

**LIMBAH KAYU SEBAGAI BAHAN PENCIPTAAN TAS  
RANSEL**



**Penciptaan**

**HERI IRAWAN**

**NIM 1912125022**

**PROGRAM STUDI KRIYA**

**JURUSAN KRIYA**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

**LIMBAH KAYU SEBAGAI BAHAN PENCIPTAAN TAS  
RANSEL**



**Penciptaan**

Oleh :

**HERI IRAWAN**

**NIM 1912125022**

**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**

Laporan Tugas Akhir Kriya berjudul:

**Limbah Kayu Sebagai Bahan Penciptaan Tas Ransel** diajukan oleh Heri Irawan, NIM 1912125022, 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 30 Oktober 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1/ Penguji 1



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP. 19620729 199002 1 001/ NIDN. 0029076211

Pembimbing 2/ Penguji 2



Drs. Rispul, M.Sn.

NIP.19631104 199303 1 001/ NIDN.0004116337

Cognate/ Penguji Ahli



Gandar Setiawan, S.Sn., M.Sn.

NIP.19891213 201903 1 015/NIDN. 0013128905

Ketua Jurusan/ Program Studi S-1 Kriya



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

NIP. 19740430 199802 2 001/ NIDN. 0030047406

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Ayah dan Ibu. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana tugas akhir ini dapat diselesaikan. Tidak lupa juga kepada sahabat, keluarga saya, seluruh guru dan dosen saya beserta institusinya. Terimakasih untuk atas segala pengorbanan, nasihat, bimbingannya dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur atas semua yang telah diberikan kepadaku dan tidak akan pernah melupakannya.

### MOTTO

"Kegagalan Adalah Keberhasilan Yang Tertunda"



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini benar-benar saya susun sendiri. Dalam penciptaan karya ini merupakan hasil eksplorasi yang saya kembangkan menjadi sebuah karya. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada 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, 30 Oktober 2023



Heri Irawan



## KATA PENGANTAR

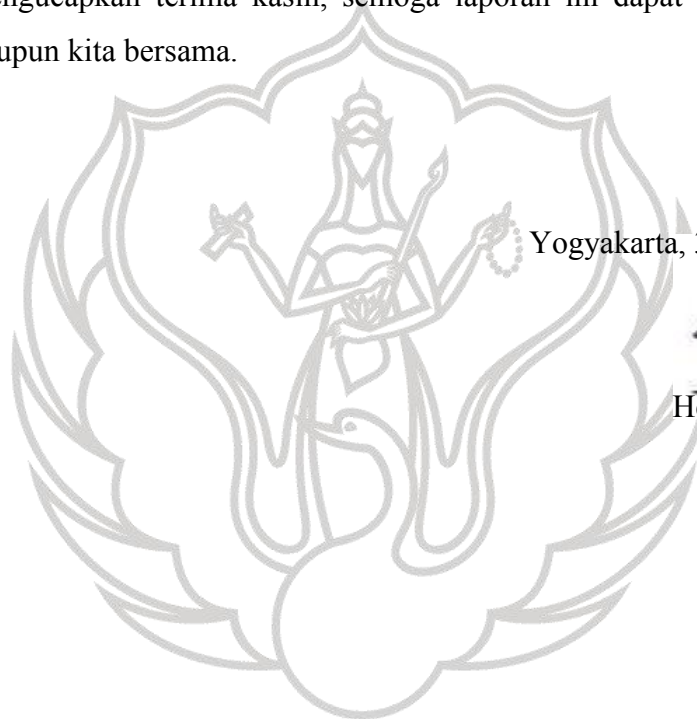
Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul "Limbah Kayu Sebagai Bahan Penciptaan Tas Ransel" dapat diselesaikan oleh penulis. Tugas Akhir ini di susun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S-1, Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan berkat ijin Allah, usaha dan berkat bimbingan, pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung antara lain kepada:


1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhammad Shoolahuddin, S.Sn., M.T. 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. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum, Dosen Pembimbing I yang telah bersedia mendampingi, membimbing dengan sabar, dan selalu memberi motivasi selama proses penciptaan karya dan penyusunan laporan karya tugas akhir ini.
5. Drs. Rispul. M.Sn, Dosen Pembimbing II yang telah bersedia mendampingi, membimbing dengan sabar, dan selalu memberi motivasi selama proses penciptaan karya dan penyusunan laporan karya tugas akhir ini.
6. Gandar Setiawan. S.Sn., M.Sn. *Cognate*/Penguji Ahli pada ujian tugas akhir ini.
7. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A, Dosen Wali.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, Insititut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Ayah, Ibu, Adik dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan baik moral, material, dan semua kasih sayang serta selalu saya harapkan doa dan ridhonya..
12. Seluruh teman seperjuangan, sahabat dan semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan, masukan serta doa dalam penciptaan karya maupun penyusunan laporan karya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu sehingga mengantarkan penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini karena keterbatasan kemampuan penulis. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun laporan ini agar menjadi lebih baik. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.



Yogyakarta, 30 Oktober 2023

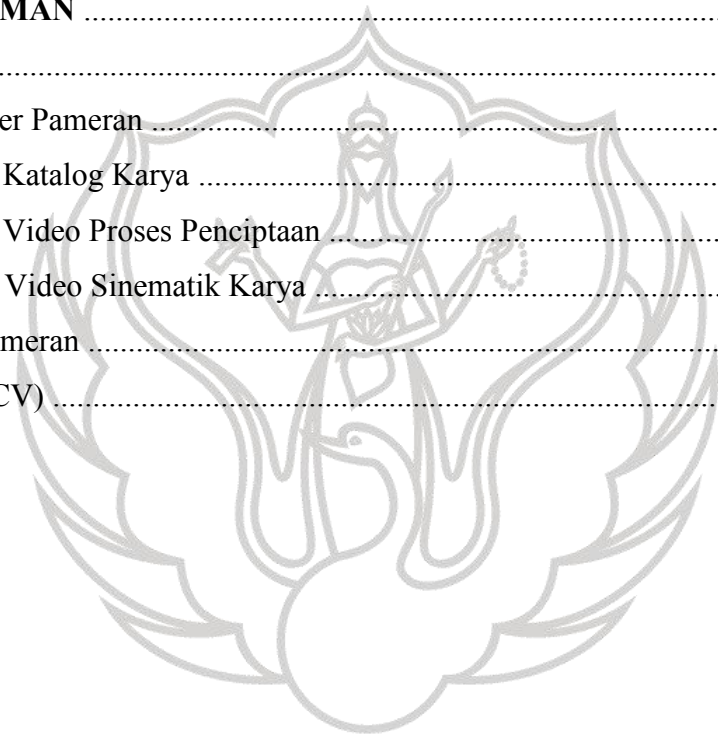
  
Heri Irawan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN &amp; MOTTO</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL &amp; BAGAN</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>INTISARI</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	2
C. Tujuan dan Manfaat .....	2
1. Tujuan Penciptaan .....	2
2. Manfaat Penciptaan .....	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan .....	3
1. Metode Pendekatan .....	3
2. Metode Penciptaan .....	4
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	7
A. Sumber Penciptaan .....	7
B. Landasan Teori .....	12
1. Teori Estetika .....	12
2. Teori Ergonomi .....	14
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN</b> .....	16
A. Data Acuan .....	16
B. Analisis Data Acuan .....	17
C. Rancangan Karya .....	19



1. Sketsa Alternatif .....	19
2. Desain Terpilih .....	24
D. Proses Perwujudan .....	40
1. Alat dan Bahan .....	40
2. Teknik Pengerjaan .....	44
3. Tahap Perwujudan .....	45
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	52
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	69
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	72
<b>DAFTAR LAMAN</b> .....	72
<b>LAMPIRAN</b> .....	73
A. Foto Poster Pameran .....	73
B. QR Code Katalog Karya .....	74
C. QR Code Video Proses Penciptaan .....	74
D. QR Code Video Sinematik Karya .....	74
E. Situasi Pameran .....	75
F. Biodata (CV) .....	76



## DAFTAR TABEL & BAGAN

Bagan 3.1 Alat-alat dalam penciptaan tas ransel .....	40
Bagan 3.2 Bahan- bahan dalam penciptaan tas ransel .....	42
Tabel 3.1 Karya Tas Ransel 1 .....	52
Tabel 3.2 Karya Tas Ransel 2 .....	53
Tabel 3.3 Karya Tas Ransel 3 .....	54
Tabel 3.4 Karya Tas Ransel 4 .....	55
Tabel 3.5 Biaya Bahan Produksi .....	56



## DAFTAR GAMBAR

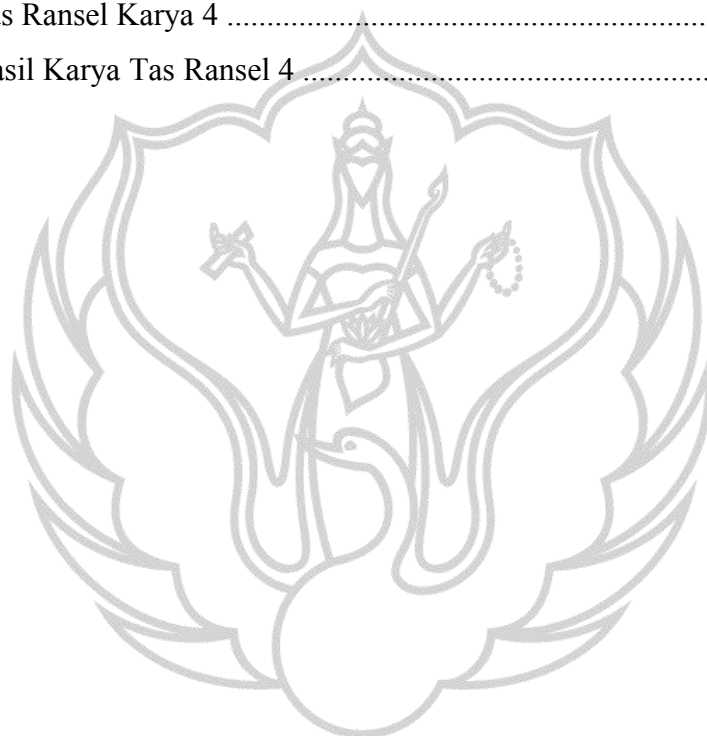
Gambar 2.1 Limbah Kayu Jati Ukuran Besar .....	7
Gambar 2.2 Limbah Kayu Mahoni Ukuran kecil .....	8
Gambar 2.3 Limbah Kayu Jati Ukuran Sedang .....	8
Gambar 2.4 Tas Ransel .....	10
Gambar 2.5 Tas Ransel .....	10
Gambar 2.6 Tas Ransel Kayu .....	11
Gambar 2.7 Tas Sempang Kayu .....	11
Gambar 2.8 Tas dari Limbah Kayu .....	12
Gambar 2.9 Tas Limbah Kayu .....	12
Gambar 3.1 Tas Ransel Kain .....	16
Gambar 3.2 Tas Ransel dari Kayu .....	16
Gambar 3.3 Tas Ransel Motif Diamond .....	16
Gambar 3.4 Tas Ransel Kayu Jati .....	17
Gambar 3.5 Tas Ransel Kura-Kura .....	17
Gambar 3.6 Paper Bag .....	17
Gambar 3.7 Sketsa Alternatif 1 .....	19
Gambar 3.8 Sketsa Alternatif 2 .....	20
Gambar 3.9 Sketsa Alternatif 3 .....	20
Gambar 3.10 Sketsa Alternatif 4 .....	21
Gambar 3.11 Sketsa Alternatif 5 .....	21
Gambar 3.12 Sketsa Alternatif 6 .....	22
Gambar 3.13 Sketsa Alternatif 7 .....	22
Gambar 3.14 Sketsa Alternatif 8 .....	23
Gambar 3.15 Sketsa Alternatif 9 .....	23
Gambar 3.16 Desain Terpilih 1 .....	24
Gambar 3.17 Tampak Depan (skala 1:4) .....	24
Gambar 3.18 Tampak Samping (skala 1:4) .....	25
Gambar 3.19 Tampak Atas (skala 1:4) .....	25
Gambar 3.20 Motif Tetris .....	26

Gambar 3.21 Gambar Prespektif .....	26
Gambar 3.22 Detail 1 Karya 1 .....	27
Gambar 3.23 Detail 2 Karya 1 .....	27
Gambar 3.24 Detail 3 Karya 1 .....	27
Gambar 3.25 Detail 4 Karya 1 .....	27
Gambar 3.26 Detail 5 Karya 1 .....	27
Gambar 3.27 Desain Terpilih 2 .....	28
Gambar 3.28 Tampak Depan (skala 1:5) .....	28
Gambar 3.29 Tampak Samping (skala 1:5) .....	29
Gambar 3.30 Tampak Atas (skala 1:5) .....	29
Gambar 3.31 Motif Bintang .....	30
Gambar 3.32 Gambar Prespektif .....	30
Gambar 3.33 Detail 1 Karya 2 .....	31
Gambar 3.34 Detail 2 Karya 2 .....	31
Gambar 3.35 Detail 3 Karya 2 .....	31
Gambar 3.36 Detail 4 Karya 2 .....	31
Gambar 3.37 Detail 5 Karya 2 .....	31
Gambar 3.38 Desain Terpilih 3 .....	32
Gambar 3.39 Tampak Depan (skala 1:5) .....	32
Gambar 3.40 Tampak Samping (skala 1:5) .....	33
Gambar 3.41 Tampak Atas (skala 1:5) .....	33
Gambar 3.42 Motif Anyaman .....	34
Gambar 3.43 Gambar Prespektif .....	34
Gambar 3.44 Detail 1 Karya 3 .....	35
Gambar 3.45 Detail 2 Karya 3 .....	35
Gambar 3.46 Detail 3 Karya 3 .....	35
Gambar 3.47 Detail 4 Karya 3 .....	35
Gambar 3.48 Detail 5 Karya 3 .....	35
Gambar 3.49 Desain Terpilih 4 .....	36
Gambar 3.50 Tampak Depan (skala 1:5) .....	36

Gambar 3.51 Tampak Samping (skala 1:5) .....	37
Gambar 3.52 Tampak Atas (skala 1:5) .....	37
Gambar 3.53 Motif Kubus .....	38
Gambar 3.54 Gambar Prespektif .....	38
Gambar 3.55 Detail 1 Karya 4 .....	39
Gambar 3.56 Detail 2 Karya 4 .....	39
Gambar 3.57 Detail 3 Karya 4 .....	39
Gambar 3.58 Detail 4 Karya 4 .....	39
Gambar 3.59 Detail 5 Karya 4 .....	39
Gambar 3.60 <i>Table Saw</i> .....	40
Gambar 3.61 <i>Metter Saw</i> .....	40
Gambar 3.62 Klem .....	40
Gambar 3.63 Mesin Ketam/ Serut .....	40
Gambar 3.64 Gerinda .....	40
Gambar 3.65 Mesin <i>Router</i> .....	40
Gambar 3.66 Meteran .....	40
Gambar 3.67 Pensil .....	40
Gambar 3.68 Amplas .....	41
Gambar 3.69 Plong/ Pelubang Jahit .....	41
Gambar 3.70 Palu Kayu (Ganden) .....	41
Gambar 3.71 Kain .....	41
Gambar 3.72 Jarum .....	41
Gambar 3.73 Limbah Kayu Jati .....	42
Gambar 3.74 Limbah Kayu Mahoni .....	42
Gambar 3.75 Kertas .....	42
Gambar 3.76 Lem PVAC (Presto) .....	42
Gambar 3.77 Lem Fox Kayu .....	42
Gambar 3.78 Lem Fox Kuning .....	42
Gambar 3.79 Lem G/ <i>Cyanoacrylate Etil</i> .....	43
Gambar 3.80 Dempul Kayu Hiu .....	43

Gambar 3.81 Vinyl .....	43
Gambar 3.82 Aksesoris .....	43
Gambar 3.83 Tali Tas .....	43
Gambar 3.84 Benang Nylon .....	43
Gambar 3.85 Besswax .....	44
Gambar 3.86 Busa Hijab .....	44
Gambar 3.87 Sketsa Alternatif Tas Ransel .....	45
Gambar 3.88 Gambar Kerja Tas Ransel .....	45
Gambar 3.89 Desain Motif Limbah Kayu .....	45
Gambar 3.90 Pembahanan Limbah Kayu Jati dan Mahoni .....	46
Gambar 3.91 Pemotongan Limbah Kayu .....	46
Gambar 3.92 Laminasi Limbah Kayu Jati dan Mahoni .....	46
Gambar 3.93 Pengetaman Hasil Laminasi Limbah Kayu .....	47
Gambar 3.94 Penghalusan Hasil Laminasi .....	47
Gambar 3.95 Hasil Laminasi .....	47
Gambar 3.96 Pemotongan Hasil Laminasi .....	47
Gambar 3.97 Pembelahan Hasil Laminasi .....	47
Gambar 3.98 Penyambungan Hasil Pembelahan Laminasi .....	48
Gambar 3.99 Pengahlusan .....	48
Gambar 3.100 Pemotongan Sesuai Bentuk .....	48
Gambar 3.101 Aksesoris Tas .....	49
Gambar 3.102 Membuat Lubang Tali .....	49
Gambar 3.103 Mengelem Vinyl dan Kayu .....	49
Gambar 3.104 Menempelkan Kayu ke Vinyl .....	49
Gambar 3.105 Merakit Tas Ransel .....	50
Gambar 3.106 Amplas 150 Grit Menggunakan Gerinda .....	50
Gambar 3.107 Amplas 240/400 Grit .....	50
Gambar 3.108 Pemasangan Aksesoris dan Pengancing Tas .....	50
Gambar 3.109 Amplas 1000 Grit .....	51
Gambar 3.110 Mengelem Tali dan Vinyl .....	51

Gambar 3.111 Membuat plong (Lubang Benang) .....	51
Gambar 3.112 Menjahit Tali Tas .....	51
Gambar 3.113 Hasil Jahitan Tali Tas .....	51
Gambar 3.114 Finishing Beeswax .....	52
Gambar 3.115 Hasil Karya Tas Ransel .....	52
Gambar 4.1 Tas Ransel Karya 1 .....	59
Gambar 4.2 Hasil Karya Tas Ransel 1 .....	60
Gambar 4.3 Tas Ransel Karya 2 .....	62
Gambar 4.4 Hasil Karya Tas Ransel 2 .....	63
Gambar 4.5 Tas Ransel Karya 3 .....	64
Gambar 4.6 Hasil Karya Tas Ransel 3 .....	65
Gambar 4.7 Tas Ransel Karya 4 .....	67
Gambar 4.8 Hasil Karya Tas Ransel 4 .....	68



## INTISARI

Penciptaan karya tugas akhir yang berjudul "*Limbah Kayu Sebagai Bahan Penciptaan Tas Ransel*" merupakan karya fungsional dengan memanfaatkan limbah kayu jati dan mahoni sebagai bahannya. Pemanfaatan limbah kayu dikarenakan banyaknya limbah kayu di sekitar tempat tinggal dan tempat bekerja penulis yang kurang dimanfaatkan. Penulis juga mengembangkan beberapa bentuk tas ransel agar terlihat lebih menarik dan tidak seperti tas ransel pada umumnya dengan menggunakan teknik laminasi. Tujuan menjelaskan konsep penciptaan tas ransel dengan menggunakan bahan limbah kayu, menjelaskan proses penciptaan tas ransel dengan menggunakan bahan limbah kayu, dan menghasilkan karya tas ransel dari bahan limbah kayu.

Metode penciptaan karya ini menggunakan metode pendekatan estetika A. A. M. Djelantik (2001:7-15). Ada tiga aspek dasar yang berkaitan dalam penciptaan suatu karya seni yaitu, wujud atau rupa, bobot atau isi, penampilan atau penyajian. Penulis juga menggunakan metode pendekatan ergonomi Julianus Hutabarat, (2017:40). Ada tiga aspek dalam teori ergonomi yang saling berkaitan yaitu, keamanan, kenyamanan dan efisiensi. Sedangkan metode penciptaan yang dilakukan penulis berdasarkan teori metode Practice-led Research yang di dasari dengan teori ICS-USI-USA (*idea, concept, shape - unsur, solution, innovation - utility, significance, and aesthetic*) teori ini terbagi dalam empat tahap pekerjaan yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan, tahap pengerjaan (Hendriyana, 2021 : 11-17).

Penciptaan karya pada Tugas Akhir Karya Seni ini berjumlah 4 karya dengan mengembangkan bentuk dan motif dengan material limbah kayu. Karya Tugas Akhir ini mempunyai judul : Kesederhanaan, Tempat Berlindung, Tak Lengkap, dan Berharga. Karya pertama penulis mengembangkan bentuk tas ransel pada umumnya dengan motif permainan tetris, Karya kedua mengembangkan bentuk dari tempurung kura-kura dengan motif bintang, Karya ketiga mengembangkan bentuk paper bag dengan motif anyaman bambu, dan Karya keempat mengembangkan bentuk diamond dengan motif kubus.

Kata Kunci : Pemanfaatan, Limbah Kayu, Tas Ransel.



## ABSTRACT

The creation of the final project entitled "Wood Waste as Material for the Creation of Backpacks" is a functional work by utilizing teak and mahogany waste as materials. The utilization of wood waste is due to the large amount of wood waste around the author's residence and workplace which is underutilized. The author also developed several forms of backpacks to make them look more attractive and unlike most backpacks using lamination techniques. The purpose of explaining the concept of creating a backpack using wood waste materials, explaining the process of creating a backpack using wood waste materials, and producing the work of a backpack from wood waste materials.

The method of creating this work uses the aesthetic approach method of A. A. M. Djelantik (2001: 7-15). There are three basic aspects related to the creation of a work of art, namely, form or appearance, weight or content, appearance or presentation. The author also uses the ergonomics approach method Julianus Hutabarat, (2017: 40). There are three aspects in ergonomics theory that are interrelated, namely, safety, comfort and efficiency. While the creation method carried out by the author is based on the theory of the Practice-led Research method which is based on the theory of ICS-USI-USA (idea, concept, shape - element, solution, innovation - utility, significance, and aesthetic) this theory is divided into four stages of work, namely the preparation stage, imagination stage, development stage, work stage (Hendriyana, 2021: 11-17).

The creation of works in the Final Project of this Art Work totaled 4 works by developing shapes and motifs with wood waste materials. This Final Project work has the title: Simplicity, Shelter, Incomplete, and Valuable. First work the author developed the shape of a backpack in general with a tetris game motif, Second work developed the shape of a turtle shell with a star motif, Third work developed a paper bag shape with a woven bamboo motif, and fourth work developed a diamond shape with a cube motif.

Keywords: Utilization, Wood Waste, Backpacks.

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Penggunaan kayu sudah tidak dapat kita lepaskan dari kehidupan manusia. Kayu merupakan hasil hutan yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Kayu memiliki beberapa manfaat yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti bahan konstruksi bangunan, perabotan, bahan kertas, dan lain sebagainya. Setiap kayu memiliki karakteristik masing-masing seperti perbedaan warna, tekstur, kekuatan dan keawetan. Kayu sendiri merupakan bagian dari batang/ cabang/ ranting pohon. Seiring berkembangnya zaman banyak perusahaan *furniture/manufaktur* yang mengolah kayu menjadi produk yang memiliki nilai jual yang tinggi.

Berbicara mengenai limbah kayu, Kecamatan Dlingo merupakan salah satu kawasan industri mebel yang setiap minggunya dapat memproduksi ratusan produk mebel. Permasalahannya limbah kayu, sebenarnya limbah kayu sudah dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat namun kurang maksimal karena hanya dijadikan kayu bakar dan dijadikan arang. Terlepas dari itu bagi para seniman limbah kayu yang hanya dijadikan kayu bakar sangatlah disayangkan terlebih lagi kayu jati yang digunakan untuk produksi pembuatan mebel, bisa dibilang kayu jati merupakan kayu yang memiliki serat tergolong bagus. Limbah kayu sebenarnya dapat diolah menjadi suatu produk atau karya yang memiliki nilai jual tinggi bahkan kalau bisa melebihi produk utamanya, tentunya dalam pengolahan limbah dibutuhkan kreativitas yang tinggi.

Limbah kayu yang tidak dimanfaatkan semaksimal mungkin atau bahkan dibuang pada akhirnya akan membusuk dan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan di sekitarnya. Meskipun tidak berdampak langsung bagi kesehatan manusia karena limbah kayu termasuk kedalam limbah organik, tetapi akan merubah keseimbangan alam. Maka dari itu perlu difikirkan langkah yang memang lebih efektif untuk menangani adanya limbah kayu, salah satu contohnya yaitu bisa dijadikan suatu karya yang memiliki nilai jual baik itu karya

fungsional maupun non fungsional. Langkah ini merupakan salah satu langkah yang sangat tepat untuk merubah status limbah kayu dari tidak memiliki nilai, menjadi limbah kayu memiliki nilai dari segi ekonomi. Berawal dari melihat di lingkungan sekitar dan tempat bekerja, penulis memanfaatkan limbah kayu sebagai bahan penciptaan tas ransel.

Alasan penulis memanfaatkan limbah kayu sebagai bahan penciptaan tas ransel, karena banyaknya limbah kayu di sekitar tempat tinggal dan tempat bekerja penulis yang tidak dimanfaatkan sebaik mungkin. Berawal dari kesukaan dan kebiasaan penulis menggunakan tas saat berpergian, penulis mewujudkan tas ransel dari bahan limbah kayu sehingga memiliki nilai estetika. Tas ransel ini menggunakan teknik laminasi dengan bahan limbah kayu sehingga menghasilkan motif geometris yang menarik, serta akan menambah *fashion* bagi anak-anak muda zaman *modern*. Pembuatan tas ransel dari limbah kayu masih jarang dibuat karena terlalu besar dan berat apabila digunakan. Alasan lain penulis mewujudkan tas ransel menggunakan limbah kayu, yaitu agar meminimalkan adanya limbah kayu yang hanya dibuang sia-sia, serta mencegah adanya dampak negatif yang akan ditimbulkan karena adanya limbah kayu yang akan membuat lingkungan sekitar tidak nyaman.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang penciptaan di atas, maka permasalahan pokok yang diangkat dalam penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan tas ransel dengan bahan limbah kayu?
2. Bagaimana proses penciptaan tas ransel tersebut?
3. Bagaimana hasil karya tas ransel yang diciptakan?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan Penciptaan**

Sesuai dengan permasalahan diatas, tujuan penciptaan karya kriya kayu ini adalah :

- a. Menjelaskan konsep penciptaan tas ransel dengan bahan limbah kayu.

- b. Menjelaskan proses penciptaan tas ransel tersebut.
- c. Menghasilkan karya tas ransel dari limbah kayu.

## 2. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang diperoleh dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

### a. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pemanfaatan limbah kayu yang dapat dijadikan sumber ide penciptaan tugas akhir karya kayu tas ransel.

### b. Bagi Peneliti

Sebagai sumber ide, ilmu pengetahuan, wawasan dan diharapkan memperkaya referensi tentang seni kriya kayu dengan memanfaatkan limbah kayu sebagai material utamanya.

### c. Bagi Masyarakat

Dengan adanya karya tas ransel yang memanfaatkan limbah kayu diharapkan dapat menjadi wawasan dan sumber informasi bagi masyarakat. Diharapkan juga masyarakat dapat memanfaatkan limbah kayu sebagai bahan dasar penciptaan karya dengan memperhatikan nilai keindahannya dan kegunaannya agar tidak terbuang sia-sia.

## D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

#### a. Metode Pendekatan Estetika

Estetika merupakan teori yang membahas tentang keindahan dan sangat dekat dengan filosofi seni. Ilmu estetika banyak membahas bagaimana keindahan itu dapat terbentuk. "Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari segala aspek dari apa yang kita sebut keindahan". (A. A. M.Djelantik, 2001:7). Pendekatan estetika ini menjadi acuan penulis agar menambah keindahan dalam penciptaan karya tas ransel dari limbah kayu baik dari segi bentuk, konsep maupun dalam penyajian karyanya.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

"Ergonomi berasal dari kata Yunani *ergon* (kerja) dan *nomos* (aturan), secara keseluruhan ergonomi berarti aturan yang berkaitan dengan kerja. Ergonomi adalah "Ilmu" atau pendekatan multidisipliner yang bertujuan mengoptimalkan sistem manusia-pekerjanya, sehingga tercapai alat, cara dan lingkungan kerja yang sehat, aman, nyaman dan efisien". (Julianus Hutabarat, 2017:40). Pada dasarnya pendekatan ergonomi mengacu pada kenyamanan manusia terhadap alat yang digunakan. Bentuk, ukuran dan bahan yang digunakan adalah beberapa alat yang digunakan dengan pendekatan ergonomi.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yaitu metode yang digunakan untuk melakukan sebuah proses penciptaan karya seni agar tercapai suatu karya sesuai dengan yang diinginkan. Penulis menggunakan metode *Practice-led Research* yang di dasari dengan teori ICS-*USI-USA* (*idea, concept, shape - unsur, solution, innovation - utility, significance, and aesthetic*) yang di dalamnya memuat indikator-indikator kualitas suatu karya, seperti ide, konsep, wujud atau bentuk karya; pengguna atau target market, solusi, dan inovasi; daya guna, daya makna, dan keindahan. secara rigkas, karakteristik penulisan penelitian praktik seni, kriya, dan desain berbasis *USI-USA* terbagi dalam empat tahap pekerjaan yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan, tahap pengerjaan (Hendriyana, 2021 : 11-17).

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini terdiri atas kegiatan observasi. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan riset awal dalam rangka mencari data terkait dengan isu dan permasalahan yang bisa didapatkan di masyarakat, khususnya data-data yang terkait dengan topik dan bidang ilmu yang diteliti. Hasilnya kemudian dianalisis sehingga menemukan formulasi ide atau gagasan awal yang kemudian menjadi fokus penelitian. Penulis melakukan

persiapan observasi dan analisis tentang bentuk dan model tas ransel yang ada di beberapa toko dan mall, serta penulis juga melakukan observasi mengenai penggunaan/pemanfaatan limbah kayu sisa produksi di sekitar tempat tinggal. Observasi dan analisis bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung melalui internet.

b. Tahap Mengimajinasi

Pada tahap ini peneliti menceritakan pengalaman praktisi terkait pembangkit, pengunggah semangat, atau dorongan imajinasi sehingga menemukan potensi dan peluang yang bisa diwujudkan atau dikembangkan (*image* abstrak). Peneliti melakukan eksplorasi-eksplorasi bentuk dan eksperimentasi teknik dan material bahan yang akan digunakan (*image* konkret). Pada tahap ini penulis membayangkan imajinasi bentuk tas ransel dan motif yang akan diterapkan dalam penciptaan menggunakan limbah kayu. Selain bentuk tas ransel penulis juga mengimajinasi terkait teknik dan material yang cocok dalam penciptaan tas ransel dengan menggunakan limbah kayu. Penulis juga mengimajinasi terkait berbagai eksperimen bentuk, teknik dan material yang digunakan dalam penciptaan tas ransel dengan limbah kayu.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini imajinasi yang tertuju pada kematangan konsep sebagai hasil evaluasi dan perbaikan/peningkatan nilai dari pokok permasalahan yang ditemukan. Penulis melakukan pendalaman dalam mengembangkan bentuk tas dan bahan yang akan digunakan dalam penciptaan tas ransel dengan memanfaatkan limbah kayu. Pengembangan bentuk tas ransel dan motif limbah kayu, dilanjutkan dengan membuat beberapa sketsa alternatif, sebelum dibuat kedalam bentuk desain rancangan karya yang akan dibuat.

d. Tahap Pengerjaan

Tahap ini mengimplementasi keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. tahapan kerja ini merupakan tindakan yang dapat didelegasikan tugas pengerjaannya kepada *drafter* dan

atau tim *works*. Fokus tindakan/kerjanya bergelut dengan material bahan, teknik, dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan. Penulis setelah dievaluasi oleh dosen dan sudah ditentukan beberapa desain yang akan dikerjakan, langkah selanjutnya yaitu mewujudkan karya setelah melakukan semua tahap diatas, selanjutnya yaitu persiapan desain, alat dan bahan, proses laminasi, perakitan tas ransel dan proses finishing.

