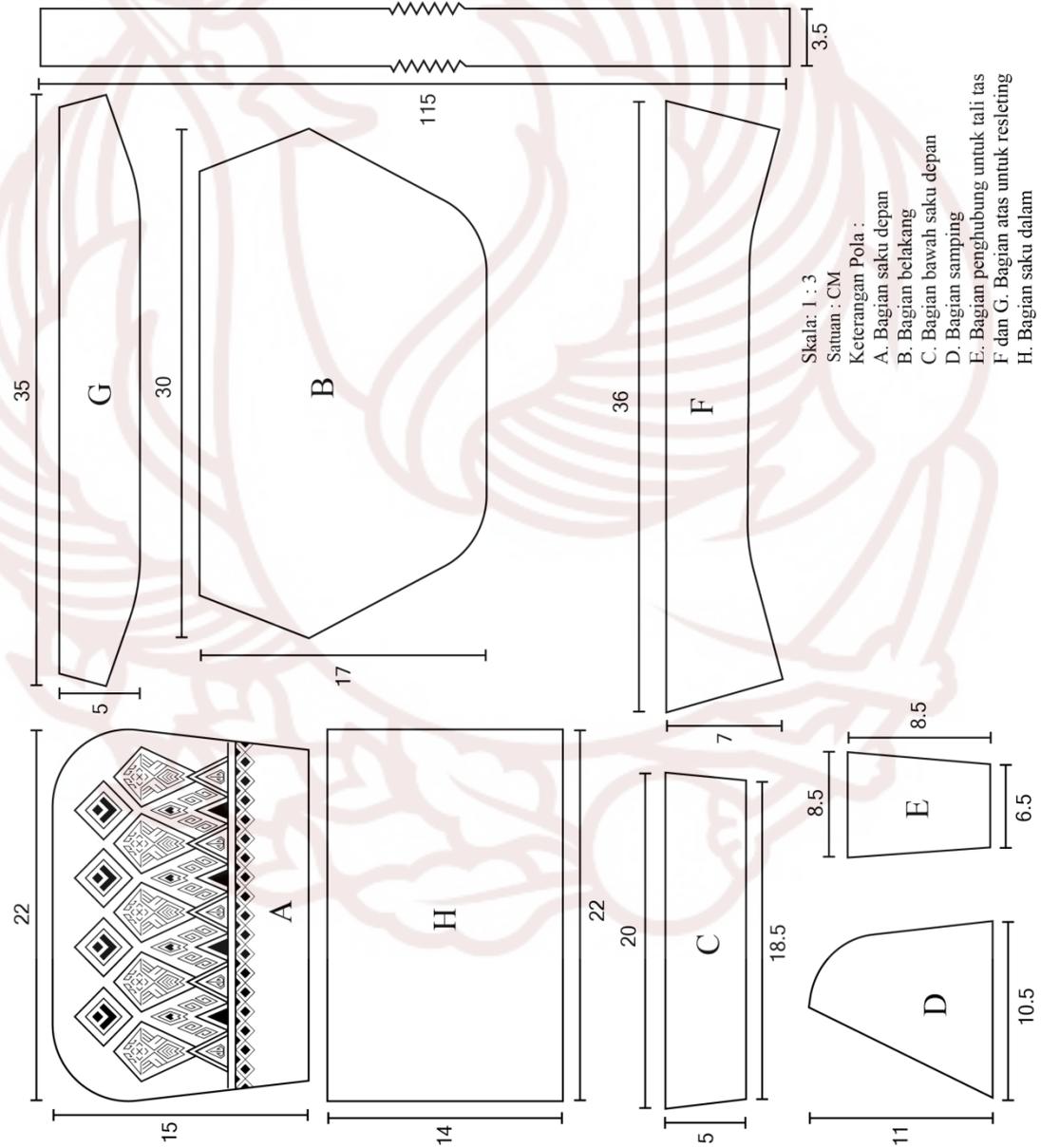
Gambar Kerja

Gambar Pola Karya 3

Dosen Pembimbing

Prima Yustana, S.Sn., M.A.

Keterangan





**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Kriya Seni

Nama Mahasiswa

Faisal Aqib

NIM

14147124

Judul Tugas Akhir

Motif Geometri Sebagai
Elemen Hias Pada Tas *Waist Bag*

Judul Karya

Belantara

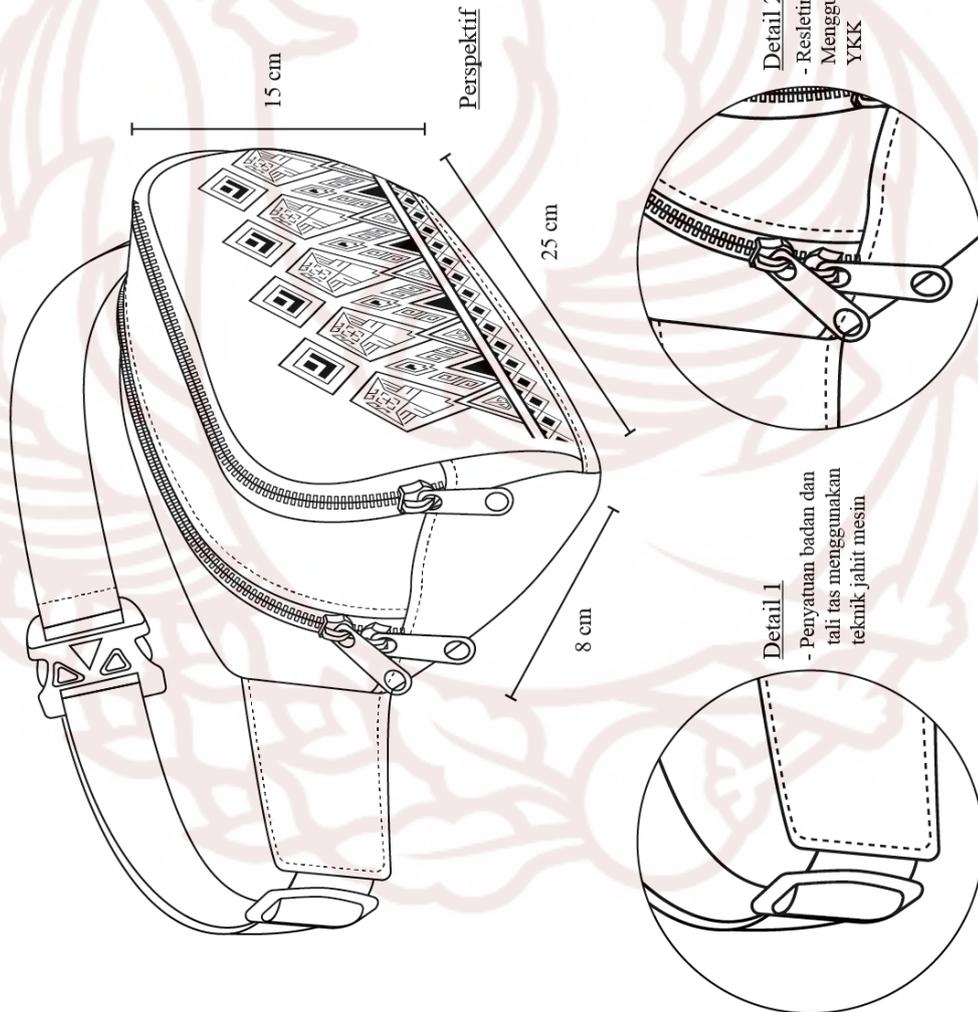
Gambar Kerja

Perspektif dan Detail Karya 3

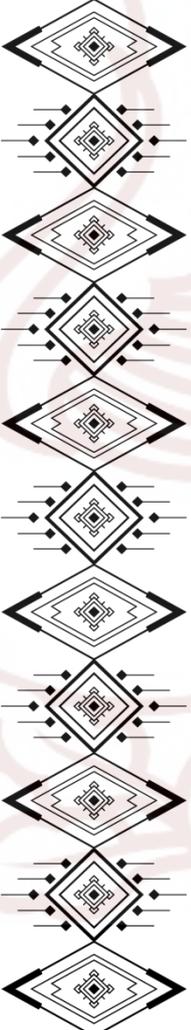
Dosen Pembimbing

Prima Yustana, S.Sn., M.A.

Keterangan



Skala: 1 : 3

 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	 <p style="text-align: right;">Skala: 1 : 1</p>
Fakultas Seni Rupa dan Desain	
Kriya Seni	
Nama Mahasiswa	
Faisal Aqib	
NIM	
14147124	
Judul Tugas Akhir	
Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waisi Bag</i>	
Judul Karya	
Merekah	
Gambar Kerja	
Detail Motif Karya 4	
Dosen Pembimbing	
Prima Yustana, S.Sn., M.A.	
Keterangan	



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Kriya Seni

Nama Mahasiswa

Faisal Aqib

NIM

14147124

Judul Tugas Akhir

Motif Geometri Sebagai
Elemen Hias Pada Tas *Waist Bag*

Judul Karya

Merckah

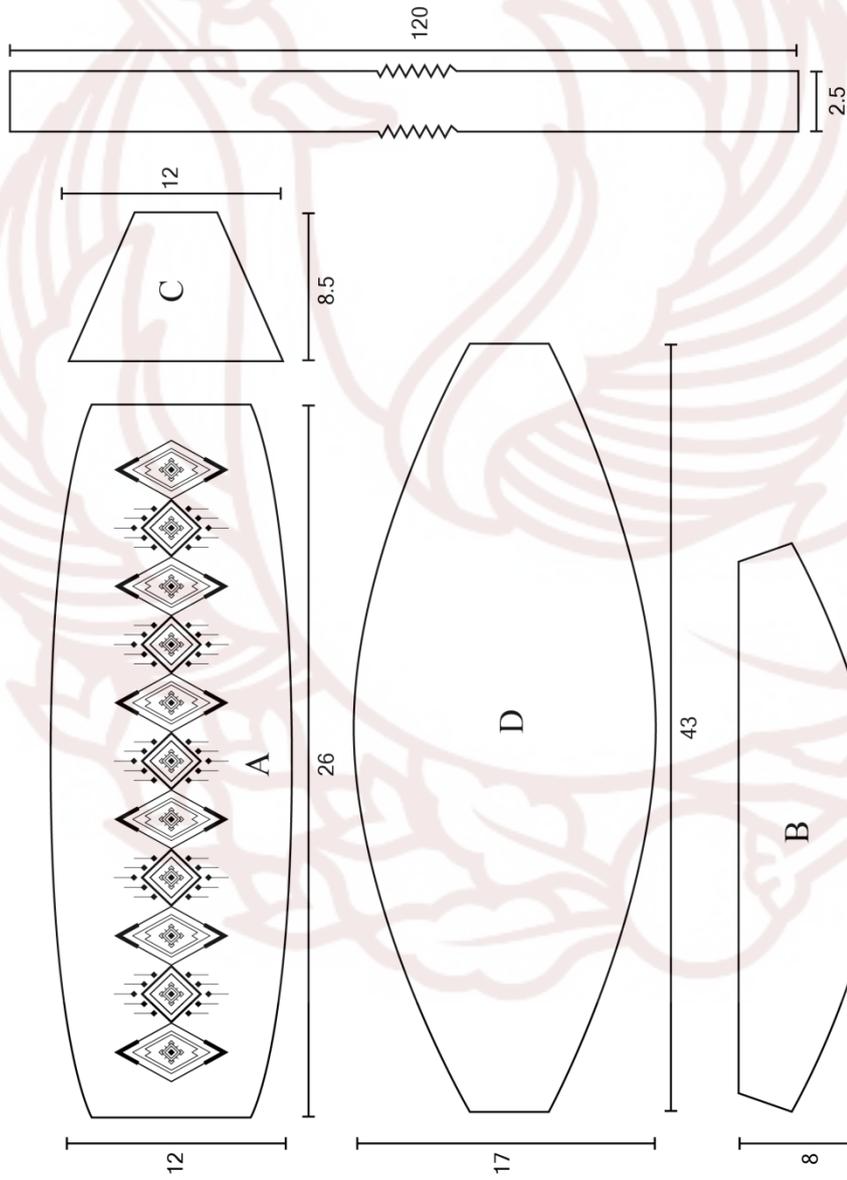
Gambar Kerja

Gambar Pola Karya 4

Dosen Pembimbing

Prima Yustana, S.Sn., M.A.

Keterangan



Skala : 1 : 3

Satuan : CM

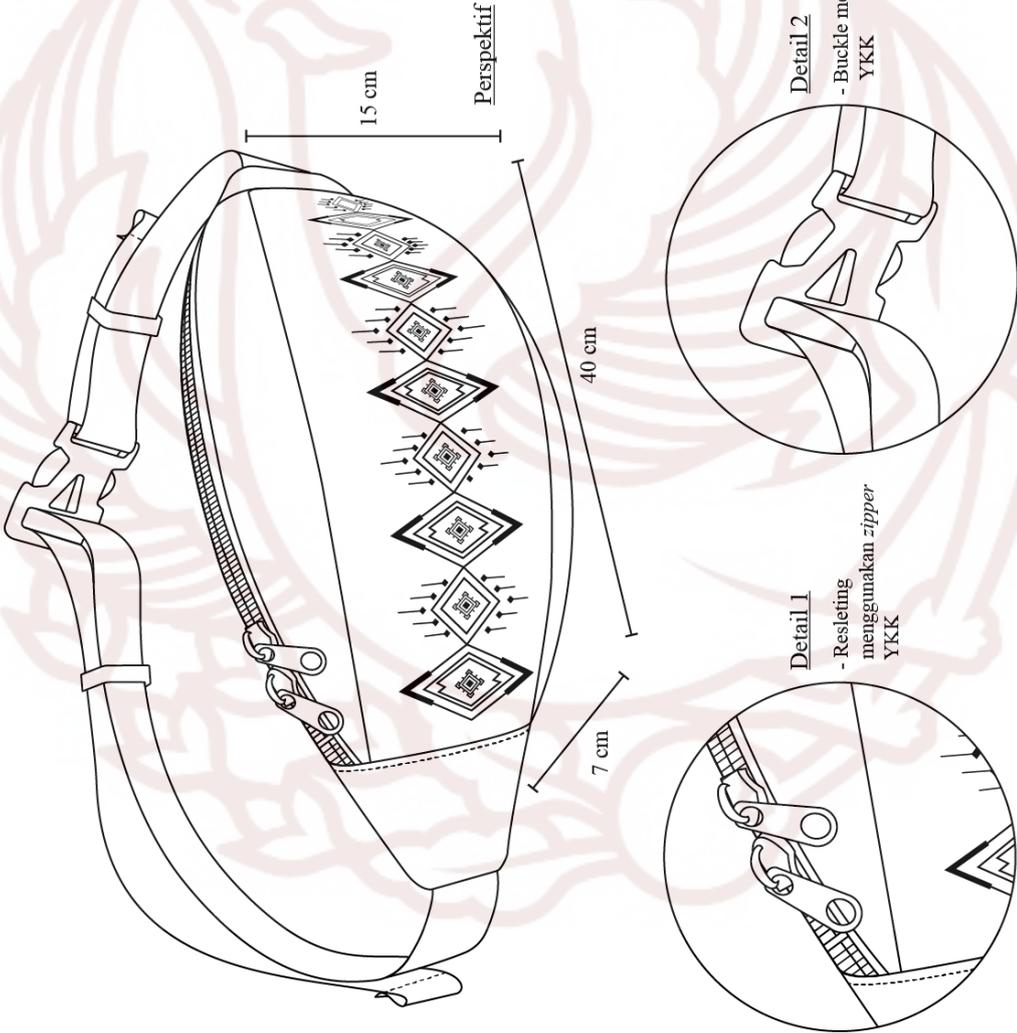
Keterangan Pola :

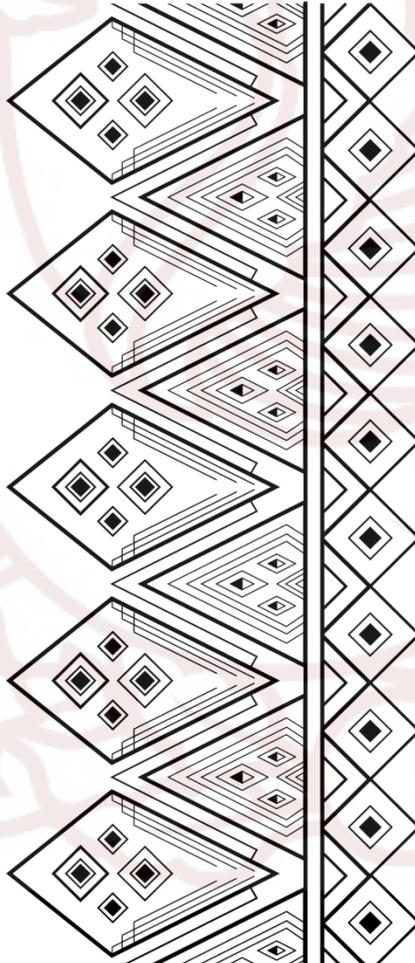
A. Bagian depan tas

B. Bagian atas dan bawah

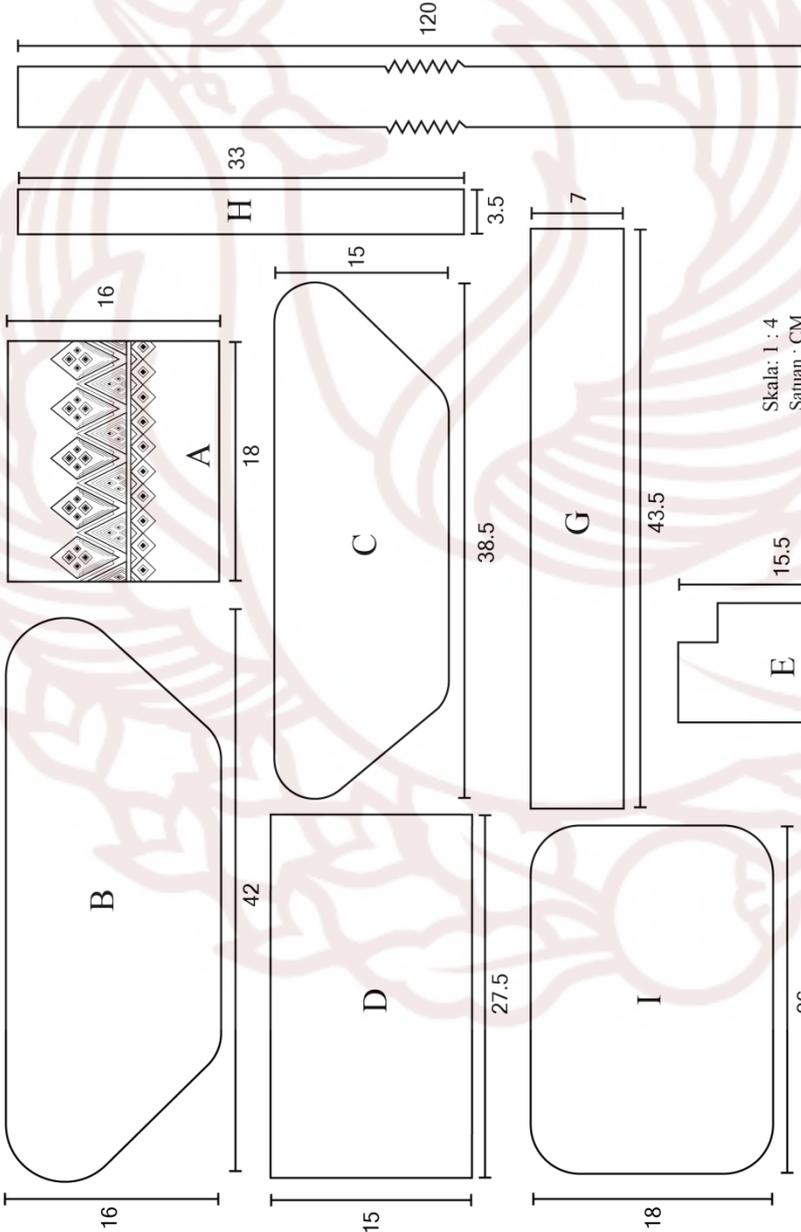
C. Sambungan bagian depan

D. Bagian belakang

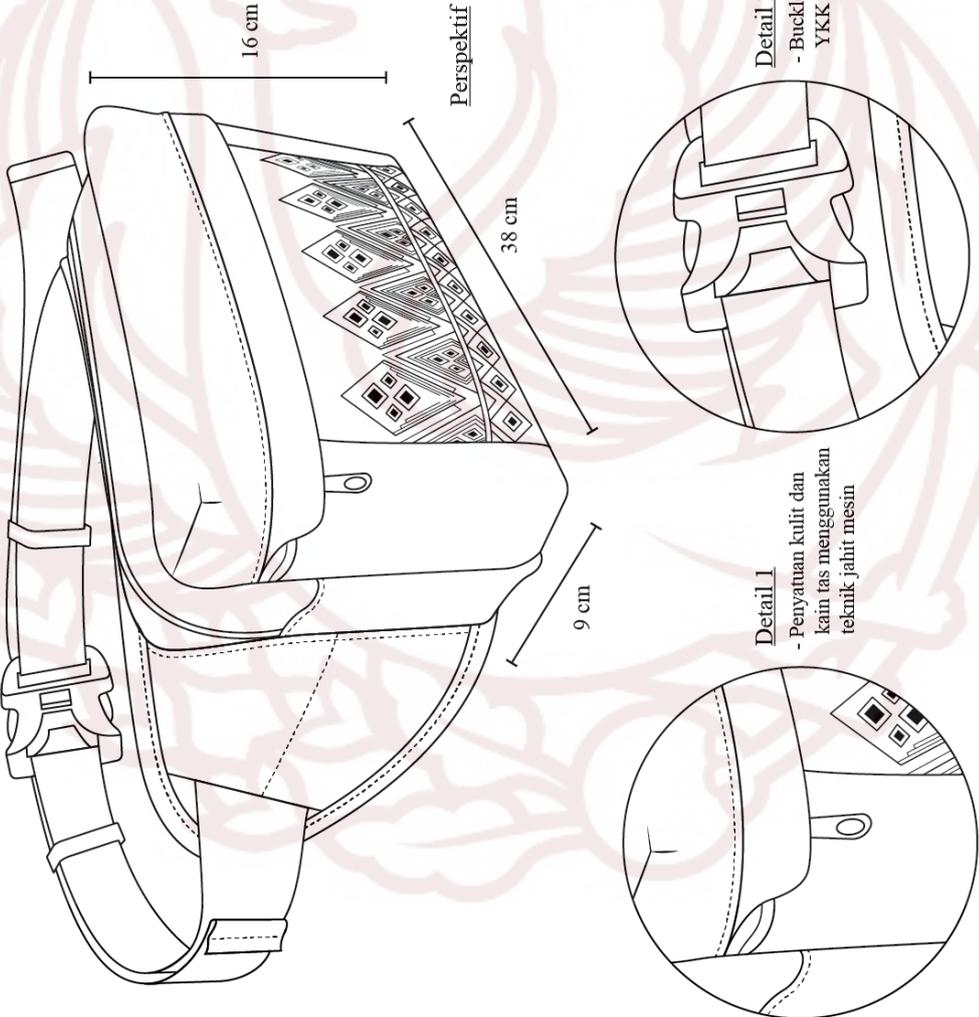
 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	 <p style="text-align: right;">Skala: 1 : 3</p>
<p>Fakultas Seni Rupa dan Desain</p>	
<p>Kriya Seni</p>	
<p>Nama Mahasiswa</p>	
<p>Faisal Aqib</p>	
<p>NIM</p>	
<p>14147124</p>	
<p>Judul Tugas Akhir</p>	
<p>Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i></p>	
<p>Judul Karya</p>	
<p>Merekah</p>	
<p>Gambar Kerja</p>	
<p>Perspektif dan Detail Karya 4</p>	
<p>Dosen Pembimbing</p>	
<p>Prima Yustana, S.Sn., M.A.</p>	
<p>Keterangan</p>	

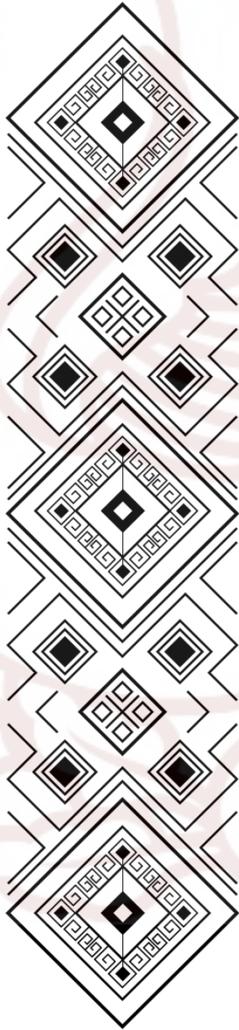
 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	 <p style="text-align: right;">Skala: 1 : 1</p>
Fakultas Seni Rupa dan Desain	
Karya Seni	
Nama Mahasiswa	
Faisal Aqib	
NIM	
14147124	
Judul Tugas Akhir	
Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i>	
Judul Karya	
<i>Mountain Harmony</i>	
Gambar Kerja	
Detail Motif Karya 5	
Dosen Pembimbing	
Prima Yustana, S.Sn., M.A.	
Keterangan	

 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	<p>Fakultas Seni Rupa dan Desain</p> <p>Kriya Seni</p> <p>Nama Mahasiswa Faisal Aqib</p> <p>NIM 14147124</p> <p>Judul Tugas Akhir Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i></p> <p>Judul Karya <i>Mountain Harmony</i></p> <p>Gambar Kerja Gambar Pola Karya 5</p> <p>Dosen Pembimbing Prima Yustana, S.Sn., M.A.</p> <p>Keterangan</p>
---	--



Skala: 1 : 4
Satuan : CM
Keterangan Pola :
A. Bagian saku depan
B. Bagian belakang
C. Pola untuk busa bagian belakang
D. Saku dalam
E. Sambungan saku depan
F. Sambungan bagian atas saku
G. Bagian bawah
H. Bagian atas untuk resleting
I. Penyekat saku depan dan kantong utama

 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	 <p>16 cm</p> <p>Perspektif</p> <p>38 cm</p> <p>9 cm</p> <p>Detail 1 - Penyatuan kulit dan kain tas menggunakan teknik jahit mesin</p> <p>Detail 2 - Buckle menggunakan YKK</p> <p>Skala: 1 : 3</p>
<p>Fakultas Seni Rupa dan Desain</p>	
<p>Kriya Seni</p>	
<p>Nama Mahasiswa</p>	
<p>Faisal Aqib</p>	
<p>NIM</p>	
<p>14147124</p>	
<p>Judul Tugas Akhir</p>	
<p>Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i></p>	
<p>Judul Karya</p>	
<p><i>Mountain Harmony</i></p>	
<p>Gambar Kerja</p>	
<p>Perspektif dan Detail Karya 5</p>	
<p>Dosen Pembimbing</p>	
<p>Prima Yustana, S.Sn., M.A.</p>	
<p>Keterangan</p>	

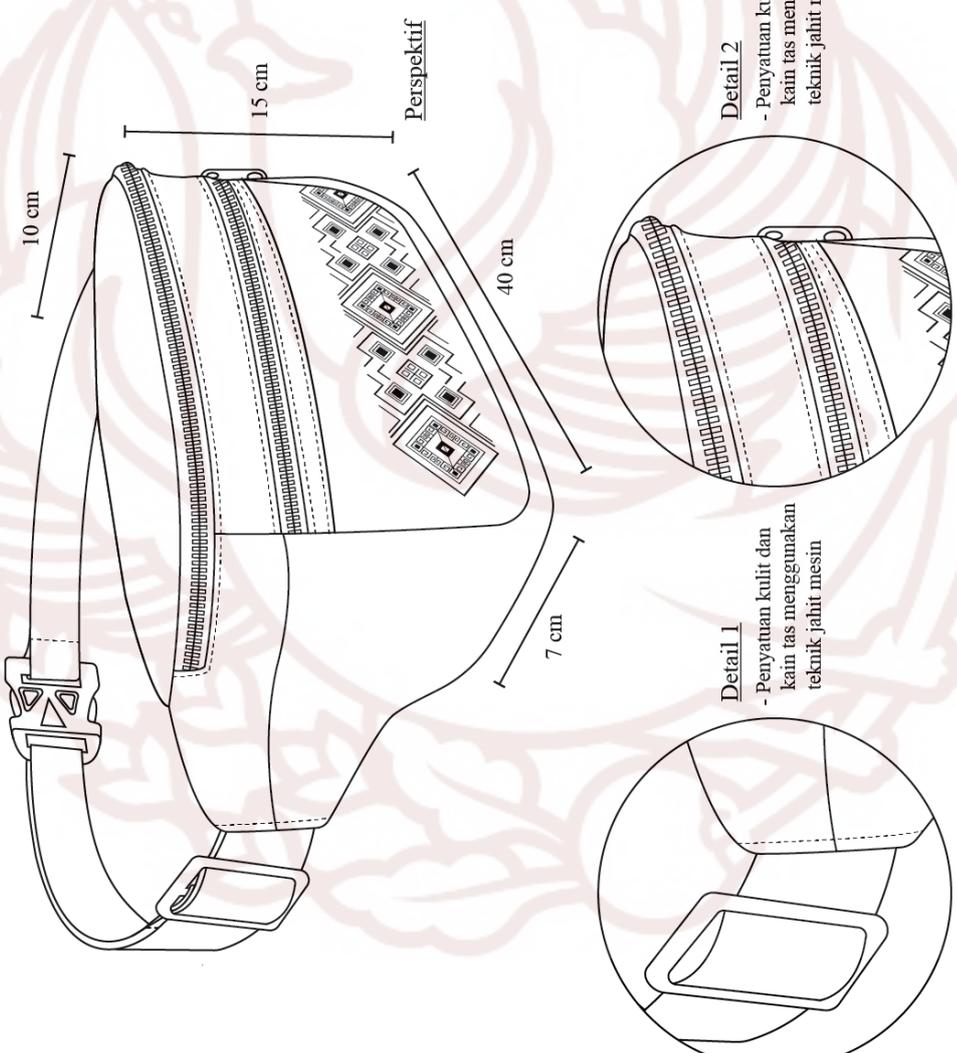
 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	 <p style="text-align: right;">Skala: 1 : 1</p>
Fakultas Seni Rupa dan Desain	
Kriya Seni	
Nama Mahasiswa	
Faisal Aqib	
NIM	
14147124	
Judul Tugas Akhir	
Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i>	
Judul Karya	
Trilogi	
Gambar Kerja	
Detail Motif Karya 6	
Dosen Pembimbing	
Prima Yustana, S.Sn., M.A.	
Keterangan	



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

Fakultas Seni Rupa dan Desain
Kriya Seni
Nama Mahasiswa
Faisal Aqib
NIM
14147124
Judul Tugas Akhir
Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i>
Judul Karya
Trilogi
Gambar Kerja
Gambar Pola Karya 6
Dosen Pembimbing
Prima Yustana, S.Sn., M.A.
Keterangan

Skala: 1 : 4
 Satuan : CM
 Keterangan Pola :
 A. Bagian saku depan
 B. Bagian atas
 C. Bagian bawah
 D. Bagian belakang
 E. Sambungan bagian samping
 F. Sambungan bagian depan

 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>	 <p>Fakultas Seni Rupa dan Desain</p> <p>Kriya Seni</p> <p>Nama Mahasiswa Faisal Aqib</p> <p>NIM 14147124</p> <p>Judul Tugas Akhir Motif Geometri Sebagai Elemen Hias Pada Tas <i>Waist Bag</i></p> <p>Judul Karya Trilogi</p> <p>Gambar Kerja Perspektif dan Detail Karya 6</p> <p>Dosen Pembimbing Prima Yustana, S.Sn., M.A.</p> <p>Keterangan</p> <p style="text-align: right;">Skala: 1 : 3</p>

C. Proses Perwujudan Karya

Perwujudan karya merupakan proses merealisasikan desain menjadi sebuah karya. Proses ini melalui beberapa tahapan mulai dari penyediaan bahan dan peralatan yang digunakan, sampai pengerjaan karya dengan menggunakan teknik yang telah ditentukan. Namun apabila terdapat perbedaan saat proses perwujudan karya tersebut, maka akan dijelaskan proses serta bentuk perubahannya. Langkah awal dalam proses perwujudan karya adalah menyediakan bahan dan alat yang akan digunakan.

1. Penyediaan Bahan

Penciptaan suatu karya membutuhkan bahan-bahan yang sesuai dengan rancangan karya yang dibuat. Pemilihan bahan dilakukan untuk menentukan jenis bahan yang sesuai dengan kriteria karya. Pembuatan karya ini menggunakan bahan dari kulit dan kain. Bahan yang digunakan dibagi menjadi dua, yaitu bahan utama dan bahan pelengkap. Adapun bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini meliputi:

1. Bahan Utama

Bahan utama adalah bahan yang menjadi inti pokok dalam pembuatan karya. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan tas *waist bag* antara lain kulit *pull up*, kulit *nubuck*, dan kain cordura.

1) Kulit *Pull Up*



Gambar 47. Kulit *pull up*
(Foto: Faisal Aqib,2019)

2) Kulit *Nubuck*



Gambar 48. Kulit *nubuck*
(Foto: Faisal Aqib,2019)

3) Kain Cordura



Gambar 49. Kain cordura
(Foto: Faisal Aqib,2019)

2. Bahan Pelengkap

1) Tali *Webbing*

Tali webbing digunakan sebagai tali untuk tas *waist bag*. Tali ini berfungsi untuk mengaitkan tas pada bagian tubuh saat dipakai baik itu diselempangkan atau dipakai pada bagian pinggang.



Gambar 50. Tali webbing
(Foto: Faisal Aqib,2019)

2) Kunci Slop (*Buckle Slop*)

Kunci sodok berfungsi sebagai pengait tas yang dipasangkan di bagian tali tas *waist bag*.



Gambar 51. Kunci sodok
(Foto: Faisal Aqib, 2019)

3) Ring Jalan

Ring jalan berfungsi untuk mengatur panjang dan pendek tali pada tas *waist bag*.



Gambar 52. Ring jalan
(Foto: Faisal Aqib, 2019)

4) Resleting dan Kepala Resleting

Resleting merupakan deretan gerigi yang terbuat dari logam atau plastik sebagai pengunci untuk menutup dan membuka tas.



Gambar 53. Resleting dan kepala resleting
(Foto: Faisal Aqib,2019)

Gambar 54. Resleting dan kepala resleting berbahan logam
(Foto: Faisal Aqib,2019)

5) Bisban/Pelipit

Bisban atau pelipit digunakan untuk menutup jahitan pada bagian dalam tas *waist bag*.



Gambar 55. Bisban atau pelipit
(Foto: Faisal Aqib,2019)

6) Kain Furing

Kain furing berfungsi sebagai pelapis bagian dalam tas *waist bag*.



Gambar 56. Kain furing
(Foto: Faisal Aqib,2019)

7) Kain Beludru

Kain beludru memiliki fungsi yang sama dengan kain furing, yaitu sebagai pelapis bagian dalam tas. Kain beludru digunakan untuk karya tas *waist bag* yang berbahan kulit.



Gambar 57. Kain beludru warna coklat
(Foto: Faisal Aqib,2019)

8) Busa Pelapis

Busa pelapis digunakan untuk melapisi bagian dalam tas *waist bag*.



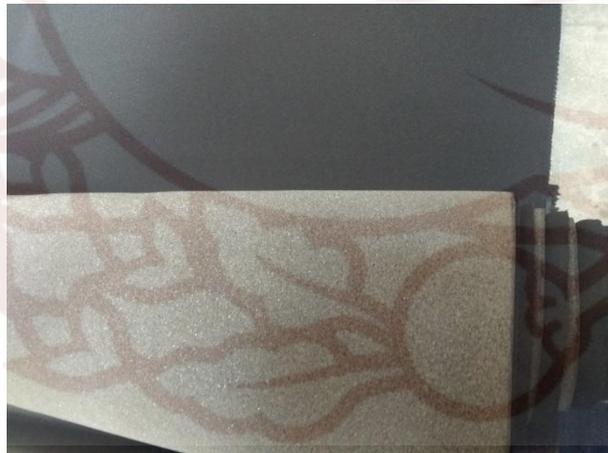
Gambar 58. Busa furing
(Foto: Faisal Aqib,2019)



Gambar 59. Busa *polyfoam*
(Foto: Faisal Aqib,2019)

9) Busa *Merimesh*

Busa merimesh digunakan untuk melapisi bagian belakang tas *waist bag*.



Gambar 60. Busa *merimesh*
(Foto: Faisal Aqib,2019)

10) Jaring/Jala

Jaring digunakan sebagai kantong tambahan pada bagian dalam tas *waist bag*.



Gambar 61. Jaring
(Foto: Faisal Aqib,2019)

11) Benang Jahit

Benang jahit ini digunakan untuk menjahit tas *waist bag*. Benang jahit yang digunakan merupakan benang jahit berbahan *nylon*.



Gambar 62. Benang jahit dengan berbagai warna
(Foto: Faisal Aqib,2019)

12) Cat Pinggiran Kulit (Vether)

Cat ini digunakan untuk menutupi pinggiran kulit sehingga terlihat rapi dan mewah.



Gambar 63. Cat pinggiran kulit
(Foto: Faisal Aqib,2019)

13) Lem Kuning

Lem kuning digunakan untuk menempelkan kain beludru dan busa pelapis pada kulit.



Gambar 64. Lem kuning
(Foto: Faisal Aqib,2019)

14) Kertas Karton Duplex

Kertas karton duplex digunakan untuk membuat pola tas *waist bag*.



Gambar 65. Kertas karton duplex
(Foto: Faisal Aqib,2019)

2. Penyediaan Alat

Alat memiliki peran yang sangat penting dalam perwujudan karya. Kelengkapan peralatan yang digunakan juga sangat berpengaruh dalam proses perwujudan karya agar proses berjalan lancar dan memberikan hasil sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Adapun peralatan yang digunakan adalah:

a. Mesin jahit

Mesin jahit digunakan untuk menjahit kulit dan kain yang telah dipotong sesuai pola tas *waist bag*.



Gambar 66. Mesin jahit koleksi Imam
(Foto: Faisal Aqib,2019)

b. Laptop

Laptop digunakan untuk membuat desain *vector* ornamen motif geometris yang nantinya akan dikerjakan menggunakan mesin laser.



Gambar 67. Laptop
(Foto: Faisal Aqib,2019)

c. Mesin laser

Mesin laser digunakan untuk membuat ornamen pada bahan kulit yang digunakan sebagai elemen hias pada tas *waist bag*.



Gambar 68. Mesin laser koleksi Modern
(Foto: Faisal Aqib,2019)

d. Mesin seset

Mesin seset berfungsi untuk menipiskan bagian belakang kulit yang akan dijahit.



Gambar 69. Mesin seset kulit koleksi Salawase
(Foto: Faisal Aqib,2019)

e. Pisau seset

Pisau seset memiliki fungsi yang sama dengan mesin seset yaitu untuk menipiskan bagian belakang pada kulit yang akan dijahit.



Gambar 70. Pisau seset
(Foto: Faisal Aqib,2019)

f. Gunting dan *cutter*

Kedua alat ini memiliki fungsi yang sama yaitu untuk memotong. Keduanya digunakan untuk memotong bahan seperti kain dan kulit yang digunakan dalam proses pembuatan karya tas *waist bag*.



Gambar 71. Gunting dan *cutter*
(Foto: Faisal Aqib,2019)

g. Penggaris

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



Gambar 72. Penggaris besi
(Foto: Faisal Aqib,2019)

h. Metlin

Mitlin berfungsi sebagai alat ukur untuk membuat pola dan saat proses menjahit.



Gambar 73. Metlin
(Foto: Faisal Aqib,2019)

3. Proses Pengerjaan Karya

a. Membuat pola

Langkah pertama dalam pengerjaan karya yaitu membuat pola. Pola yang dibuat sesuai dengan gambar kerja yang menjadi acuan pembuatan karya. Bahan yang digunakan dalam pembuatan pola ini yaitu kertas karton *duplex*.



Gambar 74. Proses membuat pola
(Foto: Bagus, 2019)



Gambar 75. Proses memotong pola
(Foto: Bagus, 2019)



Gambar 76. Hasil pola karya 1 dan 2
(Foto: Faisal Aqib, 2019)

b. Memindahkan pola pada kulit

Sebelum proses pemotongan kulit, pola yang telah dibuat dipindahkan terlebih dahulu pada kulit untuk ditandai. Dalam membuat tanda atau garis pada permukaan kulit bisa menggunakan pena khusus yang digunakan untuk kulit atau bisa juga menggunakan pulpen kosong atau pensil.



Gambar 77. Proses memindahkan pola pada kulit
(Foto: Faisal Aqib, 2019)



Gambar 78. Proses menandai kulit sebelum dipotong
(Foto: Bagus, 2019)

c. Memotong kulit berdasarkan pola

Setelah membuat goresan atau garis sebagai acuan, selanjutnya memotong pola yang telah ditandai. Pada proses ini pola yang di potong adalah bagian pola yang akan diberi hiasan ornamen motif geometris.



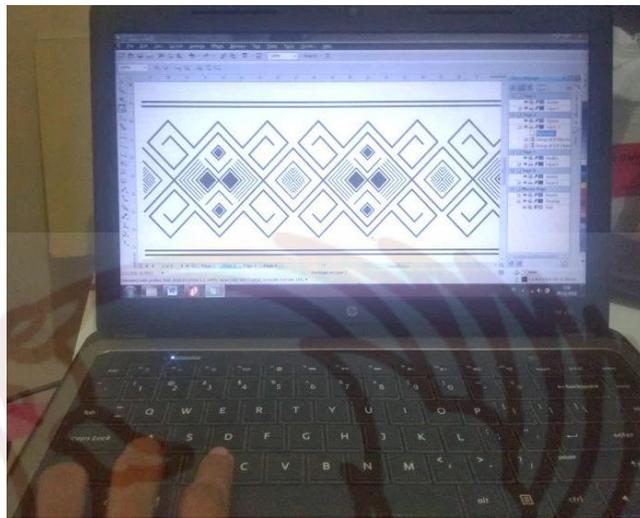
Gambar 79. Proses memotong kulit
(Foto: Bagus, 2019)

d. Pengerjaan ornamen

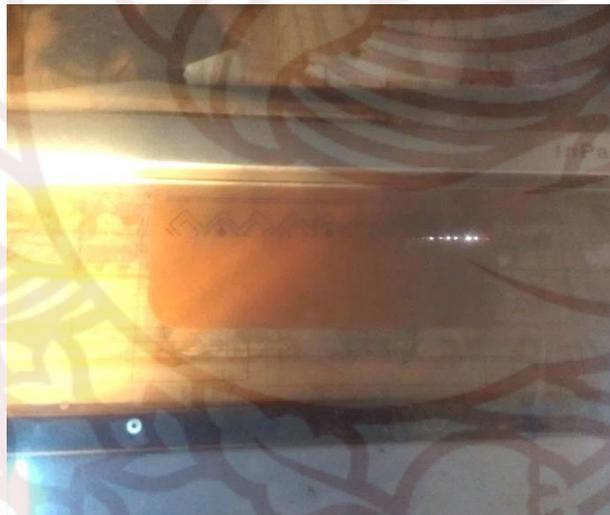
Pengerjaan ornamen dimulai dengan menggambar motif pada kertas, kemudian diubah menjadi desain *vector* pada *corel draw* menggunakan laptop. Bidang gambar yang dibuat disesuaikan dengan ukuran kulit yang akan di laser.



Gambar 80. Proses membuat gambar pada kertas
(Foto:Faisal Aqib, 2019)



Gambar 81. Proses membuat gambar *vector*
(Foto:Faisal Aqib, 2019)



Gambar 82. Proses *laser engraving* pada kulit
(Foto:Faisal Aqib, 2019)



Gambar 83. Hasil *laser engraving*
(Foto:Faisal Aqib, 2019)

e. Menipiskan bagian kulit yang akan dijahit

Proses penipisan kulit dilakukan setelah pengerjaan ornamen selesai. Penipisan bertujuan untuk mengurangi ketebalan pada bagian yang akan dijahit, sehingga akan memudahkan saat proses menjahit.



Gambar 84. Proses menipiskan kulit menggunakan mesin seset
(Foto:Faisal Aqib, 2019)



Gambar 85. Proses menipiskan kulit menggunakan pisau seset
(Foto:Faisal Aqib, 2019)

f. Proses menjahit tas *waist bag*

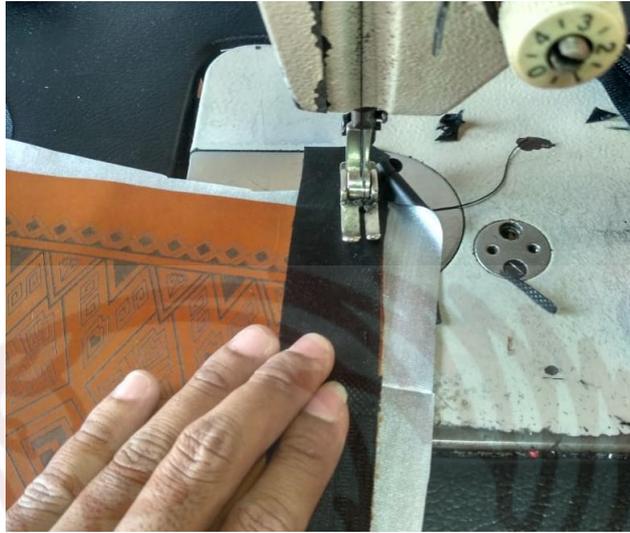
Proses pengerjaan tas *waist bag* dilakukan dengan menggunakan teknik jahit menggunakan mesin. Teknik jahit digunakan untuk menggabungkan bagian-bagian tas yang telah dipotong sesuai pola. Dalam proses menjahit terdapat beberapa bagian yang akan dijahit seperti bagian saku depan, badan tas, resleting bagian belakang tas dan tali.



Gambar 86. Proses memindahkan pola pada kain cordura
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 87. Proses memindahkan pola pada kain furing
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 88. Proses menjahit saku bagian depan
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 89. Proses menjahit resleting saku bagian depan
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 90. Proses menjahit lapisan kain badan tas
(Foto: Imam, 2019)



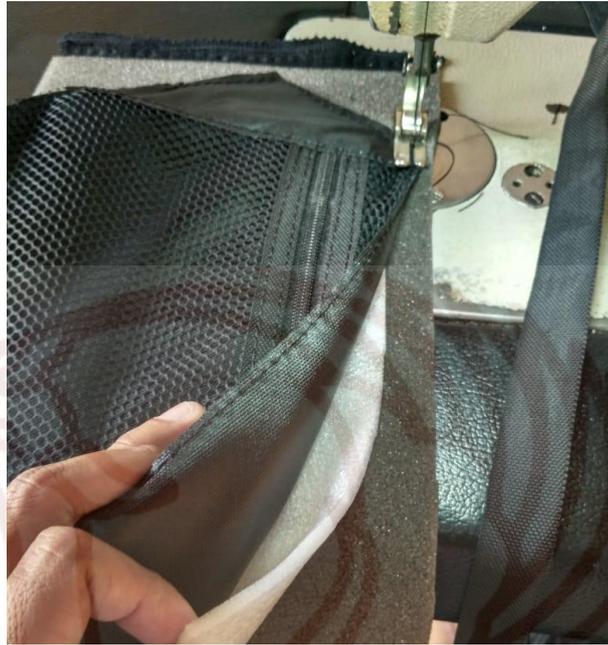
Gambar 91. Proses menjahit bagian bawah saku depan
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 92. Proses menjahit resleting utama
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 93. Proses menjahit resleting pada jaring bagian dalam tas
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 94. Proses menjahit jaring dan bagian belakang tas
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 95. Bagian belakang tas setelah dijahit
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 96. Proses menjahit bagian tali
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 97. Proses menjahit bagian tali dengan bagian belakang tas
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 98. Proses menutup jahitan menggunakan bisban
(Foto: Imam, 2019)



Gambar 99. Proses menjahit untuk menggabungkan bagian depan dan belakang tas
(Foto: Imam, 2019)

D. Kalkulasi Biaya

Kalkulasi biaya merupakan data yang menjabarkan tentang perincian biaya penciptaan karya tugas akhir. Rincian biaya bertujuan untuk mengetahui jumlah biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan karya. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Biaya Karya 1

Tabel 1. Daftar rincian biaya karya 1

No.	Mata Anggaran	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kulit <i>Pull Up</i>	5 feet	Rp. 21.000	Rp.105.000
2.	Kain Beludru	1 meter	Rp. 28.000	Rp. 28.000
3.	Busa Lapis	1 meter	Rp.10.500	Rp.10.500
4.	Tali <i>Webbing</i>	1 meter	Rp. 12.500	Rp. 12.500
5.	Kunci Sodok	1 buah	Rp. 7.000	Rp. 7.000
6.	Ring Jalan	1 buah	Rp. 500	Rp. 500
7.	Resleting	1 meter	Rp.12.500	Rp.12.500
8.	Kepala Resleting	3 buah	Rp.5.000	Rp. 15.000
9.	Kertas Karton	1 lembar	Rp. 6.000	Rp. 6.000
10.	Biaya Laser	4 menit	Rp. 6.500	Rp. 26.000
11.	Upah Tukang Jahit	2 Hari	Rp. 100.000	Rp. 200.000
Jumlah				Rp. 423.000

2. Biaya Karya 2

Tabel 2. Daftar rincian biaya karya 2

No.	Mata Anggaran	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kulit <i>Pull Up</i>	6 feet	Rp. 21.000	Rp.126.000
2.	Kain Beludru	1 meter	Rp. 28.000	Rp. 28.000
3.	Busa Lapis	1 meter	Rp.10.500	Rp.10.500
4.	Tali <i>Webbing</i>	1 meter	Rp. 12.500	Rp. 12.500
5.	Kunci Sodok	1 buah	Rp. 7.000	Rp. 7.000
6.	Ring Jalan	1 buah	Rp. 500	Rp. 500
7.	Resleting	1 meter	Rp.12.500	Rp.12.500
8.	Kepala Resleting	3 buah	Rp.5.000	Rp. 15.000
9.	Kertas Karton	1 lembar	Rp. 6.000	Rp. 6.000
10.	Biaya Laser	4 menit	Rp. 6.500	Rp. 26.000
11.	Upah Tukang Jahit	2 Hari	Rp. 100.000	Rp. 200.000
Jumlah				Rp. 444.000

3. Biaya Karya 3

Tabel 3. Daftar rincian biaya karya 3

No.	Mata Anggaran	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kulit <i>Pull Up</i>	1 feet	Rp. 21.000	Rp. 21.000
2.	Kain Cordura	1,5 meter	Rp. 38.000	Rp. 57.000
3.	Kain Furing	1 meter	Rp. 10.000	Rp. 10.000
4.	Busa <i>Polyfoam</i>	1 meter	Rp. 12.000	Rp. 12.000
5.	Busa <i>Merimesh</i>	1 meter	Rp. 20.000	Rp. 20.000
6.	Jaring/Jala	1 meter	Rp. 16.000	Rp. 16.000
7.	Tali <i>Webbing</i>	1 meter	Rp. 7.000	Rp. 7.000
8.	Kunci Sodok	1 buah	Rp. 7.000	Rp. 7.000
9.	Ring Jalan	1 buah	Rp. 500	Rp. 500
10.	Resleting	1 meter	Rp. 4.000	Rp. 4.000
11.	Kepala Resleting	4 buah	Rp. 500	Rp. 2.000
12.	Kertas Karton	1 lembar	Rp. 6.000	Rp. 6.000
13.	Biaya Laser	4 menit	Rp. 6.500	Rp. 26.000
14.	Upah Tukang Jahit	1 tas	Rp. 60.000	Rp. 60.000
Jumlah				Rp.241.500

4. Biaya Karya 4

Tabel 4. Daftar rincian biaya karya 4

No.	Mata Anggaran	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kulit <i>Nubuck</i>	1 feet	Rp. 37.000	Rp. 37.000
2.	Kain Cordura	1 meter	Rp. 38.000	Rp.38.000
3.	Kain Furing	1 meter	Rp. 10.000	Rp. 10.000
4.	Busa <i>Polyfoam</i>	1 meter	Rp. 12.000	Rp. 12.000
5.	Busa <i>Merimesh</i>	1 meter	Rp. 20.000	Rp. 20.000
6.	Jaring/Jala	1 meter	Rp. 16.000	Rp. 16.000
7.	Tali <i>Webbing</i>	1 meter	Rp. 7.000	Rp. 7.000
8.	Kunci Sodok	1 buah	Rp. 5.000	Rp. 5.000
9.	Resleting	1 meter	Rp. 4.000	Rp. 4.000
10.	Kepala Resleting	3 buah	Rp. 500	Rp. 1.500
11.	Kertas Karton	1 lembar	Rp. 6.000	Rp. 6.000
12.	Biaya Laser	3 menit	Rp. 6.500	Rp. 19.500
13.	Upah Tukang Jahit	1 tas	Rp. 60.000	Rp. 60.000
Jumlah				Rp. 236.000

5. Biaya Karya 5

Tabel 5. Daftar rincian biaya karya 4

No.	Mata Anggaran	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kulit <i>Nubuck</i>	1 feet	Rp. 37.000	Rp. 37.000
2.	Kain Cordura	1,5 meter	Rp. 38.000	Rp.57.000
3.	Kain Furing	1 meter	Rp. 10.000	Rp. 10.000
4.	Busa <i>Polyfoam</i>	1 meter	Rp. 12.000	Rp. 12.000
5.	Busa <i>Merimesh</i>	1 meter	Rp. 20.000	Rp. 20.000
6.	Jaring/Jala	1 meter	Rp. 16.000	Rp. 16.000
7.	Tali <i>Webbing</i>	1 meter	Rp. 7.000	Rp. 7.000
8.	Kunci Sodok	1 buah	Rp. 7.000	Rp. 7.000
9.	Resleting	1 meter	Rp. 4.000	Rp. 4.000
10.	Kepala Resleting	4 buah	Rp. 500	Rp. 2.000
11.	Kertas Karton	1 lembar	Rp. 6.000	Rp. 6.000
12.	Biaya Laser	3 menit	Rp. 6.500	Rp. 19.500
13.	Upah Tukang Jahit	1 tas	Rp. 70.000	Rp. 70.000
Jumlah				Rp. 248.000

6. Biaya Karya 6

Tabel 6. Daftar rincian biaya karya 6

No.	Mata Anggaran	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kulit <i>Pull Up</i>	1 feet	Rp. 20.900	Rp. 21.000
2.	Kain Cordura	1,5 meter	Rp. 38.000	Rp. 57.000
3.	Kain Furing	1 meter	Rp. 10.000	Rp. 10.000
4.	Busa <i>Polyfoam</i>	1 meter	Rp. 12.000	Rp. 12.000
5.	Busa <i>Merimesh</i>	1 meter	Rp. 20.000	Rp. 20.000
6.	Jaring/Jala	1 meter	Rp. 16.000	Rp. 16.000
7.	Tali <i>Webbing</i>	1 meter	Rp. 7.000	Rp. 7.000
8.	Kunci Sodok	1 buah	Rp. 7.000	Rp. 7.000
9.	Ring Jalan	1 buah	Rp. 500	Rp. 500
10.	Resleting	1 meter	Rp. 4.000	Rp. 4.000
11.	Kepala Resleting	4 buah	Rp. 500	Rp. 2.000
12.	Kertas Karton	1 lembar	Rp. 6.000	Rp. 6.000
13.	Biaya Laser	4 menit	Rp. 6.500	Rp. 26.000
14.	Upah Tukang Jahit	1 tas	Rp. 70.000	Rp. 70.000
Jumlah				Rp. 258.500

7. Total Biaya Keseluruhan

Tabel 7. Total biaya keseluruhan

No.	Nama Karya	Biaya
1.	Biaya Karya 1	Rp. 423.000
2.	Biaya Karya 2	Rp. 444.000
3.	Biaya Karya 3	Rp. 241.500
4.	Biaya Karya 4	Rp. 236.000
5.	Biaya Karya 5	Rp. 248.000
6.	Biaya Karya 6	Rp. 258.500
Total Biaya		Rp. 1.851.000

BAB IV

ULASAN KARYA

A. Ulasan Karya

Penciptaan karya seni tidak terlepas dari sebuah konsep dasar, konsep tersebut kemudian dijabarkan dalam bentuk ulasan karya. Ulasan karya ini berisi deskripsi dari karya tugas akhir motif geometris sebagai elemen hias tas *waist bag*. Deskripsi bertujuan untuk menyampaikan maksud dari penciptaan sebuah karya terhadap penikmat dan pengamat.

Penciptaan karya tugas akhir ini penulis mengangkat tema motif geometris dengan mewujudkan karya berupa tas *waist bag*. Karya tugas akhir dengan judul motif geometris sebagai elemen hias pada tas *waist bag* terdiri dari enam karya. Dari keenam karya tas *waist bag* terdapat dua buah karya tas yang menggunakan bahan kulit dan empat karya lainnya merupakan kombinasi bahan kain dan kulit. Penciptaan karya ini diharapkan dapat dipandang sebagai karya yang inovatif. Penciptaan motif geometris sebagai elemen hias pada tas *waist bag* merupakan upaya dalam memperkenalkan ornamen motif geometris kepada masyarakat umum melalui media karya tas *waist bag* yang saat ini sedang digemari oleh kalangan anak muda.

Visualisasi karya secara menyeluruh merupakan bentuk dari proses eksplorasi ornamen motif geometris. Penciptaan karya berupa tas *waist bag* dengan elemen hias motif geometris dirancang sesuai dengan tujuan penulis yang ingin memunculkan sebuah kebaruan pada karya tersebut. Judul dari masing-

masing karya merupakan nama atau identitas karya yang digunakan untuk menjelaskan makna yang terkandung di dalam setiap motif yang ada pada karya tas *waist bag* tersebut. Setiap karya memiliki judul yang berbeda-beda. Judul yang digunakan merupakan gambaran dari pengalaman empiris penulis yang divisualkan dalam bentuk ornamen motif geometris.

Berkaitan dengan pendekatan penciptaan karya tugas akhir ini, penulis menggunakan teori estetika Monroe Beardsley. Teori tersebut mengurai karya dengan tiga prinsip dasar yaitu kesatuan, kerumitan, kesungguhan. Adapun ulasan karya tersebut adalah sebagai berikut:

1. Karya 1 “*Take a Journey*”



Gambar 100. Hasil karya 1
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

Judul Karya : *Take a Journey*

Ukuran : 25 cm x 15 cm x 8 cm

Medium : Kulit *pull up*

Teknik : Jahit dan *laser engraving*

Karya pertama dengan judul *take a journey* diambil dari bahasa Inggris yang memiliki arti melakukan perjalanan. Sesuai dengan judulnya, karya ini menceritakan tentang pengalaman penulis saat melakukan perjalanan dan pendakian gunung. Gambaran perjalanan tersebut divisualkan menjadi sebuah bentuk ornamen pada karya ini. Bentuk ornamen yang sedemikian rupa

merupakan visualisasi atas apa yang dirasakan penulis saat melakukan perjalanan tersebut.

Kesatuan pada karya pertama terdapat pada bentuk ornamen yang merupakan hasil eksplorasi dari unsur yang terdapat pada motif geometris. Ornamen pada karya ini terdiri dari bentuk belah ketupat, segitiga, dan garis horizontal. Motif utama berbentuk belah ketupat dan terdapat motif meander disetiap sisinya. Sedangkan motif pendukung terdiri dari bentuk segitiga dan belah ketupat, dan garis horizontal. Komposisi motif utama dan pendukung yang sesuai alur menjadi satu kesatuan dalam karya ini.

Kerumitan dalam karya ini terletak pada penyusunan ornamen dan teknik pengerjaan karya. Ornamen pada karya pertama disusun mendatar dengan sistem repetisi. Motif utama berbentuk belah ketupat disusun berjajar menyamping dengan jumlah 4 motif. Motif pendukung disusun berjajar mengikuti alur motif utama dan terdapat garis lurus horizontal diantara motif utama dan motif pendukung.

Pengerjaan karya ini menggunakan teknik jahit dan *laser engraving*. Teknik jahit digunakan untuk menggabungkan bagian-bagian pola tas, dan teknik *laser engraving* digunakan dalam pembuatan ornamen. Teknik dalam pengerjaan karya tersebut memiliki kerumitan di setiap detail pengerjaannya.

Kesungguhan dalam karya ini terdapat pada keseluruhan bagian karya mulai dari judul, pemilihan bahan, dan proses pengerjaan karya. Judul karya *take a journey* bertujuan menjelaskan sebuah perjalanan yang merupakan pengalaman

empiris penulis yang menjadi inspirasi dalam pembuatan ornamen pada karya ini. Pembuatan karya ini menggunakan bahan kulit *pull up*. Proses dalam memilih bahan menjadi kesungguhan pada penciptaan karya, karena pemilihan bahan yang tepat dan berkualitas akan menentukan hasil sebuah karya. Selain itu kesungguhan juga terlihat pada proses pengerjaan karya dari awal sampai akhir. Terdapat serangkaian proses panjang dalam pengerjaannya, dan proses tersebut membutuhkan kesungguhan agar terwujud sebuah karya yang baik.



Gambar 101. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas *waist bag*
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

2. Karya 2 “Halimun”



Gambar 102. Hasil karya 2
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

Judul Karya : Halimun

Ukuran : 25 cm x 15 cm x 8 cm

Medium : Kulit *pull up*

Teknik : Jahit dan *laser engraving*

Karya kedua dengan judul Halimun yang berarti kabut. Halimun atau kabut adalah uap air yang berada dekat permukaan tanah berkondensasi dan menjadi mirip awan. Halimun atau kabut sering dijumpai penulis ketika sedang melakukan pendakian gunung. Hal ini menjadi ketertarikan penulis dalam

memvisualkan fenomena turunnya kabut menjadi sebuah ornamen dengan elemen-elemen motif geometris.

Kesatuan pada karya kedua terdapat pada bentuk ornamen yang merupakan hasil eksplorasi dari unsur motif geometris berbentuk belah ketupat, meander, dan garis. Ornamen pada karya kedua mengambil dari bentuk belah ketupat sebagai motif utama. Untuk motif pendukung terdiri dari motif meander, belah ketupat, serta garis-garis sebagai isian pada motif utama dan pendukung. Motif utama dan pendukung disusun sesuai alur sehingga menjadi sebuah kesatuan yang harmonis.

Kerumitan dalam karya kedua terletak pada penyusunan ornamen dan teknik pengerjaan karya. Penyusunan ornamen pada karya kedua disusun menggunakan sistem repetisi dengan bentuk belah ketupat sebagai motif utama. Motif utama berjumlah 3 motif yang digabungkan dengan motif pendukung berbentuk belah ketupat dengan ukuran yang lebih kecil. Untuk motif pendukung terdiri dari bentuk meander disusun pada bagian atas dan bawah motif utama. Motif utama dan pendukung disusun berjajar dengan tambahan garis horizontal yang berada di bagian atas dan bawah.

Pengerjaan karya ini menggunakan teknik jahit dan *laser engraving*. Teknik jahit digunakan untuk menggabungkan bagian-bagian tas, dan teknik *laser engraving* dalam pembuatan ornamen. Teknik dalam pengerjaan karya tersebut memiliki kerumitan di setiap detail pengerjaannya.

Kesungguhan dalam karya ini terdapat pada keseluruhan bagian karya mulai dari judul, pemilihan bahan, dan juga proses pengerjaan karya. Judul karya Halimun bertujuan menjelaskan pengalaman empiris penulis yang menjadi inspirasi dalam pembuatan ornamen pada karya ini. Karya tas *waist bag* menggunakan bahan kulit *pull up*. Pemilihan bahan juga menjadi kesungguhan pada penciptaan karya ini, bahan yang tepat dan berkualitas akan menentukan hasil sebuah karya. Kesungguhan juga terlihat pada proses pengerjaan karya dari awal sampai akhir. Terdapat serangkaian proses panjang dalam pengerjaannya, dan proses tersebut membutuhkan kesungguhan agar terwujud sebuah karya yang baik.



Gambar 103. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas *waist bag*
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

3. Karya 3 “Belantara”



Gambar 104. Hasil karya 3
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

Judul Karya : Belantara

Ukuran : 25 cm x 15 cm x 8 cm

Medium : Kain cordura, kulit *pull up*

Teknik : Jahit dan *laser engraving*

Karya ketiga berjudul Belantara yang memiliki arti sangat luas (tentang hutan, padang, dan sebagainya). Belantara disini merujuk pada sebuah hutan, hutan belantara adalah suatu wilayah yang ditumbuhi pepohonan kecil maupun besar dan juga sebagai tempat tinggal kawan-an binatang. Sesuai dengan

pengalaman penulis saat melakukan kegiatan pecinta alam ataupun mendaki gunung, hutan menjadi tempat yang cukup sering dikunjungi. Suasana dan keadaan hutan belantara menjadi inspirasi penulis dalam mewujudkan bentuk ornamen pada karya ini.

Kesatuan pada karya ketiga terdapat pada bentuk ornamen yang terdiri dari bentuk segitiga, layang-layang, belah ketupat, meander dan garis. Gabungan bentuk segitiga dan layang-layang menjadi motif utama pada karya ini. Sedangkan motif pendukung terdiri dari bentuk segitiga, belah ketupat, dan meander. Bentuk-bentuk tersebut disusun menjadi sebuah ornamen dengan tambahan isian disetiap motif.

Kerumitan dalam karya ini terletak pada penyusunan ornamen dan teknik pengerjaan karya. Ornamen pada karya ini disusun dengan menggabungkan bentuk segitiga dan layang-layang sebagai motif utama. Motif utama berjumlah 5 motif yang disusun berjajar. Motif pendukung yang terdiri dari bentuk segitiga, belah ketupat dan meander. Disusun menyesuaikan bentuk dari motif utama. Masing-masing motif utama dan pendukung terdapat isian agar motif tidak terlihat kosong.

Pengerjaan karya ini menggunakan teknik jahit dan *laser engraving*. Teknik jahit digunakan untuk menggabungkan bagian-bagian pola tas, dan teknik *laser engraving* digunakan dalam pembuatan ornamen. Teknik dalam pengerjaan karya tersebut memiliki kerumitan di setiap detail pengerjaannya.

Kesungguhan dalam karya ini terdapat pada keseluruhan bagian karya mulai dari judul, pemilihan bahan, dan juga proses pengerjaan karya. Judul karya *Belantara* bertujuan menjelaskan pengalaman empiris penulis yang menjadi inspirasi dalam pembuatan ornamen pada karya ini. Aspek kesungguhan pada penciptaan karya ini terlihat pada proses pemilihan bahan. Karya ini menggunakan bahan kain cordura dan kulit *pull up*. Selain itu kesungguhan juga terlihat pada proses pengerjaan karya dari awal sampai akhir. Terdapat serangkaian proses panjang dalam pengerjaannya, dan proses tersebut membutuhkan kesungguhan agar terwujud sebuah karya yang baik.



Gambar 105. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas *waist bag*
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

4. Karya 4 “Merekah”



Gambar 106. Hasil karya 4
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

Judul Karya : Merekah

Ukuran : 40 cm x 15 cm x 7 cm

Medium : Kain cordura, kulit *nubuck*

Teknik : Jahit dan *laser engraving*

Karya keempat dengan judul Merekah yang berarti mulai mekar (tentang bunga). Merekah disini merujuk pada sebuah bunga yang mulai mekar. Dalam setiap perjalanan pendakian gunung penulis sering menemukan berbagai jenis bunga yang tumbuh bermekaran. Hal ini menginspirasi penulis dalam menciptakan sebuah ornamen dengan motif bunga yang tumbuh bermekaran.

Kesatuan pada karya keempat terdapat pada ornamen yang menggunakan unsur motif geometris berbentuk belah ketupat. Pada karya ini terdapat bentuk belah ketupat dengan ukuran yang berbeda. Bentuk belah ketupat menjadi motif utama dengan beberapa isian sebagai motif pendukung pada karya ini.

Kerumitan dalam karya ini terletak pada penyusunan ornamen dan teknik pengerjaan karya. Ornamen pada karya ini disusun mendatar dengan sistem repetisi. Motif utama berbentuk belah ketupat disusun berjajar dengan jumlah 11 motif. Motif pendukung yang merupakan isian disusun di bagian atas dan bawah serta di bagian dalam pada motif utama.

Kesungguhan dalam karya ini terdapat pada keseluruhan bagian karya mulai dari judul, pemilihan bahan, dan juga proses pengerjaan karya. Judul karya *Merekah* bertujuan menjelaskan pengalaman empiris penulis yang menjadi inspirasi dalam pembuatan ornamen pada karya ini. Karya tas *waist bag* menggunakan bahan kain cordura dan kulit *nubuck*. Dalam hal ini pemilihan bahan menjadi kesungguhan pada penciptaan karya. Bahan yang tepat dan berkualitas akan menentukan hasil sebuah karya. Selain itu kesungguhan juga terlihat pada proses pengerjaan karya dari awal sampai akhir. Terdapat serangkaian proses panjang dalam pengerjaannya, dan proses tersebut membutuhkan kesungguhan agar terwujud sebuah karya yang baik.



Gambar 107. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas *waist bag*
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

5. Karya 5 “*Mountain Harmony*”



Gambar 108. Hasil karya 5
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

Judul Karya : *Mountain Harmony*

Ukuran : 38 cm x 16 cm x 9 cm

Medium : Kain cordura, kulit *nubuck*

Teknik : Jahit dan *laser engraving*

Karya kelima dengan judul *Mountain Harmony* atau harmoni gunung merupakan keselarasan yang ada di sebuah gunung. Hal ini berhubungan dengan segala sesuatu yang ada di gunung seperti tumbuhan, pepohonan dan juga sumber mata air. Segala hal tersebut divisualkan menjadi sebuah ornamen yang

sedemikian rupa dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ada pada motif geometris.

Kesatuan pada karya kelima terdapat pada bentuk ornamen yang merupakan hasil eksplorasi dari unsur yang terdapat pada motif geometris. Pada karya ini, ornamen yang digunakan terdiri dari bentuk layang-layang, segitiga dan belah ketupat. Bentuk layang-layang dan segitiga dijadikan sebagai motif utama. Sedangkan motif pendukung terdiri dari bentuk belah ketupat dan garis-garis.

Kerumitan dalam karya ini terletak pada penyusunan ornamen dan teknik pengerjaan karya. Ornamen pada karya disusun mendatar dengan sistem repetisi. Motif utama berbentuk belah ketupat dan segitiga disusun berjajar sesuai bentuk. Untuk motif pendukung yang berbentuk belah ketupat dan garis disusun dibawah motif utama dan juga dijadikan sebagai isian.

Kesungguhan dalam karya ini terdapat pada keseluruhan bagian karya mulai dari judul, pemilihan bahan, dan juga proses pengerjaan karya. Judul karya *Mountain Harmony* bertujuan menjelaskan pengalaman empiris penulis yang menjadi inspirasi dalam pembuatan ornamen pada karya ini. Pemilihan bahan menjadi kesungguhan pada penciptaan karya, karena pemilihan bahan yang tepat dan berkualitas akan menentukan hasil sebuah karya. Karya tas *waist bag* menggunakan bahan kain cordura dan kulit *nubuck*. Selain itu kesungguhan juga terlihat pada proses pengerjaan karya dari awal sampai akhir. Terdapat serangkaian proses panjang dalam pengerjaannya, dan proses tersebut membutuhkan kesungguhan agar terwujud sebuah karya yang baik.



Gambar 109. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas *waist bag*
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

6. Karya 6 “Trilogi”



Gambar 110. Hasil karya 6
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

Judul Karya : Trilogi

Ukuran : 40 cm x 15 cm x 10 cm

Medium : Kain cordura, kulit *pull up*

Teknik : Jahit dan *laser engraving*

Karya keenam dengan judul Trilogi yang berarti kesatuan gagasan atau pokok pikiran yang dituangkan dalam tiga bagian yang saling berhubungan. Trilogi dalam hal ini mengarah pada sumber ilmu yang didapat oleh penulis dari tiga hal yaitu perkuliahan, organisasi, dan alam. Tiga hal tersebut memberi banyak pelajaran sekaligus pengalaman yang berharga bagi penulis.

Kesatuan pada karya keenam terdapat pada bentuk ornamen yang merupakan hasil eksplorasi dari unsur motif geometris yang terdiri dari bentuk belah ketupat, garis-garis, dan motif meander. Motif utama mengambil bentuk belah ketupat dengan isian motif meander di dalamnya. Sedangkan motif pendukung terdiri dari bentuk belah ketupat dan garis-garis. Motif utama dan pendukung yang disusun berjajar menyamping menjadi aspek kesatuan pada karya ini.

Kerumitan dalam karya ini terletak pada penyusunan ornamen dan teknik pengerjaan karya. Ornamen pada karya ini disusun mendatar dengan sistem repetisi. Motif utama berbentuk belah ketupat disusun sejajar menyamping dengan jumlah 3 motif. Sedangkan motif pendukung dengan bentuk belah ketupat yang memiliki ukuran berbeda disusun berdampingan dengan motif utama dengan tambahan garis-garis disekitarnya. Komposisi dari unsur-unsur geometris tersebut tersusun secara harmonis menjadi sebuah kesatuan motif geometris yang dijadikan sebagai elemen hias pada karya tas *waist bag*. Selain itu kombinasi bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini yaitu kain cordura dan kulit *pull up*.

Kesungguhan dalam karya ini terdapat pada keseluruhan bagian karya mulai dari judul, pemilihan bahan, dan juga proses pengerjaan karya. Judul karya Trilogi bertujuan menjelaskan pengalaman empiris penulis yang menjadi inspirasi dalam pembuatan ornamen pada karya ini. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya tas *waist bag* menggunakan kain cordura dan kulit *pull up*. Proses memilih bahan menjadi aspek kesungguhan pada penciptaan karya, karena

pemilihan bahan yang tepat dan berkualitas akan menentukan hasil sebuah karya. Selain itu kesungguhan juga terlihat pada proses pengerjaan karya dari awal sampai akhir. Terdapat serangkaian proses panjang dalam pengerjaannya, dan proses tersebut membutuhkan kesungguhan agar terwujud sebuah karya yang baik.



Gambar 111. Contoh barang yang bisa dibawa menggunakan tas *waist bag*
(Foto : Faisal Aqib, 2019)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya tugas akhir ini mengambil tema motif geometris. Ornamen motif geometris merupakan ornamen yang elemen-elemen pembentuknya bersumber dari ilmu ukur. Motif geometris banyak memanfaatkan unsur garis dan bidang sebagai bentuk dasarnya. Bentuk-bentuk dari motif geometris tersebut diolah dan dikreasikan menjadi sebuah ornamen yang dijadikan elemen hias pada sebuah tas *waist bag*. Bentuk ornamen pada karya tas *waist bag* merupakan hasil eksplorasi dan pengamatan penulis yang bersumber dari motif geometris. Penciptaan karya tas *waist bag* menggunakan dua bahan yang terdiri dari kulit dan kain. Bahan kulit yang digunakan adalah kulit jenis *pull up* dan *nubuck*, sedangkan bahan kain menggunakan kain cordura. Kombinasi kedua bahan memberikan kerumitan pada proses pengerjaan dan menjadi kesatuan yang menarik.

Berbagai kendala bisa saja terjadi dalam proses penciptaan, seperti ukuran pola yang tidak sesuai, dan penempatan gambar motif yang tidak presisi saat proses *laser engraving*. Untuk mengatasi ukuran pola yang tidak sesuai, usahakan untuk melebihi 1cm di setiap ukuran pola sebagai tempat untuk jahitan. Dan untuk mengatasi penempatan gambar motif yang kurang sesuai saat proses *laser engraving* yaitu dengan membuat bidang gambar sesuai dengan ukuran kulit yang

digunakan. Ketelitian dan persiapan yang matang menjadi kunci keberhasilan dan juga kelancaran dalam proses penciptaan karya ini.

Proses perwujudan karya tugas akhir ini menggunakan teknik *laser engraving* dan teknik jahit. Teknik *laser engraving* digunakan untuk membuat ornamen pada bahan kulit yang dijadikan elemen hias tas *waist bag*, dan teknik jahit digunakan pada proses pembuatan tas *waist bag*. Proses penciptaan dilakukan dengan berbagai tahap antara lain tahap eksplorasi, tahap perancangan dan perwujudan. Proses penciptaan karya tugas akhir ini juga menggunakan pendekatan estetis dalam mengurai karya, penulis mengacu pada teori estetika Monroe Beardsley dalam *Problems in the philosophy of criticism*. Teori tersebut mengurai karya dengan tiga prinsip dasar yaitu kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), kesungguhan (*intensity*).

Penciptaan karya tugas akhir ini merupakan karya original, dalam proses pembuatan masing-masing ornamen pada karya tas *waist bag* dilakukan dengan cara eksplorasi. Yaitu dengan menciptakan sebuah motif baru yang bersumber dari bentuk-bentuk dasar motif geometris. Sehingga tercipta sebuah bentuk ornamen yang baru serta karya yang memiliki originalitas dan dapat dipertanggung jawabkan.

B. Saran

Berkaitan dengan penciptaan karya tugas akhir ini, penulis mempunyai beberapa saran yaitu:

1. Sumber inspirasi dalam berkarya seni dapat diperoleh dari banyak hal, mulai dari fenomena di sekitar sampai dengan pengalaman empiris.
2. Ilmu pengetahuan dapat diperoleh dari manapun tempatnya selama kita mau belajar. Berbagai pengalaman dan pengetahuan di luar perkuliahan yang berkaitan dengan seni kriya dapat kita serap dan dikembangkan ke dalam dunia akademis di kriya ISI Surakarta.
3. Kualitas sebuah karya seni tidak hanya mengandalkan keterampilan dalam proses pembuatannya, namun juga perlu didukung dengan pengembangan ide kreatif agar tercipta sebuah karya yang artistik dan bermakna.
4. Penciptaan karya Tugas Akhir ini dapat dikembangkan ke dalam jenis tas yang berbeda ataupun karya yang lain dengan menggunakan ornamen geometris atau ornamen yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arya Widya Nugraha. 2018. *Belajar Membuat Kerajinan Tangan Dari Kulit*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Aryo Sunaryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang. Dahara Prize.
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung. Rekayasa Sains.
- Guntur. 2004. *Ornamen Sebuah Pengantar*. Surakarta. P2AI dan STSI PRESS.
- Guntur. 2011. *Teba Kriya*. Surakarta. ISI Press Solo.
- Judi Achjadi. 2009. *Exquisite Indonesia Kriya Nusantara Nan Elok*. Jakarta. DEKRANAS
- Soedarso sp. 2006. *Trilogi Seni*. Yogyakarta. BP ISI Yogyakarta.
- Soegeng Toekio. 2003. *Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia*. Surakarta. STSI Press.
- Soegeng Toekio M. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung. ANGKASA.
- SP. Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Tmur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta. Prasista.
- SP. Gustami. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta. Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Sunarto. 2001. *Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri*. Yogyakarta. Kanisius.
- Suwati Kartiwa. 2007. *Ragam Kain Tradisional Indonesia Tenun Ikat*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- The Liang Gie. 1996. *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar* Yogyakarta. PUBIB.
- The Liang Gie. 1996. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta. Direktur Pusat Belajar Ilmu.

GLOSARIUM

- Antik** : Kuno, tetapi tetap bernilai sebagai hasil karya seni atau benda budaya.
- Artistik** : Segla sesuatu yang berkaitan dengan kreasi artistik, ekspresi diri, dan kegiatan individualistik.
- Aspek** : Tanda, sudut pandang.
- Backpack** : Ransel, Tas punggung.
- Casual** : Santai, biasa, atau sederhana.
- Distro** : Jenis toko yang menjual pakaian dan aksesoris lainnya.
- Eksplorasi** : Penjelajahan lapangan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang keadaan.
- Elemen** : Bagian (yang terpenting) dari keseluruhan yang lebih besar, unsur.
- Empiris** : Berdasarkan pengalaman (terutama yang diperoleh dari penemuan, percobaan, pengamatan yang telah dilakukan).
- Engraving** : Teknik mengikis sebagian permukaan material dengan pola tertentu.
- Estetis** : Mengenai keindahan, mempunyai nilai keindahan.
- Fashion** : Gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya.
- Fenomena** : Hal-hal yang dapat disaksikan dengan panca indera dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah.

- Fleksibel : Mudah menyesuaikan.
- Gadget* : Suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya.
- Imajinasi : Daya pikir untuk membayangkan dan menciptakan.
- Inspirasi : Suatu proses yang mendorong atau merangsang pikiran untuk melakukan suatu tindakan terutama melakukan sesuatu yang kreatif.
- Kreasi : Hasil daya cipta.
- Komposisi : Susunan, tata susun.
- Outline* : Kerangka, regangan atau garis besar.
- Presisi : Ketepatan, ketelitian.
- Solid : Kuat, kukuh, berbobot, padat, berisi.
- Variasi : Hasil perubahan dari keadaan semula.
- Waist Bag* : Tas pinggang.

LAMPIRAN



Gambar 112. Karya tas *waist bag* saat dipakai
(Foto: Pratama, 2019)



Gambar 113. Karya tas *waist bag* saat dipakai
(Foto: Pratama, 2019)



Gambar 114. Karya tas *waist bag* saat dipakai
(Foto: Pratama, 2019)



Gambar115. Karya tas *waist bag* saat dipakai
(Foto: Pratama, 2019)



Gambar 116. Karya tas *waist bag* saat dipakai
(Foto: Pratama, 2019)



Gambar 117. Karya tas *waist bag* saat dipakai
(Foto: Pratama, 2019)