

**PEWARNAAN TEKNIK *MARBLING* PADA KULIT
SAPI UNTUK PRODUK *SNEAKER***



PENCIPTAAN

Oleh :

ARDIAN MULYO JATI

NIM 1812093022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PEWARNAAN TEKNIK *MARBLING* PADA KULIT
SAPI UNTUK PRODUK *SNEAKER***



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
2023

Tugas Akhir Kriya berjudul:

Pewarnaan Teknik *Marbling* Pada Kulit Sapi Untuk Produk *Sneaker* diajukan oleh Ardian Mulyo Jati NIM.1812093022, 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 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I /Penguji



Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19690110 200112 1 003/NIDN. 0010016906

Pembimbing II /Penguji



Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 1974102005011002/NIDN. 0021107406

Cognate/Penguji Ahli



Toyibah Kusumawati, M.Sn

NIP. 19710103 199702 2 001/NIDN 0003017105

Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi S-1
Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas nikmat, rahmat, dan perlindungannya. Penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk diri sendiri, kedua orang tua tercinta selalu mendoakan, keluarga, Bapak/Ibu dosen ISI Yogyakarta, kekasih, kalayak umum, sahabat-sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah menyisihkan waktu, tenaga, pikiran, dan memberikan dorongan selama proses pembuatan hingga akhirnya dapat terwujud karya seni ini



MOTTO

"Jika Anda melakukan apa yang selalu Anda lakukan, Anda akan mendapatkan apa yang selalu Anda dapatkan"

"Tidak ada mahakarya yang pernah dibuat oleh seniman yang malas"

Anda belajar lebih banyak dari kegagalan daripada dari kesuksesan. Jangan biarkan hal itu menghentikan Anda. Kegagalan membangun karakter"

Di saat kamu malas-malasan, temanmu di luar sana sedang terus berprogres.

"Lakukan pekerjaanmu sepenuh hati. Anda akan melakukan sesuatu yang menakjubkan."

Keberhasilan itu adalah sebuah titik kecil yang berada di puncak segunung kegagalan. Maka kalau mau sukses, carilah kegagalan sebanyak-banyaknya." -

Bob Sadino

Manusia membutuhkan kesulitan karena mereka perlu menikmati keberhasilan." -

Dr. APJ Abdul Kalam

PERYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis 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, 25 Mei 2023


Ardian Mulyo Jati



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “TEKNIK PEWARNAAN *MARBLING* PADA KULIT SAPI UNTUK PRODUK *SNEAKER* ” Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S1 Kriya sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak memberikan fasilitas kampus kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan;
2. Prof . Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn.,M.FA., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn, Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini;
5. Isbandono, S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan;
6. Toyibah Kusumawati, M.Sn., (*Cognate* (Dosen Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan;
7. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum. Dosen wali yang telah memberikan dukungan dan ilmu yang berguna;
8. Bapak atau Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna;
9. Kedua orang tua, nenek, semua sodara serta kakak adekku yang telah memberikan semangat, kasih sayang, doa dan dukungan;

10. Tri Nor Setiyowati yang telah menjadi *support system* dalam membantu proses penciptaan karya Tugas Akhir ini.
11. Sahabat-sahabat seperjuangan, Yasinta, Martin, Adi, Aidin, Faiz Pujo, Kevin Renaldi, Fais, Mandra, Ipang, Nico Robi, Hilal yang telah membantu banyak hal, memberi saran, dan semangat serta menjadi tempat bertukar pikiran.
12. Seluruh staf karyawan Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
13. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini;
14. Teman–teman seperjuangan mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2018 yang telah menjadi tempat sumber info serta banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa Pendidikan;
15. Polos Medan, Polos TM Madebyou, Gunset dan Wood Up yang telah membantu dalam Tugas Akhir ini.

Serta semua pihak yang telah membantu terciptanya Tugas Akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, semoga bantuan yang telah diberikan akan mendapat balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Karena keterbatasan pengetahuan, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam menyusun laporan ini. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat maupun menjadi inspirasi kepada kita semua

Yogyakarta 25 Mei 2023



Ardian Mulyo Jati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xiv
ABSTRAC.....	xv
BAB I LATAR BELAKANG	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	18
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	22
A. Data Acuan.....	22
B. Analisa Data Acuan.....	26
C. Rancangan Karya	27
D. Proses Perwujudan	47
1. Alat dan Bahan.....	47
2. Teknik Pengerjaan.....	56
3. Tahap Perwujudan.....	56
E. Kalkulasi Biaya	69
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	75
A. Tinjauan Umum	75
B. Tinjauan Khusus	75
BAB V PENUTUP.....	92

A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
WEBTOGRAFI.....	96
LAMPIRAN.....	97



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Ukuran Sepatu.....	21
Tabel 3. 1. Alat yang digunakan dalam proses perwujudan	47
Tabel 3. 2. Bahan yang digunakan dalam proses perwujudan	51
Tabel 3. 3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1	69
Tabel 3. 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2	69
Tabel 3. 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3	70
Tabel 3. 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4	71
Tabel 3. 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5	71
Tabel 3. 8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6	72
Tabel 3. 9. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 7	73
Tabel 3. 10. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 8	73
Tabel 3. 11. Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Batu Marmer	7
Gambar 2. 2. Motif Batu Marmer	8
Gambar 2. 3. Pewarnaan <i>Marbling</i> Dimedia Kertas	9
Gambar 2. 4. <i>Marbling</i> Untuk Cover Buku	10
Gambar 2. 5. <i>Marbling/Suminagasih</i> Dimedia Kertas.....	10
Gambar 2. 6. <i>Marbling/Suminagasih</i> Dimedia Kain	11
Gambar 2. 7. Sepatu Berbahan Kulit Pertama	12
Gambar 2. 8. Sepatu Berbahan Dedaunan Pertama	12
Gambar 2. 9. Sepatu Keds Untuk Wanita	13
Gambar 2. 10. Sepatu The Converse All Star Pertama	13
Gambar 2. 11. Sepatu Vans.....	14
Gambar 2. 12. Trand Sepatu <i>Sneaker</i>	14
Gambar 2. 13. Model Sepatu.....	15
Gambar 2. 14. Struktur Sepatu <i>Sneaker</i>	16
Gambar 2. 15. Antropometri Kaki	21
Gambar 3. 1. Karya <i>Marbling Paper</i> dari Slik Studios	22
Gambar 3. 2. Karya <i>Marbling Paper</i> Karen Heng dari Singapore	22
Gambar 3. 3. Karya <i>Marbling Paper</i> Rachel Maiden dari Cheshire UK.....	23
Gambar 3. 4. Karya <i>Marbling Paper</i> Maiden <i>Marbling</i> dari Cheshire UK.....	23
Gambar 3. 5. <i>Marbling</i> Pada kain	23
Gambar 3. 6. Sepatu Vans <i>Low Cut</i>	24
Gambar 3. 7. Sepatu Dragon Fly <i>Low Cut</i>	24
Gambar 3. 8. Sepatu Vans <i>High Cut</i>	24
Gambar 3. 9. Sepatu Convers <i>High Cut</i>	25
Gambar 3. 10. Sepatu Vans Slip On	25
Gambar 3. 11. Sepatu Vans <i>Velcro</i>	25
Gambar 3. 12. Sepatu Saind Barkly <i>Velcro</i>	25
Gambar 3. 13. Sketsa Alternatif <i>low Cut</i>	27
Gambar 3. 14. Sketsa Alternatif <i>High Cut</i>	28
Gambar 3. 15. Sketsa Alternatif <i>Slip On</i>	28
Gambar 3. 16. Sketsa Alternatif <i>Velcro</i>	28
Gambar 3. 17. Sketsa Terpilih 1.....	29
Gambar 3. 18. Sketsa Terpilih 2.....	29
Gambar 3. 19. Sketsa Terpilih 3.....	29
Gambar 3. 20. Sketsa Terpilih 4.....	29
Gambar 3. 21. Sketsa Terpilih 5.....	30
Gambar 3. 22. Sketsa Terpilih 6.....	30
Gambar 3. 23. Sketsa Terpilih 7.....	30
Gambar 3. 24. Sketsa Terpilih 8.....	30
Gambar 3. 25. Desain Sepatu 1	31
Gambar 3. 26. Gambar Tampak Desain Sepatu 1	31
Gambar 3. 27. Pola Sepatu 1	32
Gambar 3. 28. Desain Sepatu 2.....	33
Gambar 3. 29. Tampak Desain Sepatu 2.....	33
Gambar 3. 30. Pola Sepatu 2.....	34
Gambar 3. 31. Desain Sepatu 3.....	35
Gambar 3. 32. Gambar Tampak Desain Sepatu 3	35

Gambar 3. 33. Pola Sepatu 3	36
Gambar 3. 34. Desain Sepatu 4	37
Gambar 3. 35. Gambar Tampak Desain Sepatu 4	37
Gambar 3. 36. Pola Sepatu 4	38
Gambar 3. 37. Desain Sepatu 5	39
Gambar 3. 38. Gambar Tampak Desain Sepatu 5	39
Gambar 3. 39. Pola Sepatu 5	40
Gambar 3. 40. Desain Sepatu 6	41
Gambar 3. 41. Gambar Tampak Desain Sepatu 6	41
Gambar 3. 42. Pola Sepatu 6	42
Gambar 3. 43. Desain Sepatu 7	43
Gambar 3. 44. Gambar Tampak Desain Sepatu 7	43
Gambar 3. 45. Pola Sepatu 7	44
Gambar 3. 46. Desain Sepatu 8	45
Gambar 3. 47. Gambar Tampak Desain Sepatu 8	45
Gambar 3. 48. Pola Sepatu 8	46
Gambar 3. 49. Proses Pemotongan Kulit	57
Gambar 3. 50. Proses Membuka Pori-Pori Kulit	58
Gambar 3. 51. Proses Mordan	58
Gambar 3. 52. Proses Pembuatan Gel	59
Gambar 3. 53. Proses Campur Warna	59
Gambar 3. 54. Proses Penuangan Gel	60
Gambar 3. 55. Proses Warna <i>marbling</i>	61
Gambar 3. 56. Proses Membuat motif <i>Marbling</i>	61
Gambar 3. 57. Proses meletakkan kulit Di Atas Gel	61
Gambar 3. 58. Proses Mengangkat Kulit Dari gel	62
Gambar 3. 59. Hasil Jadi <i>Marbling</i> Setelah <i>Finishing</i>	62
Gambar 3. 60. Proses Pola	63
Gambar 3. 61. Proses Memindah Pola	63
Gambar 3. 62. Proses Memotong Bahan	64
Gambar 3. 63. Proses Menyatukan Bagian <i>Upper</i>	64
Gambar 3. 64. Proses Menjahit <i>Upper</i>	65
Gambar 3. 65. Proses Menjahit <i>Lining</i>	65
Gambar 3. 66. Proses Menjahit <i>Upper</i> Dan <i>Insole board</i>	66
Gambar 3. 67. Proses Membungkus Acuan	66
Gambar 3. 68. Proses Pengamplasan <i>Outsole</i>	67
Gambar 3. 69. Proses Pemasangan <i>Foxing</i> dan <i>Bumper</i>	67
Gambar 3. 70. Proses Pendinginan sepatu	68
Gambar 3. 71. Hasil Sepatu Jadi	68
Gambar 4. 1. Foto Produk 1	76
Gambar 4. 2. Foto Produk 2	78
Gambar 4. 3. Foto Produk 3	80
Gambar 4. 4. Foto Produk 4	82
Gambar 4. 5. Foto Produk 5	84
Gambar 4. 6. Foto Produk 6	86
Gambar 4. 7. Foto Produk 7	88
Gambar 4. 8. Foto Produk 8	90

INTISARI

Penciptaan Tugas Akhir berjudul “Pewarnaan Teknik *Marbling* Pada Kulit Sapi Untuk Produk *Sneaker*”. Menciptakan inovasi baru proses pewarnaan kulit selain teknik pewarnaan oles dan semprot, salah satunya teknik mewarnai dengan mengembangkan zat warna di atas permukaan air dikenal dengan istilah teknik *marbling*. Memiliki potensi untuk dikembangkan, memiliki daya tarik tersendiri dan motif yang abstrak seperti batu marmer. Tujuan penciptaan dalam Tugas Akhir ini Menjelaskan konsep pewarnaan kulit sapi dengan teknik *marbling*, menjelaskan metode aplikasi pewarnaan kulit dengan teknik *marbling*, dan menciptakan produk *sneakers* berbahan kulit model *low cut*, *high cut*, *slip on*, dan *velcro* dengan menerapkan teknik pewarnaan *marbling*.

Metode penciptaan yang digunakan pada produk ini yaitu pendekatan estetika dari A.A.M Djelantik mengandung tiga aspek keindahan yaitu, kesatuan (*unity*), penekanan (*Dominance*), dan keseimbangan (*Balance*). Adapun pendekatan ergonomi digunakan untuk merancang sesuai ukuran standar kaki manusia menggunakan data *antropometri*, terciptanya sebuah produk yang aman dan nyaman. Bahan yang digunakan adalah bahan kulit *crust*. Sedangkan untuk metode penciptaan yang digunakan yaitu metode *practice-led Research* didasari teori *ICS-USI-USA* (*idea, concept, shaper-user, solution, innovation- utility, significance, and aesthetic*) menggunakan empat tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan. Teknik yang digunakan dalam pembuatan produk adalah teknik pola, teknik jahit, teknik *marbling*, dan teknik *vulkanized* dalam pembuatannya.

Hasil penciptaan Tugas Akhir ini menghasilkan delapan produk *sneakers* yaitu (1) “Coraggio low”, (2) “Rhythm”, (3) “Tova”, (4) “Nomad Boots Vulcan”, (5) “Martin Hi”, (6) “Paisley”, (7) “Tiga”, (8) “Maxson” memiliki motif dan warna yang berbeda. Melalui produk-produk ini diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam memberikan penyegaran Khususnya kriya kulit dalam lingkungan akademisi.

Kata Kunci : Kulit, *Marbling*, *Sneaker*

ABSTRAC

Final Project titled “Coloring with Marbling Technique on a Cowhide for Sneakers Product”. Besides oil coloring and spray coloring, the new innovation for cowhide coloring is the marbling technique by floating coloring substance in a water surface. This technique has potential to be developed and has its attractive point with its abstract motive like a marble stone. The purpose of this Final Project is to explain the concept and the application of cowhide coloring with marbling technique and also to create sneakers product like low cut, high cut, slip on, and Velcro with marbling technique.

The making method of this product is the aesthetic approach from A.A.M Djelantik which consist of 3 aesthetic aspects which is unity, dominance, and balance. The ergonomic approach was only applied to design the size of the product to fit in human’s feet with anthropometric measurement data, therefore the product can be used comfortably and safely. The component of this product is a crust skin, using the practice-led research method based on the theory ICS-USI-USA (idea, concept, shaper-user, solution, innovation, utility, significance, aesthetic) through 4 steps, preparation, imagination, imagination development, making process. The making technique of this product consist of pattern technique, sewing technique, marbling technique, and vulcanized technique.

The end product of this Final Project are these 8 sneakers, named (1) “Coraggio Low”, (2) “Rhytm”, (3) “Tova”, (4) “Nomad Boots”, (5) “Martin Hi”, (6) “Paisley”, (7) “Tiga”, (8) “Maxson”, with different motive and color for each sneakers. Hopefully these products will contribute to the reformation of academic skin crafting.

Keywords: *Leather, Marbling, Sneaker*

BAB I

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang

Pewarnaan kulit merupakan bagian dari proses *finishing* pada tahap akhir penyamakan kulit. Proses ini menjadikan kulit berpenampilan menarik, meningkatkan ketahanan kikis serta ketahanan terhadap cahaya dan air. Proses *finishing* berbeda-beda tergantung kondisi kulit yang diolah sebelum melakukan proses pembuatan produk tertentu (Kasmudjiastuti, 2014). Pewarnaan kulit bertujuan untuk memberikan warna pada kulit agar dapat memperindah tampilan kulit. Proses ini diawali dengan cara dioles dan disemprot. Dalam proses pewarnaan kulit dapat dikembangkan inovasi baru, salah satunya teknik yang dikembangkan adalah mewarnai dengan mengembangkan zat warna di atas permukaan air.

Teknik pewarnaan yang mengambang di atas permukaan air dikenal dengan istilah teknik *marbling*. Teknik ini memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan. Teknik *marbling* atau *ebru* merupakan teknik menghias kertas dari Persia (Hendrawan, 2020). Teknik *marbling* memiliki daya tarik tersendiri, motif yang terbentuk tidak tetap meskipun dibuat menggunakan warna dan alat yang sama. Teknik ini memiliki motif yang abstrak seperti batu marmer yang tidak sama antara satu motif dengan yang lainnya.

Teknik *marbling* biasanya digunakan untuk membuat motif di atas kertas. Seiring berjalannya waktu, teknik *marbling* tidak terbatas pada awalnya hanya digunakan sebagai seni dekoratif kertas teknik ini akhirnya berkembang dan dapat digunakan sebagai sampul buku, sampul naskah dan sampul kitab. Namun perkembangan teknik *marbling* saat ini sudah mulai diterapkan pada media tekstil, namun belum bisa ditemukan di pasaran (Hendrawan, 2017). Teknik ini dimungkinkan untuk diterapkan pada media kulit sapi, bahan kulit sapi menggunakan kulit *crust*. Bahan kulit digunakan untuk hiasan dinding dan produk alas kaki seperti sepatu dan sandal. Produk non busana seperti tas, ikat pinggang, dan dompet. Produk busana seperti jaket, rompi, dan celana. Peluang membuat produk menggunakan teknik *marbling* pada kulit sapi sangat besar salah satunya untuk produk sepatu. Sepatu tidak lepas dari aktivitas seseorang di dalam dan luar ruangan mulai dari bersekolah, bekerja, olahraga dan lain sebagainya. Sepatu

dirancang untuk melindungi kaki serta menjaga kaki tetap hangat dari udara dingin (Reynolds,2010:5).

Sekarang sepatu berkembang dengan mengikuti perkembangan model yang menjadi salah satu *trend fashion*. Sepatu tidak hanya memiliki nilai fungsi tetapi juga menjadi elemen *fashion* yang populer serta sepatu juga menjadi barang koleksi sebagai simbol status sosial. Setiap orang dimungkinkan tidak cukup hanya memiliki satu pasang sepatu saja, sedangkan ada banyak sekali jenis sepatu yang beredar di pasaran. Ada beberapa macam jenis sepatu yaitu *sneaker*, *boot*, *wedges*, *flat shoes*, *high heels* dan sebagainya. Jenis sepatu yang banyak digunakan yaitu sepatu *sneaker*.

Sneaker yang berkembang saat ini bergaya *fashionable* dengan berbagai macam variasi dan desain. Penciptaan produk ini menggunakan kulit untuk membuat produk *sneaker* mempunyai nilai estetik dan fungsional. Model sepatu *sneaker* yang digunakan adalah *low cut*, *high cut*, *slip on*, dan *velcro* yang memiliki daya tarik tersendiri dengan menggunakan teknik *vulcanized*. Variasi yang diterapkan menggunakan pewarnaan teknik *marbling*.

Munculnya ide untuk menciptakan sepatu *sneaker* dengan pewarnaan teknik *marbling* dikarenakan beberapa tahun ini suka mengoleksi *sneaker* dari *brand* lokal, beberapa koleksi memiliki bentuk dan bahan yang hampir sama , karena itu membuat inovasi baru yang berbeda dari sepatu-sepatu yang ada dipasaran untuk lebih menunjang penampilan pemakai. Teknik *marbling* dipilih untuk memperkenalkan teknik baru dimedia kulit sapi. Karena masyarakat Indonesia lebih familiar dengan teknik pewarnaan seperti *ecoprint*, oles dan semprot. Bahan kulit dipilih karena dinilai lebih tahan lama dan berpotensi untuk dikembangkan.

Menciptakan produk *sneaker* dengan pewarnaan teknik *marbling* untuk mengembangkan teknik baru pewarnaan pada kulit sapi. Pembuatan produk ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi pelaku seni dan memberikan teknik baru bagi Perguruan Tinggi Jurusan kriya kulit dan masyarakat khususnya industri kulit. Teknik *marbling* diwujudkan dalam bentuk produk *sneaker* berbahan kulit, tidak hanya menampilkan nilai fungsional saja tapi terdapat nilai estetik didalamnya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep pewarnaan kulit dengan teknik *marbling* untuk produk *sneaker*?
2. Bagaimana metode aplikasi pewarnaan kulit dengan teknik *marbling* pada produk *sneaker*?
3. Bagaimana hasil sepatu *sneakers* berbahan kulit yang diwarnai dengan teknik *marbling*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan :

- a. Menjelaskan konsep pewarnaan kulit dengan teknik *marbling* untuk produk *sneaker*.
- b. Menjelaskan metode aplikasi pewarnaan kulit dengan teknik *marbling* yang diaplikasikan pada produk *sneaker*.
- c. Menciptakan *sneaker* berbahan kulit yang diwarnai dengan teknik *marbling*.

2. Manfaat Penciptaan :

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Sarana belajar dalam pewarnaan kulit.
 - 2) Menambah wawasan dan ide dalam pembuatan produk kedepannya.
 - 3) Menambah pengalaman baru dalam berkarya.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan
 - 1) Memberi penyegaran dan inspirasi bagi pemerhati seni melalui produk *sneaker* ini.
 - 2) Meningkatkan proses pendidikan
- c. Bagi Masyarakat
 - 1) Menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat terkait produk yang dihasilkan melalui penciptaan ini.
 - 2) Memberikan objek produk kriya untuk diapresiasi.
- d. Bagi Ilmu Pengetahuan dan Kriya

- 1) Menambah informasi dan wawasan pengetahuan tentang teknik *marbling* pada produk *sneaker* sehingga lebih bervariasi.
- 2) Penciptaan produk ini dapat mengembangkan teknik dan teori yang dipelajari selama ini. Selain itu, produk yang diciptakan diharap dapat menambah wawasan dan nuansa baru pada perkembangan seni kriya.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

A.A.M Djelantik (1999:37), Menjelaskan bahwa setiap benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar, yaitu:

- 1) *Unity* (Kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Dengan tiga macam kondisi yang berpotensi atau bersifat memperkuat keutuhannya, adalah : simetri, ritme, dan keselarasan,
- 2) *Dominance* (Penekanan), suatu karya yang memiliki bagian yang menonjol dimaksudkan mengarahkan perhatian orang terhadap suatu bagian yang dipandang lebih penting dan dapat memberikan karakter pada karya seni itu sendiri, dan
- 3) *Balance* (Keseimbangan), keseimbangan suatu karya seni dapat diperoleh dengan berbagai komposisi yang sama kuat, dalam bentuk *Symmetrik Balance* ataupun *Asymmetrik Balance* yang keduanya dapat memberikan pengalaman perasaan yang seimbang.

Pendekatan ini digunakan sebagai dasar sumber penciptaan yang dibuat yakni pewarnaan teknik *marbling* pada kulit sapi untuk produk *sneaker*, lebih mempertimbangkan segi keindahan produk dan motif tanpa meninggalkan unsur ergonomis.

b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi merupakan aspek yang sangat penting dan baku untuk faktor keamanan dan kenyamanan. Perancangan juga memahami berbagai masalah yang terkait erat hubungan antara manusia dengan benda atau hubungan antara pengguna dengan produk. Ergonomi diterapkan dalam

proses perancangan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi, sinkronisasi dan optimal antara pengguna dan produk (Palgunadi, 2008:71). Pendekatan Ergonomi perlu dijadikan bahan pertimbangan yang meliputi aspek ukuran sepatu untuk kenyamanan dan keamanan. Dalam penciptaan produk sepatu perlu dipertimbangkan kenyamanan pakai dan penyesuaian desain.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan bagian dari langkah proses penciptaan karya dengan sistem tertentu. Penciptaan produk ini digunakan metode *practice-led research* yang didasari dengan teori ICS-USI-USA (*idea, concept, shaper-user, solution, innovation-utility, significance, and aesthetic*) yang merupakan indikator-indikator kualitas suatu karya, solusi, inovasi, daya guna, daya makna, (kebermaknaan), dan keindahan. Karakteristik dalam praktik seni kriya dan desain berbasis USI-USA, (Hendriyana, 2021:16-17) terbagi kedalam empat tahapan pengerjaan, yaitu :

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri dari tahap kegiatan observasi dan analisa data. Pada tahap ini melakukan observasi melakukan riset awal untuk mencari data terkait dengan isu dan permasalahan yang didapat dalam masyarakat, khususnya data-data terkait dengan topik dan bidang keilmuan yang diteliti. Kemudian dianalisis sehingga mendapat sebuah ide atau gagasan awal yang menjadi fokus penelitian. Hal yang dilakukan pertama yaitu melakukan observasi tentang *marbling* secara langsung atau tidak langsung melalui buku, jurnal penelitian, majalah, surat kabar, artikel, foto, gambar, riset pasar maupun internet.

b. Tahap Mengimajinasi

Tahap ini menceritakan pengalaman praktisi terkait dengan pembangkitan, penggugah rasa semangat, atau dorongan imajinasi, sehingga menemukan potensi serta peluang yang bisa diwujudkan dan dikembangkan. Dilakukan berbagai eksplorasi bentuk, eksperimentasi teknik dan material. Tahap mengimajinasi membayangkan imajinasi teknik

marbling dari segi motif *marbling*, warna dan bentuk untuk dijadikan sebuah karya seni pada kulit sapi untuk produk *sneaker*.

c. Tahap pengembangan Imajinasi

Pengembangan imajinasi tertuju pada kematangan konsep, sebagai hasil evaluasi untuk meningkatkan nilai dari pokok permasalahan yang ditemukan. Tidak hanya melakukan pengembangan imajinasi dengan mengumpulkan data dan informasi yang dilakukan dari tahap observasi. Hasil dari mengimajinasi yaitu bentuk dari motif *marbling* yang akan diterapkan pada bahan kulit. Dilanjutkan dengan membuat sketsa *sneaker*, pengembangan bentuk sepatu yang akan divisualisasikan dibuat menjadi sketsa alternatif, dari beberapa sketsa alternatif dipilih beberapa untuk dijadikan desain yang akan dibuat. Teknik yang digunakan dalam pembuatan produk telah dipilih yaitu teknik pewarnaan *marbling*, desain, pola, jahit dan *finishing* untuk pembuatan produk. Alat dan bahan yang akan digunakan sudah dipilih dengan matang dan berfungsi dengan baik.

d. Tahap pengerjaan

Tahap pengerjaan yaitu tahap penerapan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahap pengerjaan bisa dilakukan sendiri maupun dilakukan oleh beberapa orang lain yang fokus pada material bahan, teknik pengerjaan dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan. Tahap ini menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, kemudian prose pengerjaan dimulai dari memotong kulit, pewarnaan, mengaplikasikan pada produk sepatu, perakitan sepatu, *finishing* sampai produk jadi dan siap dipamerkan.