

**PEMANFAATAN LIMBAH KAYU DALAM TAS
WANITA**



PENCIPTAAN

SITI MAESAROH

NIM 1812085022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

**PEMANFAATAN LIMBAH KAYU DALAM TAS
WANITA**



PENCIPTAAN

Oleh:

SITI MAESAROH

NIM 1812085022

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 Seni

2022

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

PEMANFAATAN LIMBAH KAYU DALAM TAS WANITA diajukan oleh Siti Maesaroh, NIM 1812085022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90617), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I/ Penguji/ Ketua Sidang



Aruman S. Sn., M.A.

NIP. 19771018 200312 1 010/NIDN. 001807706

Pembimbing II/ Penguji



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP. 19640720 199303 2 001/NIDN. 0020076404

Cognate/ Penguji Ahli



Dr. Yulriawan, M.Hum.

NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN. 0029076211

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



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

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



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Mei 2022



Siti Maesaroh

Siti Maesaroh

NIM 1812085022

MOTTO

Hiduplah seperti air disungai yang memberi kebermanfaatan untuk semua, jangan hidup seperti air yang menggenang yang hanya memberi keburukan. Satu hal yang utama dalam kehidupan, selalu libatkan Allah dalam setiap langkah yang dituju, tanpa ridho dan izin-Nya semua yang dilakukan hanya akan sia sia tanpa keberkahan.



PERSEMBAHAN

Kedua orang tua yang telah memberi dukungan secara finansial maupun pengajaran, serta izin yang telah diberikan sehingga dapat menempuh pendidikan sampai sejauh ini, walau banyak air mata namun menjadi pelajaran dan pengalaman yang berharga, kepada kedua adik saya semoga kalian semangat dalam menempuh pendidikan sampai kalian menemukan jalan kesuksesan kalian. Serta persembahkan kepada Almarhum Kakek dan Nenek yang telah memberikan motivasi dan dukungan dari awal kuliah.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala lindunagan-Nya, serta limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga pada proses penciptaan karya Tugas Akhir saya yang berjudul “Pemanfaatan Limbah Kayu Dalam Tas Kayu” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan dalam bidang Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penciptaan karya dan penyusunan karya ini tidak terlepas dari dukungan serta bantuan yang diberikan orang-orang terdekat, baik secara material maupun spiritual, karena keikhlasannya dalam memberikan banyak kemudahan, ajaran, serta motivasi yang tidak ternilai, sehingga pada proses penciptaan karya ini dapat berjalan dengan baik dan laporan Tugas Akhir dapat terselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dengan rasa hormat dan rendah hati penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharja, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Aruman, S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan serta masukan dalam merancang karya, serta saran dan kritik yang membangun bagi keberlangsungan dalam penyusunan Tugas Akhir penciptaan ini.
5. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan serta masukan dalam merancang karya, serta saran dan kritik yang membangun bagi keberlangsungan dalam penyusunan Tugas Akhir penciptaan ini.
6. Dr. Yulriawan, M.Hum., Sebagai Cognate yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penulisan.

7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu dan bimbingan yang telah diberikan.
8. Keluarga tercinta, kedua orang tua terimakasih telah mengizinkan untuk dapat meneruskan pendidikan sampai pada titik ini, terimakasih untuk semua hal yang diajarkan mengenai perjuangan dan kerja keras serta telah menjadi support system. Serta adik tercinta, Ina dan Neneng yang telah memberi dukungan dan doa nya.
9. Teman Ibid Fams, Atul, Rania, Anjar, Oday, Nadil, dan Pudew yang selalu ada dalam suka dan duka, selalu menguatkan dalam setiap keadaan, menjadi rumah untuk saling berbagi cerita.
10. Teman- teman Kos, Syakila, Revina, Dinda, dan Vita yang telah menjadi bagian cerita bagi penulis, terimakasih untuk perjalanan yang menyenangkan.
11. Semua teman dari Saraswati Drum Corps, terutama iis dan semua teman teman Baritone, terimakasih telah memberikan pengalaman yang berharga.
12. Semua pihak terlibat yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah ikhlas, tulus membantu, memberi doa, dan motivasi dalam proses pengerjaan karya dan loporan, sehingga dapat terselesaikan Tugas Akhir ini.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun dapat memperbaiki dalam penulisan laporan ini. Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di dunia seni rupa, terutama di bidang kriya.

Yogyakarta, 15 Mei 2022

Penulis



Siti Maesaroh

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....	11
B. Landasan Teori.....	16
BAB III PROSES PENCIPTAAN	
A. Data acuan.....	21
B. Analisis.....	30
C. Rancangan Karya	31
D. Proses Perwujudan	49
1. Bahan dan Alat	49
2. Teknik Pengerjaan	58
3. Tahap Perwujudan	59
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	74

BAB IV TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Umum	78
B. Tinjauan Khusus	79

BAB V PENUTUP

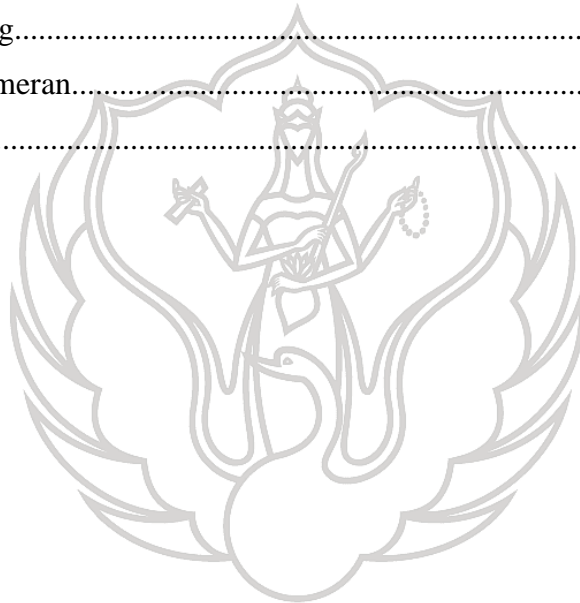
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA	85
----------------------	----

DAFTAR WEBTOGRAFI	86
-------------------------	----

LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran.....	87
B. Foto Katalog.....	88
C. Suasana Pameran.....	91
D. Biodata.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Alur Metode <i>Practice-Ied Research</i>	8
Gambar 2.2 Contoh Tas Jinjing.....	13
Gambar 2.3 Contoh Sling bag.....	14
Gambar 3.4 <i>Fashion</i> Gaya Retro.....	21
Gambar 3.5 Motif Gaya Retro.....	22
Gambar 3.6 Bentuk Tas Gaya Retro.....	22
Gambar 3.7 Bentuk Tas Kayu.....	23
Gambar 3.8 Bentuk Tas dari Bahan Jeans.....	23
Gambar 3.9 Bentuk Tas Kain.....	24
Gambar 3.10 Bentuk Scarf pada Tas.....	24
Gambar 3.11 Bentuk Tas Jinjing dengan Scraf.....	25
Gambar 3.12 Bentuk Tas Persegi Panjang.....	25
Gambar 3.13 Bentuk Tas Sempel.....	26
Gambar 3.14 Bentuk Aksesoris Pada Tas.....	26
Gambar 3.15 Bentuk Tas.....	27
Gambar 3.16 Palet Warna Retro.....	27
Gambar 3.17 Serat Pada Kayu Jati.....	28
Gambar 3.18 Susunan Potongan Kayu.....	28
Gambar 3.19 Permukaan Kayu di Cat.....	29
Gambar 3.20 Sketsa Tas 1.....	31
Gambar 3.21 Sketsa Tas 2.....	32
Gambar 3.22 Sketsa Tas 3.....	32

Gambar 3.23 Sketsa Tas 4.....	33
Gambar 3.24 Sketsa Tas 5.....	33
Gambar 3.25 Sketsa Tas 6.....	34
Gambar 3.26 Sketsa Tas 7.....	34
Gambar 3.27 Sketsa Tas 8.....	35
Gambar 3.28 Sketsa Tas 9.....	35
Gambar 3.29 Sketsa Tas 10.....	36
Gambar 3.30 Sketsa Tas 11.....	36
Gambar 3.31 Sketsa Tas 12.....	37
Gambar 3.32 Sketsa Tas 13.....	37
Gambar 3.33 Sketsa Tas 14.....	38
Gambar 3.34 Sketsa Tas 15.....	38
Gambar 3.35 Sketsa Tas 16.....	39
Gambar 3.36 Sketsa Tas 17.....	39
Gambar 3.37 Desain Terpilih Tas Berwarna 1.....	40
Gambar 3.38 Desain Terpilih Tas Berwarna 2.....	40
Gambar 3.39 Desain Terpilih Tas Berwarna 3.....	41
Gambar 3.40 Desain Terpilih Tas Berwarna 4.....	41
Gambar 3.41 Detail Ukuran Desain <i>Sling Bag</i> I.....	42
Gambar 3.42 Detail Tampak Samping dan Depan Desain <i>Sling Bag</i> I.....	42
Gambar 3.43 Detail Tampak Samping dan Depan Desain <i>Sling Bag</i> I.....	43
Gambar 3.44 Pola Ukuran Kayu Desain <i>Sling Bag</i> I.....	43
Gambar 3.45 Pola Ukuran Bagian Dalam Lapisan Kayu Desain <i>Sling Bag</i> I.....	44

Gambar 3.46 Pola Tali Tas Desain <i>Sling Bag</i> I.....	44
Gambar 3.47 Detail Desain Tas Jinjing I.....	45
Gambar 3.48 Detail Desain Tampak Depan dan Samping Tas Jinjing II.....	46
Gambar 3.49 Detail Ukuran Desain Tas Jinjing II.....	46
Gambar 3.50 Detail Ukuran Tas Jinjing II.....	47
Gambar 3.51 Pola Lapisan Dalam Kayu Desain II.....	47
Gambar 3.52 Detail Ukuran Desain Tas Jinjing III.....	48
Gambar 3.53 Detail Potongan Kayu Desain Tas Jinjing III.....	48
Gambar 3.54 Tumpukan Kayu yang Tidak Digunakan.....	59
Gambar 3.55 Tumpukan Kayu yang Tidak Digunakan Depan Rumah.....	60
Gambar 3.56 Hasil Kayu yang Diperoleh.....	60
Gambar 3.57 Kain Buangan yang Tidak Digunakan.....	61
Gambar 3.58 Proses Pencarian dan Pemilihan Limbah Tekstil.....	61
Gambar 3.59 Proses Pemotongan Kayu.....	62
Gambar 3.60 Hasil Potongan Kayu.....	62
Gambar 3.61 Hasil Potongan Kayu.....	63
Gambar 3.62 Hasil Potongan Kayu.....	63
Gambar 3.63 Proses Penyerutan Kayu.....	64
Gambar 3.64 Proses Menghaluskan Permukaan Kayu.....	64
Gambar 3.65 Proses Pengerjaan Kayu.....	65
Gambar 3.66 Proses Pencampuran Lem Kayu.....	65
Gambar 3.67 Kayu Yang Sudah Dilem.....	66
Gambar 3.68 Kayu yang Sudah Dilem.....	66

Gambar 3.69 Kayu Ynag Sudah Diformishing Permukaan Kayunya.....	67
Gambar 3.70 Proses Mengcat Kayu.....	67
Gambar 3.71 Proses Menjemur Kayu	68
Gambar 3.72 Proses Menjemur Kayu Dengan Warna Berbeda.....	69
Gambar 3.73 Proses Pengamplasan Permukaan Kayu Secara Manual.....	69
Gambar 3.74 Proses Membuat Pola Pelapis.....	70
Gambar 3.75 Proses Membuat Ukuran Pas Lapisan.....	70
Gambar 3.76 Proses Pemotongan Lapisan.....	71
Gambar 3.77 Proses Menjait Lapisan.....	71
Gambar 3.78 Proses Pemasangan Aksesoris.....	72
Gambar 3.79 Proses Mengolesi Lem Untuk Bagian Dalam.....	73
Gambar 3.80 Proses Menempel Bagian Dalam Lapisan.....	73
Gambar 4.81 Karya <i>Sling Bag</i> I.....	79
Gambar 4.82 Karya Tas Jinjing I.....	80
Gambar 4.83 Karya Tas Jinjing II.....	81
Gambar 4.84 Karya Tas Jinjing III.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 List Bahan yang Digunakan.....	49
Tabel 3.2 List Alat yang Digunakan.....	53
Tabel 3.3 Kalkulasi Biaya Karya I.....	74
Tabel 3.4 Kalkulasi Biaya Karya II.....	75
Tabel 3.5 Kalkulasi Biaya Karya III.....	76
Tabel 3.6 Kalkulasi Biaya Karya IV.....	77
Tabel 3.7 Kalkulasi Keseluruhan Harga Karya I- IV.....	77



INTISARI

Retro menjadi salah satu gaya lampau yang ada sejak tahun 70an dan menjadi tren sebagian besar orang pada saat itu, karakteristik motif yang monoton dengan warna yang cerah membuat banyak yang menyukai gaya tersebut. Selain itu kesan klasik dan menarik menjadi salah satu hal yang dipertimbangkan. Tren lampau menjadi salah satu gaya yang menarik untuk diangkat kembali karena mengingatkan akan masa lalu, maka kerinduan mengenai masa lalu dapat tergambarkan melalui gaya retro. Mengolah sebuah bahan tidak terlepas dengan adanya proses produksi, dari proses produksi akan ada yang terbuang sebagai limbah, maka perlu menerapkan sebuah gaya hidup *sustainable living* dalam menerapkan proses berkarya guna mengurangi limbah yang semakin menumpuk. Bagaimana konsep, proses, dan hasil dari perwujudan karya, dengan tujuan untuk dapat memahami konsep dalam mengolah sumber ide dari proses perwujudan tas wanita, dengan berinovasi dalam membuat karya menggunakan macam bahan yang sudah tidak digunakan. Metode pendekatan menggunakan estetika yang dirumuskan oleh Hendriyana, yaitu sebuah keindahan yang diwujudkan melalui unsur visual, seperti titik, garis, warna, raut-bentuk, bidang, dan tekstur. Ergonomis, mengacu pada apa yang disampaikan oleh Bram yang menjelaskan mengenai aspek dalam sebuah kenyamanan produk guna, bagaimana sebuah karya mampu memenuhi kebutuhan pasar. Metode penciptaan menerapkan *Practice Ied Reserch* mengacu pada isu permasalahan yang ada dilingkungan sekitar. Dengan membuat 17 sketsa dengan 4 sketsa terpilih yang akan diwujudkan. Untuk teknik menggunakan teknik ukir dan teknik kerja bangku. Hasil dari perwujudan penciptaan ini adalah karya berupa produk tas kayu wanita.

Kata Kunci: *Gaya Retro, Tas, Pemanfaatan Limbah, Sustainable Living.*

ABSTRAK

Retro is one of the past styles that has existed since the 70s and became a trend for most people at that time, the characteristic of monotonous motifs with bright colors made many people like this style. In addition, the classic and attractive impression is one of the things to consider. The past trend is one of the interesting styles to be brought back because it reminds me of the past, so the longing for the past can be depicted through retro style. Processing a material cannot be separated from the production process, some will be wasted as waste, it is necessary to apply a sustainable living lifestyle in implementing the work process to reduce the waste that accumulates. What are the concepts, processes, and results of the embodiment of the work, to be able to understand the concept of processing the source of ideas from the process of an embodiment of women's bags, by innovating in making works using types of materials that are no longer. The approach method uses aesthetics formulated by Hendriyana, namely a beauty that is realized through visual elements, such as points, lines, colors, shapes, fields, and textures. Ergonomics refers to what Bram said which explains aspects of the convenience of a product to use and how a wcan to meet market needs. The creation method applying the Practice Ied Research refers to the issues that exist in the surrounding environment. By making 17 sketches with 4 selected sketches. For techniques using carving techniques and bench work techniques. The result of the embodiment of this creation is a work in the form of a women's wooden bag product.

Keywords: Retro Style, Bags, Waste Utilization, Sustainable Living.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia memiliki kecenderungan dan kebiasaan yang sama dalam beberapa faktor secara internal maupun eksternal. Hampir sebagian besar kebiasaan manusia memiliki keinginan untuk bergaya atau memamerkan sesuatu, hal ini mengakibatkan orang memiliki rasa untuk mendapatkan sesuatu yang baru. Maka menciptakan sebuah pembaharuan dapat menjadi nilai tambah untuk pemenuh kebutuhan bagi masyarakat. Manusia memiliki beberapa jenis kebutuhan yang perlu dipenuhi, seperti sandang, pangan, dan papan. Hal tersebut merupakan kebutuhan pokok yang perlu dipenuhi manusia guna menunjang kehidupan. Selain memenuhi kebutuhan pokok, ada juga bagian yang perlu dipenuhi, yaitu kebutuhan sekunder. Kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan guna menunjang produktivitas serta peningkatan kualitas hidup dalam mempermudah dan membantu manusia saat beraktivitas. Maka kebutuhan ini merupakan salah satu penunjang dalam kehidupan manusia. Selain itu kebutuhan sekunder menjadi salah satu pilihan gaya hidup dalam berinteraksi dan bersosialisasi. Namun kebutuhan tersebut tidak wajib untuk dipenuhi karena tidak menyebabkan terganggunya keberlangsungan hidup, tanpa hal tersebut.

Muncul kesadaran manusia mengenai tren, merupakan *representasi* dari adanya kebutuhan sekunder. Hal positif yang didapatkan dari hal tersebut membuat manusia menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat sebuah barang atau produk yang unik dan menarik untuk pengguna. Adanya sebuah pembaharuan memunculkan beberapa tren yang tumbuh dan berkembang di masyarakat yang menampilkan ciri khas dan eksistensinya. Mengidentifikasi tren yang berkembang pada setiap masanya dapat melalui simbol atau warna yang digunakan pada masa tersebut. Beberapa tren biasanya berkembang karena adanya minat yang tinggi dari masyarakatnya, sehingga apa yang ada diikuti menjadi sebuah tren. Salah satu tren gaya 70an terkenal karena identik dengan *tone* warna dan bentuk.

Sejarah perkembangan gaya retro yang sempat menjadi *tren* pada masanya, sempat tenggalam oleh kemunculannya gaya baru yang mengikuti seiring perkembangan zaman. Namun pada kenyataannya gaya retro mampu muncul kembali ke permukaan dan menjadi sebuah tren yang diminati oleh banyak pihak bahkan para kawula muda yang menyukai tren gaya lampau, dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa

sebuah tren atau gaya dan semacamnya tidak lekang oleh waktu, karena orang memiliki kecenderungan untuk mengangkat kembali sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang menarik dengan sedikit modifikasi dan inovasi. Selain itu kecenderungan orang yang rindu akan masa lalu, membuatnya ingin kembali mengenang dan mengenalkan masa lalu kembali.

Keberadaan di lingkungan tertentu dapat memunculkan sebuah dampak dari beberapa aspek. Berada di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan segala keberagamannya memunculkan berbagaimacam tren, gaya, dan kesukaan, sehingga muncul sudut pandang tertentu mengenai sebuah padangan mengenai *fashion* dari apa yang telah dilihat dan diamati dari lingkungan tersebut, dengan segala macam aspek hal yang sangat beragam. Gaya retro menjadi salah tren *fashion* mahasiswa yang diminati oleh penulis. Saat ini seseorang yang mengikuti sebuah tren menjadi terlihat kekinian. Dari sudut pandang penulis, tren gaya tertentu dapat menjadi salah satu acuan seseorang dalam menciptakan kesan berbeda.

Seseorang tidak terlepas dengan adanya *fashion* dan gaya, membuat orang suka dan berlomba lomba untuk menampilkan sesuatu yang menarik dan nyentrik, guna untuk mengekspresikan si pemakainya. Atau dengan kata lain *fashion* sebagai media mengekspresikan diri. *Fashion* sendiri dapat dikategorikan dengan beberapa gaya sehingga secara pandangan *fashion* sangat luas. Pembahasan yang diangkat berkaitan dengan *fashion* gaya jadul, mulai tahun 70an sampai 80an. Mengangkat tema dari gaya tahun 70an, gaya retro menjadi pilihan karena adanya ketertarikan tersendiri mengenai gaya lampau, selain itu kesan klasik mendominasi gaya tersebut.

Selanjutnya dari judul yang bahas, selain dari tren gaya jadul yang muncul kembali, dalam penciptaan ini adalah mengenai isu lingkungan. Adanya perkembangan sebuah *fashion* berimbas kepada hasil buangan serta dampak yang ditimbulkan, namun orang belum banyak sadar bahwa semakin banyak produksi pakaian semakin banyak limbah dan penebangan pohon dapat menyebabkan keadaan lingkungan tidak seimbang. Adanya kesadaran dan keresaan yang di rasakan berkaitan dengan hasil buangan dan dampak yang ditimbulkan, sehingga ingin memanfaatkan kain sisa produksi yang sudah tidak terpakai digunakan kembali dengan di kombinasikan limbah kayu sebagai komponen utama dari karya yang akan dibuat. Kaitannya dengan adanya konsep *sustainable living* pada karya, sehingga memanfaatkan limbah menjadi sesuatu kombinasi karya kriya yang menarik.

Dengan tema dan isu lingkungan tersebut, memunculkan ide atau gagasan untuk membuat sebuah karya yang dapat menjadi *alternative* untuk digunakan, dengan memanfaatkan dua bahan limbah tersebut menjadi produk karya tas kayu yang *fashionable*. Tas tersebut didesain dengan konsep gaya retro dan dipadupadankan dengan limbah kayu dan kain. Target tas tersebut dibuat dan ditujukan untuk para mahasiswa, pekerja, dan para pecinta *fashion* gaya lampau. Tas tersebut dapat digunakan dari umur 20an sampai 40an, karena desain menyesuaikan dengan tren gaya saat ini.

Pemilihan tas sebagai produk karya, karena adanya ketertarikan dibidang *fashion*, terutama dibidang tas. Sehingga tertantang untuk dapat membuat tas berbahan kayu. Tas sendiri merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyimpan dan membawa barang bawaan baik kecil maupun besar sesuai dengan ukuran tas yang digunakan. Tas memiliki berbagai macam jenis, yang membedakan dari segi penggunaan dan ukuran dari tas tersebut. Beberapa jenis nya seperti ransel, *totebag*, *slingbag*, *handbag*, *shopperbag*, *waistbag*, *clutchbag*, dan beberapa jenis lainnya. Dari beberapa jenis tersebut penulis ingin membuat jenis tas *slingbag* dan tas jinjing.

Produk tas kayu desain dengan menarik agar dapat di *mix and match* pada *fashion* gaya apapun, seperti formal maupun nonformal. Dengan desain yang telah dirancang dari acuan dan referensi yang telah diperoleh, mempelajari konsep ide guna menampilkan gaya retro yang ada pada masa itu dengan menggunakan media kayu sebagai bahan utamanya. Media tersebut memiliki karakteristik kaku dan keras, sesuai dengan sifat alamiah kayu, namun hal tersebut tidak menjadi penghalang dalam berkarya menggunakan bahan tersebut. Beberapa alasan yang mendasari penggunaan media kayu sebagai produk tas, karena banyak orang yang belum mengetahui tas kayu, sehingga banyak yang belum *familiar* dengan tas berbahan kayu. Selain itu tas kayu menurut sebagian orang masih asing atau tidak terbiasa dengan hal tersebut karena bahannya yang berat, membuat orang berfikir 2 kali untuk memilihnya. Menciptakan sebuah produk tas kayu yang ergonomis dengan menggunakan kayu yang berkualitas dengan mempertimbangkan beberapa hal.

Seorang desainer yang berasal dari Turki yang bernama Merve Burma dengan nama *brand* nya “GRAV GRAV”, beliau yang menginspirasi dalam melihat *fashion* pada tas kayu, “GRAV GRAV” yang memproduksi tas kayu merupakan seorang desainer muda yang membuat inovasi sebuah tas kayu dengan sulaman benang di atasnya. Kebanyakan tas yang dibuatnya memiliki ciri khas bentuk yang simpel

namun menarik. Perbedaan tas yang dibuat dengan karya yang dibuatnya dapat dilihat dari segi komponen bahan dan desain nya. Dari bahan sendiri menggunakan limbah kayu, sedangkan dari karya nya menggunakan kayu baru, selain itu ornamen pada tas yang berbeda.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan sumber ide gaya retro dari bahan limbah kedalam bentuk tas kayu?
2. Bagaimana proses dan hasil perwujudan karya dengan sumber ide gaya retro dari bahan limbah kedalam bentuk tas kayu?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan karya dengan sumber ide penciptaan berupa gaya retro kedalam bentuk tas wanita berbahan limbah kayu.
- b. Mewujudkan proses dan mewujudkan karya dengan sumber ide gaya retro kedalam bentuk tas wanita wanita berbahan limbah kayu.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Memberi ruang kepada penulis dalam berinovasi menciptakan sebuah karya seni dalam bidang seni kriya kayu.
- b. Memberikan kontribusi kepada masyarakat dalam mengembangkan produk tas berbahan kayu
- c. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai inovasi sebuah tas yang bisa dibuat menggunakan bahan limbah kayu, yang mampu menjadi desain yang menarik, sehingga mampu meningkatkan nilai jual, terutama pada sektor perekonomian di masyarakat.
- d. Memberi kontribusi dalam bidang seni kriya dalam membuat sebuah karya pada media kayu.
- e. Memberikan dampak pada lingkungan dalam hal mengurangi limbah dengan menggunakan bahan yang sudah tidak digunakan.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Keindahan karya yang berupa produk digambarkan dengan mendefinisikan konsep yang dirancang melalui media yang digunakan dengan ide rancangan yang telah didesain dengan mengacu pada referensi yang telah diperoleh sebagai acuan, berupa tren *fashion* retro kedalam tas kayu. Pada dasarnya sebuah estetika merupakan sebuah keindahan dari hasil sebuah kreativitas yang menggambarkan ekspresi manusia dalam pengalaman estesisnya. Menyadari hal yang mendasari sebuah keindahan yang diperoleh dari adanya pengalaman estetik, hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh Sumardjo (2008: 1) dalam buku yang ditulis oleh Hendriana (2021: 5). Memberikan gambaran dalam membuat karya. Dalam menemukan sebuah keindahan didalamnya maka perlu mendefinisikan sebuah keindahan karena adanya beberapa faktor pendukung, maka mengacu pada kajian estetika yang ditulis oleh Hendriana, mengenai sebuah keindahan. Menurut Rispol (2012: 91) dikutip dari *Journal Seni Kriya Antara Teknik dan Ekspresi* bahwa dalam berekspresi melalui karya seni merupakan salah satu kebutuhan manusia yang tergolong dalam kebutuhan akan keindahan, maka sebuah keindahan sangat erat kaitannya dalam proses berkarya, karena ada keindahan didalamnya yang perlu diperhatikan.

b. Pendekatan Ergonomis

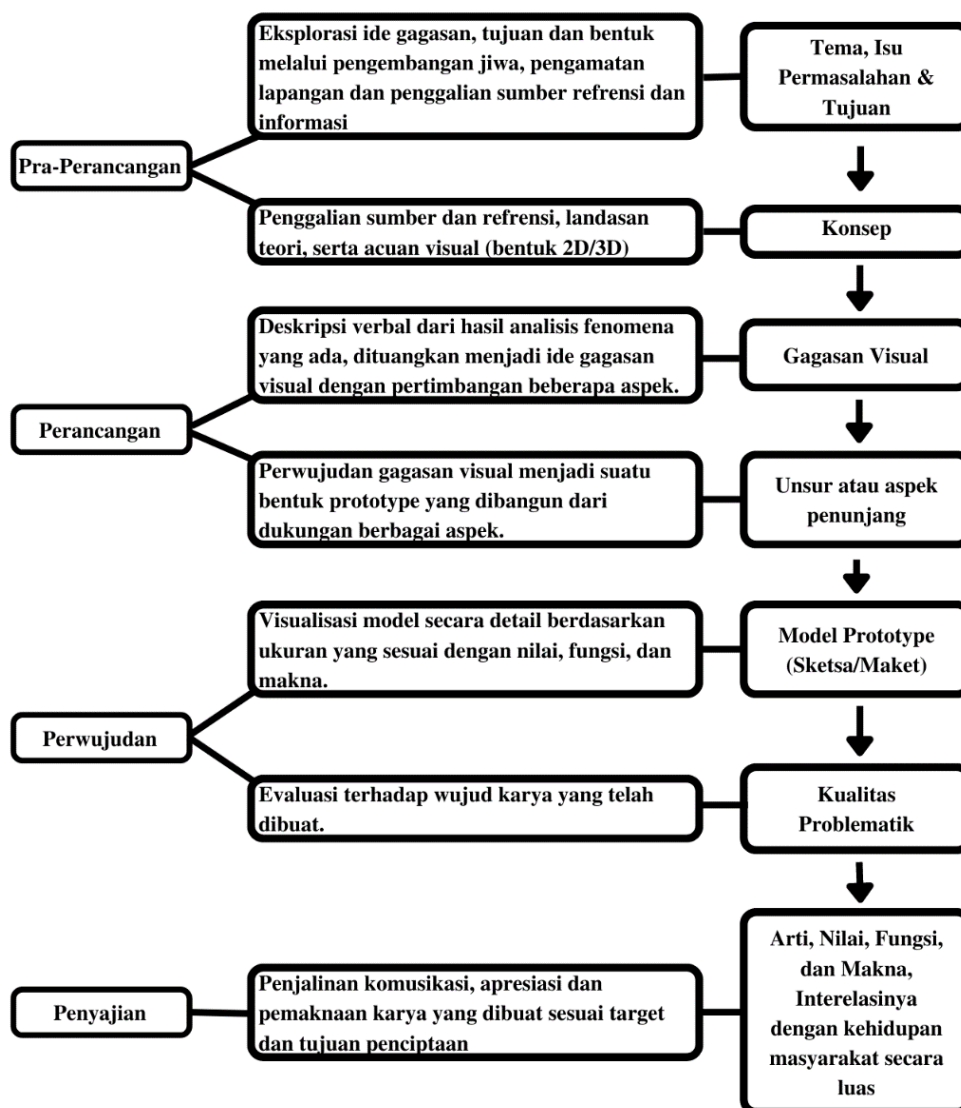
Produk fungsional dalam aspek pembuatannya perlu mempertimbangkan segala aspek yang membahas mengenai barang fungsi. Karena dalam penggunaan diharuskan mampu menyesuaikan dan menyeimbangkan antara nilai, fungsi, dan kebermaknaan serta inovasi, dalam konsep membuat sebuah produk.

Membahas mengenai sebuah produk kriya terutama tas kayu, membuat tas yang kekinian dengan mengangkat tema lampau menjadikan karya tersebut dapat diterima kalangan yang menyukai *trend and fashion*. Produk tas kayu tersebut tidak hanya dibuat dengan desain yang klasik dan unik, namun mempertimbangkan aspek kenyamanan pemakai, agar pemakai nyaman menggunakan produk tersebut. Sehingga tidak hanya desainnya, namun secara

fungsi nya mampu memberikan kepuasan tersendiri bagi pemakainya. Teori fungsi menurut Victor Papanex 1984 dikutip oleh Hendriyana (2021:98) bahwa pemahaman mengenai ergonomi kaitanya tentang ilmu hubungan antar manusianya beberapa yang telah dijelaskan dapat dijadikan pemahaman apa saja yang perlu kaitkan dalam pengkaryaan, dengan menerapkan konsep ergonomi menurut Bram (2008: 82) dikutip dari skripsi suharyanti, memberikan penjelasan mengenai landasan bagaimana sebuah penjelasan sebuah ergonomi.

2. Metode Penciptaan

Mempelajari dan menekankan penelitian pada metode sebagai analisis dalam proses berkarya, agar lebih memahami aspek didalamnya seperti sensitivitas atau daya peka adalah kepekaan seseorang terhadap suatu persoalan atau fenomena yang terjadi diluar dirinya atau terjadi dalam kehidupan masyarakat (Hendriyana 2021:54). Menggunakan metode *Practice-Ied Research (Pre-Factum)*, metode ini mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat/ di lapangan yang mengacu pada tujuan dalam penelitian nya. Topik permasalahan yang diangkat sesuai dengan metode *Practice-Ied Reserch* karena mengacu pada isu permasalahan yang membahas mengenai kebutuhan dan penggunaan manusia yang meningkat, menyebabkan isu lingkungan menjadi sesuatu yang lumrah di kalangan masyarakat, namun belum banyak upaya atau kesadaran dari tiap individunya. Maka upaya yang dilakukan dengan melakukan *campaign* dalam mendukung penerapan *sustainable living* di kalangan masyarakat. Dari isu topik yang diangkat, perlu memahami langkah alur dalam meyelesaikan permasalahan tersebut. Berikut bagan alur pada *Practice Ied Reserch*.



Gambar 1.1 Bagan Alur Metode *Practice-led Research*
(sumber: Gustiyana Rachmadi, 2018 pada Buku Hendriyana 2021: 55)

Pada *research* menerapkan prinsip dalam berkarya dengan alur praktiknya, dengan aspek yang memuat beberapa indikator mengenai kualitas suatu karya, seperti ide, konsep, wujud atau bentuk karya; pengguna atau target market, solusi, dan inovasi; daya guna, daya makna atau kebermaknaan (Hendriyana, 2021: 16). Maka segala aspek tersebut diharapkan mampu menghadirkan sebuah solusi dan inovasi yang memiliki nilai fungsi, mulai dari kegunaan serta kebutuhan bagi masyarakat, baik kebutuhan dalam hal pemenuhan keinginan maupun barang dalam bentuk guna atau fungsinya, namun dengan bahan utama yang dapat mengurangi sumber daya alam.

Beberapa tahapan penulisan penelitian dalam praktik seni, kriya, dan desain pada alur tahap *Practice Ied Reserch* (Hendriyana 2021: 56) yang dilakukan, berikut tahapannya:

- a. Tahap Pertama praperancangan. Tahap dimana mulai dengan mengeksplorasi dan penjajakan berkaitan dengan isu yang berkembang dimasyarakat dan menjadi pembicaraan yang menarik, melalui perkembangan imajinasi dan gagasan yang rasional dengan mengobservasi dan menganalisis, mencari data terkait dengan permasalahan yang ada di masyarakat. Refrensi diperoleh dari data pustaka, teori, serta produk karya sejenis kemudian diformulasikan menjadi fokus dalam penelitian. Pada khusus ini penulis mencari data terkait dengan isu lingkungan yang semakin besar dalam mencemari lingkungan, kemudian apa yang di sedang menjadi topik pembicaraan di dunia *fashion*, menjadi kombinasi dalam merumuskan konsep dan ide yang akan dikembangkan. Untuk karya terkait, terinspirasi dari seorang seniman wanita muda yang memiliki bakat dibidang kayu, yang memberi inspirasi dalam berkarya dengan mengolah kayu menjadi tas wanita yang *fashionable*.
- b. Tahap kedua adalah tahap perancangan, dari konsep yang telah menjadi garis besar dalam merumuskan ide-ide yang dikembangkan kemudian dituangkan kedalam rumusan gagasan secara visual dengan aspek dan unsur karya yang relevan menjadi *prototype* yang memuat nilai, fungsi, dan makna dalam karya yang diwujudkan. Karya tas yang di desain penulis memuat beberapa unsur gaya retro, mulai dari unsur warna dan bentuk yang mengacu pada tahun kemunculan gaya tersebut. Retro yang dikenal dengan warna yang cerah dengan motif yang berulang membuat kesan klasik, jika dilihat pada tahun saat ini.
- c. Tahap ketiga yaitu tahap perwujudan, tertuju pada kematangan konsep dilanjutkan pada proses visualisasi secara detail dan menyeluruh berdasarkan unsur yang telah diterapkan, maka jelas akan fokus dalam substansi yang akan diwujudkan kedalam karya. Maka menghasilkan satu fokus lebih terperinci mengenai ide konsep yang telah dikembangkan, mengenai gaya retro yang akan di realisasikan kedalam tas kayu dengan menerapkan konsep *sustainable living* melalui *upcycling* bahan yang ada dan mengurangi sumber daya yang ada.
- d. Tahap penyajian, menentukan substansi yang perlu dikaitkan kedalam karya yang telah selesai dalam pengerjaannya. Penyajian dilakukan agar terjalin sebuah komunikasi serta apresiasi atas karya yang sudah dibuat, apakah sudah

memenuhi target dan tujuan penciptaannya. Hal ini dapat membantu dalam mempelajari bagaimana sebuah karya disajikan kepada masyarakat.

