

**VISUALISASI BENTUK JANGKRIK SEBAGAI
MOTIF PADA PRODUK DOMPET KULIT NABATI
DENGAN TEKNIK SOLDER**



SYAMSUL HADI

NIM. 1711992022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYAFAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**VISUALISASI BENTUK JANGKRIK SEBAGAI
MOTIF PADA PRODUK DOMPET KULIT NABATI
DENGAN TEKNIK SOLDER**



PENCIPTAAN

SYAMSUL HADI

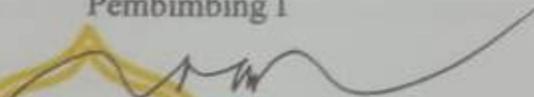
NIM. 1711992022

**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
2024**

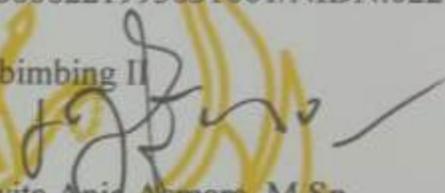
Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

Visualisasi Bentuk Jangkrik Sebagai Motif Pada Produk Dompot Kulit Nabati Dengan Teknik Solder, diajukan oleh Syamsul Hadi, NIM. 1711992022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah disetujui tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 08 Juni 2024. dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn
NIP.196606221993031001/NIDN.022066610

Pembimbing II


Dra. Dwita Ania Alsmara, M.Sn.
NIP.196407201993032001NIDN.0020076404

Cograde Anggota

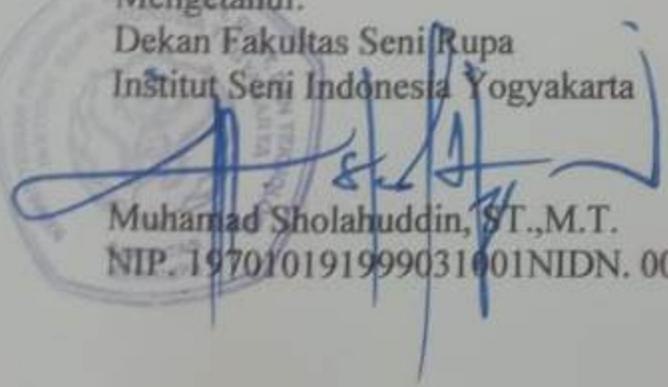

Toyibah Kusumawati, M.Sn.
NIP.197101031997022001NIDN.0003017105

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


Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., MFA.
NIP.197404301998022001NIDN.0030047406

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, ST., M.T.
NIP.197010191999031001NIDN.0019107005

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirohim. Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayangserta syafa'at Nabi besar Muhammad SAW. Penulis persembahkan karya seni rupa ini untuk kedua orang tuatercinta yang telah memberi kekuatan, keyakinan, dan dukungan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terwujud.



MOTTO

“Hidup Hanya Sekali Jadilah Yang Berarti”

PENYATAAN 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, 10 Juni 2024

Syamsul Hadi

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum wr. Wb.

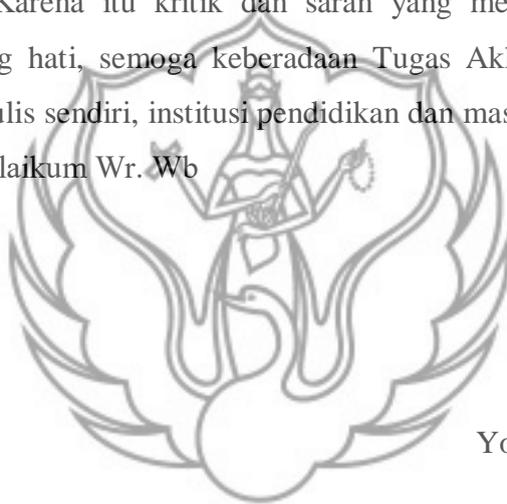
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul **“VISUALISASI BENTUK JANGKRIK SEBAGAI MOTIF PADA PRODUK DOMPET KULIT NABATI DENGAN TEKNIK SOLDER”**. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pembelajaran 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. Dr. Irwandi, M.Sn, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak memberikan fasilitas kampus kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Muhamad Sholahuddin, ST.,M.T, 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. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan dengan Tugas Akhir ini.
5. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Toyibah Kusumawati, M.Sn. Cognate (penguji Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Retno purwandari, S.S., M.A. Ketua Penguji yang telah memberikan ruang sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

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, yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
10. Keluarga yang selalu menjadi supporter terbaik.
11. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini.
12. Teman–teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2017.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu ‘alaikum Wr. Wb



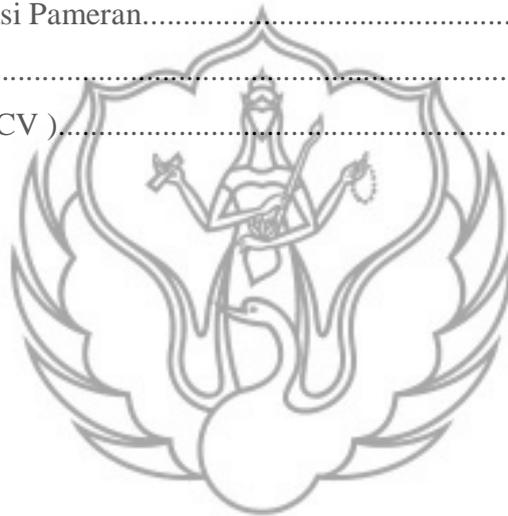
Yogyakarta, 10Juni 2024

Syamsul Hadi

DAFTAR ISI

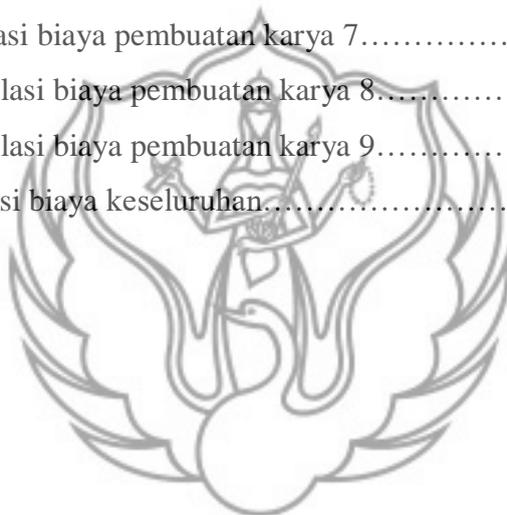
HALAMAN JUDULLUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	21
BAB III PROSES PENCIPTAAN	24
A. Data Acuan	24
B. Analisis data	26
C. Rancangan Karya	27
D. Proses perwujudan	34
1. Alat dan Bahan.....	34
2. Teknik Pengerjaan.....	38
3. Tahap Perwujudan.....	38

E. Kalkulasi Biaya.....	43
BAB IV TINJAUAN KARYA	47
A. Tinjauan Umum	47
B. Tinjauan Khusus	49
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
DAFTAR LAMAN	69
LAMPIRAN.....	71
A. Poster Pameran.....	71
B. Foto Situasi Pameran.....	72
C. Katalog	73
D. Biodata (CV).....	74



DAFTAR TABEL

Tabel3.1. Alat yang digunakan dalam proses perwujudan.....	34
Tabel3.2. Bahan yang digunakan dalam proses perwujudan.....	37
Tabel 3.3. Kalkulasi biaya pembuatan karya 1.....	43
Tabel 3.4 Kalkulasi biaya pembuatan karya 2.....	43
Tabel 3.5. Kalkulasi biaya pembuatan karya 3.....	43
Tabel 3.6. Kalkulasi biaya pembuatan karya 4.....	44
Tabel 3.7. Kalkulasi biaya pembuatan karya 5.....	44
Tabel 3.8. Kalkulasi biaya pembuatan karya 6.....	44
Tabel 3.9. Kalkulasi biaya pembuatan karya 7.....	45
Tabel 3.10. Kalkulasi biaya pembuatan karya 8.....	45
Tabel 3.11. Kalkulasi biaya pembuatan karya 9.....	45
Tabel 12. Kalkulasi biaya keseluruhan.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2. Bagan alur metode penciptaan.....	7
Gambar 2.1. Jangkrik Alam.....	10
Gambar 2.2. Jangkrik Kalung.....	10
Gambar 2.3. Jangkrik Seliring.....	11
Gambar 2.4. Jangkrik Jaliteng.....	12
Gambar 2.4. Jangkrik Jarabang.....	12
Gambar 2.5. Jangkrik Gangsir.....	13
Gambar 2.6. Jangkrik Kidang.....	14
Gambar 2.7. Flap Wallet.....	17
Gambar 2.8. Wristlet Wallet.....	17
Gambar 2.9. Dompot Koin.....	18
Gambar 2.10. Dompot Kartu.....	19
Gambar 2.11. Dompot Korea.....	19
Gambar 2.12. Bifold Wallet.....	20
Gambar 3.1. Card holder.....	24
Gambar 3.2. Dompot Koin.....	25
Gambar 3.3. Dompot Kulit.....	25
Gambar 3.4. Sketsa Alternatif 1.....	27
Gambar 3.5. Sketsa Alternatif 2.....	27
Gambar 3.6. Sketsa Alternatif 3.....	28
Gambar 3.7. Sketsa Alternatif 4.....	28
Gambar 3.8. Sketsa Alternatif 5.....	28
Gambar 3.9. Sketsa Alternatif 6.....	29

Gambar 3.10. Sketsa Terpilih 1.....	29
Gambar 3.11. Sketsa Terpilih 2.....	30
Gambar 3.12. Sketsa Terpilih 3.....	30
Gambar 3.13. Sketsa Terpilih 4.....	31
Gambar 3.14. Sketsa Terpilih 5.....	31
Gambar 3.15. Sketsa Terpilih 6.....	32
Gambar 3.16. Sketsa Terpilih 7.....	32
Gambar 3.17. Sketsa Terpilih 8.....	33
Gambar 3.18. Sketsa Terpilih 9.....	33
Gambar 3.19. Proses Pembuatan Sketsa.....	39
Gambar 3.20. Proses Pembuatan Pola Dompot.....	39
Gambar 3.21. Pola Siap Digunakan.....	40
Gambar 3.22. Proses Penjiplakan Pola pada Kulit Nabati.....	40
Gambar 3.23. Proses Penjiplakan Pola pada Kulit Nabati.....	41
Gambar 3.24. Menjahit Bagian Dompot.....	41
Gambar 3.25. Proses Menjahit dompet.....	42
Gambar 3.26. Proses Menjahit dompet.....	42
Gambar 4.1. Karya 1.....	49
Gambar 4.1. Karya 2.....	51
Gambar 4.1. Karya 3.....	53
Gambar 4.1. Karya 4.....	55
Gambar 4.1. Karya 5.....	57
Gambar 4.1. Karya 6.....	59
Gambar 4.1. Karya 7.....	61
Gambar 4.1. Karya 8.....	63
Gambar 4.1. Karya 9.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

Poster	71
Pameran.....	
Foto Situasi Pameran.....	72
Katalog	73
Biodata (CV).....	74



Penciptaan karya seni berjudul “Visualisasi Bentuk Jangkrik Sebagai Motif pada Produk Dompot Kulit Nabati Dengan Teknik Solder ” ini adalah sebuah wujud kreatifitas penulis yang memang tertarik dan mengagumi binatang Jangkrik. Estetika visual yang dimiliki Jangkrik menginspirasi penulis untuk membuat karya seni fungsional berupa dompet dengan material kulit yang mengaplikasikan teknik jahit dan solder dalam pengaplikasiannya. Visual Jangkrik yang identik dengan sudut-sudut tajam akan dikreasikan menjadi bentuk-bentuk dompet yang menarik.

Metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah pendekatan estetika dan ergonomi, sedangkan metode penciptaan yang digunakan yakni metode penciptaan oleh Grey (*Practice Based Research*). Landasan teori yang digunakan dalam laporan Tugas Akhir ini adalah teori estetika dan teori desain. Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan ini adalah teknik jahit dan teknik solder.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berupa karya fungsional dompet kulit dengan mengaplikasikan teknik solder sebagai penghias. Penulis

menggunakan material utama kulit nabati. Karya-karya yang diciptakan lebih mengunggulkan detail sebagai *point of interest*. Penulis memilih warna-warna natural kulit yang sengaja di ekspose untuk mendapatkan kesan eksklusifitas agar berbeda dengan yang lain.

Kata kunci :Jangkrik, Dompét, Kulit Nabati, Teknik Solder.



The creation of this artwork titled “Visualization of Cricket Forms as Motifs on Vegetable Leather Wallet Products with Soldering Technique” is a form of creativity of the author who is interested and admires crickets. The visual aesthetics of the cicada inspired the author to create a functional artwork in the form of a leather wallet that applies sewing and soldering techniques in its application. The visuals of crickets that are identical with sharp corners will be created into interesting wallet shapes.

The approach method used in the process of creating this Final Project work is the aesthetic and ergonomic approach, while the creation method used is the creation method by Grey (Practice Based Research). The theoretical foundations used in this Final Project report are aesthetic theory and design theory. The techniques used in this creation process are sewing and soldering techniques.

The work produced in this Final Project is a functional leather wallet by applying soldering technique as decoration. The author uses vegetable leather as the main material. The works that are created emphasize details as the point of interest. The author chooses natural leather colors that are deliberately exposed to get the impression of exclusivity.

Keywords: Cricket, Wallet, Vegetable Leather, Soldering Technique.



A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia adalah negara yang luas dan kaya akan sumber daya alam, baik di darat maupun di laut. Kekayaan berbagai flora dan fauna tersebut dipengaruhi oleh letak geografis Indonesia, kondisi iklim serta sejarah geologis Indonesia. Vegetasi hutan hujan tropis di Indonesia adalah yang paling kaya, baik dari segi jumlah jenis makhluk hidup yang membentuknya maupun dari segi nilai sumber daya lahan, yaitu tanah, air, dan cahaya matahari. Curah hujan yang tinggi disertai dengan iklimnya yang tropis sangat mendukung flora dan fauna tumbuh dan berkembang biak dengan subur.

Dari segi keanekaragaman jenis, Indonesia mempunyai kekayaan jenis-jenis palem yang terbesar di duniadan kurang lebih 25 ribu tumbuh-tumbuhan berbunga

serta beranekaragam fauna. Indonesia menduduki tempat pertama didunia dalam kekayaan jenis mamalia dan kupu-kupu swallowtail, menduduki tempat ketiga dalam kekayaan jenis reptil, menduduki tempat keempat dalam kekayaan jenis burung, menduduki tempat kelima dalam kekayaan jenis amfibi dan menduduki tempat ketujuh dalam kekayaan flora berbunga. Kawasan perairan teritorial Indonesia yang luas dan kekayaan lautan Hindia dan pasifik barat lebih lanjut lagi menambah kekayaan keanekaragaman hayati. Indonesia mempunyai habitat pesisir dan lautan yang kaya. Tak hanya itu, faktor alam Indonesia juga membuatnya kaya akan spesies faunal lain seperti serangga (Salim, 2018).

Terdapat 751.000 spesies serangga yang tersebar di penjuru dunia, dan Indonesia memiliki kurang lebih 250.000 spesies. Menurut Siregar (2009). Hal ini disebabkan oleh iklimnya yang stabil dan kepulauan geografis Indonesia, yang memungkinkan berbagai makhluk hidup dan berkembang biak. Suheriyanto (2008) juga mengungkapkan bahwa, serangga adalah spesies yang paling banyak di dunia, melakukan berbagai fungsi, dan dapat ditemukan di mana-mana, sehingga sangat penting bagi ekosistem dan kehidupan manusia. Jenis-jenis serangga yang tersebar di Indonesia di antaranya yakni Belalang, Capung, Kecoa, Kumbang, Kunang-Kunang, Lalat, Lebah, Jangkrik dan lainnya. Salah satu yang menarik perhatian penulis yakni serangga jenis Jangkrik.

Jangkrik (Gryllidae) adalah serangga yang berkerabat dekat dengan belalang, memiliki tubuh rata dan antena panjang. Jangkrik adalah omnivora, dikenal dengan suaranya yang hanya dihasilkan oleh Jangkrik jantan. Suara ini digunakan untuk menarik betina dan menolak jantan lainnya. Suara Jangkrik ini semakin keras dengan naiknya suhu sekitar. Di dunia dikenal sekitar 900 spesies Jangkrik, termasuk di dalamnya adalah gangsir. Jangkrik telah dipelihara manusia sejak lama, dan di Asia dianggap sebagai pembawa keberuntungan. Laga Jangkrik adalah sejenis permainan yang populer dan kerap kali melibatkan taruhan. Di Caraguatutuba, Brazil, Jangkrik hitam di dalam ruangan dipercaya sebagai tanda datangnya penyakit, Jangkrik hijau harapan, dan Jangkrik kelabu uang. Dalam komedi, suara Jangkrik biasanya digunakan untuk menandakan lawakan yang tidak lucu dan tidak membuat orang tertawa. (Aldyla, 2016)

Jangkrik merupakan fauna kecil yang banyak hidup di lingkungan sekitar. Secara visual Jangkrik memiliki bentuk tubuh yang menarik dengan detail bentuk tubuhnya yang didominasi unsur lancip-lancip, dan memiliki kaki yang panjang dengan warna yang unik. Hal lain yang menarik adalah kata Jangkrik ternyata tidak hanya dikenal sebagai nama salah satu binatang namun juga sebagai salah satu umpatan. Pelesetan atau umpatan Jangkrik (*jankrek*) ini seringkali digunakan oleh masyarakat Jawa. Umpatan Jangkrik ini seringkali digunakan karena sifatnya yang lebih halus dan sopan dibandingkan dengan kata umpatan lainnya. Fenomena tersebut membuat penulis tertarik mengungkap keindahan dari fauna ini karena selain visualnya yang kecil dan menarik juga terdapat hal lain bersifat filosofis.

Keindahan visual Jangkrik dan penggunaan umpatan *jankrek* tersebut membuat penulis tertarik untuk mempelajari lebih dalam dan menjadikannya inspirasi pembuatan karya Tugas Akhir. Bentuk Jangkrik tersebut diimajinasikan sedemikian rupa menjadi karya fungsional yakni berbentuk dompet dengan menggunakan material kulit nabati. Pengaplikasian menjadi bentuk dompet dipilih penulis bukan tanpa alasan, melainkan melihat kondisi saat ini yang mana dompet menjadi salah satu elemen penting dalam menunjang penampilan.

Secara umum dompet merupakan sebuah wadah yang digunakan untuk menyimpan uang atau kartu-kartu berharga. Seiring dengan perkembangan zaman dan gaya hidup, dompet hadir dengan berbagai macam desain serta fitur namun banyak juga dompet yang pengorganisasiannya berubah karena kebutuhan dan perkembangan teknologi pembayaran sehingga pengguna harus dapat menyesuaikan desain dompet sesuai dengan kebutuhan. (Anggita, Dena, "JURNAL NARADA". Jurnal Desain & Seni, FDSK – UMB, Volume 6, ISSN 2477-5134, 2019: 1-2)

Penampilan seseorang kini menjadi representasi diri hingga banyak yang berlomba-lomba menunjukkan kualitas dirinya dari cara berpenampilan. Dompet kini tidak hanya tentang tampilan yang menarik, tetapi juga tentang fungsionalitas yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Para desainer saat ini berbondong-bondong menciptakan dompet yang tak hanya mengedepankan

nilai fungsi namun juga estetika di setiap produknya. Hal tersebut menginspirasi penulis untuk mewujudkannya menjadi karya tugas akhir yakni dompet yang akan ditambahkan dengan ornamen fauna yang didesain secara menarik. Bentuknya yang kecil membuat penulis terinspirasi dari fauna yang juga berukuran kecil yakni Jangkrik. Kedua elemen tersebut diimajinasikan penulis menjadi karya yang menyatukan keduanya.

Arus modernisasi dengan perubahan gaya hidup yang semakin estetis tersebut menjadi alasan penulis untuk menjadikannya sebagai konsep dasar penciptaan karya tugas akhir dengan membuat karya produk berupadompet yang dibuat menggunakan media kulit nabati dengan menambahkan visual Jangkrik yang dibuat sedemikian rupa dengan kreativitas dan imajinasi, sehingga didapatkan komposisi yang bernilai seni. Karya yang dihasilkan tidak hanya mengedepankan nilai fungsi namun tetap mempertimbangkan nilai keindahan di setiap karya. Penulis ingin memberikan pengalaman artistik dalam bentuk karya kriya kulit.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep visualisasi bentuk jangkrik sebagai motif pada Produk dompet kulit nabati dengan teknik solder?
2. Bagaimana proses visualisasi bentuk jangkrik sebagai motif pada Produk dompet kulit nabati dengan teknik solder?
3. Bagaimana hasil karya visualisasi bentuk jangkrik sebagai motif pada Produk dompet kulit nabati dengan teknik solder?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan karya visualisasi bentuk Jangkrik sebagai motif pada produk dompet kulit nabat dengan teknik solderi.
- b. Menjelaskan proses penciptaan karya visualisasi bentuk Jangkrik sebagai motif pada produk dompet kulit nabat dengan teknik solderi
- c. Menghadirkan karya visualisasi bentuk Jangkrik sebagai motif pada produk dompet kulit nabat dengan teknik solderi

2. Manfaat

- a. Mengasah kemampuan penulis dalam mengolah ide konsep dan menciptakan karya.
- b. Memberi sumbangan referensi dalam menciptakan karya dompet kepada penikmat seni dan masyarakat pada umumnya.
- c. Menjadi karya yang dapat dinikmati para penikmat seni dan masyarakat umum.
- d. Menginspirasi perajin dan desainer dompet dalam menciptakan tas yang lebih kreatif dan inovatif di masa yang akan datang.

D. Metode Penciptaan dan Pendekatan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Salah satu bidang ilmu pengetahuan yang dikenal sebagai acuan teori keindahan adalah estetika. Metode ini berfungsi untuk menentukan nilai-nilai keindahan suatu objek. Tak hanya itu, metode ini juga digunakan untuk menjelaskan proses pembuatan karya dengan menggunakan elemen keindahan seperti garis, bentuk, bidang, warna, dan tekstur, dan lainnya. Untuk menghasilkan karya yang indah, diperlukan pertimbangan akan harmoni, komposisi, kesatuan, dan keseimbangan. Menurut Djelantik (2004:15) dalam buku Estetika Sebuah Pengantar, setiap benda seni atau peristiwa pasti memiliki tiga aspek utama: wujud (*appearance*), bobot atau isi (*content, substance*), dan penampilan atau penyajian (*presentation*).

Penulis menggunakan elemen di atas sebagai pedoman dalam membuat kriya dompet kulit. Dalam perancangan karya, penulis menggunakan teori ini sebagai bahan pertimbangan. Tujuannya adalah untuk mencapai keindahan visual yang selaras dengan makna yang terkandung di dalamnya dan disajikan dengan indah.

b. Ergonomi

Sritomo (2008) menjelaskan bahwa, antropometri berasal dari kata *anthro* yang berarti manusia dan *metri* yang berarti ukuran. Jadi antropometri dapat dikatakan sebagai satu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia dengan spesifikasi bentuk, ukuran tinggi dan lebar badan dan sebagainya. Teori ini merupakan pemahaman tentang fisiologi tubuh manusia dan pengukuran anatomi yang bertujuan untuk menghasilkan kenyamanan dalam segi fungsional, menjelaskan bahwa, ergonomi adalah suatu studi mengenai perkaitan antara orang dan lingkungan kerjanya yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang nyaman dan enak dipakai oleh pemakainya. Aspek ergonomi yang digunakan dalam metode pendekatan ini adalah antropometri Sastrowinoto (1985: 4-5)

Metode pendekatan ergonomi digunakan sebagai tolak ukur dalam mengkaji aspek fungsional karya yang penulis sajikan. Teori ini menjelaskan lebih detail seputar ukuran, material, bentuk, tekstur dan lainnya yang disesuaikan dengan aktivitas manusia. Teori ergonomi menjadi persyaratan wajib dalam karya fungsional agar menghasilkan karya yang aman dan nyaman namun tetap memiliki visual yang indah.

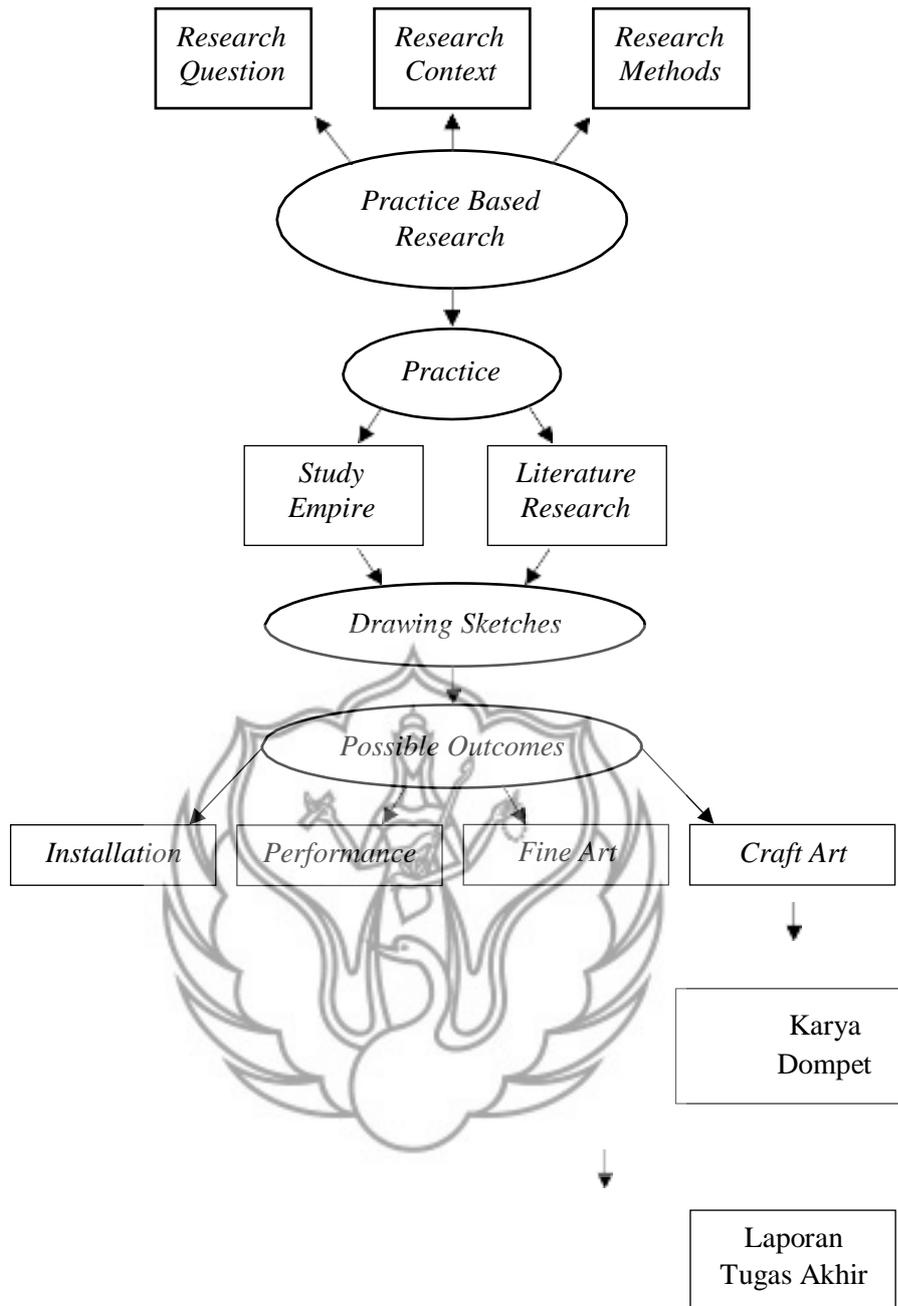
2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan penulis sebagai acuan adalah teori *Practice Based Research* dalam *Corak: Jurnal Seni Kriya*, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta Vol. 4 No. 1 (2015:26) dijelaskan, mendefinisikan konsep *practice-led research* sebagai penelitian yang dimulai dari kerja praktik dan melakukan praktik. Mereka menyebutkan hal ini dalam laporan mereka, *The Gap: Addressing Practice-Based Research Training Requirements for Designers* yang memaparkan, bahwa penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan

pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Ure, dan Gray, 1996: 1)

menurut Dafri (2015:6) dalam makalah diskusi ilmiah “*practice based research*” mahasiswa Pascasarjana ISI Yogyakarta dengan mahasiswa UiTM Selangor-Malaysia. Dijelaskan bahwa *practice based research* adalah penelitian yang dimulai dengan kerja praktik, melakukan praktik setiap Langkah. Tahapan yang dilalui harus dibuat sistematis dan dicatat secara transparan serta dilaporkan dalam bentuk penulisan.





Gambar 1.1. Bagan Alur Metode Penciptaan
 (Jurnal Perintis PenSyamsul Hadian Fakultas Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Vol. 18:41)

Bagan di atas dapat terdapat tahapan-tahapan seperti *research question*, *research context*, dan *research methods*. *Research question* merupakan persoalan atau konsep yang diangkat penulis pada proses tugas akhir. *Research context* mengacu pada pemaknaan karya. *Research methods* mengacu pada metode-metode yang terkait dan relevan dengan persoalan yang diangkat. Selanjutnya yakni *practice* yang merupakan tahapan praktik secara langsung yang berkaitan dengan *study empire* dan *literature research*. *Study empire* dan *literature research* merupakan pengumpulan data-data yang diperlukan.

Data ini diperoleh melalui pengamatan langsung dan studi pustaka. Pada tahap *drawing sketches*, penulis menganalisis data acuan yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk membuat rancangan atau desain karya. Setelah mendapatkan persetujuan pembimbing, desain-desain yang telah dibuat didiskusikan kembali untuk mengubahnya menjadi karya menggunakan teknik yang telah ditentukan sebelumnya. Penelitian berbasis praktik ini menghasilkan karya seni fungsional dompet yang ditulis dan dilaporkan sebagai karya tulis atau laporan tugas akhir.

