

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penciptaan tas tangan dengan motif *pucuak rabuang* bersumber dari bentuk tumbuhan dan hewan yang ada di sekeliling kita “motif Minangkabau bertitik tolak dari tiga kelompok utama yaitu motif yang berasal dari nama tumbuhan, hewan dan nama benda sehari-hari. (Marah, 1987 11-12). Ragam hias Minangkabau ini biasanya diterapkan sebagai ukiran pada bangunan-bangunan adat seperti : *Rumah gadang* atau rumah adat, *rangkiang*, *balairuang*. Motif-motif diantaranya adalah *pucuak rabuang*, *bada mudiak*, *kaluak paku*, *siriah gadang*, *lumuiik hanyuik*.

Batuang (bambu) biasanya digunakan untuk perabotan rumah tangga seperti kursi Motif *pucuak rabuang* adalah nama dari salah satu ukiran yang ada di Minangkabau, *pucuak rabuang* merupakan lambang dari kehidupan yang berguna dan bermanfaat. *Batuang* (bambu) bertumbuh dinamakan *rabuang* (rebung) biasanya dimakan oleh masyarakat minangkabau. sedangkan yang besar dinamakan *batuang*,. Selanjutnya *buluah* yang sudah tua dinamakan ruyung, biasanya digunakan sebagai dinding dan lantai rumah, karena teksturnya yang kuat. Perumpamaan *rabuang* yang selalu berguna ketika masi kecil hingga tua, dituangkan dalam pepatah yang berbunyi : *dek ketek inyo banamo, lah gadang inyo bagala. Dek ketek banamo rabuang lah gadang banamo batuang, lah tuo banamo ruyuang. Hidiik katiko mudo baguno, hiduik katiko tuo tapakai.*

(Semasa kecil bernama, setelah besar bergelar. Ketika kecil bernama *rabuang*, setelah dewasa bernama *batuang* (bambu), setelah tua bernama ruyung. Hidup ketika muda berguna hidup ketika tua terpakai). (Nova Eliza, 2021: 27)

Tas merupakan wadah tertutup yang dapat digunakan untuk berpergian dan mudah dibawa, tas biasanya terbuat dari plastik, kulit, kain dan lainnya. Pada umumnya tas berfungsi untuk memudahkan pemilik tas dalam membawa berbagai macam barang seperti buku, laptop, pakaian, alat tulis dan lain-lain. Berbagai macam bentuk tas yang dibuat sederhana dan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat menjadi daya tarik tersendiri bagi setiap orang.

Tas menjadi salah satu industri yang paling berkembang karena setiap orang pasti akan memiliki tas. Tas awalnya hanya berfungsi untuk membawa barang, namun sekarang fungsinya untuk menambah keindahan ketika seseorang menggunakannya. Tas menjadi komponen fashion terutama bagi wanita. Desain yang selalu mengikuti perkembangan zaman adalah hal yang penting dalam menunjang penampilan seseorang.

Berdasarkan penjelasan di atas, perwujudan tas dengan konsep *pucuk rabuang* sebagai motif penghias yang dikreasikan pada tas tersebut. Pengkarya tertarik dengan bentuk motif *pucuk rabung* yang memiliki makna bahwa hidup seseorang harus berguna sepanjang waktu. motif ini bercerita bahwa hidup harus mencontoh falsafat bambu, dimana bambu berguna sejak muda *rabuang* (rebung) untuk di makan, dan saat tua *batuang* (bambu) berguna sebagai lantai rumah maupun bahan bangunan. *Pucuk rabung* juga mengibaratkan bahwa tanaman ini berguna sepanjang hidupnya dan semua bagianya memiliki kegunaan.

Karya yang pengkarya wujudkan berupa tas kulit wanita. Alasan ketertarikan pengkarya untuk menerapkan motif *pucuak rabuang* pada tas kulit wanita, karena tas yang pengkarya ciptakan akan ditujukan kepada wanita dewasa. Motif *pucuak rabuang* diterapkan pada bagian depan tas. Bentuk motif akan disesuaikan dengan bagian depan tas dengan cara kreasi bentuk motif *pucuak rabuang*, tanpa menghilangkan ciri khas dari motif yang berfungsi sebagai ornamen.

Tas ini dibuat dengan media kulit dan ditujukan kepada wanita dewasa. Tas yang pengkarya ciptakan nanti adalah tas wanita dewasa yang dipakai untuk berkerja dan santai. Tas wanita dewasa diciptakan untuk berpergian dan melakukan suatu kegiatan.

B. Rumusan Penciptaan

Dari latar belakang di atas, maka yang menjadi perhatian dan permasalahan adalah:

1. Bagaimana mengkreasikan motif *pucuak rabuang* pada tas wanita.
2. Bagaimana mewujudkan tas wanita dengan kreasi motif *pucuak rabuang*.

C. Tujuan dan manfaat penciptaan

1. Tujuan
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S1 pada program studi kriya seni FSRD Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
 - b. Untuk mengetahui visualisasi *pucuak rabuang* sebagai motif pada tas kulit wanita.
 - c. Untuk menciptakan karya bermanfaat.

d. Mewujudkan tas wanita dengan motif *pucuak rabuang* sebagai ornamentasi.

2. Manfaat

a. Dapat memperindah penampilan dalam menggunakan *fashion*.

b. Penikmat seni mengetahui tentang ragam hias Minangkabau terutama motif *pucuak rabuang*.

c. Menambah pengetahuan dalam penciptaan karya tas wanita dengan motif *pucuak rabuang* pada karya kulit.

d. Menambah referensi dalam penciptaan karya berupa tas kulit wanita.

D. Tinjauan Karya

Penciptaan karya ini di landasi dengan ide,ide merupakan sebuah hasil dari pemikiran dalam menciptakan karya seni. Sachari menyatakan bahwa:

Orisinalitas menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetika. Hal ini sebagai tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai orisinalitas suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu dari nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan Sachari (2002:45).

Hal ini menjadi pembanding dalam menciptakan karya dan menghindari kesamaan bentuk terhadap karya yang pernah ada, sehingga karya yang dilahirkan diupayakan baru, karya yang dibuat adalah hasil karya sendiri tanpa menjiplak dari karya yang pernah ada sebelumnya.



Gambar 1
Tas kulit

Sumber: laporan tugas akhir Rani Nurul Hidayah, 2020, halaman 67
(Repro: Febi Ariani 2022)



Gambar 2
Motif *pucuak rabuang*

Sumber: buku ragam hias minagkabau
(repro: Febi Ariani 2022)



Gambar 3
Lampu hias

Sumber: Laporan tugas akhir M. Iqrama Al Huda, tahun 2014, halaman 70
(Repro: Febi Ariani 2022)

Karya lampu hias di atas merupakan salah satu karya dari tugas akhir M. Iqrama Al Huda. Pembuatan karya ini menggunakan teknik ukir, kesamaan antara karya yang pengkarya ciptakan dengan karya ini yaitu sama mengangkat *pucuk rabuang* sebagai ide penciptaan, namun perbedaan jenis terdapat pada bahan, bentuk karya dan teknik yang digunakan berupa teknik tatah.



Gambar 4
Motif *pucuak rabung* pada karya *alang-alang*
Koleksi pribadi : Ferawati
Foto: Ferawati 2022

Karya Ferawati dapat di jadikan pembandingan untuk orisinalitas karya, dilihat dari bentuk, penerapan motif *pucuak rabuang* diterapkan pada bentuk layang-layang yang terbuat dari bahan kulit yang menggunakan bahan besi, pada karya Ferawati. Pewarnaanya menggunakan pewarna berbasis air dengan memakai tingkat warna, karya ini berfungsi sebaagai hiasan dalam ruangan. Kesamaan yang terdapat dalam penciptaan karya adalah penerapan motif *pucuak rabuang* untuk menciptakan keasalian karya terdapat perbedaan dalam penciptaan karya, seperti halnya bahan yang di gunakan dalam pembuatan karya dan teknik yang digunakan.

Menciptakan suatu karya seni merupakan suatu hal yang wajar bila terdapat kemiripan dengan karya seni yang telah di ciptakan sebelumnya, baik dalam aspek tema, wujud visual

dan fungsi. Dalam penciptaan karya ini, dengan mengambil acuan dari bentuk karya motif *pucuk rabuang* yang telah ada, pengkarya mencoba menciptakan bentuk motif pucuk rabuang yang berbeda antara karya yang lain. Dalam visual karya, pengkarya mencoba menerapkan motif *pucuk rabuang* sebagai ide dalam pembuatan karya.

E. Landasan Penciptaan

Proses penciptaan karya di butuhkan tekad yang kuat sehingga karya yang diciptakan maksimal baik dari segi konsep maupun bentuk adapun teori-teori yang di gunakan dalam penciptaan sebagai berikut:

1. Bentuk

Dalam seni rupa, bentuk merupakan salah satu unsurnya. Adanya unsur bentuk dalam seni rupa menjadikan suatu karya seni akan terlihat nyata. Suatu bentuk terlihat nyata di karenakan memiliki bidang yaitu panjang, lebar dan tinggi. Selain itu bentuk (*form*) adalah totalitas karya seni. Bentuk merupakan organisasi, kesatuan, atau susunan unsur-unsur pendukung suatu karya. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik suatu karya seni atau kesatuan unsur-unsur yang mendukung suatu karya seni. Kedua *special form* yaitu bentuk yang tercipta karna hubungan timbal balik antara makna yang diterima oleh bentuk fisik dan reaksi dari kesadaran emosional. (Dharsono, 2017)

Bentuk-bentuk tas wanita yang telah diciptakan sangat beragam, seperti halnya pada karya yang akan pengkarya ciptakan. Bentuk motif *pucuk rabuang* yang diterapkan pada tas wanita dengan memindahkan bentuk motif *pucuk rabuang* yang telah dikreasikan sehingga tidak mengalami perubahan bentuk dari yang aslinya. Maksud dari kreasi, disini pengkarya mengkreasikan motif pada penempatannya di tas wanita dewasa, nantinya pengkarya akan menempatkan motif pada bidang-bidang atau pada bagian-bagian yang menurut pengkarya cocok dengan stuktur tas, merupakan dari pembaharuan yang pengkarya lalukan. Pengkarya tertarik dengan motif *pucuk rabuang* pada tas wanita, karna

pengkarya belum menemukan motif ini pada tas maupun tas lain wanita dewasa, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan kesempatan, selain itu motif *pucuk rabuang* ini menurut pengkarya memiliki bentuk yang unik dari segi bentuk yang mana jika ditempatkan di tas wanita pada bagian tertentu akan cocok.

2. Fungsi

Fungsi mendasar pada karya yang dibuat adalah untuk memudahkan seseorang dalam membawa barang keperluan, di samping itu karya ini juga dirancang sebagai karya seni yang dapat memenuhi nilai kegunaan atau benda fungsional. Menurut (Dharsono, 2017: 29-32) menjelaskan bahwa secara teori, fungsi terbagi atas tiga yaitu personal, bahwa karya yang diciptakan berfungsi bagi pengkarya sendiri, fungsi fisik yang mengacu pada nilai guna dari karya yang diciptakan dan fungsi sosial yang dapat memberi dampak kepada penikmat karya dari karya yang dihasilkan.

Fungsi fisik merupakan fungsi atau kegunaan yang mengarah pada bentuk karya yang diciptakan, pada penciptaan karya ini karya yang diciptakan adalah tas wanita yang terbuat dari kulit samak nabati. Fungsi sosial adalah fungsi yang timbul dari karya yang menghasilkan dampak positif bagi masyarakat serta dapat menambah wawasan tentang karya seni kriya kulit dan mengenai kebudayaan lokal khususnya tentang tas dan motif, fungsi personal merupakan kepuasan bagi diri pengkarya secara pribadi.

3. Estetis

Penciptaan karya seni tidak lepas dari kata estetis atau keindahan seperti yang di jelaskan Monroe Beardsey dalam kartika ada tiga ciri yang menjadi sifat yang indah dari benda-benda estetis yaitu satu kesatuan *unity* (kesatuan) hal ini dapat dilihat dari unsur-unsur rupa (garis, bidang, warna, tekstur, ruang dan lain-lain) yang menjadi kesatuan dalam

sebuah karya seni berupa tas wanita. Bentuk karya tas wanita yang pengkarya ciptakaan menjadi lebih menarik dan indah, saat pengkarya menerapkan pucuk rabuang sebagai motif pada karya yang akan diciptakan.

Complexity (kerumitan atau kompleksitas) dari benda estetis tidak terlihat sederhana sekali. Hai ini juga dapat dilihat dari nilai kerumitan atau kesulitan dalam karya berbentuk tas wanita yang berbeda. Pembuatan motif *pucuk rabuang* dan pengabungan pola pada tas akan menjadi suatu kerumitan dalam penciptaanya. *Intensity* (kesungguhan) dalam berkarya seni dapat dilihat dari kualitas tertentu yang menonjol dalam karya bentuk tas wanita yang diciptakan. Penikmat dapat merasakan dalam penggarapannya. Kesungguhan dalam penciptaan karya ini yaitu bagaimana pencapaian bentuk tas wanita, pencapaian menerapkan motif *pucuk rabuang*. (Dharsono, 2004:148)

4. 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 masi 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.

Kreasi yang akan diterapkan pada karya adalah kreasi komposisi motif *pucuk rabuang*. Motif ini akan direasikan sedemikian rupa sesuai dengan konsep karya yang akan diciptakan, tentunya dengan tetap mempertahankan karakteristik dari motif itu sediri. Menurut (Mamannoor, 2002: 127-155).

Hakikatnya proses belajar, berfikir dan berkreasi adalah nama yang berbeda namun bentuk prosesnya sama, yaitu proses imajinasi. Sebutan proses ini merupakan khas tindakan manusia dalam menyiasati rangsangan gagasan, menyalurkan 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 spiritualnya maupun berada diambang *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 media sosial (apresiator).

5. Motif

Motif *pucuak rabuang* dapat ditemukan pada bangunan *rumah gadang* dan pakaian adat Minangkabau, motif ini ditempatkan sesuai nilai filosofi yang terkandung di dalamnya yaitu lambang kehidupan yang berguna, di samping itu juga motif *pucuak rabuang* berfungsi sebagai hiasan rumah gadang. Pada dinding rumah adat Minangkabau motif *pucuak rabuang* digunakan sebagai penutup ukiran yang terletak pada dinding bagian atas.

F. Metode penciptaan

Metode penciptaan merupakan suatu urutan yang tersusun secara sistematis dan menjadi suatu hal yang menentukan hasil dari sebuah penciptaan karya seni. Sebagai mana yang di nyatakan oleh (Gustami, 2007:329), bahwa; “dalam proses penciptaan karya secara metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan karya seni yaitu eksplorasi, meliputi penjajahan dalam sumber ide. Perancangan, dibangun berdasarkan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, kemudian di tuangkan dalam desain. Perwujudan sket yang didesain menjadi karya jadi”.

1. Persiapan (eksplorasi)

Eksplorasi merupakan tahap untuk memahami atau proses pendekatan terhadap sumber ide, serta melihat bagaimana perkembangan kreasi-kreasi dari pengkarya seni mengolah bentuk dan berkreatifitas. Tahap ini bagi pencipta karya sekaligus menjadi tahap untuk mencari sumber ide serta langkah awal dalam proses berkarya seni. Sebagaimana diungkapkan Gustami (2007:230) “eksplorasi merupakan tahap awal dalam proses penciptaan seni karya, yang meliputi aktivitas penjelajahan dalam penggalian sumber ide dengan pengamatan lapangan, penelusuran, pengumpulan data dan referensi di samping pengembangan dan perenungan jiwa mendalam, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan data penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.”

2. Tahap perancangan

Perancangan merupakan tahapan penerapan ide atau gagasan yang akan dituangkan dalam bentuk desain alternatif. Desain alternatif dibuat berdasarkan gambar acuan yang dilakukan melalui studi lapangan. Desain alternatif yang dihasilkan tersebut akan dipilih beberapa yang akan dijadikan desain terpilih. Berikut beberapa gambar acuan dalam menghasilkan karya:

a. Gambar acuan



Gambar 5
Tas wanita
(Sumber pinterest 2022)
<https://pin.it/6XpActz>



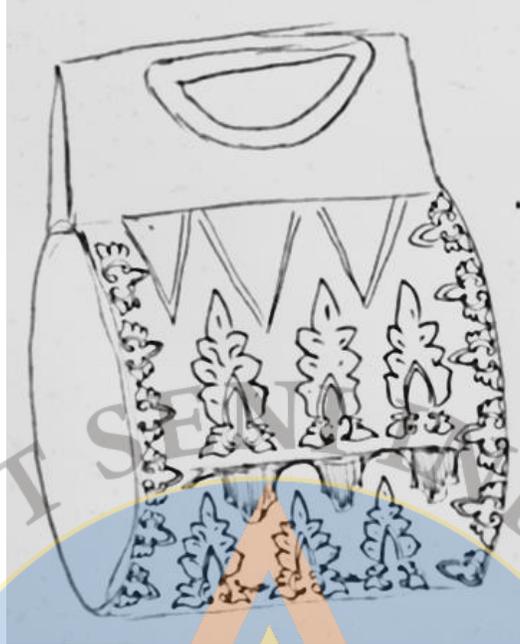
Gambar 6
Tas wanita
(Sumber pinterest 2022)
<http://pin.it/6FN5pvX>

Berdasarkan pengamatan karya di atas, terciptalah ide pengkarya untuk menciptakan sebuah karya yang baru yang akan dimulai dengan perancangan sketsa dilanjutkan dengan membuat gambar kerja dan diwujudkan melalui karya yang nyata

b. Sketsa alternatif.

Pembuatan gambar sketsa yaitu proses menuangkan gagasan atau ide kreatif ke dalam bentuk gambar kasar dalam berbagai bentuk untuk kemudian dipilih salah satu atau beberapa gambar yang mendekati kriteria (Jamaludin, 2007:154) sketsa alternative sebagai berikut:





Gambar 8
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022



Gambar 9
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022



Gambar 10
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022



Gambar 11
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022



Gambar 12
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022



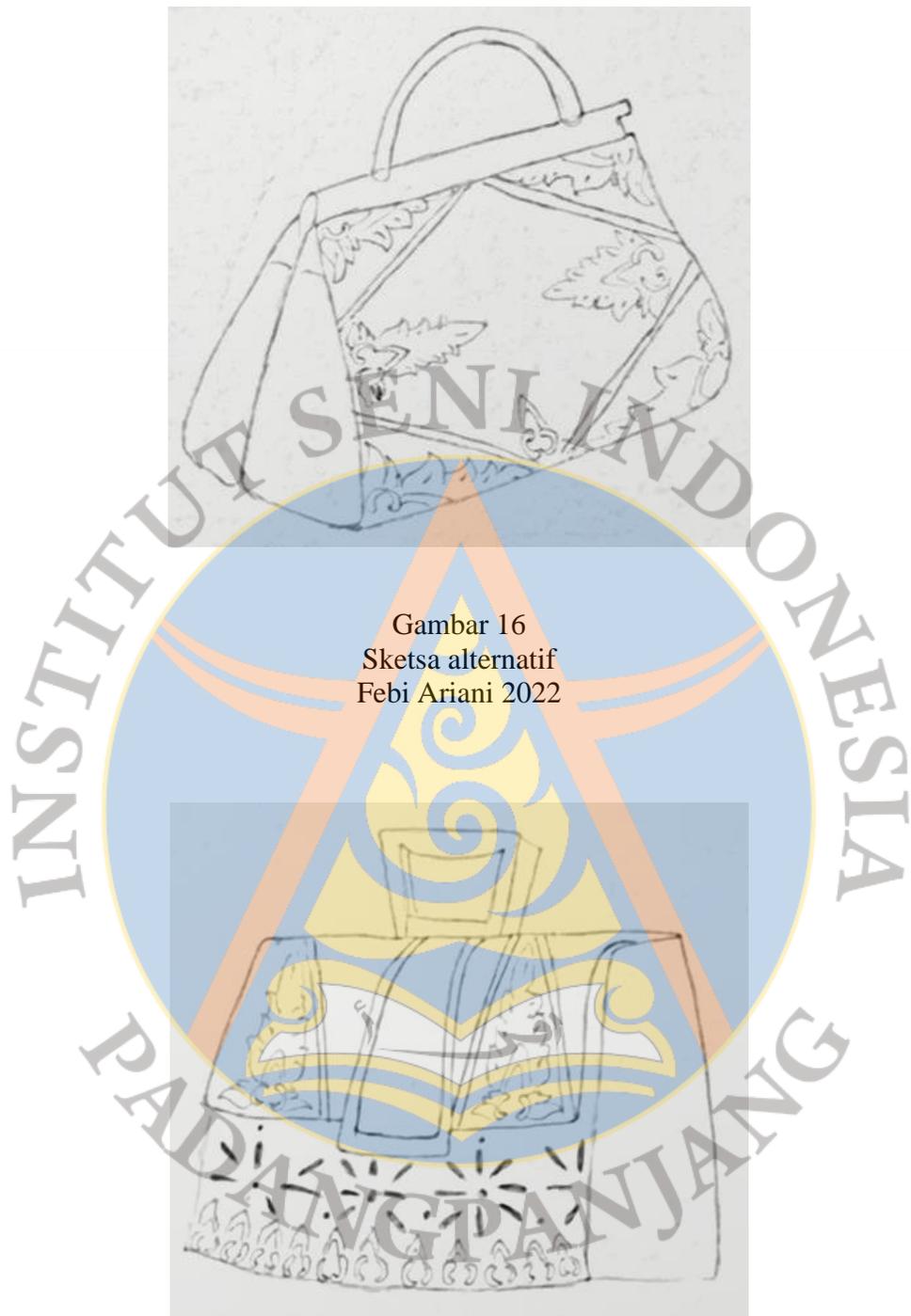
Gambar 13
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022



Gambar 14
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022

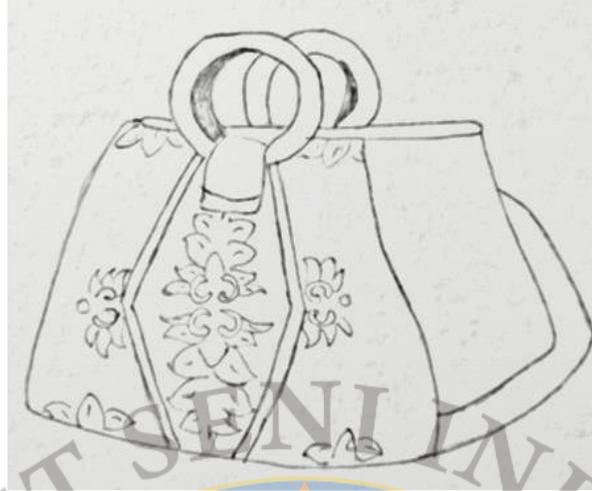


Gambar 15
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022



Gambar 16
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022

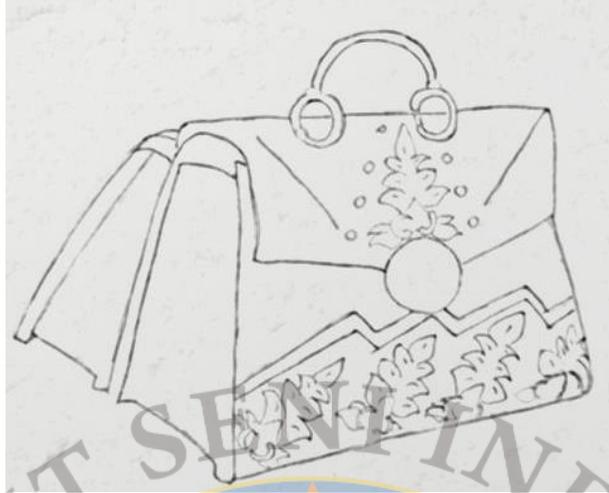
Gambar 17
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022



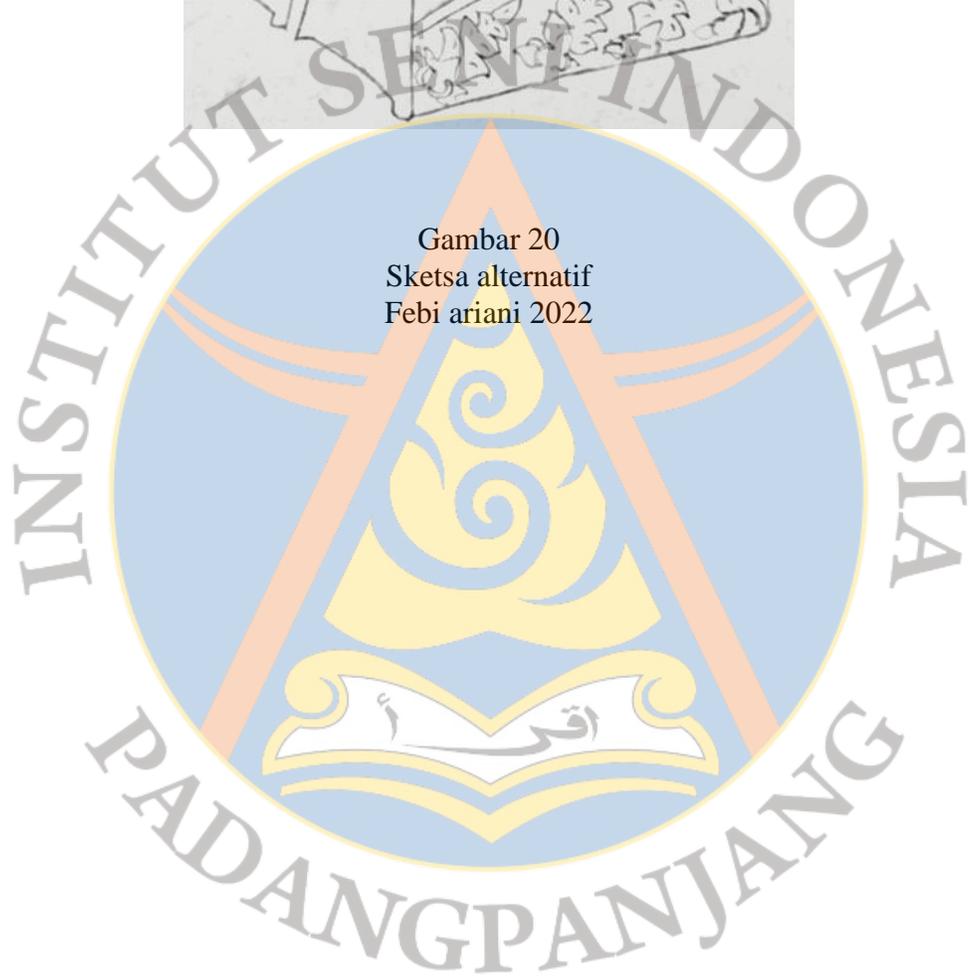
Gambar 18
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022



Gambar 19
Sketsa alternatif
Febi Ariani 2022



Gambar 20
Sketsa alternatif
Febi ariani 2022



c. Desain terpilih

Desain terpilih merupakan hasil seleksi dari desain alternatif yang memiliki ukuran, skala dan gambar kerja. Desain terpilih nantinya akan diwujudkan menjadi karya, bentuk dan skala serta memiliki nilai keindahan dan fungsional di dalamnya.



Gambar 21
Desain terpilih: 1
Judul: Motif *pucuk rabuang duo kelopak*
Digambar : Febi Ariani, 2022
Ukuran : 30 cm x 26 cm x 12 cm



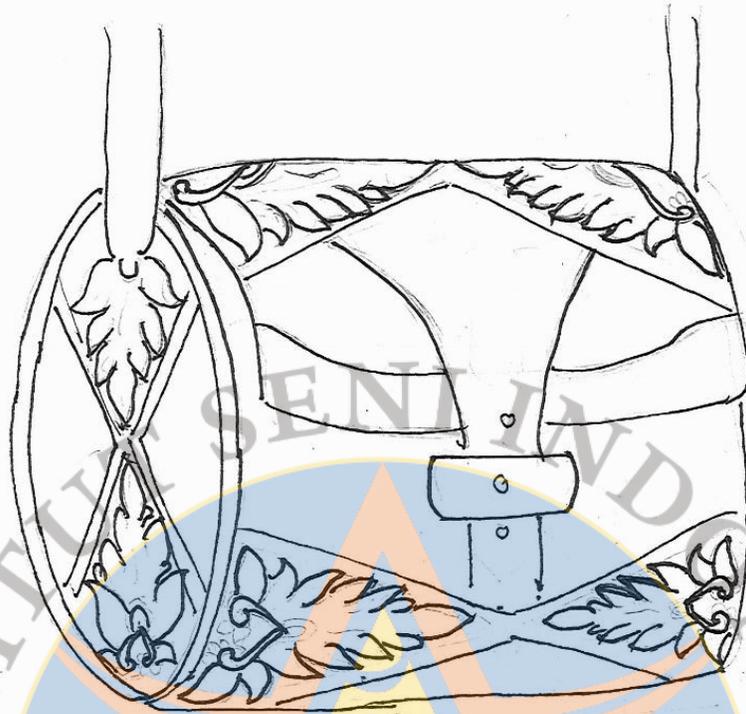
Gambar 22

Desain terpilih: 2

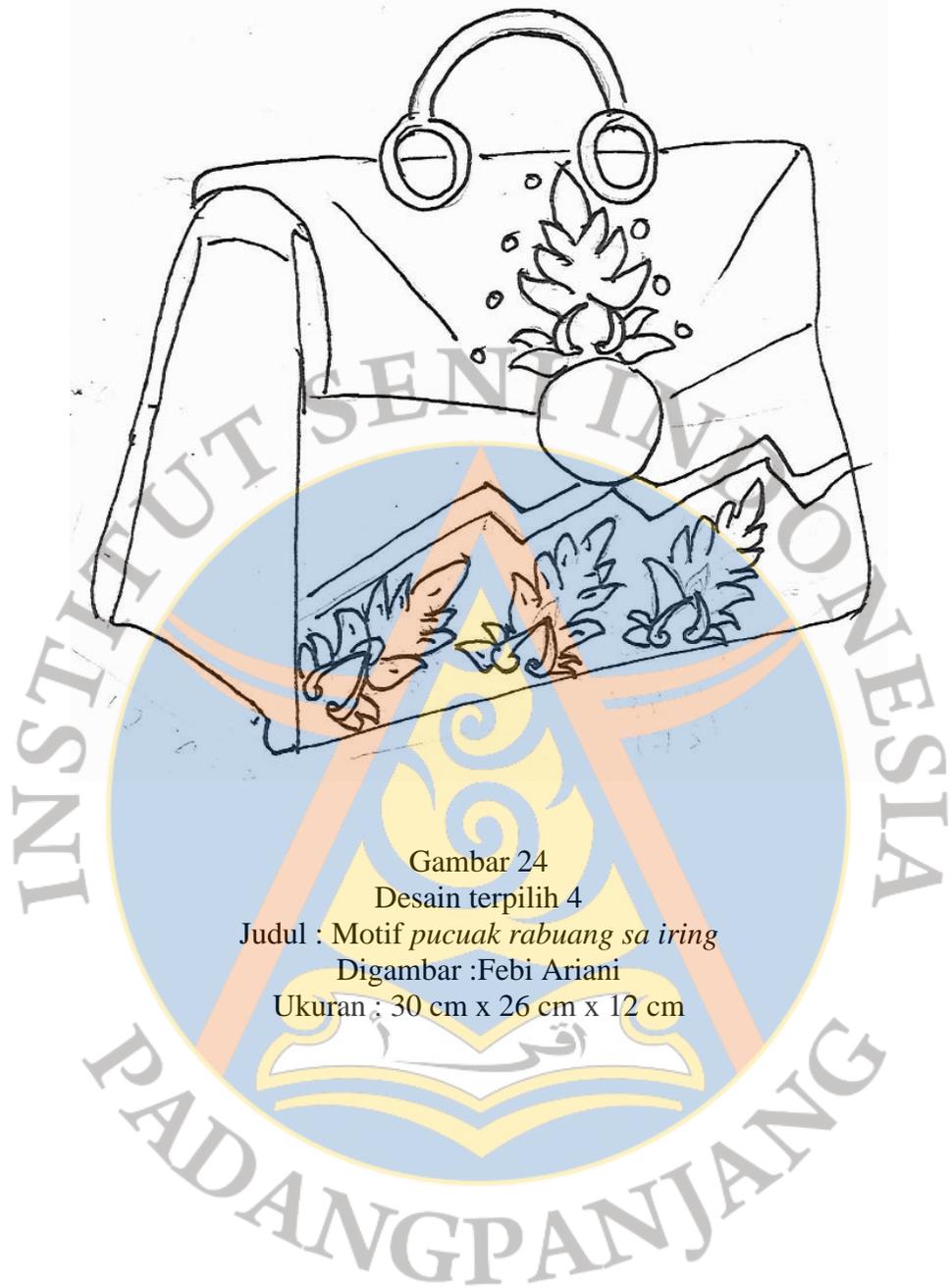
Judul: Motif *pucuk rabung kambing*

Digambar : Febi Ariani, 2022

Ukuran : 30 cm x 26 cm x 12 cm



Gambar 23
Desain terpilih 3
Judul : Motif *puncak rabung rabah*
Digambar : Febi Ariani
Ukuran : 32 cm x 26 cm x 16 cm



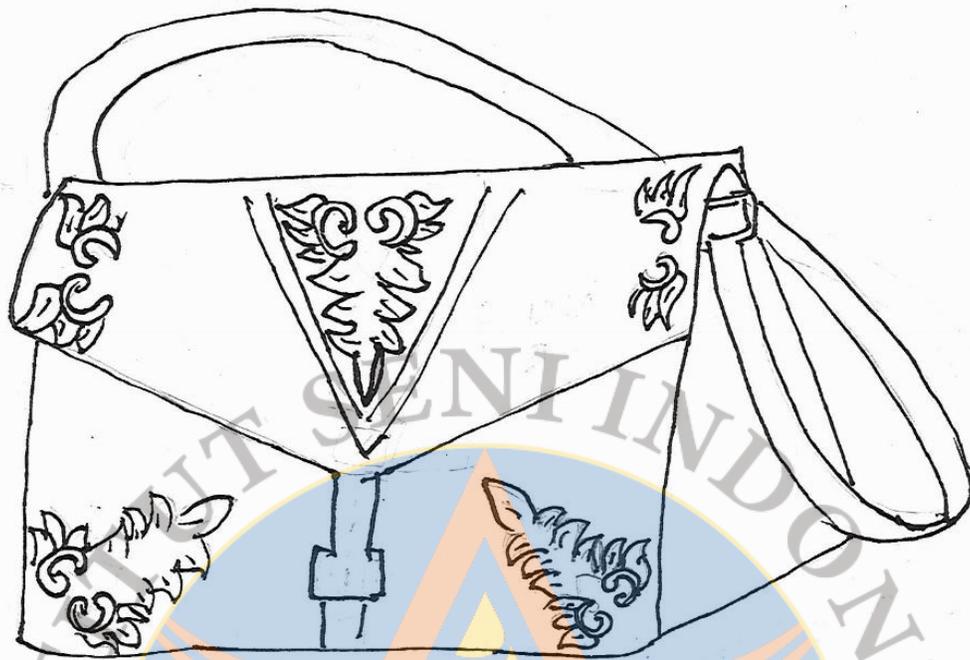
Gambar 24

Desain terpilih 4

Judul : Motif *pucuk rabuang sa iring*

Digambar :Febi Ariani

Ukuran : 30 cm x 26 cm x 12 cm



Gambar 25
Desain: terpilih 5
Judul :Motif *pucuk rabung sa arah*
Digambar Febi Ariani
Ukuran : 30 cm x 26 cm x12 cm



Gambar 26

Desain terpilih 6

Judul: motif *pucuk rabung Taserak*

Digambar: Febi Ariani

Ukuran: 36 cm x 26 cm x 12 cm



Gambar 27

Desain terpilih 7

Judul : motif *pucuk rabung batirai*

Digambar : Febi Ariani

Ukuran : 32cm x diameter 24

1. Tahap perwujudan

Dalam proses perwujudan yaitu proses dan tahap pertama yaitu pengkarya mencari bahan yang sesuai, kemudian di proses pembuatan desain, pembuatan pola pada kulit kemudian memotong kulit yang telah dipola dan proses penggarapan karya dan yang terakhir finishing karya.

Bahan, alat dan teknik

1. Bahan

Bahan merupakan hal terpenting untuk untuk menentukan hasil akhir dalam pembuatan karya, bahan yang berkualitas baik dapat menentukan pencapaian bentuk yang maksimal, dan bertahan dalam waktu yang lama. Kualitas karya yang dibuat di tentukan oleh bahan yang di gunakan. Bahan yang akan pengkarya gunakan adalah:

a. Kulit samak nabati



Gambar 28
(foto : Febi ariani, 2022)

(Saraswati, 1996:3) menjelaskan bahwa, kulit yang akan digunakan untuk pekerjaan mengempa haruslah kulit yang sepenuhnya disamak secara nabati, karena memiliki sifat yang kuat dan mudah di bentuk. Kulit ini pengkarya pilih karena teknik yang akan digunakan yaitu teknik tatah.

b. Furing



Gambar 29
(foto: Febi Ariani, 2022)

Furing *spunbond* adalah bahan yang di gunakan untuk melapisi kulit bagian dalam tas, untuk warna pengkarya menyesuaikan dengan warna tas, karna pengkarya ingin menyeimbangkan dengan warna kulit.

c. Resleting



gambar 30
(foto: Febi Ariani, 2022)

Bahan untuk membuka atau menutup tas. Ukuran dan warna yang akan pengkarya gunakan menyesuaikan dengan warna kulit yang akan dipakai.

d. Benang



Gambar 31
(foto: Febi Ariani, 2022)

Benang mukasin digunakan untuk menjahit manual, karena benang mukasin memiliki daya tahan yang tinggi.

e. Aksesoris

1. Ring D



Gambar: 32
(foto: Febi Ariani, 2022)

Ring D digunakan untuk melekatkan tas ke pengait dari tali tas, ring ini juga bisa digunakan untuk gantungan kunci.

2. Ring jala



Gambar: 33
(foto: Febi Ariani,2022)

Ring jala berfungsi untuk mengatur panjang maupun pendek pada tali tas, agar tas bisa digunakan dengan nyaman sesuai dengan yang pemakai inginkan.

3. Pengait tas



Gambar: 34
(foto: Febi Ariani,2022)

Pengait digunakan untuk melekatkan tali tas ke bagian badan tas, tujuan dari pengait tali bisa dilepas.

Aksesoris merupakan bahan untuk penghias pada tas agar tas kelihatan bagus dan menarik. Aksesoris tersebut digunakan pada bagian samping, depan dan belakang tas wanita.

f. Lem kuning



Gambar: 35
(Foto : Febi Ariani, 2022)

Lem digunakan pada proses merangkai dan menempelkan furing ke bagian dalam kulit. Kemudian pada bagian yang akan dijahit terlebih dahulu agar memudahkan pada proses penjahitan.

g. Cat kulit



Gambar: 36
(foto: Febi Ariani, 2022)

Pengkarya menggunakan cat kulit berbasis air untuk mewarnai kulit yang sudah di tatah, untuk memperjelas gelap terang pada motif sehingga motif akan terlihat lebih indah dan menarik untuk di lihat

h. Karton



Gambar : 37
(foto: Febi Ariani, 2022)

Karton digunakan untuk membuat pola tas dan untuk lapisan kulit agar terlihat kokoh atau kaku.

2. Alat

Alat dalam KBBI adalah suatu benda yang di pakai untuk mengerjakan sesuatu, yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan sehari-hari (Hasan, 2005:78). Proses penciptaan karya *structured bag* ini akan menggunakan beberapa alat yaitu:

a. Alat kerja untuk membuat dan memotong pola antara lain:

1) Pensil, penghapus, drawing pen dan penggaris



Gambar : 38

a. Penghapus, b. *Drawing pen*, c. Pensil, d. pengaris
(foto: Febi Ariani, 2022)

Pensil digunakan untuk membuat desain, pensil yang digunakan adalah pensil 2B. Penghapus digunakan untuk menghapus bagian yang salah, sedangkan *drawing pen* digunakan untuk menjelaskan atau motif agar terlihat jelas. Penggaris mengukur pada saat membuat desain dan membuat pola agar terlihat lurus.

2) Gunting



Gambar: 39
(foto: Febi Ariani, 2022)

Gunting merupakan alat yang digunakan untuk memotong pola pada kertas karton maupun pada kulit, pemotongan pola garis lengkung alangkah bagus jika menggunakan gunting

3) *Cutter*



Gambar: 40
(foto: Febi Ariani, 2022)

Cutter merupakan alat untuk memotong pola, potongan pola berbentuk garis lurus sebaiknya menggunakan pisau *cutter* dan dibantu menggunakan penggaris agar lurus dan mengurangi resiko kesalahan.

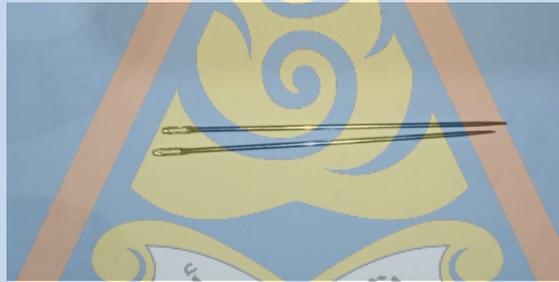
b. *Diamond Chisel*



Gambar: 41
(foto: Febi Ariani, 2022)

Diamond chisel digunakan untuk melubangi bagian tepi kulit sebelum proses menjahit, agar mempermudah proses menjahit manual.

c. Jarum jahit tangan



Gambar: 42
(foto: Febi Ariani, 2022)

Jarum digunakan untuk menjahit kulit yang telah di pola sesuai dengan desain, ukuran jarum yang digunakan akan disesuaikan dengan ukuran lubang.

d. Palu kayu



Gambar: 43
(foto: Febi Ariani, 2022)

Palu kayu digunakan pada saat mengempa kulit dan melubangi kulit. Tujuan menggunakan palu kayu agar pada saat memukul pahat pada kulit tidak terlalu keras, sehingga tidak membuat kulit sobek.

e. *Stamp tool*



Gambar: 44
(foto: Febi Ariani, 2022)

Stamp tool digunakan untuk membuat motif pada kulit. Proses ini dilakukan dengan cara menekan bagian kulit dengan stamp tool sehingga menimbulkan motif yang telah dipindahkan pada kulit nabati.

3. Teknik

Teknik dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenan dengan hasil industry (Hasan, 2005:158).

Teknik yang dipakai pada pembuatan karya ini menggunakan teknik:

- a. melubang



Gambar : 45
(foto : Zahra Fildza R, 2022)

Sebelum menggunakan teknik jahit manual pengkarya melubangi pinggir kulit, bertujuan agar mempermudah pengkarya dalam menjahit.

- b. Teknik jahit manual



Gambar : 46
(foto : Zahra Fildza R, 2022)

Teknik jahit manual yang pengkarya gunakan yaitu jahit jelujur, bertujuan untuk menyatukan pola tas dan dikerjakan menggunakan tangan.

c. Teknik tatah



Gambar : 47
(foto: Febi ariani,2022)

Teknik tatah berti proses menekan bagian kulit, proses ini digunakan untuk menimbulkan motif (1) digunakan untuk memberi kontur pada bagian dalam motif, (2) digunakan untuk menambah isi bulatan pada bagian dalam, (3) digunakan untuk

mentatah motif yang telah dipisau sebelumnya, (4) digunakan untuk memberi goresan atau sayatan pada motif sebelum ditatah.

