

**DEWA RA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PEMBUATAN TAS KULIT**



Oleh:

Rahmad Rofki Santoso

NIM: 1611944022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**DEWA RA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PEMBUATAN TAS KULIT**



Oleh:

Rahmad Rofki Santoso

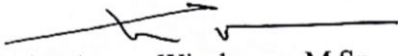
NIM: 1611944022

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2022**


Tugas Akhir Kriya berjudul:

DEWA RA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PEMBUATAN TAS KULIT
diajukan oleh Rahmad Rofki Santoso, NIM 1611944022 Program Studi S-1
Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas
Akhir pada tanggal 10 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.


Pembimbing I/Anggota


Agung Wicaksono, M.Sn.
NIP 19690110 200112 1 003/NIDN
0010016906

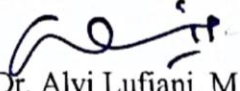
Pembimbing II/Anggota


Toyibah Kusumawati, M.Sn.
NIP 19710103 199702 2 001/NIDN
0003017105


Cognate/Anggota


Dr. Alvi Lufiani, M.FA.
NIP 19740430 199802 2 001/NIDN
0030047406

Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program
Studi S-1 Kriya / Ketua/ Anggota


Dr. Alvi Lufiani, M.FA.
NIP 19740430 199802 2 001/NIDN
0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan kepada orangtua, kaka, adik, serta sahabat-sahabatku yang telah menghibur dan memberi semangat. Terimakasih Tuhanku atas segala nikmat-Mu.

MOTTO

“Sukses itu jujur dan sukses hanya untuk orang yang mau bekerja keras”

“Rahasia kesuksesan adalah mengetahui yang orang lain tidak ketahui”

(Aristotle Onassis)

“Sehari selebar benang, lama-lama jadilah selebar kain”

(Anonim)

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 20 Januari 2022



Rahmad Rofki Santoso

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas Ke-hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya sehingga proses pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul “Dewa Ra Sebagai Sumber Inspirasi Pembuatan Tas Kulit” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Penulisan laporan ini guna untuk memenuhi syarat yang lain untuk meraih gelar Sarjana di Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam kelancaran proses penyusunan laporan ini tentunya tidak lepas dari adanya dukungan dan bantuan yang diberikan oleh orang-orang terdekat penulis, baik yang dalam bentuk spiritual maupun material. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuannya sehingga penulis diberikan banyak kemudahan. Semua pihak yang terkait dalam penulisan laporan ini dengan penuh rasa hormat serta rendah hati penulis ucapkan terima kasih diantaranya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, M.FA., Ketua Program Studi Kriya Seni, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Agung Wicaksono, M.Sn., Dosen Pembimbing I, atas semua pengarahan, saran, dan kritiknya yang membangun demi terciptanya laporan dan karya yang berbobot pada Tugas Akhir ini.
5. Toyibah Kusumawati, M.Sn., Dosen Pembimbing II atas semua bantuan, petunjuk, saran, kritik dan pengarahannya dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
6. selaku *cognate* Dr. Alvi Lufiani, M.FA., yang telah memberikan pengarahan dan koreksi terhadap tulisan ini.

7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. atas semua ilmu pengetahuan, bantuan dan bimbingannya.
8. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa.
9. Keluarga bapak dan ibuku tercinta bapak Heri Purwanto dan Ibu Ruki Rahayu terima kasih atas segala dukungan, bantuan do'a, dan cinta kasihnya yang terus mengalir.
10. Sahabatku Tofan, Rudi, Yuni, Rensi, Evy, Hestu, Irfan, kawoz crew dan lain-lain yang telah menghibur, membantu, dan menyemangatiku.
11. Kawan-kawan seperjuangan angkatan 2016 yang telah mambatu dan menyemangati tugas akhir
12. Kepada semuanya yang telah memberikan bantuannya dan rasa cinta kasihnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk semuanya.

Setiap detik yang terus hadir adalah sebuah kesempatan untuk terus menerus memperbaharui diri, membenahi diri demi menjadi diri yang maju. Sebagaimana manusia biasa tentunya masih terdapat kekurangan, kesalahan, serta kekhilafan untuk itu doa, saran, dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan agar dikemudian hari segala sesuatu yang dilakukan lebih baik dari saat ini.

Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain meskipun sederhana, serta diharapkan dapat dijadikan salah satu inspirasi untuk penciptaan karya seni tentang Perhiasan.

Yogyakarta, 20 Januari 2022



Rahmad Rofki Santoso

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI (ABSTRACT)	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori	16
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	20
A. Data Acuan	20
B. Analisis Data	26
C. Rancangan Karya	29
1. Sketsa Alternatif	29
2. Sketsa Terpilih	33
3. Desain	37
D. Proses Pewujudan	53
1. Bahan dan Alat	53
2. Teknik Pengerjaan	60

3. Tahap Pewujudan	63
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	70
BAB IV. TINJAUAN KARYA	76
A. Tinjauan Umum	76
B. Tinjauan Khusus	77
BAB V. PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	92
A. Biodata (CV)	92
B. Foto Poster Pameran	93
C. Foto Situasi Pameran	94
D. Katalog	95
E. CD	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ukuran Bagian Tubuh	17
Tabel 2. Tabel Alat.....	53
Tabel 3. Tabel Bahan	57
Tabel 4. Kalkulasi Biaya dengan judul “ Berjaya”	70
Tabel 5. Kalkulasi Biaya dengan judul “ Kehidupan”	71
Tabel 6. Kalkulasi Biaya dengan judul “ Perkasa”	72
Tabel 7. Kalkulasi Biaya dengan judul “ Perjalanan”	73
Tabel 8. Kalkulasi Biaya dengan judul “ <i>Egyptian God Ra</i> ”	74
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Semua Karya	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mitologi Mesir	7
Gambar 2. Dewa Ra	8
Gambar 3. <i>Jar Egypt</i>	11
Gambar 4. <i>Box Egypt</i>	11
Gambar 5. <i>Ankh Egypt</i>	12
Gambar 6. <i>Messenger Bag</i>	13
Gambar 7. <i>Waist Bag</i>	14
Gambar 8. <i>Duffel Bag</i>	15
Gambar 9. Tinggi Tubuh.....	18
Gambar 10. Tinggi Pinggul	18
Gambar 11. Tinggi Bahu.....	18
Gambar 12. Lebar bahu.....	18
Gambar 13. Dewa Ra I.....	20
Gambar 14. Dewa Ra II	21
Gambar 15. Dewa Ra III	21
Gambar 16. <i>Jar Mesir Kuno</i>	22
Gambar 17. <i>Ankh Mesir Kuno</i>	22
Gambar 18. <i>Box Mesir Kuno</i>	23
Gambar 19. <i>Bag Mesir Kuno</i>	23
Gambar 20. <i>Waist Bag I</i>	24
Gambar 21. <i>Waistbag II</i>	24
Gambar 22. <i>Messenger Bag I</i>	25
Gambar 23. <i>Messenger Bag II</i>	25
Gambar 24. <i>Duffel Bag I</i>	26
Gambar 25. <i>Duffel Bag II</i>	26
Gambar 26. Sketsa Alternatif 1	29
Gambar 27. Sketsa Alternatif 2.....	29
Gambar 28. Sketsa Alternatif 3.....	30
Gambar 29. Sketsa Alternatif 4.....	30

Gambar 30. Sketsa Alternatif 5	30
Gambar 31. Sketsa Alternatif 6.....	31
Gambar 32. Sketsa Alternatif 7	31
Gambar 33. Sketsa Alternatif 8	31
Gambar 34. Sketsa Alternatif 9.....	32
Gambar 35. Sketsa Alternatif 10.....	32
Gambar 36. Sketsa Alternatif 11	32
Gambar 37. Sketsa terpilih 1 dengan judul “ Berjaya”	33
Gambar 38. Sketsa terpilih 2 dengan judul “ kehidupan”	33
Gambar 39. Sketsa terpilih 3 dengan judul “ Perkasa”	34
Gambar 40. Sketsa terpilih 4 dengan judul “ perjalanan”.....	34
Gambar 41. Sketsa terpilih 5 dengan judul “ <i>Egyptian God Ra</i> ”.....	35
Gambar 42. Sketsa terpilih 6 dengan judul “ Rekarnasi”	35
Gambar 43. Sketsa terpilih 7 dengan judul “ <i>Gods Of Ra</i> “.....	36
Gambar 44. Sketsa terpilih 5 dengan judul “ Perlindungan”	36
Gambar 45. Desain Tas 1	37
Gambar 46. Gambar Tampak Desain Tas 1	37
Gambar 47. Gambar Pecah Pola Tas 1	38
Gambar 48. Desain Tas 2	39
Gambar 49. Gambar Tampak Desain Tas 2.....	39
Gambar 50. Gambar Pecah Pola Tas 2	40
Gambar 51. Desain Tas 3	41
Gambar 52. Gambar Tampak Desain Tas 3	41
Gambar 53. Gambar Pecah Pola Tas 3	42
Gambar 54. Desain Tas 4	43
Gambar 55. Gambar Tampak Desain Tas 4.....	43
Gambar 56. Gambar Pecah Pola Tas Tas 4.....	44
Gambar 57. Desain Tas 5	45
Gambar 58. Gambar Tampak Desain Tas 5	45
Gambar 59. Gambar Pecah Pola Tas 5	46
Gambar 60. Desain Tas 6.....	47

Gambar 61. Gambar Tampak Desain Tas 6	47
Gambar 62. Gambar Pecah Pola Tas 6	48
Gambar 63. Desain Tas 7	49
Gambar 64. Gambar Tampak Desain Tas 7	49
Gambar 65. Gambar Pecah Pola Tas 7	50
Gambar 66. Desain Tas 8	51
Gambar 67. Gambar Tampak Desain Tas 8	51
Gambar 68. Gambar Pecah Pola Tas 8	52
Gambar 69. Tahap Perwujudan.....	63
Gambar 70. Proses Pembuatan Pola	64
Gambar 71. Proses Pemotongan Bahan	64
Gambar 72. Proses Molding Tas.....	65
Gambar 73. Proses Penyalinan Ornamen.....	65
Gambar 74. Proses Penyoldiran Ornamen Diatas Kulit.....	66
Gambar 75. Proses Pewarnaan Kulit.....	66
Gambar 76. Proses Penebalan Cat dan Penegasan Soldier	67
Gambar 77. Proses Perakitan Tas.....	67
Gambar 78. Proses Melubangi	68
Gambar 79. Proses Menjahit <i>Handmade</i> (Manual).....	69
Gambar 80. Karya Berjudul Berjaya	78
Gambar 81. Karya Berjudul Kehidupan	80
Gambar 82. Karya Berjudul Perkasa.....	82
Gambar 83. Karya Berjudul Perjalanan	84
Gambar 84. Karya Berjudul <i>Egyptian God Ra</i>	86

INTISARI

Penciptaan Karya Tugas Akhir yang berjudul Dewa Ra Sebagai Sumber Inspirasi Pembuatan Tas Kulit. Penciptaan ini didorong adanya ketertarikan terhadap ornamen Dewa Ra dan bentuk ornamen yang ada di Mesir Kuno. Adanya penciptaan ini bermaksud menambah wawasan masyarakat terhadap karya kriya kulit dan mengenal ornamen di luar Asia dari seni rupa timur purba. Rumusan penciptaan dalam Tugas Akhir ini yaitu bagaimana konsep penciptaan karya, bagaimana proses penciptaan karya, dan bagaimana hasil karya tas kulit jenis *messenger bag*, *waist bag*, dan *duffel bag* dengan menerapkan bentuk dan ornamen Dewa Ra.

Metode penciptaan yang digunakan pada Tugas Akhir ini adalah pendekatan estetika dari Dharsono Soni Kartika dengan sifat-sifat yang menjadikan keindahan dari benda estetis yaitu, kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*), sehingga tercipta karya seni yang diharapkan. Adapun pendekatan ergonomi yang digunakan untuk karya dirancang sesuai ukuran standar manusia menggunakan data *antropometri*, sehingga terciptanya karya yang aman, nyaman, dan mudah dalam penggunaannya. Bahan yang digunakan adalah kulit nabati natural dan diwarnai merah, biru, coklat, emas dan warna khas yang ada di Mesir Kuno. Proses pengerjaan secara manual mulai dari perwarnaan, tahap *pyrography*, dan menjahit.

Penciptaan Tugas Akhir ini menghasilkan lima karya, yaitu (1) “Berjaya”, (2) “Kehidupan”, (3) “Perkasa”, (4) “Perjalanan”, (5) “*Egyptian God Ra*”. Melalui karya-karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam memberikan penyegaran baik secara visual karya kriya kulit di dalam lingkungan akademisi serta dapat menjadi pijakan khususnya penulis dalam berkarya ke depannya.

Kata Kunci: *Mitologi Mesir, Ornamen Dewa Ra , Messenger Bag, Waist Bag, Duffel Bag*

ABSTRACT

The writing of this undergraduate thesis is entitled Dewa Ra as a Source of Inspiration for Making Leather Bags. This leather craft creation is driven by an interest in the ornament of Dewi Ra and other forms of ornaments during Ancient Egypt. This writing is intended to enhance people's insight of leather craftworks and introduce other ornaments outside Asia on the form of ancient eastern art. The formulations of creation discussed in this Final Project are namely the concept of works invention, the process of the creation of the work, and the product of leather messenger bag, waist bag, and duffel bag by applying the shapes and ornaments of God Ra.

The method used in this work is the aesthetic approach of Dharsono Soni Kartika on the qualities that cause the beauty of an aesthetic object, namely unity, complexity, and intensity, so as to create the expected artwork. The ergonomic approach used for this undergraduate thesis is designed according to standard human sizes using anthropometric data, to create works that are safe, comfortable, and easy in their utilization. The materials used are natural leather and colored ones, red, blue, brown, gold, and the typical colors that existed in Ancient Egypt. The working process uses manual techniques starting from the coloring, the pyrography stage, and of course the sewing process.

The writing of this undergraduate thesis resulted in five works, those are (1) "Berjaya (Glory)", (2) "Kehidupan (Life)", (3) "Perkasa (Mighty)", (4) "Perjalanan (Journey)", (5) "Egyptian God Ra". Through these works, hopefully, they can become the researcher's real contribution in providing a visual refresher of leathercraft works in academia and as a foothold, especially for the researcher in his future works.

Keywords: Egyptian Mythology, God Ra's Ornament, Messenger Bag, Waist Bag, Duffel Bag

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam mitologi Mesir terdapat keyakinan yang terkandung dalam mitos-mitos bagian dalam Mesir Kuno. Setiap kota memiliki Dewa pelindungnya masing-masing, salah satunya adalah raja para Dewa yaitu Amun sang pencipta segalanya, tidak ada Dewa lain yang bisa menciptakannya. Amun menciptakan dirinya sendiri dalam sebuah kegaiban, wujud pertama yang dipakai amun adalah salah satu wujud dari ogdoad kepercayaan ini bahwa delapan Dewa pertama (NU, Naunet, Hey, Hauhet, Kek, Kauket, Amun, Amaunet) yang berkepala katak dan naga (Nardo,2011:3). Amun adalah yang terkuat menciptakan tujuh Dewa dan kemudian bergabung sebagai anggota ogdoad (Nardo,2011:10). Setelah melakukan penciptaan Amun naik ke langit dan berubah menjadi matahari yang memberi kehidupan, oleh karena itu ia sering dipanggil Amun-Ra atau Dewa matahari (Nardo,2011:11).

Ra adalah Dewa matahari Mesir Kuno. Ra juga dianggap Dewa tertinggi Mesir Kuno. Dewa Ra digambarkan sebagai tubuh seorang pria dengan kepala elang dengan *ankh* dan tongkatnya. Dewa Ra juga disimbolkan dengan kebaikan dan kebenaran. Penulis tertarik terhadap mitologi Dewa Mesir, khususnya kepada salah satu sosok dewa yang tertinggi di Mesir yaitu Dewa Ra untuk dijadikan sebagai sumber penciptaan karya tas. Karena, Dewa Ra adalah dewa yang terpenting dan orang-orang di Mesir percaya setiap malam dia ditelan oleh Dewi langit Nut. Sepanjang malam Ra berpergian melalui neraka dan dilahirkan kembali di setiap pagi.(Walker,2006:14)

Terpikirkannya tas sebagai karya TA, karena sesuai dengan perkembangan zaman saat ini tas terus digunakan oleh semua kalangan, baik kalangan atas atau kalangan bawah, pria maupun wanita di segala usia. Selain untuk menaruh barang tas juga berfungsi untuk mendukung penampilan atau sebagai pelengkap *fashion*. Menurut Song (2004: 1), menurut jenisnya, tas dibagi menjadi beberapa jenis yaitu *tote bag*, *hobo bag*, *duffel bag*, *waist bag*, *satchel bag*, *messenger bag*, *kelly bag* dan lainnya. Beberapa model adalah tas *messenger bag*, *waist bag*, dan *duffel bag*, Tas model ini

terus berkembang dan menjadi salah satu pelengkap fashion yang populer. Masyarakat banyak menggunakan untuk berbagai keperluan.

Seiring berkembangnya dunia *fashion*, *messenger bag*, *waist bag* dan *duffel bag* saat ini bergaya *fashionable* dan desainnya unik dengan berbagai macam variasi dan body tasnya. Pembuatan *messenger bag*, *waist bag* dan *duffel bag* dapat menggunakan berbagai bahan salah satunya menggunakan kulit tersamak nabati. Bahan kulit banyak digunakan sebagai media membuat hiasan dinding maupun produk kulit yang di produksi oleh pengrajin. Penciptaan karya ini menggunakan media kulit dimaksudkan untuk membuat sebuah karya tas kulit yang mempunyai nilai estetis dan fungsional. Tas kulit memiliki banyak inovasi dari teknik yang digunakan dalam pembuatan maupun bentuk variasi yang diterapkan pada tas tersebut agar terlihat menarik. Variasi yang diterapkan berupa ornamen Dewa Ra yang ada di Mesir Kuno serta menggunakan bentuk-bentuk peninggalan masyarakat Mesir Kuno yaitu, *jar*, *box*, *ankh* dan lain-lain. Bentuk ini akan diterapkan pada tas *messenger bag* dan *waist bag* karena memiliki daya tarik tersendiri.

Ketertarikan untuk penciptaan tas kulit dengan ornamen Dewa Ra dari Mesir dikarenakan sejak kecil penulis sering melihat film *yu-gi-oh* yaitu film pertarungan antara dewa-dewa yang ada di Mesir dan yang terkuat yaitu Dewa Ra (Dewa Matahari). Pemilihan tema sebagai sarana untuk memperkenalkan keindahan ornamen yang ada di Mesir Kuno. Media berbahan kulit dipilih dalam pembuatan karya seni karena bahan kulit cenderung tahan lama serta sesuai dengan minat utama yang diambil saat ini.

Penciptaan karya ini ditunjukkan agar masyarakat pada umumnya dapat mengenal ciri khas budaya diluar negeri, salah satunya yaitu budaya yang ada di barat. Karya diwujudkan dalam bentuk karya tas kulit khususnya jenis tas *messenger bag* dan *waist bag*, tidak hanya menampilkan sisi fungsional saja tapi terdapat nilai estetika di dalamnya.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana membuat stilasi motif Dewa Ra pada *messenger bag*?
2. Bagaimana membuat konsep perancangan *messenger bag* dengan ornamen Dewa Ra?
3. Bagaimana proses penciptaan dan hasil dari Dewa Ra sebagai sumber inspirasi untuk *messenger bag*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Membuat motif Dewa Ra pada *messenger bag*.
- b. Membuat konsep perancangan desain *messenger bag* dengan motif ornamen Dewa Ra.
- c. Mewujudkan dan mengetahui hasil karya dari Dewa Ra sebagai sumber inspirasi *messenger bag*.

2. Manfaat

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Sarana belajar dalam merancang karya tas selempang kulit.
 - 2) Menambah wawasan dan ide dalam pembuatan karya kedepannya.
 - 3) Menambah pengalaman baru dalam berkarya.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan
 - 1) Memberi penyegaran dan inspirasi bagi pemerhati seni melalui karya ini.
 - 2) Meningkatkan untuk proses pendidikan
- c. Bagi Masyarakat
 - 1) Menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat umum terkait karya yang dihasilkan melalui penciptaan ini.
 - 2) Memberikan objek produk kriya untuk diapresiasi
- d. Bagi ilmu pengetahuan dan kriya
 - 1) Menambah informasi dan wawasan pengetahuan penerapan ornamen pada tas kulit sehingga lebih bervariasi.

- 2) Penciptaan karya ini dapat mengembangkan teknik dan teori yang telah dipelajari selama ini. Selain itu, karya yang diciptakan diharapkan dapat menambah wawasan dan nuansa baru pada perkembangan seni kriya.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Ergonomis

Ergonomi dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan baku. Bagaimanapun juga, perancangan seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dengan benda atau hubungan antar pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Pada, dasarnya ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perancangan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produknya (Palgunadi, 2008:71). Pendekatan ergonomi perlu menjadi bahan pertimbangan dalam penciptaan karya tas agar terwujud kenyamanan pakai dan penyesuaian desain. aspek ergonomi sangat mendukung posisi yang nyaman sehingga terdapat sinkronisasi antara pemakai dan barang .

b. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika menjelaskan adanya 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Menurut Monroe Breardsley “Tiga unsur estetik, yaitu kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), kesungguhan (*intensity*)” (Kartika, 2007:63). Pendekatan estetika digunakan sebagai dasar pembuatan desain Dewa Ra sebagai sumber inspirasi pembuatan tas selempang kulit, agar lebih memperhatikan segi keindahan produk dan motif tanpa meninggalkan unsur ergonomi.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan digunakan sebagai tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya dapat terarah dengan jelas. Karya ini menggunakan metode penciptaan dari SP. Gustami yaitu:

a. Eksplorasi

Tahapan ini digunakan untuk menggali data dari ornamen dan bentuk Dewa Ra yang sudah ada, kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru dari bentuk dan ornamen Dewa Ra. Berikut ini langkah dalam tahap eksplorasi:

1. Pengumpulan data dengan metode observasi dan relasi. Sebelum melakukan proses penciptaan dilakukan pengumpulan data melalui teks-teks tertulis dalam buku yang mendukung ide dan gagasan dalam menciptakan karya, tempat yang dituju untuk menemukan buku yang membahas kriya kulit dan beberapa ornamen dan bentuk Dewa Ra dari perpustakaan Jurusan seni kriya ISI Yogyakarta, Perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, Perpustakaan pribadi milik teman-teman, dan sumber internet. Penulis mencari dari berbagai halaman blog dan halaman aplikasi *pinterest* yang merupakan *virtual pinboard* berisi kumpulan ide acuan di internet sebagai referensi. Penulis juga mencari acuan data tentang ornamen dan bentuk Dewa Ra yang ada dan beberapa blog yang menjadikan acuan dalam konsep penciptaan karya kulit. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung tas-tas dan materialnya.
2. Penggambaran objek dari berbagai interpretasi dalam beberapa jenis motif Mesir Kuno dari warna, bentuk, dan keindahannya untuk pembuatan produk tas kulit yang indah.
3. Penggalan landasan dari beberapa teori yang akan dipakai dan data acuan dari beberapa sumber yang menggambarkan visual ornamen Dewa Ra.

b. Perancangan

Tahap ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media kulit dengan teknik *pyrography*. Pada tahapan ini menghasilkan sketsa, gambar kerja, dan pola. Kemudian diterapkan dalam media perwujudan berupa kulit. Beberapa langkah dalam tahapan perancangan berupa, penuangan ide penggambaran ornamen Dewa Ra dalam kertas sketsa lalu ditempel pada media kulit yang akan diproses sebagai karya.

c. Perwujudan

Perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang sistematis agar tidak terjadi penyimpangan tema dan konsep atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu mulai dari persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya, serta *finishing*. Perwujudan penciptaan karya kulit ini dimulai dari penerapan sketsa ke dalam kulit dengan cara menggambar diatas permukaan kulit, kemudian menyoldir sesuai pola gambar dipermukaan kulit. Setelah langkah tersebut, dilanjutkan proses finishing dengan menggunakan cat pigmen.

