

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minangkabau merupakan suku yang memandang budaya bagian dari dalam diri oleh masyarakat pendukungnya. Adanya hal tersebut Minangkabau berpotensi besar dikembangkan berdasarkan karakter budaya (tradisi), *fashion* salah satu sektor yang dapat dimanfaatkan. Potensi seni tradisi menurut Mahdi Bahar (2004: 15) pilar-pilar masyarakat moderen sesungguhnya sudah tercemin dalam nilai spiritual seni tradisi, seperti estetika dan moralitas. Disamping mempunyai nilai spiritual, seni tradisi pada dasarnya mempunyai nilai material (fisikal) yang menjadi kekuatan untuk memasuki *global vilage* dan membentuk diri menjadi salah satu unsur *global culture*.

Fashion sebagai media dalam mengenalkan budaya tradisi, maka pengkarya mempunyai pandangan untuk membentuk sebuah ikon baru, yakni berupa tas kulit dengan memvisualkan motif tradisional. Berpandang pada karya seni yang terlebih dahulu mengenalkan budaya lewat *fashion* berupa tas kulit, maka pengkarya menggunakan landasan kreasi dalam penciptaan karya seni dengan mengembangkan bentuk yang sudah ada sehingga mempunyai bentuk baru. Menggunakan landasan kreasi dengan bahan bervariasi serta penerapan ikon budaya berupa tanduk, tengkuluk maupun bentuk atap rumah adat kedalam karya, maka hasil dari karya seni mempunyai nilai keunikan dari

segi bentuk fisik tas maupun dalam memvisualisasikan ornamen atau motif kedalam karya.

Ornamen bagian dari karakter budaya Minangkabau bernilai falsafah. Dikutip dari tesis Zulhelman (2001: 89) ragam hias (ornamen) bersifat fungsional, karena pada setiap ornamen melambangkan suatu makna. Adanya sifat fungsional dari ornamen maka menjadi suatu metode pembelajaran bagi masyarakat pendukungnya. Sebagaimana dalam falsafah adat Minangkabau *Alam Takambang Jadi Guru*, arti dari falsafah tersebut bahwa fenomenal yang ada di alam menjadi suri tauladan atau pembelajaran untuk masa akan datang. Melekatnya pemahaman nilai dari ornamen oleh masyarakat pendukung kebudayaan, maka ornamen berkembang di *Nagari* atau daerah *Luhak* serta juga berkembang di daerah *Rantau*, sehingga ornamen berada dalam lingkaran kehidupan sosial kebudayaan. Menurut Dt. Garang (2019: 33-35) ornamen yang berkembang di Minangkabau terbagi beberapa kategori, yakni nama tumbuhan, nama hewan, bentuk geometri, pepatah adat dan nama gabungan. Beberapa ornamen yang berkembang di Minangkabau pengkarya tertarik memvisualkan motif *Ruso Balari dalam Ransang* pada tas kulit sebagai hiasan.

Mengangkat motif *Ruso Balari dalam Ransang* pada karya seni mempunyai alasan ketertarikan, yakni ciri khas dari relungan motif menyerupai tanduk rusa dan saling tompang tindih serta termasuk ke dalam kategori motif rumit. Tidak hanya itu, pengangkatan motif pada karya berangkat dari kemunduran pengetahuan masyarakat terhadap motif itu sendiri dan kurangnya spesifikasi dari kepustakaan mengenai motif *Ruso Balari dalam Ransang*.

Visualisasi motif pada tas kulit menimbulkan rangsangan dalam diri masyarakat untuk mengenal salah satu karakter motif dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Penempatan motif *Ruso Balari dalam Rangsang* dibentuk sesuai pola badan tas, yaitu sisi depan dan ada juga di tempatkan pada sisi belakang. Motif ini hanya bisa ditempatkan pada bidang luas, maka motif lebih efisien dan estetik dibandingkan bagian tas lainnya. Untuk menambah nilai etetik dari karya seni, pengkarya mengaplikasikan kayu jati belanda kedalam karya, mengembangkan komposisi motif seperti daun, bunga, buah, *sapieh* (serpih), gagang dan relungan mengikuti pola bidang penempatan motif pada tas. Fungsi dari tas kulit dapat diperuntukan dan diaplikasikan dalam keseharian, yaitu untuk *Bundo Kanduang*, untuk perempuan dewasa sebagai tas kantor, dan juga sebagai *fashion* pada acara hajatan.

Berdasarkan uraian di atas, pengkarya tertarik mengangkat karya kulit dengan judul "Kreasi Tas Kulit dengan Motif *Ruso Balari dalam Rangsang*". Adanya karya ini maka salah satu kekayaan budaya lokal bisa terekspos kembali dengan penerapan berbeda, sehingga penulis menyusun proposal secara runut dengan beberapa rumusan penciptaan dari beberapa narasumber.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan merupakan bentuk permasalahan atau suatu tanda tanya menarik dalam beberapa konteks. Pada dasarnya rumusan penciptaan bentuk

tanda tanya dari latar belakang. Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan dari penciptaan ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreasi tas kulit dengan motif *Ruso Balari dalam Ransang*?
2. Bagaimana memvisualisasikan motif *Ruso Balari dalam Ransang* pada tas kulit?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

Tujuan merupakan bentuk pemikiran menarik dalam perwujudan karya, mencakup inti sari yang berlandaskan pada rumusan. Berdasarkan hal tersebut berikut tujuan dari penciptaan.

- a. Untuk meningkatkan kreatifitas bekarya seni dalam ilmu kriya kulit.
- b. Untuk mengembangkan bentuk tas kulit dan motif *Ruso Balari dalam Ransang* dari suku Minangkabau dan menjadi ikon baru dalam dunia *Fashion*.
- c. Untuk memperdalam pengetahuan tentang ragam hias (ornamen) dari suku Minangkabau khususnya filosofi, simbolis dan makna.
- d. Untuk mengetahui salah satu nilai yang terkandung pada motif dari suku Minangkabau.
- e. Untuk mengenalkan salah satu karakter budaya dari suku Minangkabau agar dapat dikenal masyarakat luas.

2. Manfaat

Manfaat merupakan pencapaian setelah tujuan terlaksana dengan baik, dilihat secara mendasar manfaat berisikan jawaban, solusi atau pengetahuan wawasan bernilai positif. Berdasarkan artian tersebut, maka manfaat dari penciptaan ialah sebagai berikut:

- a. Bagi pengkarya memperdalam pengetahuan ilmu kriya kulit dan meningkatkan kemampuan bekarya.
- b. Bagi akademik menjadi salah satu rujukan referensi, sehingga dapat dikembangkan dan melahirkan kriyawan berintelektual.
- c. Bagi masyarakat sebagai inspirasi dan menjadi motivasi diri dalam melestarikan motif budaya.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya merupakan bahasan secara garis besar mencakup dari persoalan diri dalam mencapai proses bekarya. Pembahasan ini perlu dilakukan supaya konsep dapat diwujudkan dengan mengenali *interpretasi* dari masyarakat luas. Selain itu tinjauan karya dilakukan untuk mendapatkan pemahaman, arah, tujuan dan konsep karya.

Sebelum melakukan penciptaan karya seni, pengkarya melakukan peninjauan karya tas kulit melalui studi pustaka. Hasil dari tinjauan tersebut pengkarya mempunyai ketertarikan pada tas jinjing kulit hasil karya Amrizal dan termasuk kedalam kategori produk lokal berpotensi dalam mengenalkan daerah. Pengkarya melihat tas jinjing tersebut mencerminkan produk

berbudaya. Pandangan ini dilihat dari ornamen yang digunakan pada karya. Selain itu jenis kulit yang digunakan pada tas tersebut menggunakan bahan kulit samak nabati.



Gambar 1
Tas Jinjing Kulit dengan Motif Tradisional Minangkabau
Pengkarya: Amrizal
Tahun 2013

Terciptanya *orisinalitas* terhadap karya seni, maka mempunyai pembandingan dalam bekarya. Karya seni bagian dari wujud budaya yang diciptakan oleh pelaku seni, dalam perjalanannya mempunyai unsur kesamaan dengan karya sebelumnya. Adanya fenomenal tersebut maka terdapat point pembeda dalam penggarapan karya, hal ini disebut nilai *orisinalitas* karya. Dikutip dari karangan Agus Sachari (2002: 45) mengungkapkan bahwa:

Orisinalitas menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik, hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer, mencapai kebaruan untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai yang hadir di tengah kebudayaan.

Ide tas kulit pada karya sebelumnya sama-sama menonjolkan kebudayaan. Nilai pembeda dari karya sebelumnya terdapat pada histori ide pemikiran, yakni peran perempuan suku Minangkabau dalam kehidupan, dimana mempunyai tanggung jawab dalam hal keturunan dan warisan leluhurnya yang kemudian dikorelasikan dengan bentuk motif *Ruso Balari Dalam Ransang*. Pembeda lainnya dari segi bentuk tas menonjolkan ikon budaya seperti bentuk tanduk, tengkuluk, maupun bentuk atap rumah adat Minangkabau hal ini bagian dari pengembangan atau daya tarik bentuk tas.

Pembeda lainnya juga terdapat pada ketebalan bahan kulit dan variasi bahan digunakan, dimana pada karya sebelumnya menggunakan kulit lebih tebal dan hanya menggunakan kulit samak nabati dengan warna jenis *edge coat*, sementara pada karya digarap menggunakan kulit tersamak nabati dan samak khrom dengan menggunakan warna sejenis. Hal yang membedakan dalam pewarnaan ialah teknik, dimana pengkarya mengaplikasikan warna dengan cara dioleskan, sementara pada karya sebelumnya menggunakan teknik *spray gun*.

Teknik penggarapan karya mempunyai unsur kesamaan, yakni sama-sama dilakukan secara manual dalam penataan bentuk motif. Nilai pembeda dari karya terletak pada teknik dalam menggabungkan pola dari dua karakter kulit, dimana pengkarya melakukan proses *seset* (menipiskan pinggiran kulit) kemudian dilipatkan pada sisi bagain dalam kulit dengan menggunakan lem *latek* dan dijahit, sementara pada karya sebelumnya

tidak melakukan proses sesetan melainkan proses *paint edge leather*, yaitu memberikan warna pada pinggiran kulit dan disulam.

E. Landasan Teori

Landasan teori merupakan pemahaman mengenai teori yang diterapkan dalam perwujudan karya sesuai dengan konsep, sehingga karya seni dapat dipertanggung jawabkan secara keilmuan. Berikut landasan teori yang diterapkan dalam penciptaan karya.

1. Kreasi

Kreasi secara mendasar merupakan proses mengembangkan, menambahkan atau menggayakan bentuk hasil karya seni yang sudah ada atau pernah ada sebelumnya. Hasil karya seni yang sudah ada menunjukkan arti bahwa karya seni tersebut masih dapat dilihat dan dinikmati, sementara hasil karya seni dikatakan pernah ada memberikan arti bahwa karya tersebut populer pada masanya, adanya pengaruh rentan waktu yang panjang maka hasil karya seni tidak dapat dinikmati secara langsung dan hanya tercatat dalam sejarah.

Dengan kreasi, bentuk tas lebih proposional saat di aplikasikan. Kreasi menjadi bagian dari proses berimajinasi atau disebut juga dengan bentuk dari bahasa rupa yang merupakan perpaduan antara kreatifitas personal dan kultural dalam ruang lingkup pengkarya. Dikutip dari karangan Mamannoor (2002: 127-155).

Hakikatnya proses belajar, berpikir, dan berkreasi adalah nama yang berbeda namun bentuk prosesnya sama, yaitu proses

imajinasi. Sebutan proses ini merupakan khas tindakan manusia dalam menyiasati rangsangan gagasan, meyalurkan kehendak, menelaah persoalan-persoalan (teoritis maupun praktis), mewujudkan akumulasi pikiran dan menemukan bentuk-bentuk bahasa ungkapan yang merupakan bentuk bahasa rupa. Selanjutnya seniman dan proses kreasi berada dalam lingkaran spirit *mikrokosmos* serta menjadi bagian dari kesadaran dan penghayatan. Manusia sebagai seniman dengan penghayatan spiritualitasnya mampu berada di ambang *mikrokosmos* dan *makrokosmos*. Karya sebagai hasil proses kreasi, maka berada dalam dua lingkaran, yaitu berada dalam lingkaran *mikrokosmos* sebagai hasil spirit permenungan dan dalam lingkaran *makrokosmos* ketika berhadapan dengan medan sosial (apresiator).

Berdasarkan paparan diatas, maka pengkarya mempunyai gagasan dalam mengkreasikan tas kulit yang sudah ada dengan mengembangkan bentuk, warna, serta menambahkan ikon budaya seperti bentuk tanduk, tengkuluk, dan bentuk atap rumah adat. Selain itu pengkarya juga menerapkan motif tradisional kedalam tas kulit yang merupakan hasil karya seni pernah ada dalam lingkungan masyarakat berbudaya. Hasil dari karya seni menjadikan sebagai ikon baru dalam *fashion* berbudaya.

2. Estetis

Karya seni dikatakan indah apabila mempunyai faktor pendukung lainnya, seperti kerumitan dan kesungguhan dari dalam diri pengkarya itu sendiri. Menurut Monroe Beardsley dalam *Problem in the Philosophy of Criticims* yang dikutip dari karangan Darsono Sony Kartika (2004: 148).

Monroe menjelaskan adanya tiga hal mempengaruhi sifat yang membuat baik atau indah dari benda estetis pada umumnya. Tiga hal yang mempengaruhi diantaranya kesatuan (*unity*),

kerumitan (*complexity*) dan kesungguhan (*intensity*). Dikatan *unity* apabila benda estetis tersusun dengan baik atau sempurna dari segi bentuk. Dikatakan *complexity* apabila benda seni tidak sederhana melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur berlawanan atau pembeda. Selanjutnya dikatakan *intensity* apabila benda seni mempunyai kualitas yang menonjol secara intensif dan bukan suatu bentuk kekosongan.

Kesatuan (*unity*) dalam bekarya seni, pengkarya menerapkan unsur-unsur rupa seperti bidang, garis, tekstur, warna dan ruang yang menjadi satu kesatuan dalam bekarya seni. *Visualisasi motif Ruso Balari dalam Ransang* pada tas kulit terlihat indah dengan penerapan unsur-unsur rupa tersebut, sehingga menjadi pemicu getaran karakter dalam bekarya seni.

Kerumitan (*complexity*) dalam bekarya seni, pengkarya merancang berdasarkan kultur budaya Minangkabau seperti bentuk tas maupun bentuk motif, sehingga mempunyai keselarasan dengan budaya Minangkabau dan mempunyai pemaknaan mendalam. Kerumitan pada tas kulit bisa dilihat dari detail penatahan motif, warna pada background motif, dan detail jahitan dari sambungan pola tas.

Kesungguhan (*intensity*) dalam bekarya seni, pengkarya menggarap dengan menggunakan bahan kulit berkualitas. Selain menggunakan bahan berkualitas, pengkarya juga memperhatikan dalam pencapaian ergonomis dari bentuk tas sehingga nyaman digunakan. Terlepas dari pencapaian ergonomis tas sebagai media dalam perwujudan bentuk motif, pengkarya amat memperhatikan konsep dari motif *Ruso Balari dalam Ransang* untuk pencapaian ekspetasi sesuai rancangan desain.

3. Bentuk

Bentuk merupakan unsur terpenting dari sebuah karya, karena bagian dari kesadaran emosional dalam mencapai karakter. Pencapaian sebuah karakter dalam karya maka perlu adanya fantasi, imajinasi, kreatifitas, dan memiliki kepekaan estetis. Dikutip dari karangan Darsono Sony Kartika (2004: 30).

Bentuk merupakan organisasi, satu kesatuan atau komposisi dari unsur pendukung karya. Secara umum bentuk dibagi menjadi dua kategori yaitu bentuk fisual dan bentuk spesial. Bentuk fisual merupakan bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari pendukung sebuah karya seni, sedangkan bentuk spesial dapat diartikan sebagai bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai terpancar oleh fenomenal fisik terhadap tanggapan kesadaran emosional.

Berdasarkan artian di atas, bentuk tas kulit diciptakan berdasarkan ikon budaya yang merupakan bagian dari masyarakat itu sendiri, artinya model tas dirancang sudah ada dalam diri masyarakat pendukungnya, jauh sebelum karya itu dilahirkan. Terlepas dari hal tersebut, selanjutnya motif *Ruso Balari dalam Ransang* merupakan bagian dari motif tradisi Minangkabau yang kemudian divisualisasikan dengan melalui tahapan pengembangan dalam kiat-kiat pencapaian *fashion*, sehingga ada perubahan bentuk aslinya dengan daya tarik terbaru dalam konteks seni berbudaya. Bagian pada motif yang dikembangkan pengkarya ialah daun, bunga, buah, *sapieh* (serpih), gagang dan relungan.

4. Warna

Warna mempunyai peran arti dan makna, dimana warna tidak hanya untuk keindahan estetika semata, akan tetapi warna juga mewakili suasana atau *mood* seseorang. Dikutip dari karangan Darsono Sony Kartika (2004: 49), warna mencerminkan suasana hati seseorang, bagaimana seseorang bisa memadukan warna sehingga orang bisa mengerti dan paham akan karya seni.

Penerapan warna kedalam karya seni pengkarya menggunakan warna netral. Warna netral merupakan warna yang tidak bisa dianggap warna utama dalam *fashion*, karena tetap senada jika dikombinasikan ke semua warna yang ada dalam lingkaran warna. Warna netral bisa berdiri sendiri dengan penerapan warna *monochromatic*, sehingga warna akan terlihat harmonis dan nyaman dipandang. Warna netral tersebut terdiri dari warna hitam, putih, abu-abu, coklat, perak, dan emas. Untuk diterapkan kedalam karya seni pengkarya menggunakan warna hitam dan warna coklat.

Dikutip dari jurnal Ika Rama Suhandra (2019: 27) warna hitam merupakan perlambang kedamaian, perlambang persaudaraan, rendah hati, jujur apa adanya dan warna hitam juga melambangkan keterbukaan. Selain itu warna hitam mempunyai psikologis serius, misterius, seksi dalam konteks keindahan karya. Menggunakan warna hitam maka memberikan efek mengecil pada bidang penempatannya serta menghidupkan atau mencerahkan warna lainnya.

Dari artian tersebut, pengkarya menerapkan warna hitam pada karya seni sebagai warna utama pada tas, tujuan dari penggunaan warna hitam

pada tas dapat menyeimbangi dari pesan tersirat pada motif yang divisualkan kedalam tas kulit.

Warna coklat merupakan warna yang memberikan unsur bumi, dimana mengandung psikologis kesehatan, alam, kesetiaan, rasa hangat, ramah kepercayaan dan ketenangan. Dalam karya seni pengkarya menerapkan warna coklat sebagai warna motif, dan beberapa karya lainnya dalam bentuk disain pengkarya juga menerapkan sebagai warna utama pada tas dan juga pada motifnya dengan menggunakan teknik gradasi warna.

5. Fungsi

Fungsi mempunyai keterkaitan dengan nilai kegunaan dari suatu benda atau metode, sehingga fungsi menjadi tolak ukur dari calon penikmat karya. Menurut Feldman yang dikutip dari tulisan Gustami S. P (2007: 2).

Nilai fungsi dari karya seni akan terus berlangsung untuk memuaskan atau memenuhi kebutuhan *individu* terhadap ekspresi, kebutuhan sosial untuk keperluan *display*, perayaan dan komunikasi, selanjutnya kebutuhan fisik mengenai barang-barang bermanfaat.

Berdasarkan teori Feldman pengkarya menyatukan antara kegunaan dengan nilai estetis dari sebuah karya seni, sehingga konsep kebutuhan dari Feldman dapat diterapkan dan terkonsepkan dalam karya. Seiring perkembangan zaman maka penciptaan karya seni berbudaya tidak lagi berpandang pada rupa sebagai jawaban akan kebutuhan praktis, akan tetapi

juga memperhatikan nilai estetik untuk mendapatkan perhatian dan ketertarikan dari ruang lingkup budaya.

F. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan penguraian terminologi metode yang digunakan dengan pengorganisasian rancangan secara sistematis dalam mewujudkan karya. Terciptanya karya dengan mengusung gaya tradisional tidak lepas dari referensi, baik itu permasalahan bentuk, bahan, ataupun karakter. Dikutip dari karangan Gustami S. P (2007: 329). Menurut Gustami, metode adalah cara mengatur dalam menciptakan sebuah karya seni. Menciptakan sebuah karya seni selalu didorong oleh sebuah kekuatan yang ada di dalam maupun di luar diri pencipta, serta dibantu dengan kreativitas maupun ide.

Penerapan metode dalam penciptaan karya ini ialah persiapan, perancangan, perwujudan dan penyajian karya. Persiapan meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah penelusuran, pengumpulan data dan referensi. Tahapan perancangan diperoleh dari hasil analisis yang dirumuskan dan diterapkan sedemikian rupa melalui sketsa alternatif. Tahapan perwujudan ini melalui evaluasi, guna mengeksplor gagasan dalam bekarya. Tahapan terakhir dalam penciptaan karya ini ialah penyajian karya, yaitu menyajikan karya seni melalui acara pameran bersama, pemberian katalog sebagai media pengenalan karya. Berikut sistematik metode yang diterapkan oleh pencipta karya.

1. Persiapan (*Eksplorasi*)

Eksplorasi merupakan metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi tidak umum. Eksplorasi juga dikatakan sebagai seni dalam membentuk pengertian umum dan awal dari fenomenal. Persoalan tersebut meliputi sumber penciptaan secara langsung atau tidak langsung, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk memecahkan masalah secara teoritis dalam proses perancangan. Dikutip dari karangan Gustami S. P (2007: 329-330).

Gustami menjelaskan bahwa proses *eksplorasi* meliputi aktivitas penjelajahan dalam menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, di samping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah. Hal ini terkait observasi informasi secara detail dan bertahap, sehingga mendapatkan suatu ide dan konsep motif *Ruso Balari dalam Ransang* dari suku Minangkabau.

Tahapan *eksplorasi* pengkarya mengumpulkan data dengan melakukan studi pustaka dan lapangan. Pada studi pustaka pengkarya memperdalam pengetahuan tentang tas kulit, kebudayaan Minangkabau dan ragam hias yang berkembang di suku tersebut, baik melalui media cetak maupun melalui jurnal lembaga perguruan tinggi. Selanjutnya pada studi lapangan, pengkarya mengeksplor ragam hias yang ada di Masjid Asasi Padangpanjang yaitu motif *Ruso Balari dalam Ransang* yang ditempatkan pada kolong masjid tersebut. Studi lapangan lainnya yang dilakukan oleh pengkarya ialah mengeksplor bentuk tas kulit dari kriyawan

lokal, yaitu pada usaha Minangkayo yang berada di Padangpanjang. Tujuan dari *eksplorasi* untuk menggali ide kreatif sebelum memasuki proses perancangan karya.

2. Perancangan

Perancangan merupakan hasil analisis yang dirumuskan dan diterapkan sedemikian rupa melalui sketsa alternatif. Hasil dari analisis yang ada diperkaya dari lingkungan alam dari suku Minangkabau atau pun histori dari suku itu sendiri. Dikutip dari karangan Gustami S. P (2007: 330).

Tahap perancangan merupakan tahapan yang dibangun berdasarkan perolehan penting hasil analisis melalui rumusan, kemudian dilanjutkan dengan visualisasi gagasan ke dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan sebagai sketsa terbaik, guna acuan reka bentuk atau gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya.

Pada tahap perancangan, pengkarya mendesain dengan berbagai model tas melalui sketsa alternatif. Hasil dari desain alternatif tersebut diseleksi tujuh buah model untuk diwujudkan dari dua puluh satu model dengan mempertimbangkan dari segi bentuk proposional tas. Model desain tas yang terpilih, selanjutnya memasuki proses pemindahan desain ke dalam bentuk lembar kerja yang mencakup proyeksi, perspektif, ukuran dan detail tas secara menyeluruh guna mendapatkan hasil maksimal dalam penggarapan karya. Hal yang menjadi tidak kalah pentingnya ialah dari segi detail motif, karena motif merupakan tujuan awal dari penciptaan dari karya seni.

a. Gambar Acuan

Gambar acuan merupakan landasan bekarya dalam penciptaan karya seni. Gambar acuan juga bisa dikatakan sebagai pembanding hasil karya.



Gambar 2
Tas Jinjing
Koleksi: Minangkayo, Padangpanjang
Tahun 2021

Model tas jinjing hasil produksi produk lokal dari daerah Padangpanjang (Minangkayo) termasuk kedalam kategori produk lokal berpotensi dalam mengenalkan daerah. Pengkarya melihat tas jinjing tersebut tidak mencerminkan produk budaya dan hanya sebatas untuk memenuhi pasar domestik. Jenis kulit yang digunakan pada tas tersebut menggunakan bahan kulit samak khrom bertekstur kulit jeruk, sementara hasil karya sebagai hasil perwujudan budaya kedalam bentuk tas dan mengenalkan budaya lokal terhadap budaya luar.



Gambar 3
Herbag Zip Retourne Cabine Bag
a (Tampak Depan) **b** (Tampak Samping)
 Koleksi: Hermes
 Didonload Pada: 08 April 2021

Model tas di atas merupakan produk global yang mempunyai nilai jual tinggi. Ketertarikan pasar terhadap tas tersebut ialah label dari tas itu sendiri. Jenis bahan digunakan kulit samak Khrom (kulit sapi Hunter) dan dikombinasikan dengan kain kanvas militer. Namun pengkarya sebagai pelaku budaya merancang tas untuk kebutuhan fashion budaya lokal dan mempunyai nilai jual dengan budaya yang berdekatan.



Gambar 4
 Motif *Ruso Balari* dalam *Ransang*
 Sumber Gambar: Abdul Wachid B.S dkk (Oktober 1997)

Motif *Ruso Balari dalam Ransang* dalam karangan Abdul Wachid B.S mempunyai struktur original, hal ini dapat dikenali dari komposisi motif terbentuk dalam lingkaran yang saling tompang tindih serta berkaitan antara lingkaran satu dengan lingkaran lainnya. Dibalik struktur motif yang masih original, akan tetapi beberapa bagian pada motif seperti daun, bunga, buah, *sapieh* (serpih), gagang dan relungan masih ditemukan kekakuan, serta membesarnya pada bagian ujung relungan motif. Perlu dikaji ulang, bahwa ornamen yang berkembang di Minangkabau pada dasarnya mempunyai struktur garis luwes dan tidak patah-patah, serta relungan motif semakin ke ujung mengecil atau seimbang.



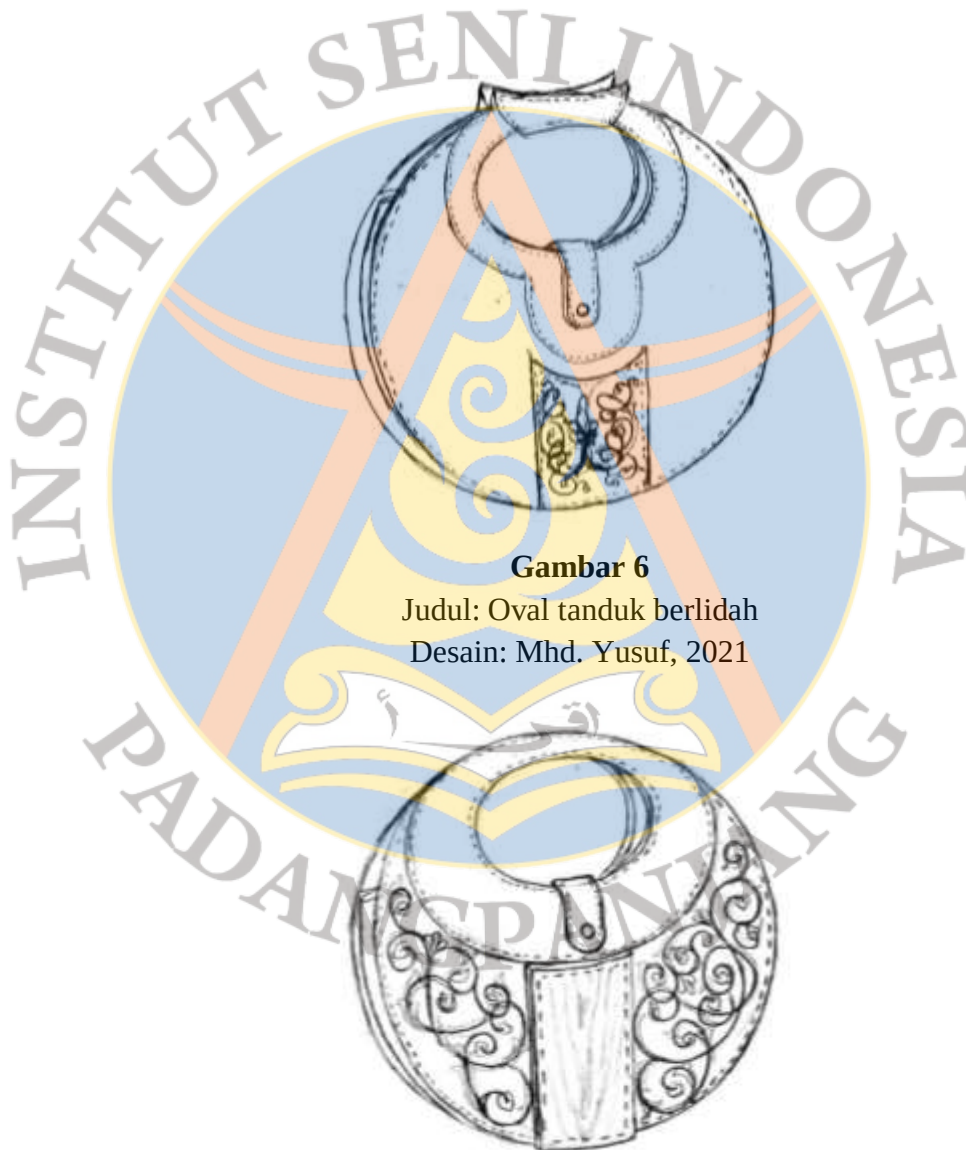
Gambar 5

Motif Ruso Balari dalam Ransang
Masjid Asasi, Sigando Nagari Gunung Padangpanjang
Dibangun pada 1685 Masehi atau 1096 Hijriah
Dokumentasi: Mhd. Yusuf, 23 April 2021

Motif *Ruso Balari dalam Ransang* yang terdapat pada Masjid Asasi, Sigando Nagari Gunung Padangpanjang telah melalui pengembangan, hal ini dapat dilihat dari pola motif sudah bersifat dekorasi dan menyesuaikan

bidang. Komposisi motif pada masjid tersebut sudah banyak mengalami pengembangan akan tetapi bentuk relungan motif masih dapat dikenali, karena sudah menjadi ciri khas dari motif itu sendiri.

b. Desain Alternatif



Gambar 6

Judul: Oval tanduk berlidah

Desain: Mhd. Yusuf, 2021

Gambar 7

Judul: Oval berlidah

Desain: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 8

Judul: Sijati *Lontiak Bertanduk*

Desain: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 9

Judul: Sijati *Lontiak*

Desain: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 10

Judul: Sirusa Bertanduk Ganda

Desain: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 11

Judul: Sirusa Bertanduk tunggal

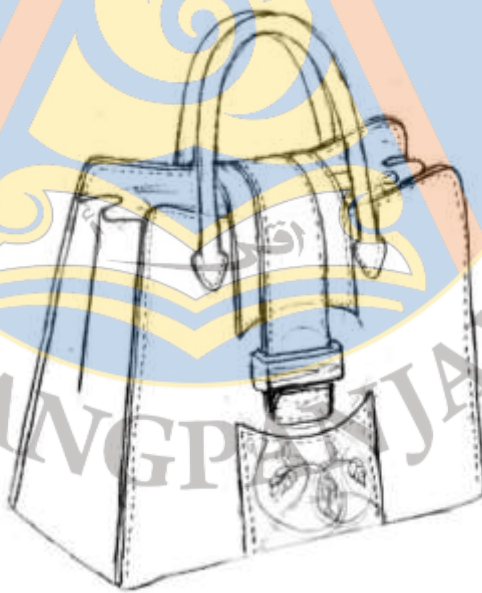
Desain: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 12

Judul: *Sirusa Lontiak*

Desain: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 13

Judul: *Sirusa Lontiak*

Desain: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 14

Judul: Tengkuluk Rusa

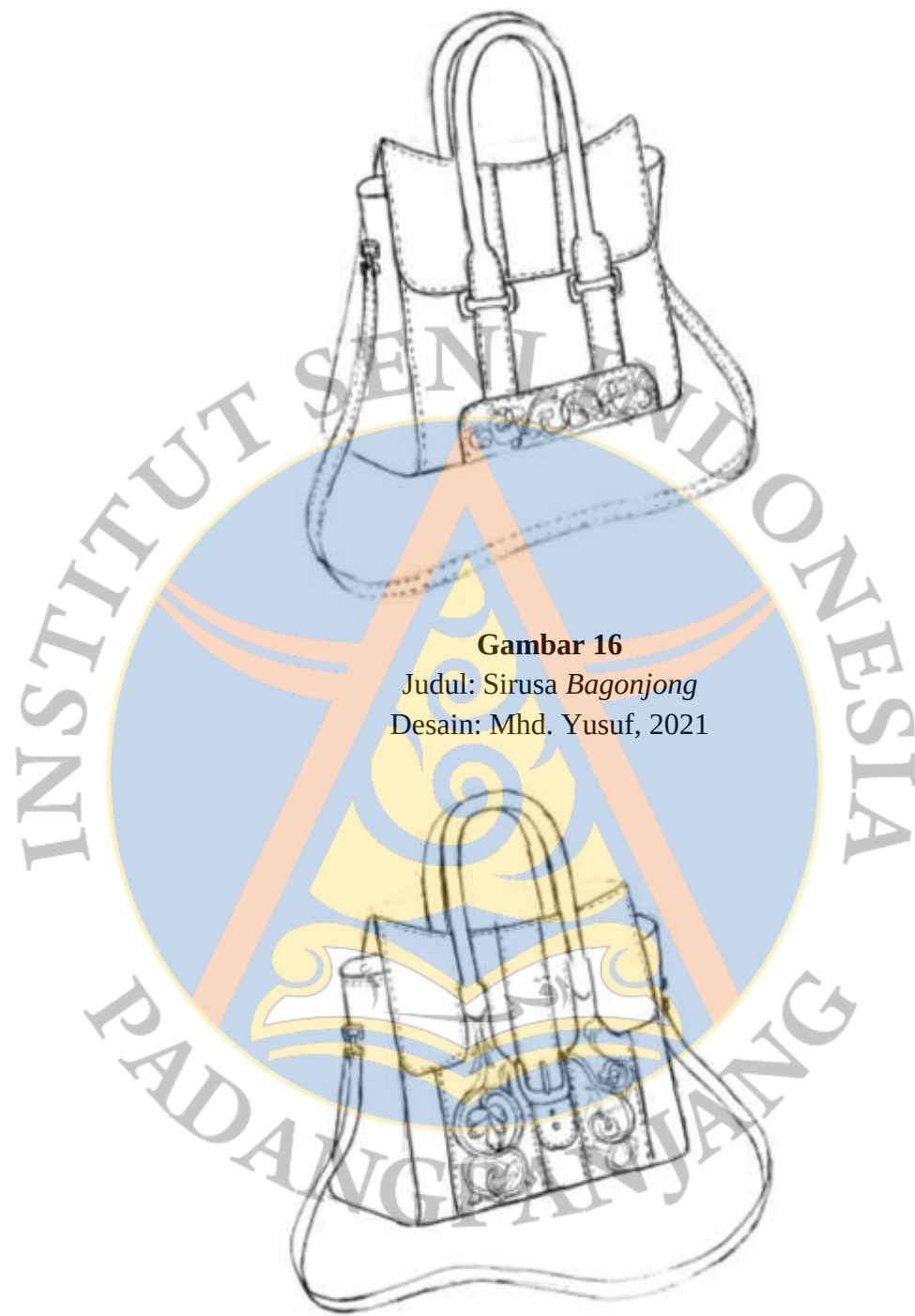
Desain: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 15

Judul: Sirusa Jati

Desain: Mhd. Yusuf, 2021



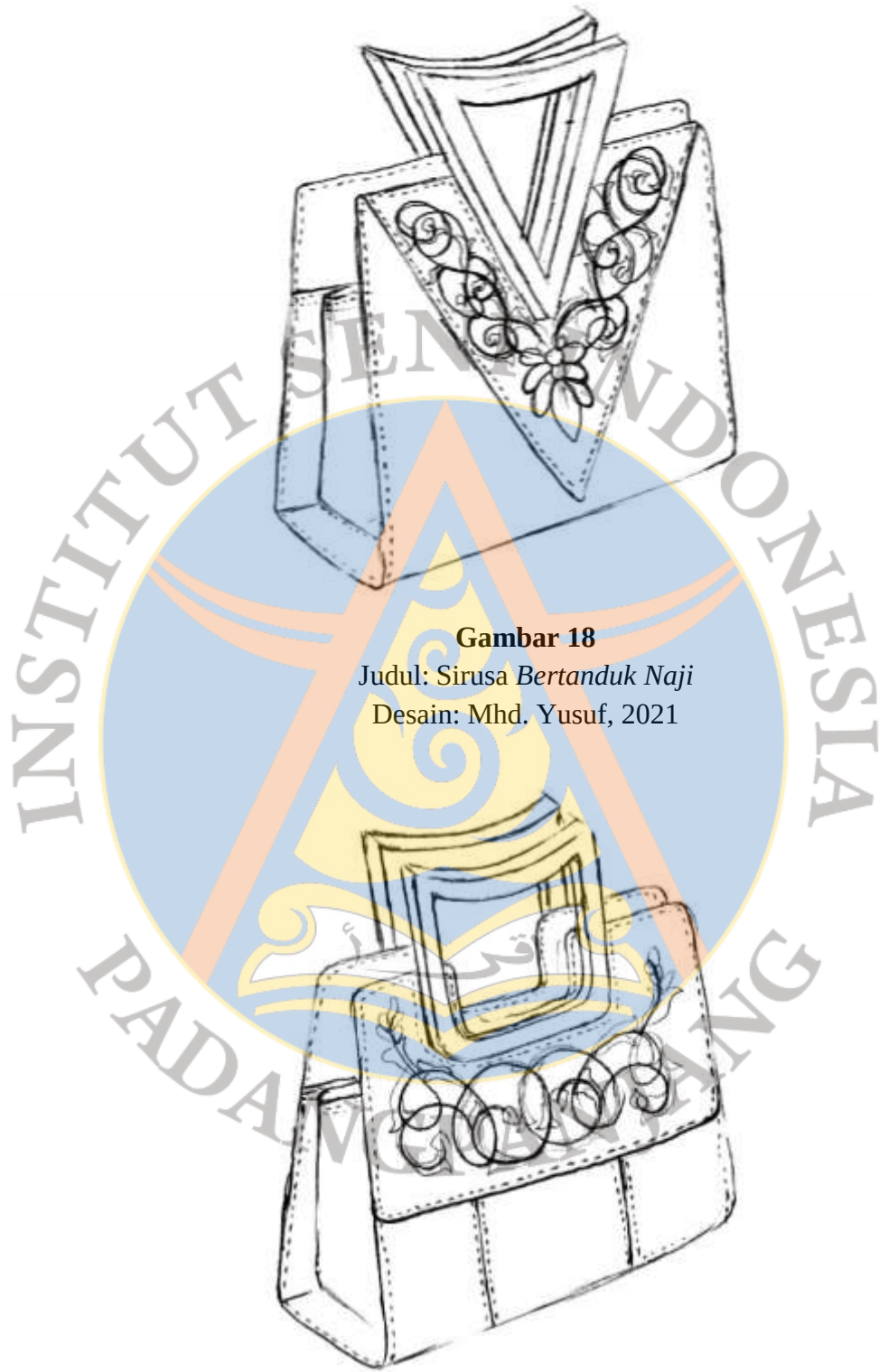
Gambar 16

Judul: *Sirusa Bagonjong*
Desain: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 17

Judul: *Sirusa Bagonjong*
Desain: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 18

Judul: *Sirusa Bertanduk Naji*

Desain: Mhd. Yusuf, 2021

Gambar 19

Judul: *Sirusa Tuo*

Desain: Mhd. Yusuf, 2021

c. Desain Terpilih



Gambar 20

Judul: Sirusa *Lontiak*

Teknik: Tatah Timbul

Jenis Kulit: Samak Khrom dan Nabati

Desain: Mhd. Yusuf, 2021

Gambar Kerja Proyeksi
Tugas Akhir



PROGRAM STUDI KRIYA SENI
Digambar Oleh : Mhd. Yusuf
04101417

Judul Karya : *Sirusa Lontick*
Skala : 1 : 5
Satuan : *Centimeter*

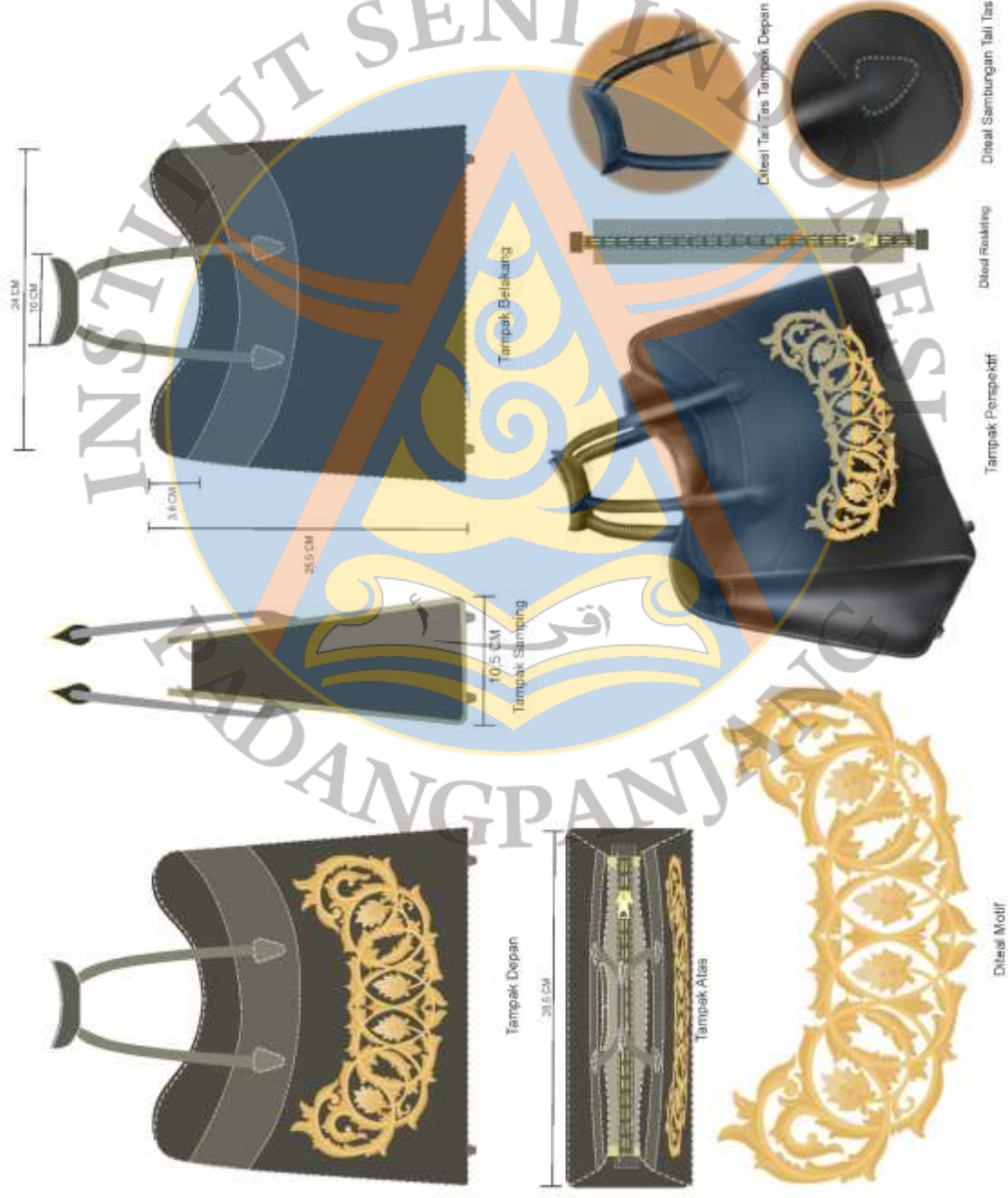
DISETUJUI OLEH :

PEMBIMBING I

Sumadi, S.Sn., M.Sn
NIP. 19640605 200112 1 001

PEMBIMBING II

Hendratno, S.Sn., MA
NIP. 19810524 200604 1 001



Gambar Kerja Pecah Pola
Tugas Akhir



PROGRAM STUDI KRIYA SENI

Digambar Oleh : Mhd. Yusuf
04101417

Judul Karya	: <i>Sirusa Lontak</i>
Skala	: 1 : 5
Satuan	: <i>Centimeter</i>

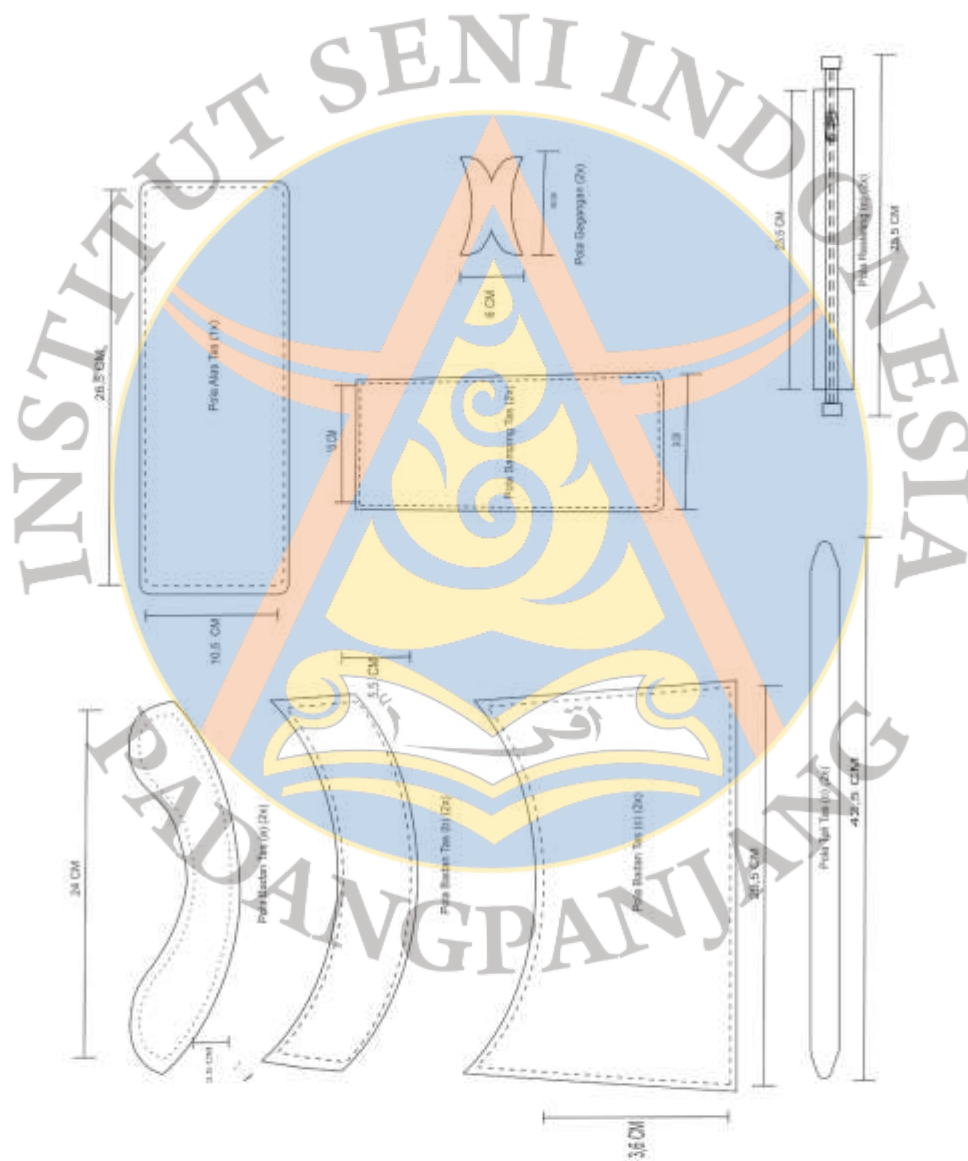
DISETUJUI OLEH :

PEMBIMBING I

Sumadi, S.Sn., M.Sn
NIP. 19640605 200112 1 001

PEMBIMBING II

Hendratno, S.Sn., MA
NIP. 19810524 200604 1 001





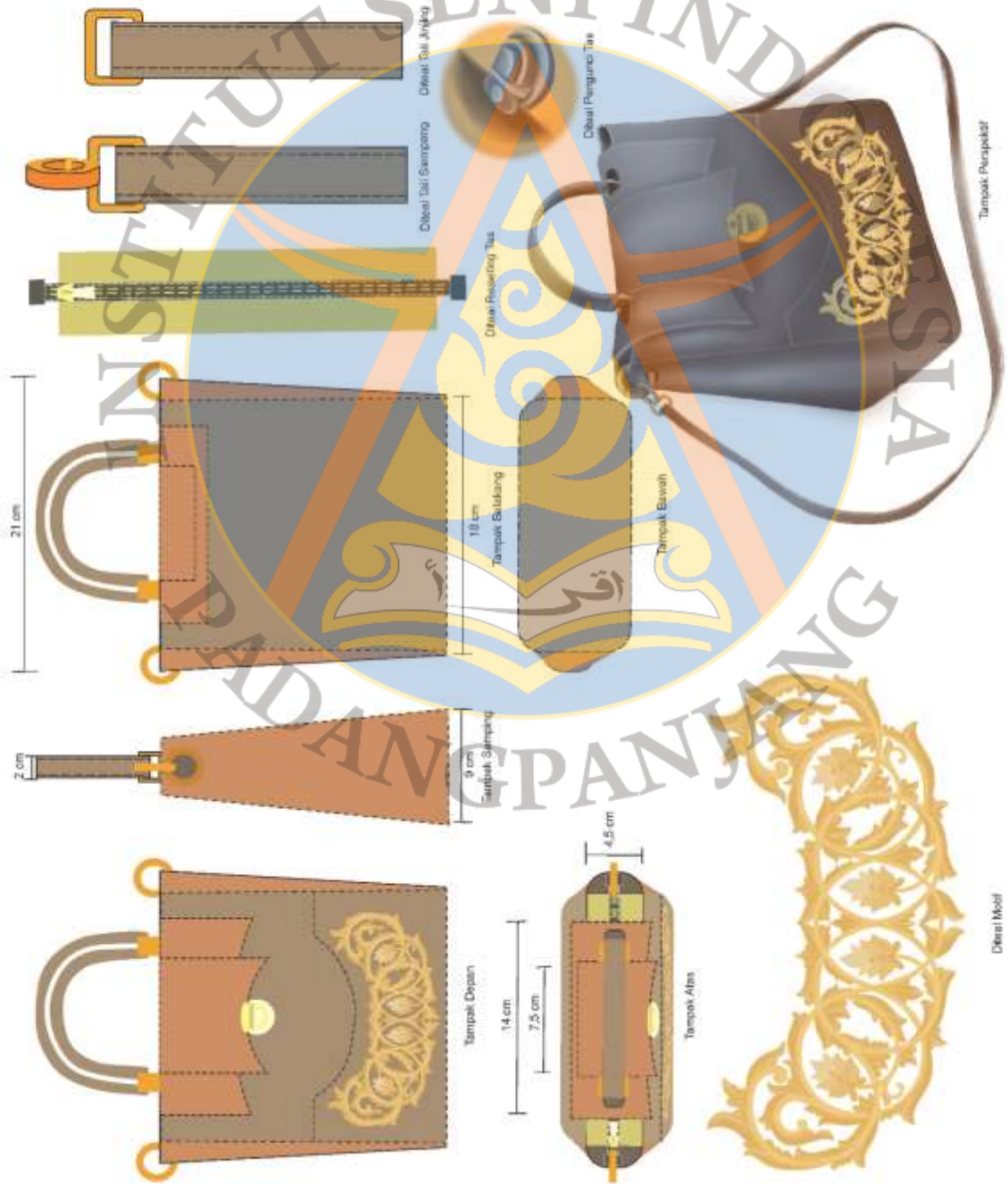
Gambar 21

Judul: Tengkuluk Rusa

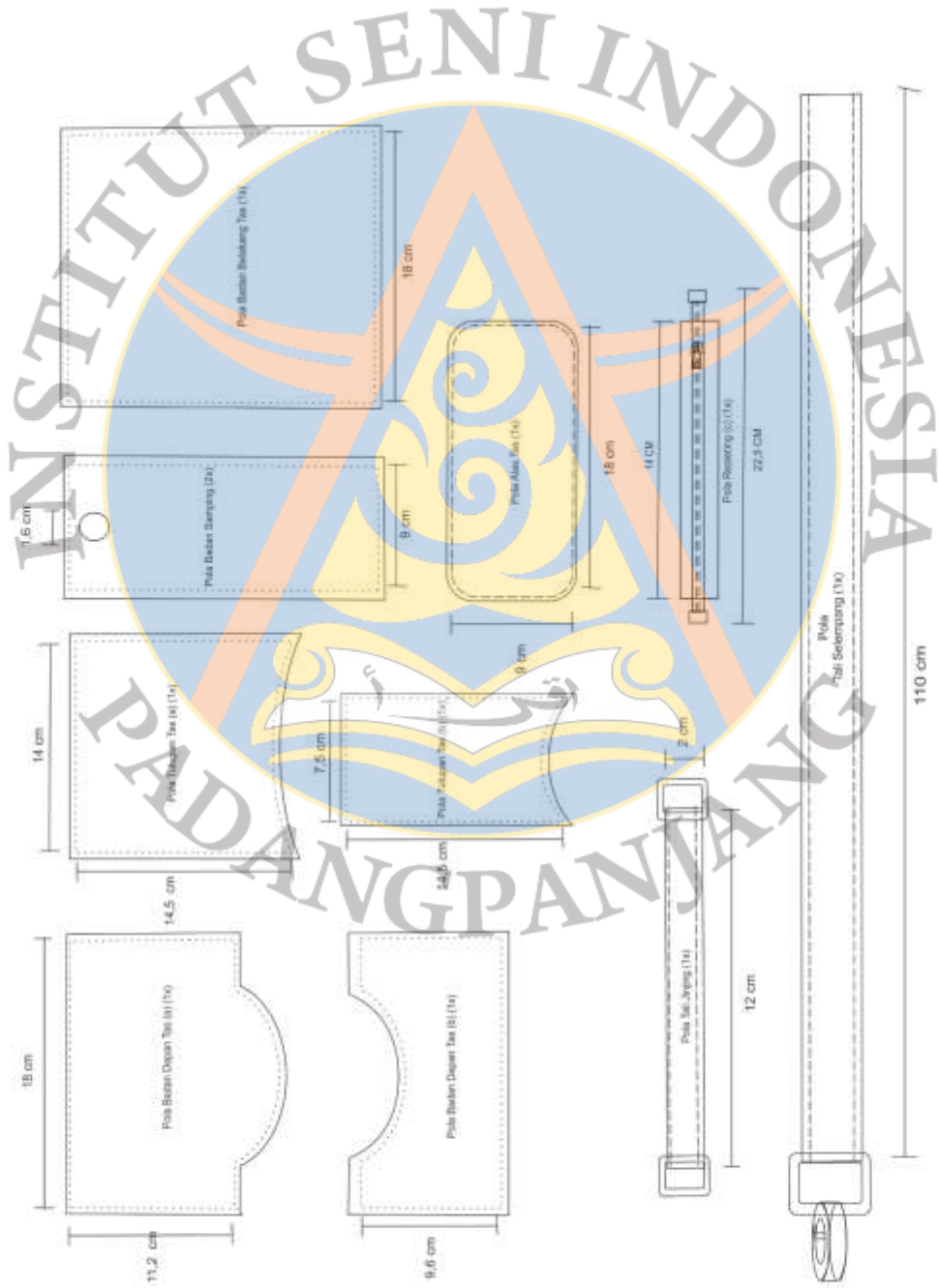
Teknik: Teknik: Tatah Timbul

Jenis Kulit: Samak Khrom dan Nabati

Desain: Mhd. Yusuf, 2021

Gambar Kerja Proyeksi Tugas Akhir	
PROGRAM STUDI KRIYA SENI Digambar Oleh : Mhd. Yusuf 04101417	Judul Karya : <i>Tengkuluk Rusa</i> Skala : 1 : 4 Satuan : <i>Centimeter</i>
DISETUJUI OLEH :	PEMBIMBING I Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001
PEMBIMBING II Hendratno, S.Sn., MA NIP. 19810524 200604 1 001	

Gambar Kerja Pecah Pola Tugas Akhir		PROGRAM STUDI KRIYA SENI Digambar Oleh : Mhd. Yusuf 04101417	Judul Karya : <i>Tengkuluk Rusa</i> Skala : 1 : 4 Satuan : <i>Centimeter</i>	DISETUJUI OLEH :	PEMBIMBING I Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001	PEMBIMBING II Hendratno, S.Sn., MA NIP. 19810524 200604 1 001
--	---	--	---	-------------------------	---	---





Gambar 22

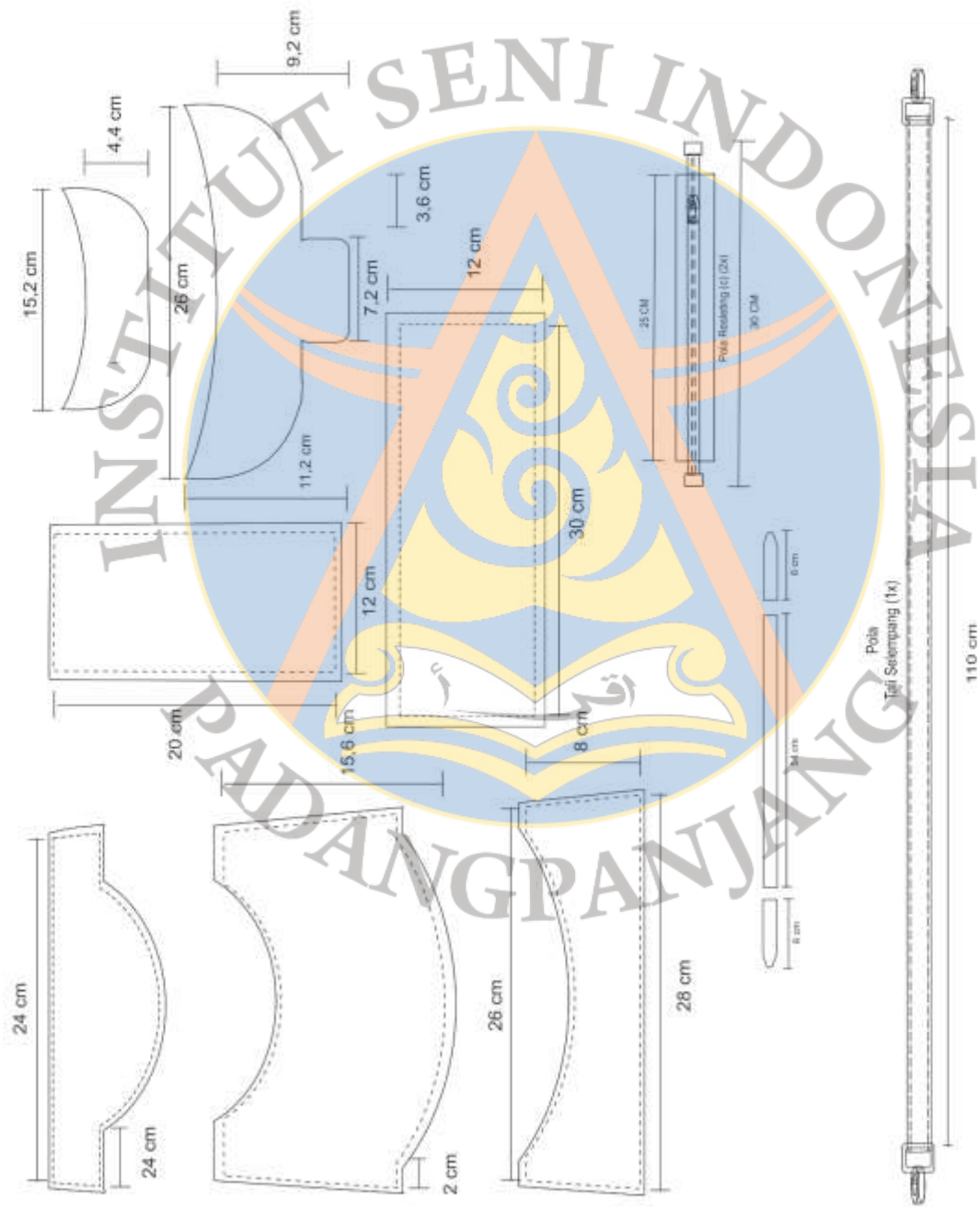
Judul: Tas Jinjing Sirusa *Bagonjong*

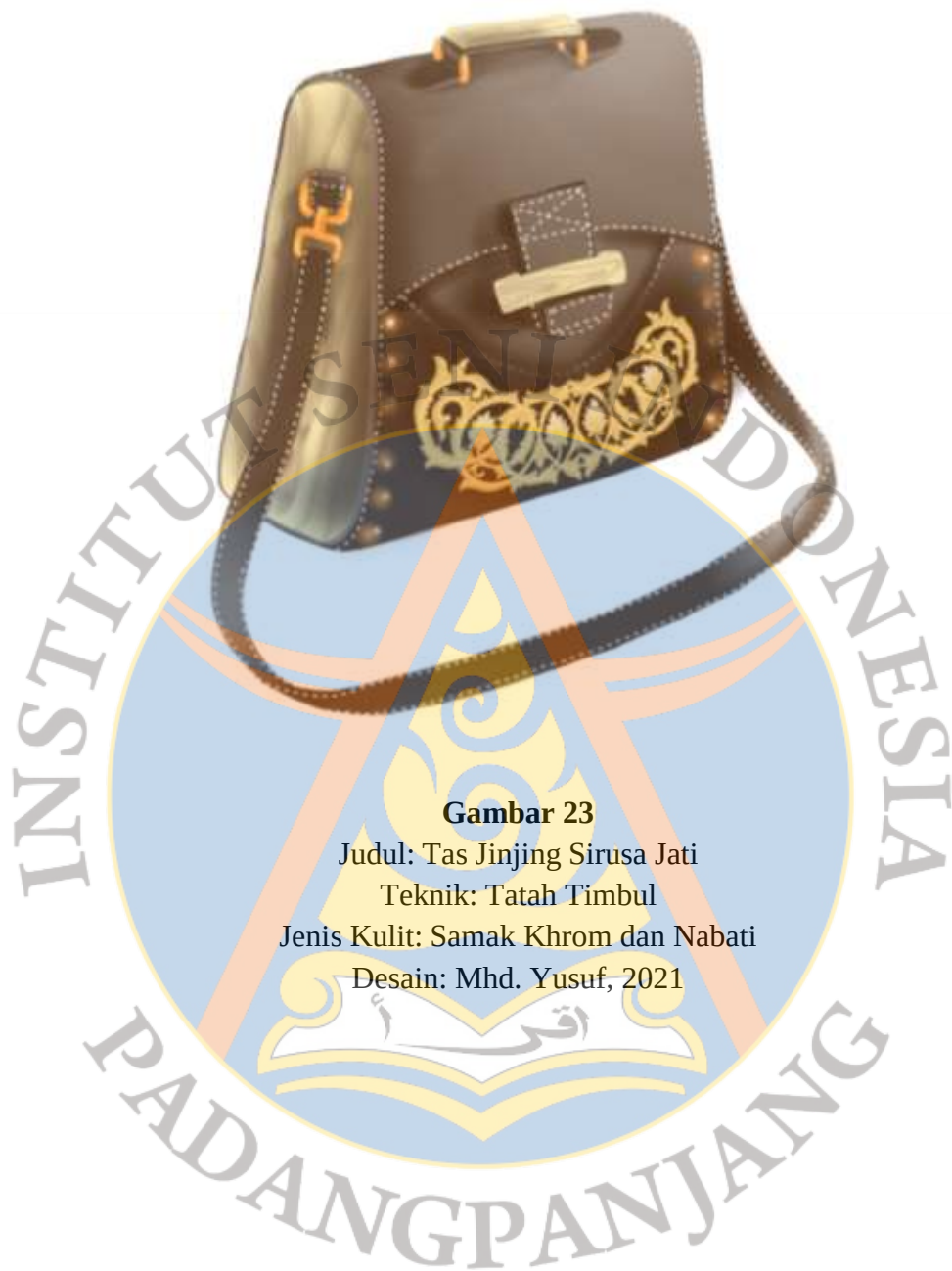
Teknik: Tatah Timbul

Jenis Kulit: Samak Khrom dan Nabati

Desain: Mhd. Yusuf, 2021

Gambar Kerja Pecah Pola Tugas Akhir		PROGRAM STUDI KRIYA SENI Digambar Oleh : Mhd. Yusuf 04101417	Judul Karya : <i>Sirusa Bagonjong</i> Skala : 1 : 6 Satuan : <i>Centimeter</i>	DISETUJUI OLEH :	PEMBIMBING I Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001	PEMBIMBING II Hendratno, S.Sn., MA NIP. 19810524 200604 1 001
--	---	--	---	-------------------------	---	---





Gambar 23

Judul: Tas Jinjing Sirusa Jati

Teknik: Tatah Timbul

Jenis Kulit: Samak Khrom dan Nabati

Desain: Mhd. Yusuf, 2021

Gambar Kerja Proyeksi
Tugas Akhir



PROGRAM STUDI KRIYA SENI

Digambar Oleh : Mhd. Yusuf
04101417

Judul Karya
Skala
Satuan

: *Sirus Jati*
: 1 : 4
: *Centimeter*

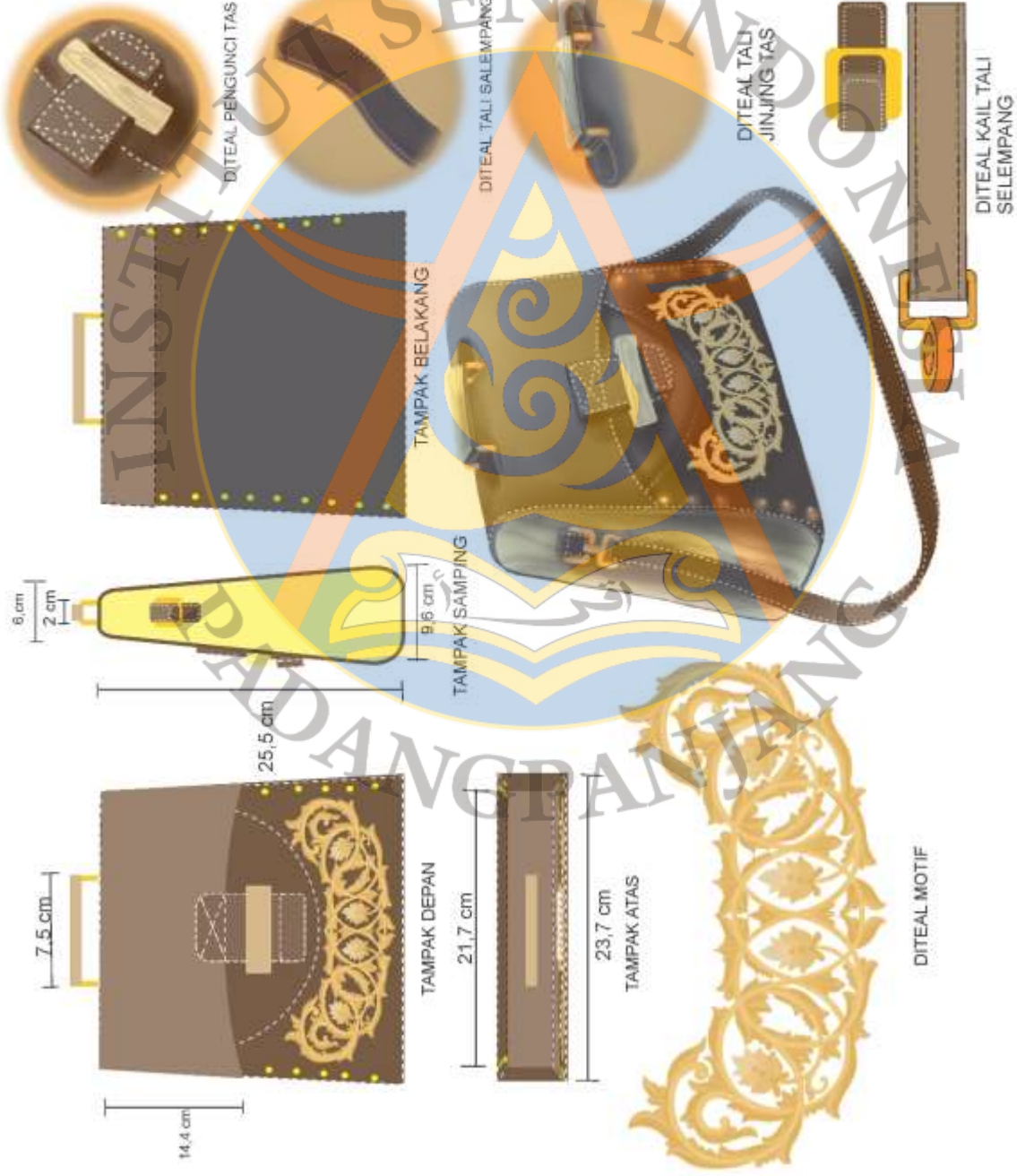
DISETUJUI OLEH :

PEMBIMBING I

Sumadi, S.Sn., M.Sn
NIP. 19640605 200112 1 001

PEMBIMBING II

Hendratno, S.Sn., MA
NIP. 19810524 200604 1 001



Gambar Kerja Pecah Pola
Tugas Akhir



PROGRAM STUDI KRIYA SENI
Digambar Oleh : Mhd. Yusuf
04101417

Judul Karya : *Sirusa Jati*
Skala : 1 : 4
Satuan : *Centimeter*

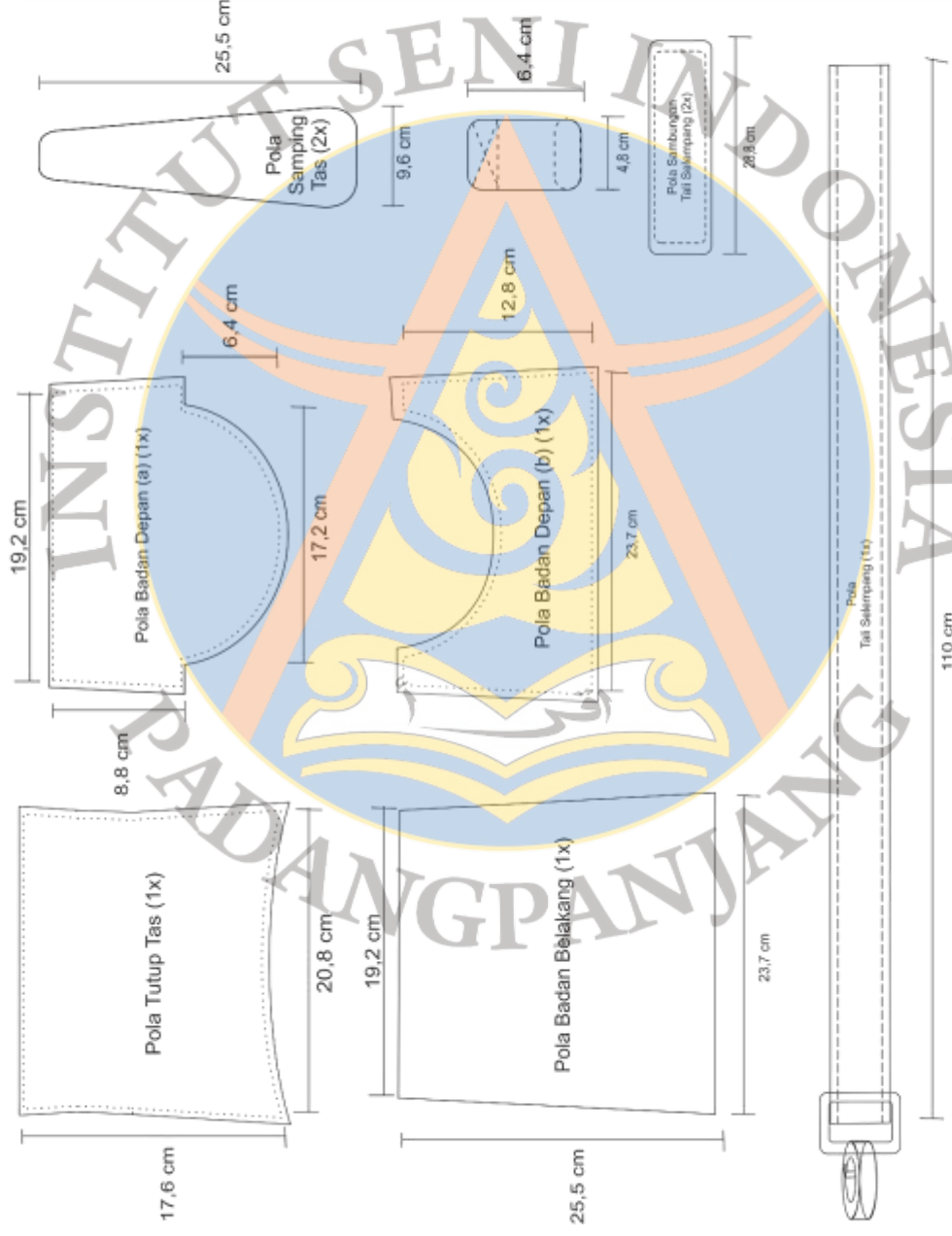
DISETUJUI OLEH :

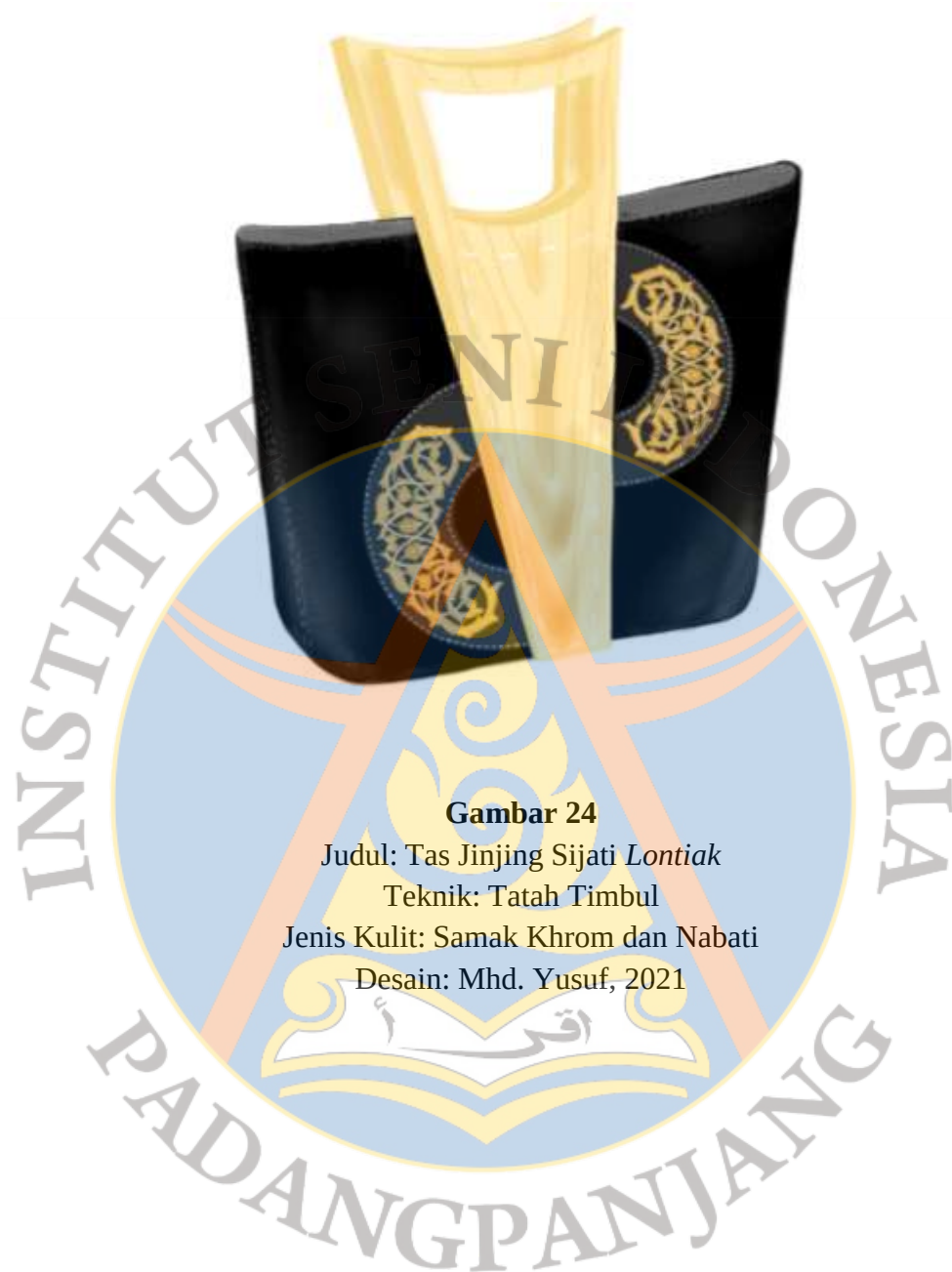
PEMBIMBING I

Sumadi, S.Sn., M.Sn
NIP. 19640605 200112 1 001

PEMBIMBING II

Hendratno, S.Sn., MA
NIP. 19810524 200604 1 001





Gambar 24

Judul: Tas Jinjing Sijati *Lontiak*

Teknik: Tatah Timbul

Jenis Kulit: Samak Khrom dan Nabati

Desain: Mhd. Yusuf, 2021

Gambar Kerja Proyeksi
Tugas Akhir



PROGRAM STUDI KRIYA SENI
Digambar Oleh : Mhd. Yusuf
04101417

Judul Karya : *Sijati Lontak*
Skala : 1 : 7
Satuan : *Centimeter*

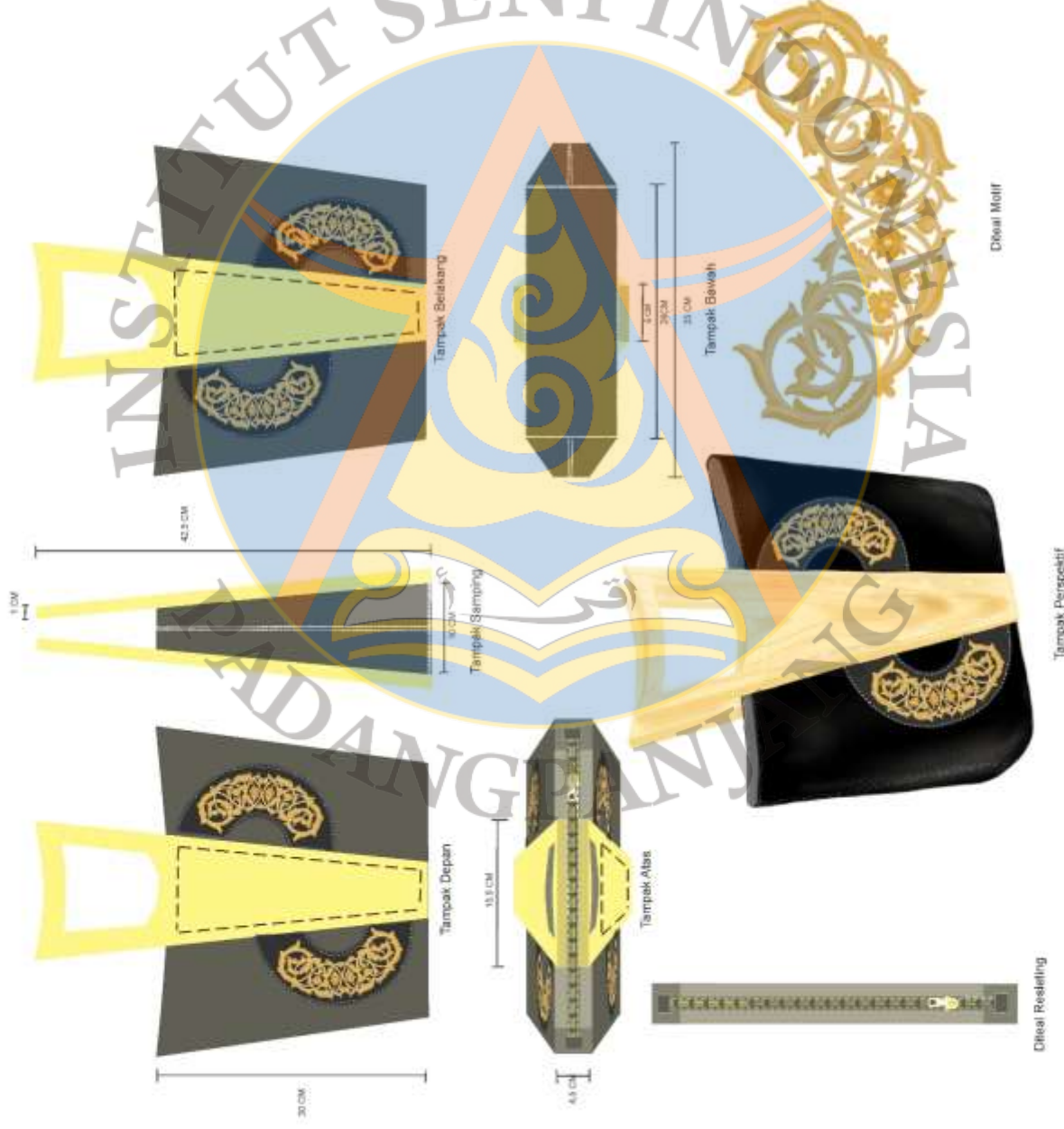
DISETUJUI OLEH :

PEMBIMBING I

Sumadi, S.Sn., M.Sn
NIP. 19640605 200112 1 001

PEMBIMBING II

Hendratno, S.Sn., MA
NIP. 19810524 200604 1 001



Gambar Kerja Pecah Pola
Tugas Akhir



PROGRAM STUDI KRIYA SENI
Digambar Oleh : Mhd. Yusuf
04101417

Judul Karya : *Sijati Lontak*
Skala : 1 : 7
Satuan : *Centimeter*

DISETUJUI OLEH :

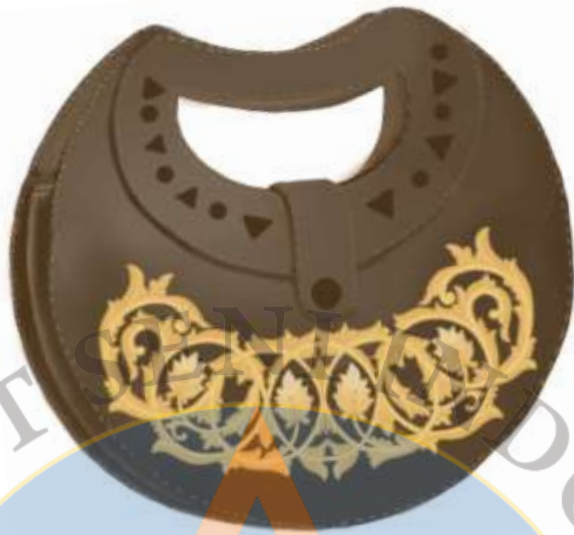
PEMBIMBING I

Sumadi, S.Sn., M.Sn
NIP. 19640605 200112 1 001

PEMBIMBING II

Hendratno, S.Sn., MA
NIP. 19810524 200604 1 001





Gambar 25

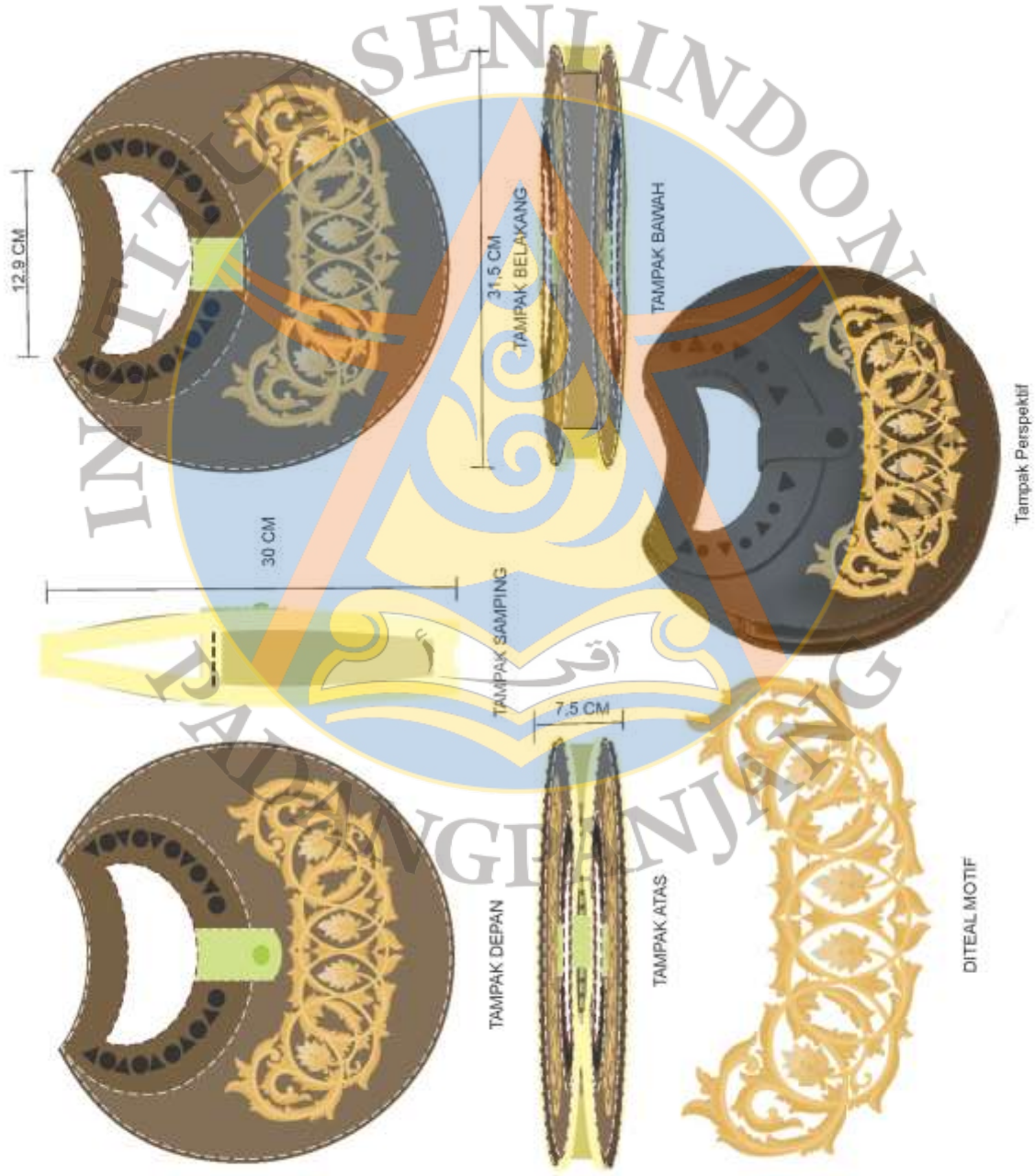
Judul: Tas Jinjing Oval tanduk berlidah

Teknik: Tatah Timbul

Jenis Kulit: Samak Khrom dan Nabati

Desain: Mhd. Yusuf, 2021

Gambar Kerja Proyeksi Tugas Akhir		PROGRAM STUDI KRIYA SENI Digambar Oleh : Mhd. Yusuf 04101417	Judul Karya : Oval Tanduk Berlidah Skala : 1 : 4 Satuan : Centimeter	Disetujui Oleh :	Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001	Pembimbing II Hendratno, S.Sn., MA NIP. 19810524 200604 1 001
--	---	--	---	-------------------------	--	--



Gambar Kerja Pecah Pola Tugas Akhir	
	
PROGRAM STUDI KRIYA SENI Digambar Oleh : Mhd. Yusuf 04101417	
Judul Karya : Oval Tanduk Berlidah Skala : 1 : 4 Satuan : <i>Centimeter</i>	
DISETUJUI OLEH :	
PEMBIMBING I	
Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001	
PEMBIMBING II	
Hendratno, S.Sn., MA NIP. 19810524 200604 1 001	





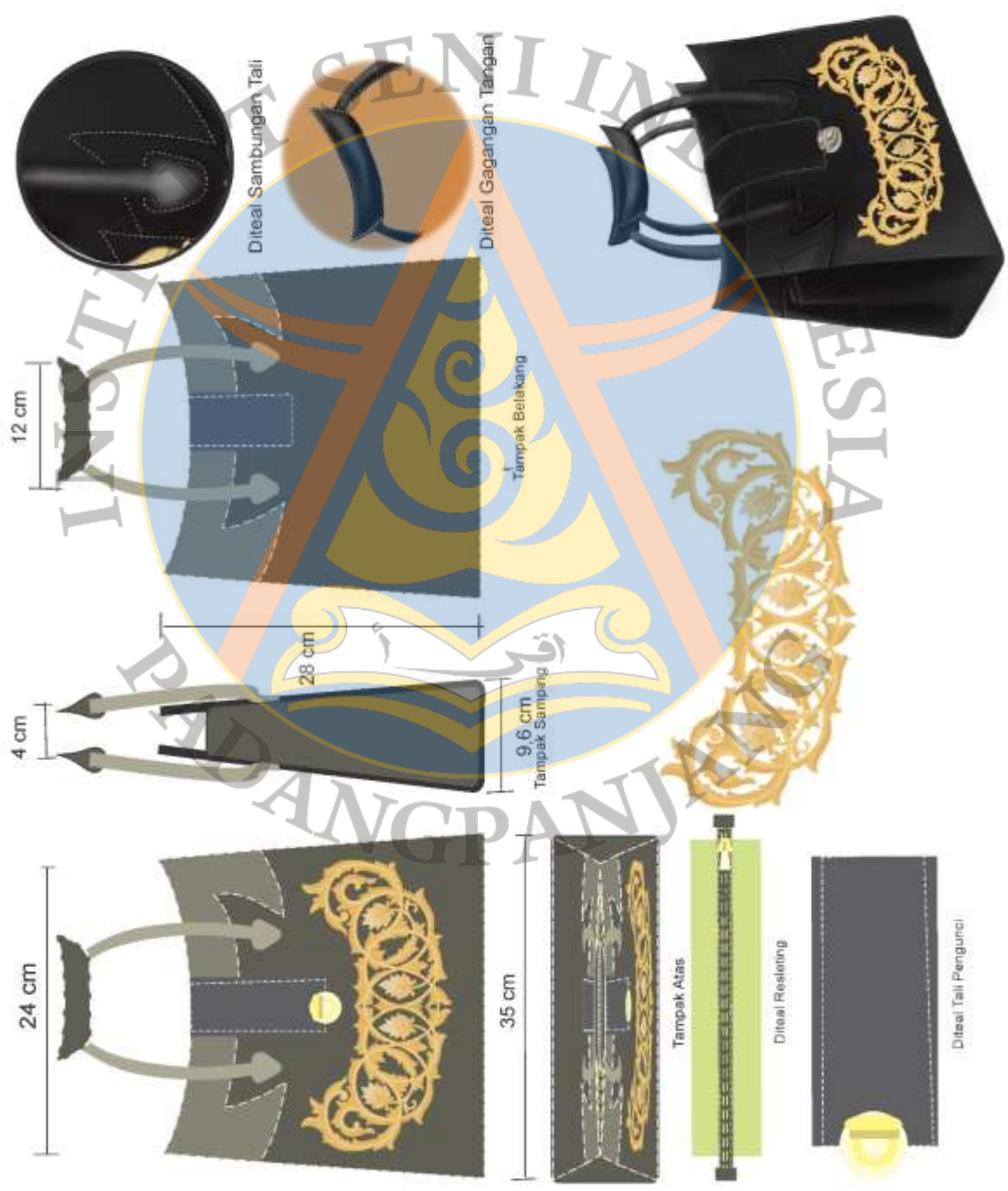
Gambar 26

Judul: Tas Jinjing Sirusa *Bertanduk Naji*

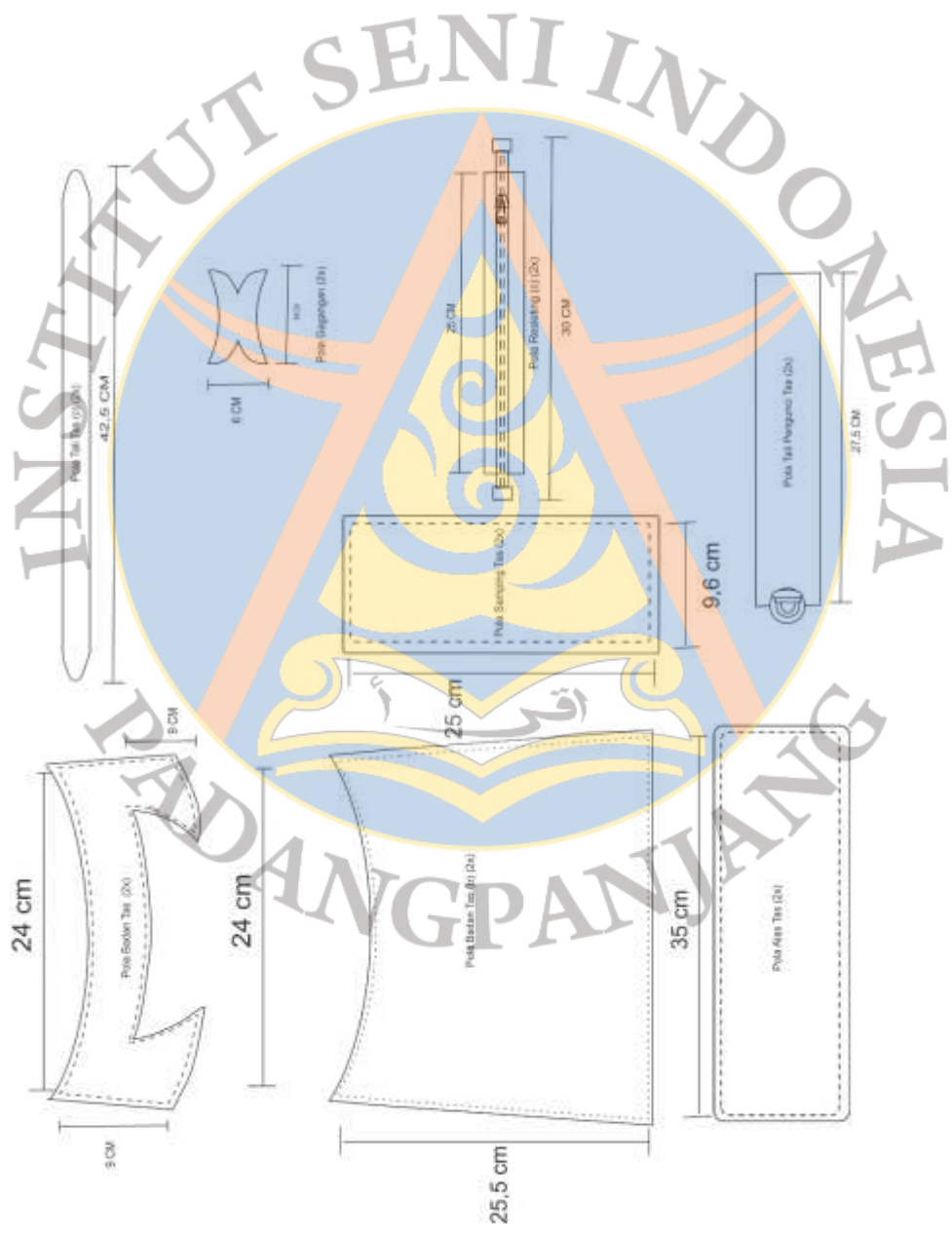
Teknik: Tatah Timbul

Jenis Kulit: Samak Khrom dan Nabati

Desain: Mhd. Yusuf, 2021

Gambar Kerja Proyeksi Tugas Akhir	 The technical drawing illustrates the design of a handbag with the following views and dimensions: Front View: Shows the bag's profile with a width of 24 cm and a height of 35 cm. It features a decorative gold-colored floral pattern on the lower half and a dark upper half. Back View: Shows the reverse side with a width of 28 cm and a height of 9.6 cm. It includes a label 'Tampak Belakang'. Top View: Shows the bag's opening with a width of 12 cm and a height of 4 cm. It is labeled 'Tampak Atas'. Side View: Shows the bag's depth with a width of 28 cm and a height of 9.6 cm. It is labeled 'Tampak Samping'. Detail Views: Diteal Sambungan Tali: Detail of the strap attachment. Diteal Gagangan Tangan: Detail of the handle attachment. Diteal Resleting: Detail of the zipper. Diteal Tali Pengunci: Detail of the locking strap.		PROGRAM STUDI KRIYA SENI Digambar Oleh : Mhd. Yusuf 04101417	Judul Karya : <i>Sirusa Batanduk Naji</i> Skala : 1 : 5 Satuan : <i>Centimeter</i>	DISETUJUI OLEH :	PEMBIMBING I Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001	PEMBIMBING II Hendratno, S.Sn., MA NIP. 19810524 200604 1 001
--	---	---	--	---	-------------------------	--	--

Gambar Kerja Pecah Pola Tugas Akhir	
	
PROGRAM STUDI KRIYA SENI Digambar Oleh : Mhd. Yusuf 04101417	
Judul Karya : <i>Sirusa Batanduk Naji</i> Skala : 1 : 5 Satuan : <i>Centimeter</i>	
DISETUJUI OLEH :	
PEMBIMBING I	
Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001	
PEMBIMBING II	
Hendratno, S.Sn., MA NIP. 19810524 200604 1 001	



3. Perwujudan

Tercapainya perwujudan menjadi karya seni, pengkarya menggarap dengan secara manual pada bagian penataan motif dan peralatan mesin pada proses menyetel kulit serta penjahitan. Terlepas dari hal tersebut, penggarapan karya terpola berdasarkan desain terpilih. Tercapainya pelaksanaan secara baik dan sistematis maka pengkarya menggarap secara bertahap berdasarkan unit terkecil ke unit terbesar.

Menurut Gustami S. P (2004, 31-34) tahap perwujudan bermula dari pembuatan sketsa alternatif atau gambar teknik kemudian diwujudkan dalam bentuk *prototipe* sampai menemukan kesempurnaan pada karya diinginkan. Dalam pelaksanaan penciptaan, pengkarya tidak menerapkan proses *prototipe* hal ini berlandaskan pada rentan waktu pelaksanaan penggarapan karya dan didukung dengan ukuran pola yang sudah terancang dengan baik dan presisi. Berikut proses perwujudan diterapkan pengkarya.

a. Bahan

Bahan merupakan unsur terpenting dalam membuat suatu objek. Bahan berkualitas menentukan hasil objek (karya), sesuai bidang keilmuan pengkarya menggunakan kulit tersamak khrom, nabati, dan kayu jati belanda. Bahan pendukung dalam penggarapan karya ialah lem sintetis, lem *latex*, pewarna kulit dan aksesoris.

1. Kulit Tersamak

Kulit tersamak merupakan hasil pengolahan kulit hewan dari kulit mentah *hides* maupun *skines* yang melalui tahapan pengasaman. Dikutip dari karangan Eddy Purnomo (1991: 32),

Menurut Eddy, penyamakan kulit bertujuan untuk menghindari kulit mentah dari aktivitas *mikroorganisme*, *khemis* atau *phisis* sehingga tahan dari pengaruh tersebut. Mekanisme dalam menyamak kulit secara mendasar memasukkan zat tertentu ke dalam jaringan serat kulit yang bersifat *kolagen* (mudah rusak), sifat jaringan ini terdapat pada kulit sapi, kerbau, kambing dan reptil. Adanya proses penyamakan maka sifat *phisis* kulit berubah lebih baik. Sifat *phisis* kulit tersamak ini diantaranya ketahanan terhadap panas, kemuluran dan kelemasan, hal ini dipengaruhi oleh bahan penyamak. Berikut hasil olahan kulit tersamak yang diterapkan pengkarya ke dalam karya seni:

a) Nabati

Kulit tersamak nabati merupakan hasil olahan kulit dengan bahan penyamak dari tumbuhan (*Tannin*). Kulit jenis nabati ini mempunyai sifat kekakuan akan tetapi empuk, sehingga pengkarya gunakan sebagai media penempatan motif. Dikutip dari karangan Eddy Purnomo (1991 hal 33)

Kulit tersamak nabati merupakan penyamak dari tumbuhan (akasia, bakau-bakau, trengguli, mahoni, pisang, manggis, mirobalan, dan lain-lain) istilah bahan ini dikenal *Tannin*. Kulit tersamak nabati mempunyai warna coklat muda atau kemerahan dengan warna bahan penyamakanya. Ketahanan fisiknya terhadap panas kurang baik dibandingkan dengan kulit disamak khrom, walaupun lebih baik bila dibandingkan dengan kulit yang disamak dengan minyak atau *formaldehyde*. Sifat dari kulit tersamak nabati ini

agak kaku, tetapi empuk. Jenis kulit tersebut cocok untuk bahan dasar tas terutama dikerjakan dengan tangan.



Gambar 27
Kulit Samak Nabati
Foto: Mhd. Yusuf, 2021

b) Khrom

Kulit tersamak khrom merupakan hasil olahan kulit dari bahan mineral dan bersifat lentur. Sifat lentur yang dimiliki kulit maka pengkarya mengaplikasikan kulit sebagai bahan utama dalam pembuatan tas, seperti badan tas, tali samping dan tali jinjing. Dikutip dari karangan Eddy Purnomo (1991 hal 33),

Kulit tersamak khrom pada proses penyamakan menggunakan bahan mineral, seperti garam-garam yang berasal dari logam *aluminium*, *zirkonium* dan *Khromium*. Kulit tersamak jenis ini mempunyai kelebihan bila dibandingkan dengan kulit disamak nabati, antara lain: lebih lemas, tahan terhadap suhu panas, daya tariknya lebih tinggi dan memungkinkan hasil yang lebih baik bila dilakukan proses pengecatan. Sifat-sifat terdapat pada kulit tersamak khrom, sehingga sangat cocok untuk pembuatan tas.



Gambar 28

Kulit Samak Khrom

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

2. Kayu Jati Belanda

Kayu merupakan hasil kekayaan alam yang mudah diolah dengan beberapa sifat bawaan dan tidak dapat ditiru oleh bahan lain. Penggunaan kayu pada karya sebagai pegangan pada tas, pemilihan bahan kayu jati Belanda mempunyai ketegasan. Dikutip dari karangan Jopie F. Dumanauw (1990: 2)

Kayu secara alami memiliki zat *ekstraktif* sebagai unsur racun bagi perusak kayu, pada kayu jati Belanda zat *ekstraktif* ini bernama *tectoquinon*, zat *ekstraktif* terbentuk disaat kayu gubal berubah menjadi kayu teras. Sifat lainnya seperti: warna kayu keputih-putihan, tekstur kayu atau serat kayu bernilai dekoratif. Nilai dekoratif ini bisa dilihat dari penyebaran warna, arah serat kayu, tekstur dan pemunculan riap-riap tumbuh yang bersama muncul dalam pola atau bentuk tertentu.

Kelebihan dimiliki kayu jati Belanda bernilai dekoratif, maka pengkarya mempunyai ketertarikan untuk diterapkan pada sebuah karya seni berupa tas. Guna dari kayu jati Belanda pada karya seni sebagai pegangan pada tas. Menurut pengkarya menggunakan kayu jati Belanda membuat sebuah karya seni yang diciptakan mempunyai variasi bahan dan menjadi daya tarik tertentu.



Gambar 29

Kayu Jati Belanda

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

3. Pewarna

Pewarna merupakan bahan baku sebagai *Pigmen* pada suatu bidang atau ruang. Fungsi dari warna ialah untuk memberikan cahaya dengan ketertarikan warna sesuai kebutuhan emosional pengkarya. Beberapa pewarna digunakan dalam pembuatan karya ialah sebagai berikut.

a) *Edge coat*

Edge coat secara umum diketahui sebagai bahan pewarna untuk pinggir kulit, namun dalam penciptaan karya seni pengkarya peruntukan sebagai pewarna pada kulit nabati. Pigmen coklat sebagai warna dasar saat penatahan kulit dan juga sebagai warna pada motif, serta pigmen hitam diperuntukan sebagai warna pada *background* motif. Penggunaan warna jenis ini sebagai pewarna pada bidang kulit dengan cara dioles tipis dan rata agar menimbulkan warna senada.



Gambar 30

Cat Kulit

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

b) Tinta INK

Tinta INK secara umum merupakan bahan pewarna alat tulis, namun dalam penciptaan karya seni pengkarya peruntukan sebagai pigmen dasar. Penggunaan tinta INK sebagai pigmen dasar untuk mendapatkan kualitas warna lebih rata dan warna dari jenis *edge coat* lebih mudah meresap kedalam kulit, karena pada saat menatah kulit di olesi *edge coat* warna coklat, sehingga warna hitam tidak dapat diserap kulit. Menggunakan tinta jenis ini maka warna hitam meresap kedalam kulit secara maksimal.



Gambar 31

Tinta INK

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

c) Tinta Pulpen

Tinta pulpen merupakan jenis tinta yang diperuntukan sebagai penghilang efek warna dari tinta INK, karena efek dari tinta memberikan efek perak kehijauan. Efek perak kehijauan

dari tinta INK mempengaruhi kualitas warna hitam saat proses pewarnaan jenis *edge coat* ditambahkan setelahnya. Kekurangan yang dimiliki dari tinta INK, maka dengan memfariasikan tinta pulpen maka kualitas warna hitam tampak lebih elegan dan kualitas dari hasil proses pewarnaan dapat senada dengan warna dari jenis kulit khrom yang merupakan warna bawaan dari pabrik.



Gambar 32
Tinta Pulpen
Foto: Mhd. Yusuf, 2021

4. Aksesoris

Aksesoris merupakan bahan penunjang dalam kebutuhan karya seni. Aksesoris yang digunakan ialah resleting dan kail. Resleting untuk pengunci ruang tas, kail sebagai media untuk penghubung tali selempang dengan badan tas. Penggunaan

aksesoris ini maka hasil karya dapat diperuntukan sesuai kebutuhan penggunaannya.



Gambar 33

Aksesoris

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

5. Kertas Karton Duplek

Karton duplek diperuntukan sebagai media dalam membuat pola tas. Kertas karton jenis ini memiliki dua sisi berbeda warna, dimana salah satu sisinya mempunyai warna putih dan halus, serta sisi lainnya mempunyai warna abu-abu dengan tekstur sedikit kasar. Sisi warna putih pada kertas karton diperuntukan membentuk pola dan model jahitan diinginkan, sementara pada bagian sisi lainnya untuk bagian bawah, karena tekstur yang kasar pada kertas karton mempermudah saat mempola pada bahan kulit.



Gambar 34
Karton Duplek
Foto: Koleksi Mhd. Yusuf, 2021

6. Lem

Lem merupakan bahan perekat pada media sesuai dengan kemampuan dan jenis lem. Setiap lem mempunyai kandungan zat dan daya rekat berbeda. Pada penciptaan karya seni, pengkarya menggunakan lem sintetis dan lem latek. Lem sintetis mempunyai warna kekuningan dan berfungsi sebagai media perekat saat merangkai pola saat menjahit, tujuannya supaya pada proses penjahitan lebih mudah dan sesuai dengan pola. Sementara lem jenis latek digunakan untuk perekat pada bagian kulit yang dilipat. Karakter lem latek mempunyai warna putih susu dan cair.



a

b

Gambar 35

(a) Lem Sintetis), (b) Lem Latek

Foto: Koleksi Mhd. Yusuf, 2021

b. Alat

Alat merupakan perkakas yang diperuntukan sebagai media untuk mempermudah suatu aktifitas, pekerjaan atau tindakan, dalam hal ini alat digunakan untuk membuat sebuah karya seni mencakup proses desain maupun proses pembentukan menjadi karya jadi ialah sebagai berikut.

1. Alat Gambar dan Tulis

Alat gambar dan tulis merupakan media dalam mendesain karya (sketsa), dan pada saat pemindahan desain ke bahan baku. Beberapa alat tersebut ialah sebagai berikut:

a) Pensil

Pensil mekanik digunakan sebagai alat untuk membuat disain dan pemindahan pola pada kertas karton duplek. Hasil dari penggunaan pensil jenis mekanik ini memberikan garis konsisten, sehingga tidak menimbulkan garis rancu dan mudah dipahami.



Gambar 36
Pensil Mekanik
Foto: Mhd. Yusuf, 2021

b) *Drawing Pen*

Drawing pen digunakan sebagai alat memperjelas garis pada saat membuat disain dan pemindahan pola pada kertas karton duplek. Hasil dari penggunaan *drawing pen* ini lebih rapi, jelas, tegas dan tinta cepat kering dibandingkan dengan pulpen pada umumnya.



Gambar 37
Drawing Pen

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

c) *Pulpen Perak*

Pulpen perak digunakan sebagai alat pemberi tanda atau garis pada media kulit. Menggunakan pulpen perak saat pemindahan pola pada kulit maka lebih mudah dihapus jika terjadi kesalahan terutama pada kulit jenis khrom.



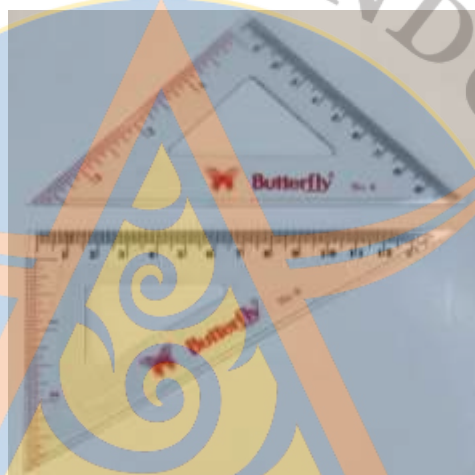
Gambar 38

Pulpen Perak

Foto: Koleksi Mhd. Yusuf, 2021

d) Penggaris

Penggaris siku-siku digunakan sebagai alat penunjang dalam membuat garis dengan sudut siku-siku. Menggunakan penggaris jenis ini maka lebih mudah menemukan titik sudut saat mempola pada kertas duplek, serta membantu saat pemotongan pola dengan pisau *cutter*.



Gambar 39

Penggaris Siku - Siku

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

e) Jangka

Jangka merupakan alat yang digunakan sebagai media dalam pembuatan pola dasar motif. Pola dasar motif yang terbentuk dari gabungan lingkaran, maka dengan menggunakan jangka maka mendapatkan hasil lingkaran presisi dan tidak kaku.



Gambar 40

Jangka

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

2. Alat Pemotong

Alat pemotong merupakan alat yang berfungsi sebagai memotong pola ataupun bahan baku dengan ukuran sesuai desain dan juga menipiskan bagian kulit yang dilipat. Beberapa alat digunakan sebagai pemotong ialah sebagai berikut:

a) Gunting

Gunting merupakan alat yang digunakan untuk memotong pola pada kertas karton duplek maupun pola pada bahan kulit. Pemotongan pola berbentuk garis lengkung sangat direkomendasikan menggunakan gunting, karena menghasilkan garis tegas pada hasil potongan dan mengurangi resiko kesalahan memotong.



Gambar 41

Gunting

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

b) Pisau Cutter

Pisau *cutter* merupakan alat untuk memotong pola, terutama garis sambungan jahitan. Pemotongan pola berbentuk garis lurus sangat direkomendasikan menggunakan pisau *cutter* dan dibantu menggunakan pengaris siku-siku, karena menghasilkan garis lurus pada potongan dan mengurangi resiko kesalahan.



Gambar 42

Pisau Cutter

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

c) Mesin Sestet

Mesin sestet merupakan alat yang berfungsi untuk menipiskan sisi kulit terutama pada pinggiran kulit dengan teknik dilipat. Menggunakan mesin ini, maka pada sisi kulit yang

dilipatkan sangat direkomendasikan dibandingkan menggunakan pisau seset manual. Hasil dari sesetan mesin ini sangat stabil dan rata.



Gambar 43

Mesin Seset

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

3. Alat Pembentuk

Alat pembentuk merupakan alat yang memberikan tekanan pada kulit samak nabati sebagai pembentuk atau menatah motif pada bidang tas. Alat yang digunakan pengkarya ialah pahat hias. Hasil dari pahatan hias ini tergantung pada tekanan yang diberikan, hal ini dilakukan secara manual. Setiap mata pahat hias memberikan keluasan berbeda, semangkin kecil ruang lingkup lingkarannya maka makin kecil mata pahat hias yang digunakan.



Gambar 44

Pahat Hias

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

4. Alat Penunjang

Alat penunjang berfungsi sebagai mempermudah pengerjaan karya dan memberikan peran penting dalam suatu pekerjaan. Beberapa alat penunjang yang digunakan saat menggarap karya ialah sebagai berikut:

a) Mesin Jahit *Fosgate*

Mesin jahit *fosgate* merupakan mesin jahit yang diperuntukan untuk menjahit sambungan pola badan, samping maupun pola atas pada tas. Mesin jenis ini mempunyai kelebihan dibandingkan dengan mesin jahit jenis *flet*. Kelebihan ini dilihat dari kemampuan mesin dalam tingkat ketebalan bahan dijahit.



Gambar 45

Mesin Jahit *Fosgate*

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

b) Mesin Jahit *Cangklong*

Mesin jahit *cangklong* merupakan mesin jahit yang diperuntukan untuk menjahit sabungan pola badan dengan pola samping tas. Hasil dari jahitan mesin pada karya mempunyai lompatan-lompatan kasar atau berjarak dan direkomendasikan untuk jahit pinggir maupun jahit hiasan.



Gambar 46

Mesin Jahit *Cangklong*

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

c) Palu Kayu

Palu kayu merupakan alat penunjang dalam memberikan tekanan saat melakukan penatahan pada media kulit. Besar kecilnya palu memberikan pengaruh pada tingkat tatahan pada kulit.



Gambar 47

Palu Kayu

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

d) Palu Besi

Palu besi memberikan tekanan saat melipatkan pinggiran kulit yang diset saat setelah diolesi lem latek. Palu besi juga sebagai alat penunjang untuk melenturkan bagian kulit yang masih kaku saat setelah dijahit.



Gambar 48

Palu Besi

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

e) *Pan Dok An* (Landasan Kaki Tiga)

Pan Dok An (landasan kaki tiga) berfungsi sebagai landasan saat melipat bagian pinggiran kulit yang diseset dan juga sebagai landasan saat meratakan sudut tas setelah dijahit, karena pada saat dijahit masih tidak rata dan adanya sifat kaku dari dua karakter kulit saat digabungkan.



Gambar 49

Pan Dok An

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

f) Kuas

Kuas *blok* digunakan untuk mengoleskan lem pada bahan kulit. Kuas *blok* digunakan dua model, yakni model (a.1) digunakan mengoleskan lem sintetis pada saat pemasangan puring ke kulit bagian dalam. Kuas *blok* model (a.2) digunakan untuk mengoleskan lem latek pada bagian kulit yang diseset dan dilipat. Selanjutnya kuas hias digunakan untuk mengoleskan tinta INK dan tinta pulpen pada kulit nabati.



a.1 a.2

b

Gambar 50

(a) Kuas Blok, (b) Kuas Hias

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

c. Teknik

1. Teknik *die cut*

Teknik *die cut* merupakan teknik memotong pola agar sesuai dengan bentuk diinginkan. Biasanya pengkarya menggunakan kertas karton duplek sebagai media dalam pembentukan pola. Sehingga dengan pola ini, maka akan mudah melakukan pemotongan pola dan mengurangi resiko kegagalan dalam proses pemotongan tersebut.



Gambar 51

Teknik Memotong Pola (*die cut*)

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

2. Teknik Tatah Timbul

Teknik tatah timbul merupakan teknik menatah kulit untuk memberikan kesan cekung maupun cembung, sehingga motif memiliki karakter berbeda. Teknik ini tidak seperti ukiran pada umumnya. Teknik ini hanya memberikan tekanan pada garis motif yang terlebih dahulu di beri goresan pada garis motif yang akan di tatah. Dikutip dari journal Yonata Buyung Mahendra (2020: 152),

Tatah timbul merupakan teknik dalam kerajinan pada kulit tersamak sebagai media eksplorasi untuk memberikan efek timbul dari permukaan karya. Efek timbul dipengaruhi dari proses pada saat mengetuk tatah dengan palu yang menghasilkan diserifikasi sudut pandang dalam menatah.

Sistem dari teknik tatah timbul ini dilakukan secara manual dengan kontrol emosional yang seimbang mengikuti alur garis pada motif. Kontur dari hasil tatah timbul memberikan karakter tersendiri pada karya seni.



Gambar 52

Teknik Tatah Timbul dengan Pahat Hias

Foto: Mhd. Yusuf, 2021



Gambar 53

Hasil Teknik Tatah Timbul dengan Pahat Hias

Foto: Mhd. Yusuf, 2021

d. Penyajian Karya

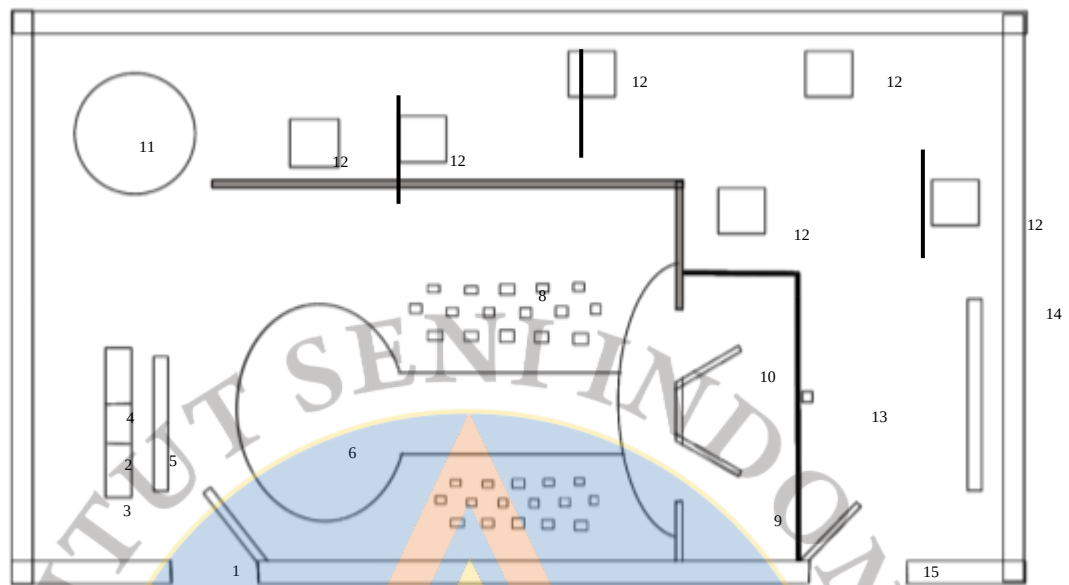
Penyajian karya merupakan proses dalam mengenalkan hasil karya kepada khalayak umum. Penyajian karya ini merupakan bagian dari bentuk pencapaian sebuah karya seni. Tindakan dalam penyajian karya dapat berupa pameran seni dan pemberian katalog, sehingga ide atau gagasan dapat tersampaikan dengan baik. Penyajian karya berupa pameran terlaksana secara bersama-sama di Galeri Taman Budaya

Sumatera Barat, kota Padang dan terjadwal dari tanggal 17 Juni 2021 sampai pada tanggal 19 Juni 2021.



Gambar 54
Pemajangan Karya
Foto: Mhd. Yusuf, 2021

Penyajian karya ini memberikan respon positif dari berbagai kalangan publik. Respon tersebut didapatkan dari tenaga pendidik dari luar ruang lingkup kampus serta terliput dalam media elektronik. Rata-rata dari respon positif tersebut didapatkan dari usia dewasa, artinya objek dari pengguna karya tersampaikan dengan baik.



Gambar 55

Interior Ruang Pameran

Didesain Oleh: Mhd. Yusuf, 2021

Keterangan:

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1. Pintu Masuk Model | 8. Pintu Masuk |
| 2. Pintu Keluar Model | 9. Kursi Rektor |
| 3. <i>Fostage</i> Karya Utama | 10. Kursi Dekan |
| 4. <i>Fostage</i> | 11. Kursi Kaprodi |
| 5. Infokus | 12. Meja |
| 6. Layar | 13. <i>Arena Cat's World</i> |
| 7. Pintu Keluar | 14. Kursi Tamu |
| | 15. Kursi Tamu |

No	Bulan					
	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	2	3	4	1	2	3
2	3	4	1	2	3	4
3	4	1	2	3	4	1
4	1	2	3	4	1	2
5	2	3	4	1	2	3
6	3	4	1	2	3	4
7	4	1	2	3	4	1
8	1	2	3	4	1	2
9	2	3	4	1	2	3
10	3	4	1	2	3	4
11	4	1	2	3	4	1
12	1	2	3	4	1	2
13	2	3	4	1	2	3
14	3	4	1	2	3	4
15	4	1	2	3	4	1
16	1	2	3	4	1	2
17	2	3	4	1	2	3
18	3	4	1	2	3	4
19	4	1	2	3	4	1
20	1	2	3	4	1	2
21	2	3	4	1	2	3
22	3	4	1	2	3	4
23	4	1	2	3	4	1
24	1	2	3	4	1	2
25	2	3	4	1	2	3
26	3	4	1	2	3	4
27	4	1	2	3	4	1
28	1	2	3	4	1	2
29	2	3	4	1	2	3
30	3	4	1	2	3	4
31	4	1	2	3	4	1
32	1	2	3	4	1	2
33	2	3	4	1	2	3
34	3	4	1	2	3	4
35	4	1	2	3	4	1
36	1	2	3	4	1	2
37	2	3	4	1	2	3
38	3	4	1	2	3	4
39	4	1	2	3	4	1
40	1	2	3	4	1	2
41	2	3	4	1	2	3
42	3	4	1	2	3	4
43	4	1	2	3	4	1
44	1	2	3	4	1	2
45	2	3	4	1	2	3
46	3	4	1	2	3	4
47	4	1	2	3	4	1
48	1	2	3	4	1	2
49	2	3	4	1	2	3
50	3	4	1	2	3	4
51	4	1	2	3	4	1
52	1	2	3	4	1	2
53	2	3	4	1	2	3
54	3	4	1	2	3	4
55	4	1	2	3	4	1
56	1	2	3	4	1	2
57	2	3	4	1	2	3
58	3	4	1	2	3	4
59	4	1	2	3	4	1
60	1	2	3	4	1	2
61	2	3	4	1	2	3
62	3	4	1	2	3	4
63	4	1	2	3	4	1
64	1	2	3	4	1	2
65	2	3	4	1	2	3
66	3	4	1	2	3	4
67	4	1	2	3	4	1
68	1	2	3</			

Tahap	Tugas	Bulan					
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
Analisis Kebutuhan	1. Analisis Kebutuhan	1	2	3	4	1	2
	2. Analisis Kebutuhan	3	4	1	2	3	4
	3. Analisis Kebutuhan	4	1	2	3	4	1
	4. Analisis Kebutuhan	1	2	3	4	1	2
Perencanaan	1. Perencanaan	2	3	4	1	2	3
	2. Perencanaan	3	4	1	2	3	4
	3. Perencanaan	4	1	2	3	4	1
	4. Perencanaan	1	2	3	4	1	2
Pengembangan	1. Pengembangan	2	3	4	1	2	3
	2. Pengembangan	3	4	1	2	3	4
	3. Pengembangan	4	1	2	3	4	1
	4. Pengembangan	1	2	3	4	1	2
	5. Pengembangan	2	3	4	1	2	3
	6. Pengembangan	3	4	1	2	3	4
	7. Pengembangan	4	1	2	3	4	1
	8. Pengembangan	1	2	3	4	1	2
	9. Pengembangan	2	3	4	1	2	3
	10. Pengembangan	3	4	1	2	3	4
	11. Pengembangan	4	1	2	3	4	1
	12. Pengembangan	1	2	3	4	1	2
Pengujian	1. Pengujian	2	3	4	1	2	3
	2. Pengujian	3	4	1	2	3	4