

**PENCIPTAAN *BUCKET HAT* KULIT DENGAN KONSEP  
*TRASHION***



**PENCIPTAAN**

**GILANG ALFURQONI SURYA KUSUMA NINGTYAS**

**NIM. 2110047222**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

**PENCIPTAAN *BUCKET HAT* KULIT DENGAN KONSEP *TRASHION***

diajukan oleh Gilang Alfurqoni Surya Kusuma Ningtyas, NIM. 2110047222, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Intitut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90617), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 1969011020011210003/NIDN.  
0010016906

Pembimbing II/Ketua/Anggota

Retno Purwandari, S.S., M.A.  
NIP. 198103072005012001/NIDN.  
0007038101

Cognate/Anggota

Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.  
NIP. 196606221993031001/NIDN.  
0022066610

Ketua Jurusan/Program Studi  
S-1 Kriya

Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.  
NIP. 197404301998022001/NIDN.  
0030047406

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala rasa syukur yang luar biasa penulis sampaikan kepada Allah SWT, atas segala kemudahan dariNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan ini sebagai salah satu syarat untuk lulus dan mendapat gelar sarjana di Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia. Tiada daya dan upaya dapat terlaksana melainkan atas kehendak Allah.

Penyelesaian Tugas Akhir berjudul Penciptaan *Bucket Hat* dengan Konsep *Trashion* ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak M. Solahudin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Ibu Dr. Alvi Lufiani, S.Sn. M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.
5. Bapak Retno Purwandari, S.S., M.A., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
6. Seluruh dosen, staf dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini hingga selesai.
7. Orang tua, anak, dan keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
7. Semua teman-teman yang selalu mendukung dan mendoakan kebaikan untuk penulis.
8. Diri saya sendiri selaku penulis yang telah berusaha mengatur waktu dengan sangat baik dan selalu berusaha melakukan yang terbaik dalam setiap urusan.

Terlepas dari kurangnya laporan ini, penulis masih berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Kriya dan umumnya bagi pembaca dan penikmat seni.

Yogyakarta, Januari 2024



Gilang Alfurqoni Surya Kusuma Ningtyas

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	3
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	3
D. METODE PENDEKATAN.....	4
E. METODE PENCIPTAAN.....	5
BAB II <u>K</u> ONSEP PENCIPTAAN .....	8
A. SUMBER PENCIPTAAN .....	8
B. LANDASAN TEORI.....	20
BAB III <u>P</u> ROSES PENCIPTAAN.....	24
A. DATA ACUAN .....	24
B. ANALISIS DATA ACUAN .....	30
C. RANCANGAN KARYA.....	31
D. PROSES PEWUJUDAN.....	54
E. KALKULASI BIAYA PEMBUATAN KARYA .....	67
BAB IV <u>T</u> INJAUAN KARYA .....	70
A. TINJAUAN UMUM .....	70
B. TINJAUAN KHUSUS.....	71
BAB V <u>P</u> ENUTUP.....	81
A. KESIMPULAN.....	81

B. SARAN .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	82
DAFTAR LAMAN .....	84
LAMPIRAN.....	83



## INTISARI

Penciptaan *bucket hat* kulit dengan konsep *trashion* merupakan sebagian kecil bentuk kepedulian penulis terhadap permasalahan sampah yang tidak kunjung usai. Industri *fashion* telah memberikan sumbangan limbah yang besar, sehingga konsep “*trashion*” muncul sebagai salah satu bagian dari *sustainable fashion*.

*Bucket hat* kulit dengan konsep *trashion* ini dibuat dengan menggunakan pendekatan Estetika dan Ergonomi. Metode penciptaan yang digunakan yaitu menggunakan metode penciptaan *Design Thinking*, dengan tahapan *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, yang kemudian disempurnakan dengan teori penciptaan SP. Gustami. Teknik pengerjaan yang digunakan pada pembuatan *bucket hat* ini yaitu teknik pengerjaan manual dan mesin.

Ada lima buah *bucket hat* yang dihasilkan, antara lain berjudul *Midnight Elegance*, *Sustainable Tartan Chic*, *Robo Hat*, *Urban Fushion*, dan *Shadow Verse Swag*. *Bucket hat* kulit dengan konsep *trashion* ini meskipun menggunakan bahan-bahan limbah yang tidak lazim, namun menjadi karya yang unik dan *sustain* sehingga diharapkan dapat memantik semangat peduli lingkungan dari dunia seni.

Kata kunci: sampah, *trashion*, *bucket hat*, kulit

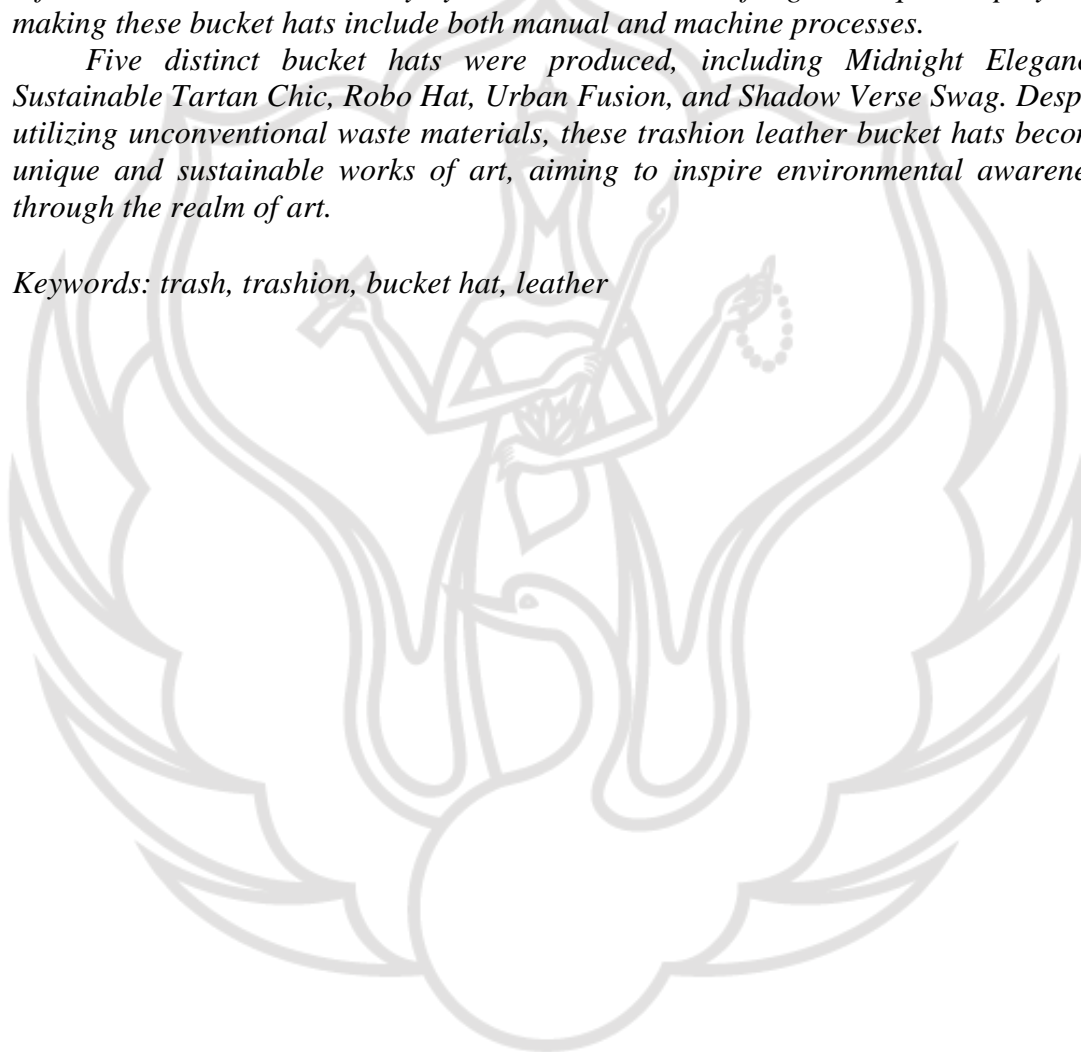
## **ABSTRACT**

*The creation of leather bucket hats with a trashion concept is a small part of the author's concern for the ongoing waste issue. The fashion industry has contributed significantly to waste, prompting the emergence of the "trashion" concept as a component of sustainable fashion.*

*These leather bucket hats with a trashion concept are crafted using Aesthetic and Ergonomic approaches. The creation method involves applying Design Thinking, with stages such as Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, which are later refined with the creation theory by SP. Gustami. The crafting techniques employed in making these bucket hats include both manual and machine processes.*

*Five distinct bucket hats were produced, including Midnight Elegance, Sustainable Tartan Chic, Robo Hat, Urban Fusion, and Shadow Verse Swag. Despite utilizing unconventional waste materials, these trashion leather bucket hats become unique and sustainable works of art, aiming to inspire environmental awareness through the realm of art.*

*Keywords: trash, trashion, bucket hat, leather*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Beragamnya kebutuhan manusia akan selalu berbanding lurus dengan beragamnya limbah yang dihasilkan. Limbah selalu bertambah dari waktu ke waktu sedangkan pengolahan masih sangat minim. Berbagai sektor mulai dari yang terkecil yaitu rumah tangga, hingga sektor berskala besar yaitu sektor industri turut menyumbangkan limbah yang besar dari waktu ke waktu. Salah satu contoh sektor yang sangat jarang diangkat yaitu dari industri otomotif. Berdasarkan catatan Kementerian Perindustrian, dalam industri otomotif sendiri total produksi kendaraan roda dua sepanjang tahun 2019 mencapai 7,2 juta unit dan diperkirakan akan terus meningkat. Hal ini tentu saja berdampak pada peningkatan kebutuhan pasokan ban dalam negeri yang di sisi lain juga meningkatkan jumlah ban bekas yang dihasilkan dari moda transportasi tersebut. Padahal ban berbahan dasar karet merupakan salah satu jenis polimer sintesis *polistiren polystyrene* yang tidak dapat dengan mudah didaur ulang (<http://ikft.kemenperin.go.id/>, *Potensi Pemanfaatan Limbah Ban Bekas*, Diakses pada 27 Januari 2023), belum lagi sumbangan limbah-limbah sulit terurai dari sektor lain.

Seperti yang telah diketahui selama ini, salah satu cara mengurangi limbah, yaitu dengan melakukan 3R, *reduce*, *reuse*, dan *recycle*. Menurut Abdul-Rahman (2014) dalam artikel yang berjudul *Reduce, Reuse, Recycle: Alternatives for Waste Management*, *reduce*, sesuai dengan artinya, yaitu mengurangi. Mengurangi jumlah barang yang dikonsumsi adalah langkah yang paling signifikan dari semua opsi untuk mengelola limbah. Kemudian, *reuse* adalah menggunakan kembali. Manusia dapat belajar untuk melihat kembali barang-barang yang hendak dibuang sebagai bahan yang dapat digunakan kembali untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Terakhir ialah *recycle*, saat membuang sampah, sebaiknya temukan cara untuk mendaur ulangnya daripada hanya membuangnya ke tempat pembuangan sampah.



Industri *fashion* telah memberikan sumbangan limbah yang tidak kalah besarnya terhadap bumi, baik limbah kimia dari proses pembuatan pakaian hingga limbah pakaian habis pakai yang terus menumpuk sepanjang tahun, karena permasalahan tersebut kemudian muncul istilah *upcycle* dan *trashion* yang merupakan bagian dari *sustainable fashion*. Myers dalam Hanifah (2018:2) menyatakan bahwa *upcycle* merupakan cara untuk menggunakan kembali barang yang telah dibuang menjadi produk baru dengan nilai yang lebih tinggi daripada sebelumnya, sedangkan istilah “*trashion*” berasal dari kata “*trash*” dan “*fashion*”, yang kurang lebih adalah memanfaatkan sampah dalam membuat produk *fashion*. Istilah *trashion* muncul pertama kali di New Zealand pada tahun 2004 (Herianti, 2009).

*Fashion* sudah melekat dengan gaya hidup manusia. Manusia semakin memperhatikan penampilannya karena menyadari bahwa gaya berpakaian juga menggambarkan kepribadian seseorang. Dunia *fashion* terus berkembang dengan pesat, meskipun tanpa disadari mode yang muncul adalah mode-mode yang sebelumnya sudah pernah ada. Siklus mode terus berulang, salah satu contohnya ialah *bucket hat* yang muncul kembali beberapa tahun ke belakang. *Bucket hat* sebenarnya sudah muncul sejak awal abad ke-19 sebagai benda fungsional yang kemudian seiring perkembangan zaman kini berubah menjadi barang *fashion* dan pelengkap busana sehari-hari. Penulis sendiri merupakan salah satu pengguna *bucket hat*.

*Bucket hat* umumnya dibuat dari material kanvas, *tweed*, plastik transparan, hingga kulit. Material kulit masih menjadi primadona dalam industri *fashion*, kulit dipilih selain karena memiliki tampilan yang elegan, juga karena umur ketahanannya yang panjang. Industri peyamakan kulit selalu berusaha menjaga kualitas produk dengan menyortir kulit-kulit *reject* dan kulit-kulit sudah tidak bagus lagi. Limbah kulit yang tidak diolah dengan baik akan kembali menjadi masalah tumpukan sampah. Limbah tersebut yang kemudian penulis gunakan sebagai material utama dalam melakukan penciptaan karya *bucket hat* ini dipadukan dengan limbah padat lainnya.

Demikian latar belakang dari penerapan konsep *trashion* dalam penciptaan *bucket hat* kulit. Penciptaan ini merupakan sebagian kecil bentuk kepedulian terhadap lingkungan dengan memanfaatkan material berupa limbah padat yang sulit terurai untuk diaplikasikan pada *bucket hat*. Selain itu, penciptaan ini diharapkan dapat memantik inspirasi dan inovasi dalam industri *fashion* terutama di bidang kriya kulit dalam membuat produk berkonsep *sustainable*.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, disusun rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan konsep *trashion* dalam penciptaan *bucket hat* kulit?
2. Bagaimana pewujudan *bucket hat* kulit dengan konsep *trashion*?
3. Bagaimana hasil penerapan konsep *trashion* dalam penciptaan *bucket hat* kulit?

## **C. TUJUAN DAN MANFAAT**

### **1. Tujuan Penciptaan**

Adapun tujuan dari penciptaan ini adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan penerapan konsep *trashion* dalam penciptaan *bucket hat* kulit.
- b. Mewujudkan karya *bucket hat* kulit dengan konsep *trashion*.
- c. Menjelaskan hasil pewujudan karya *bucket hat* kulit dengan penerapan konsep *trashion*.

### **2. Manfaat Penciptaan**

Penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi pencipta, lembaga, dan masyarakat, antara lain:

- a. Menjadi salah satu sarana untuk belajar mengekspresikan ide dan gagasan ke dalam bentuk karya seni kriya kulit.
- b. Menyumbangkan pemikiran dan wawasan dalam dunia kriya kulit.
- c. Menjadi referensi cipta karya atau kajian karya selanjutnya.
- d. Memotivasi akademisi untuk menciptakan inovasi baru pada karya kriya.
- e. Menambah khazanah inovasi *sustainable fashion* dalam industri *fashion*.
- f. Memantik semangat peduli lingkungan dari dunia seni.
- g. Menambah peluang bisnis dengan konsep *trashion*.

## D. METODE PENDEKATAN

### 1. Pendekatan Estetika

Ada banyak definisi estetika yang dikemukakan oleh beberapa tokoh. Estetika sering kali disebut sebagai teori keindahan yang terdapat dalam sebuah karya seni, dalam pengertian ini estetika membicarakan objek-objek estetik, kualitas karya seni dan pengaruhnya terhadap jiwa manusia, yaitu perasaan, imajinasi, alam pikiran, dan intuisi (Hadi, 2004: 227). Oleh Murno dalam Beardsley (1967: 43), estetika disebut sebagai ilmu pengetahuan yang berfungsi untuk menilai masalah-masalah yang berkaitan dengan keindahan karya seni. Secara substansial, estetika berhadapan dengan semua cabang seni.

The Liang Gie (2001: 25) dalam *Ensiklopedi Ilmu-Ilmu* juga mengatakan bahwa *aesthetics*, sebagai ilmu keindahan merupakan cabang pengetahuan ilmiah yang mempelajari ciri-ciri dan unsur-unsur dari keindahan. *Aesthetics* dilukiskan sebagai ilmu tentang hal yang indah atau ilmu tentang keindahan yang dapat dicerap oleh pancaindera. Pandangan lain, Sachari (2006: 3) mendefinisikan estetika sebagai filsafat yang membahas esensi dari totalitas kehidupan estetik dan artistik yang sejalan dengan zaman.

Penerapan konsep *Trashion* dalam penciptaan *Bucket Hat* kulit samak nabati ini menggunakan pendekatan estetika sebagai acuan untuk menjadikan karya tersebut tampak indah dalam kacamata seni.

### 2. Pendekatan Ergonomi

Palgunadi (2008: 71) menyatakan bahwa ergonomi sebagian besar memperlakukan hubungan antara manusia dengan produk atau lingkungan tertentu, sedangkan penekanan utamanya terletak pada faktor manusia. Bagaimanapun, perencana seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan dengan hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat demi menciptakan kenyamanan pakai.

Pengalaman menunjukkan setiap aktivitas atau pekerjaan yang dilakukan, apabila tidak dilakukan secara ergonomis akan mengakibatkan ketidaknyamanan, biaya tinggi, kecelakaan, dan penyakit akibat kerja

meningkat, performansi menurun yang berakibat kepada penurunan efisiensi dan daya kerja. Dengan demikian, penerapan ergonomi di segala bidang kegiatan adalah suatu keharusan. Setiap komponen masyarakat, baik masyarakat pekerja maupun masyarakat sosial harus menerapkan ergonomi dalam menciptakan kenyamanan, kesehatan, keselamatan, dan produktivitas kerja yang baik (Adhiddik, 2020).

Penerapan teori ergonomi dalam pembuatan karya, terutama karya fungsional praktis seperti *bucket hat* ini sangat penting untuk menjadikan karya yang nyaman dan aman untuk dikenakan.

## E. METODE PENCIPTAAN

### 1. *Design Thinking*

Penulis mengacu pada teori *desain thinking* dalam melakukan penciptaan *bucket hat*. Menurut Ford dalam Hendriyana (2021: 94), penerapan teori *design thinking* lebih mengarah pada alur tahapan pelaksanaan penciptaan/perancangan suatu karya kriya maupun desain, yang terdiri atas enam tahap sebagai berikut:

#### a. *Emphatize*

*Emphatize* adalah tahap untuk mendapatkan pemahaman empati dari permasalahan yang akan dipecahkan. Pada tahap ini desainer/peneliti penciptaan mencari satu klien dengan objek riil lalu mempelajari *user* dan menemukan pokok-pokok permasalahan melalui empati, observasi, wawancara, studi literatur, dan tipologi terhadap objek-objek sejenis yang ada sebelumnya.

#### b. *Define*

*Define* adalah proses mengidentifikasi permasalahan yang lebih fokus dan detail. Pada tahap ini desainer/peneliti penciptaan menemukan dan/atau mempertajam fokus permasalahan melalui proses analisis mendalam, *programming*, dan *problem seeking* dengan membuat:

1) Analisis kebutuhan *user*, solusi, dan inovasi yang akan dikerjakan.

- 2) *Design framework*, sebagai rangkuman dan rumusan hasil analisis awal.
- 3) *Problem statement* dan konsep umum, sebagai rumusan pekerjaan untuk menyelesaikan permasalahan desain.

**c. Ideate**

*Ideate* berarti desainer/peneliti penciptaan merumuskan ide dengan melakukan *brainstorming* dengan menggunakan metode *mind mapping*, sehingga menghasilkan:

- 1) Konsep desain yang dapat mendasari semua implementasi desain.
- 2) Pemberkasan transformasi desain, yaitu dari *image* konkret (implementasi bentuk) dengan beberapa kemungkinan pekerjaan, seperti dengan menggambar *life style* atau dengan komputer.

**d. Prototype**

*Prototype* berarti desainer/peneliti penciptaan mengerjakan proses studi spasial implementasi model 3D (pembuatan modeling) dan gambar kerja, sehingga menghasilkan keputusan desain dan presentasi desain final.

**e. Test**

*Test* berarti desainer/peneliti penciptaan merepresentasikan tahapan ide hingga *prototype* yang telah dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dari orang lain, apresiator, konsultan, dan klien. Pada tahap ini diharapkan dapat mendefinisikan kembali fokus permasalahan yang ada pada produk dan penggunaannya, solusi, dan inovasinya. Dengan kalimat lain, tahap ini lebih berorientasi pada pengujian kualitas problematik produk, tepat guna, dan tepat sasaran.

**2. Metode Penciptaan SP Gustami**

Metode Penciptaan SP Gustami (2007: 229-331) yang dikenal dengan “Tiga Tahap-Enam Langkah” melengkapi rangkaian alur berpikir *Design Thinking* yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Eksplorasi**, yaitu aktivitas menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah. Eksplorasi dibagi menjadi dua tahapan, antara lain:
  - 1) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi pustaka. Penulis mencari sumber informasi mengenai tema dan konsep dengan cara membaca buku, mencari jurnal maupun artikel di internet, membaca skripsi dan karya ilmiah lainnya.

## 2) Penggalan Landasan Teori

Teori dibutuhkan dalam menciptakan karya seni untuk mengolah data dan menentukan data acuan sebagai landasan dalam berkarya.

### **b. Perancangan**, dibagi dalam dua tahapan yang meliputi:

- 1) Penuangan ide ke dalam sketsa, yaitu dengan penggambaran alam pikiran. Seorang seniman harus mampu menuangkan idenya ke dalam bentuk sketsa.
- 2) Penuangan sketsa ke dalam desain. Beberapa sketsa yang dihasilkan kemudian diendapkan (*incubation*) dan dipilih beberapa yang sesuai dengan tema yang akan diangkat untuk dijadikan gambar desain atau model.

### **c. Pewujudan**, dibagi ke dalam dua langkah yang meliputi:

- 1) Perwujudan desain atau model yang telah terpilih ke dalam karya yang sebenarnya atau perwujudan karya, mulai dari persiapan alat dan bahan hingga proses *finishing*.
- 2) Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni terhadap keinginan dan kesesuaian tema dari diri penulis.