

**DHADHAK MERAK PADA KARYA *COFFEE BAR*  
BAHAN KULIT SAMAK NABATI**



**Novy Indah Sutyoningsih**

**NIM : 1712036022**

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

**DHADHAK MERAK PADA KARYA *COFFEE BAR*  
BAHAN KULIT SAMAK NABATI**



**PENCIPTAAN**

Oleh :


**Novy Indah Sutyoningsih**

**1712036022**

**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 :  
**DHADHAK MERAK PADA KARYA COFFEE BAR BAHAN KULIT SAMAK NABATI**, diajukan oleh Novy Indah Sutyoningsih, NIM 1712036022, 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 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I

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

NIP. 19690110 200112 1 003/NIDN 0010016906

Pembimbing II/Penguji II

  
Retno Purwardari, S.S., M.A.


NIP. 19810307 200501 2 001 /NIDN 0007038101

Cognate/Penguji Ahli

  
Sumino, S.Sn., M.A.

NIP 196706151998021001 /NIDN 0015066706

Ketua Jurusan/Program Studi 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

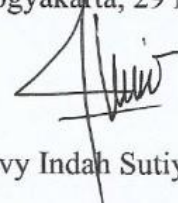
  
Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 29 Mei 2024



Novy Indah Sutiyoningsih



**PERSEMBAHAN/ MOTTO**

“Hidup Untuk Terus Belajar dan Berkembang.

Jadikan Hidupmu Berkualitas”



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya serta kasih sayang-Nya, penulis masih diberikan kesehatan hingga saat ini, sehingga dapat menyelesaikan penciptaan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penciptaan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun judul dari penciptaan karya ini adalah “Dhadhak Merak pada Karya *Coffee Bar* Bahan Kulit Samak Nabati”.

Dengan harapan karya tulis ini dapat menjadi sumbangsih ilmu untuk dunia pendidikan terutama di bidang kriya kulit sebagai media informasi agar memperoleh data. Terciptanya Tugas Akhir ini, tidak terlepas dari dukungan maupun orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, M.Sn.;
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.;
3. Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Alvi Lufiani, S.Sn.,M.F.A.;
4. Agung Wicaksono, M.Sn., Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
5. Retno Purwandari, S.S, M.A., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
6. Dosen Penguji Tugas Akhir Penciptaan, Sumino, S.Sn., M.A.;
7. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn., Dosen Wali;
8. Seluruh Dosen, Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Seluruh Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar yang memberikan *support* serta do'anya;
12. Suami yang mendukung dan banyak membantu selama penciptaan karya;

13. Teman-teman yang telah membantu, memberikan semangat dan motivasi;
14. Anak saya yang mampu bekerja sama dengan baik selama proses penciptaan karya;
15. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 29 Mei 2024



Novy Indah Sutyoningsih

17120360223



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN/ MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>3</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>5</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>7</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>8</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>10</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>10</b>
<b>A. Latar Belakang Penciptaan.....</b>	<b>10</b>
<b>B. Rumusan Penciptaan .....</b>	<b>12</b>
<b>C. Tujuan dan Manfaat.....</b>	<b>13</b>
<b>D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan .....</b>	<b>13</b>
<b>1. Metode Pendekatan .....</b>	<b>13</b>
<b>2. Metode Penciptaan .....</b>	<b>15</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KONSEP PENCIPTAAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. Sumber Penciptaan .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. Landasan Teori .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



<b>PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. Data Acuan .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. Analisis Data Acuan.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>C. Rancangan Karya .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2. Sketsa Terpilih.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>D. Proses Pewujudan .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1. Bahan Dan Alat .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2. Teknik Pengerjaan .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>3. Tahap Pewujudan.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. Tinjauan Umum .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. Tinjauan Khusus .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR LAMAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dhadhak Merak.....	17
Gambar 2.2 Barongan (Singabarong), Kepala Harimau.....	20
Gambar 2.3 Dhadhak Merak tanpa Barongan.....	20
Gambar 2.4 Kostum Dhadhak Merak.....	21
Gambar 2.5 Set Meja <i>Coffee Bar</i> .....	21
Gambar 2.6 Meja Bar.....	22
Gambar 2.7 Standart Dimensi Home Furniture.....	30
Gambar 2.8 Standart Ukuran Meja, Kursi, dan Kap Lampu.....	31
Gambar 3.1 Dhadhak Merak.....	32
Gambar 3.2 Kepala Harimau sebagai Barongan (Singabarong).....	32
Gambar 1.3 Detail Motif Bulu Merak pada Dhadhak Merak.....	33
Gambar 3.4 Meja Portable.....	33
Gambar 3.5 Kursi Bar.....	33
Gambar 3.6 Rak Dinding.....	34
Gambar 3.7 Kap Lampu Gantung.....	34
Gambar 3.8 Tatakan Gelas.....	34
Gambar 3.9 Mini Bar.....	35
Gambar 3.10 Papercut.....	35
Gambar 3.11 Sketsa Meja Bar Portable 1.....	38
Gambar 3.12 Sketsa Meja Bar Portable 2.....	38
Gambar 3.13 Sketsa Kursi Portable 1.....	39
Gambar 3.14 Sketsa Kursi Portable 2.....	39
Gambar 3.15 Sketsa Rak Dinding.....	40
Gambar 3.16 Sketsa Rak Dinding Puzzle.....	40
Gambar 3.17 Sketsa Rak Susun.....	41
Gambar 3.18 Sketsa Kap Lampu Gantung 1.....	41
Gambar 3.19 Kap Lampu Gantung 2.....	42
Gambar 3.20 Kap Lampu Gantung 3.....	42
Gambar 3.21 Sketsa Tatakan Gelas 1.....	43
Gambar 3.22 Sketsa Tatakan Gelas 2.....	43

Gambar 3.23 Sketsa Tatakan Gelas 3.....	44
Gambar 3.24 Sketsa <i>Layout Coffee Bar</i> .....	44
Gambar 3.25 Sketsa Ornamen Dhadhak Merak 1.....	45
Gambar 3.26 Sketsa Ornamen Dhadhak Merak 2.....	45
Gambar 3.27 Sketsa Ornamen Dhadhak Merak 3.....	46
Gambar 3.28 Sketsa Ornamen Dhadhak Merak 4.....	46
Gambar 3.29 Perspektif Meja dan Proyeksi Meja.....	47
Gambar 3.30 Perspektif Kursi dan Proyeksi Kursi.....	48
Gambar 3.31 Perspektif Rak dan Proyeksi Rak.....	49
Gambar 3.32 Perspektif Kap Lampu dan Proyeksi Kap Lampu.....	50
Gambar 3.33 Perspektif Tatakan Gelas dan Proyeksi Tatakan Gelas.....	51
Gambar 3.34 Sketsa <i>Layout Coffee Bar</i> .....	52
Gambar 3.35 Sketsa Dhadhak Merak Terpilih.....	52
Gambar 3.36 Membuat Pola.....	62
Gambar 3.37 Menggambar Pola pada Kulit.....	63
Gambar 3.38 Memotong Kulit.....	64
Gambar 3.39 Memotong Kulit dan Hasil Potongan.....	65
Gambar 3.40 Mendesain Grafir.....	65
Gambar 3.41 Grafir.....	66
Gambar 3.42 Mewarna Kulit yang Digrafir.....	67
Gambar 3.43 Mewarna Motif Dhadhak Merak.....	68
Gambar 3.44 Memberi Tanda Sebelum Di Rakit.....	69
Gambar 3.45 Merakit Kulit pada Kayu.....	70
Gambar 3.46 Menjahit.....	71
Gambar 3.47 Menjahit untuk Merakit.....	72
Gambar 3.48 Merapikan Benang dengan di Panaskan.....	72
Gambar 4.1 Meja Bar.....	76
Gambar 4.2 Kursi Bar.....	78
Gambar 4.3 Rak.....	80
Gambar 4.4 Kap Lampu.....	82
Gambar 4.5 Tatakan Gelas.....	84
Gambar 4.6 Hasil Karya <i>Coffee Bar</i> .....	86

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 3.1 Bahan Penciptaan <i>Coffee Bar</i> Bahan Kulit Samak Nabati.....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 3.2 Alat Penciptaan <i>Coffee Bar</i> Bahan Kulit Samak Nabati.....</b>	<b>55</b>
<b>Table 3.3 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya <i>Coffee Bar</i>.....</b>	<b>73</b>



## INTISARI

Penciptaan karya berjudul "Dhadhak Merak Pada Karya *Coffee Bar* Bahan Kulit Samak Nabati" adalah penciptaan karya berupa *coffee bar* yang meliputi kursi, meja, rak, kap lampu, dan tatakan gelas. Karya ini berbahan dasar kulit nabati dan tersamak yang ditunjang dengan bahan kayu, dengan aksesoris hias ornamen yang bersumber dari Dhadhak Merak menggunakan teknik grafir dan pewarnaan. Dhadhak Merak dijadikan sebagai sumber penciptaan karena adanya rasa kagum pada pertunjukan Reog Ponorogo terutama Dhadhak Merak sebagai peran utamanya. Hal yang melatarbelakangi dalam penciptaan *coffee bar*, karena mengingat saat ini perkembangan *coffee shop* di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat, bahkan menjadi sebuah tren. Dengan tujuan mengangkat sebuah tren yang ada, diciptakanlah karya tersebut. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, pada umumnya *coffee shop* dibuat dengan konsep minimalis atau industrial, sehingga penciptaan karya ini memberikan nuansa yang berbeda.

Metode pendekatan yang digunakan pada penciptaan karya ini adalah metode pendekatan Estetika oleh Dharsono Sony Kartika. Metode penciptaan yang digunakan menggunakan metode penciptaan SP. Gustami melalui tiga tahapan utama, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya), dan Pewujudan (pembuatan karya). Teknik pewujudan yang diterapkan dalam penciptaan karya ini yaitu teknik jahit manual dan masinal, teknik grafir, dan teknik pewarnaan pada kulit.

Penciptaan karya *coffee bar* bertujuan agar terwujud karya baru di bidang kulit, karena masih sedikit yang menjadikan Dhadhak Merak sebagai karya lain selain sebagai pertunjukan. Selain itu, penciptaan karya *coffee bar* memberi andil untuk menjaga dan melestarikan kesenian budaya Indonesia, yakni Dhadhak Merak dalam pertunjukan Reog Ponorogo.

**Kata Kunci:** Dhadhak Merak, *coffee bar*, kulit samak nabati

## ABSTRACT

*The creation of the work entitled "Dhadhak Merak in Coffee Bar Made from Vegetable Tanned Leather" is the creation of a work in the form of a coffee bar which includes chairs, tables, shelves, lampshades and coasters. This work is made from vegetable and tanned leather supported by wood, with ornamental accents sourced from Dhadhak Merak using engraving and dyeing techniques. Dhadhak Merak was used as a source of creation because of admiration for the Reog Ponorogo performance, especially Dhadhak Merak in the main role. This is the reason behind the creation of a coffee bar, considering that currently the development of coffee shops in Indonesia is experiencing very rapid development, it has even become a trend. With the aim of highlighting an existing trend, this work was created. Based on the observations that have been made, coffee shops are generally made with a minimalist or industrial concept, so the creation of this work gives a different feel.*

*The approach method used in creating this work is the aesthetic approach method by Dharsono Sony Kartika. The creation method used uses the SP creation method. Gustami went through three main stages, namely Exploration (search for sources of ideas, concepts and foundations for creation), Design (design of the work), and Realization (creation of the work). The materialization techniques applied in the creation of this work are manual and machine sewing techniques, engraving techniques, and skin coloring techniques.*

*The aim of creating coffee bar works is to create new works in the field of leather, because there are still few who make Dhadhak Merak as works other than as a performance. Apart from that, the creation of the coffee bar contributes to maintaining and preserving Indonesian cultural arts, namely the Dhadhak Merak in the Reog Ponorogo performance.*

*Keywords: Dhadhak Merak, coffee bar, vegetable tanned leather*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Setiap daerah di Indonesia, memiliki ciri khas masing-masing untuk menunjukkan bahwa itulah daerahnya. Ciri khas suatu daerah bermacam-macam, dapat berupa makanan, kesenian, bahasa, dan ikon bangunan. Namun tidak semua khas tersebut menjadi ciri yang kental untuk menyebutkan suatu daerah. Ada daerah yang terkenal hanya dengan menyebutkan makanannya saja, contohnya Yogyakarta yang terkenal dengan Gudeg. Ada yang terkenal karena bahasanya yang sangat khas contohnya Madura. Monumen patung Sura dan Buaya menunjukkan kota Surabaya. Ada pula Kota Ponorogo dengan pertunjukan kesenian Reog Ponorogo.

Reog Ponorogo merupakan kesenian asli warisan budaya Indonesia. Seperti yang disebutkan Idha (2022:78) dalam jurnalnya yang berjudul Sejarah dan Filosofi Reog Ponorogo Versi Bantarangin dalam kesimpulannya yang menyatakan bahwa Reog Ponorogo adalah kesenian asli milik Indonesia, khususnya Ponorogo, Jawa Timur.

Dhadhak Merak sebagai peran utama dalam pertunjukan Reog Ponorogo. Dari kebentukannya yang megah, keindahan corak singa barong dan bulu merak yang menghiasi di atasnya, peragaan seni tari yang terdapat cerita pertarungan yang melatarbelakangi berdirinya Reog Ponorogo dengan iringan musik khas Jawa, yaitu gamelan dan selompret yang mengiringi pertunjukannya memberikan kesan tersendiri terhadap pertunjukan tersebut. Terlebih dari itu, terdapat keluarga penulis yang memiliki serangkaian peraga atau alat yang digunakan dalam pertunjukan Reog Ponorogo. Tidak sekedar memiliki, ketika masih remaja, juga ikut serta berperan dalam pertunjukan Reog Ponorogo. Ada rasa bangga memiliki keluarga yang ikut serta melestarikan kesenian budaya Indonesia.

Oleh karena itu, karena adanya rasa kesan pada kesenian tersebut, dan sebagai upaya untuk ikut serta dalam melestarikan dan menjaga kesenian warisan budaya yang berharga ini melalui sebuah karya seni, diciptakanlah

sebuah karya dengan mengambil tema Reog Ponorogo terutama Dhadhak Merak untuk dijadikan ornamen pada karya *Coffee Bar*. Dengan mengambil kebetukan, motif, dan warna yang ada pada Dhadhak Merak, kemudian didesain sedemikian rupa sebagai ornamen yang akan di terapkan pada kulit dengan teknik grafir dan diberi warna. Karya tersebut dibuat dengan berbahan dasar kulit nabati dan tersamak ditunjang dengan bahan lain seperti kayu.

Karya yang akan diciptakan yaitu beberapa furnitur yang sering dijumpai pada *coffee bar*, seperti meja bar, kursi bar, rak, kap lampu gantung, dan penunjang lainnya seperti tatakan gelas dan sarung gelas. Penulis memilih menciptakan karya tersebut di atas karena, berdasarkan hasil pengamatan, pada tahun 2016 hingga sekarang *coffee shop* di Indonesia berkembang dengan sangat pesat dan sudah menjamur dimana-mana. *Coffee shop* sedang hangat-hangatnya dibicarakan bahkan didirikan oleh sejumlah kalangan muda untuk berbisnis. Menariknya adalah, saat ini bukan hanya hidangan kopinya yang ditonjolkan, melainkan konsep *coffee shop*-nya. Dengan mengikuti perkembangan yang ada, terpiculah untuk menciptakan karya kulit yang berkaitan dengan *coffee shop*, dan munculah ide yaitu *coffee bar* sebagai objek pokok dari *coffee shop*.

Bahan yang digunakan pada penciptaan *coffee bar* ini adalah kulit nabati. Kulit nabati yaitu jenis kulit tersamak atau *leather* menggunakan bahan penyamak yang diperoleh dari bahan penyamak nabati yang berasal dari alam yaitu getah tumbuh-tumbuhan yang mengandung bahan penyamak. Kulit nabati merupakan kulit yang diolah setengah matang, belum melalui proses penyamakan hingga pewarnaan dan finishing, sehingga kulit nabati ini masih dapat diberi warna atau dicat, berbeda dengan kulit tersamak, kulit tersamak sudah melalui proses penyamakan hingga finishing sehingga tidak dapat dicat lagi karena warnanya tidak akan merasuk pada kulit, sehingga untuk penciptaan karya ini kulit nabati adalah kulit yang cocok untuk digunakan.

Karya ini mungkin akan menjadi yang pertama ada, karena selama ini Dhadhak Merak hanya digunakan sebagai peraga dalam pertunjukan Reog Ponorogo, atau dibuat mini untuk media anak-anak belajar memainkan Dhadhak Merak, ada pula yang menjadikannya sebagai hiasan dinding di dalam



pigura, dibuat patung untuk beberapa gapura, dan aksesoris seperti gantungan kunci.

Terdapat beberapa karya furnitur sejenis dengan bahan yang sama dan telah dijual dipasaran, namun hanya mengedepankan fungsinya saja, tidak menambahkan aksen hias untuk nilai estetikanya. Contohnya adalah ada beberapa karya kursi yang menggunakan bahan kulit, namun bahan yang digunakan untuk melapisi hanya polos, tidak ada aksen hias atau ornamen. Yang menjadi pembeda karya penulis dengan karya yang lain adalah karya penulis terdapat ornamen sebagai aksen hiasnya. Oleh karena itu, sebagai mahasiswa seni rupa, penulis membuat karya sejenis dengan mengedepankan pengembangan konsep, dan sebagai ciri dan pembeda dari karya ini adalah dengan menambahkan ornamen yang bersumber pada Dhadhak Merak dengan teknik grafir dan diwarnai sesuai dengan motif Dhadhak Merak. Karena penulis harus menciptakan karya yang lain daripada yang lain yang menjadi pembeda dan sebagai identitas dari penulis. Karena pada umumnya *coffee shop* dibuat dengan konsep minimalis atau industrial, sehingga terciptanya karya ini akan memberikan nuansa yang berdeda.

Dalam segi berwirausaha, hal tersebut juga dapat dijadikan sebagai upaya untuk bersaing di dalam industri, jika dapat mengemas karya ini dengan baik, maka akan dapat bersaing dengan karya lainnya. Karena karya *coffee bar* telah banyak dijual dipasaran, jika tidak pandai dalam membaca peluang, maka hasil karya akan terus menerus menjadi pengikut dan monoton. Jadi dengan harapan, karya penciptaan ini akan menjadi karya interior *coffee bar* yang menarik dan lain daripada yang lain.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan penciptaan ini adalah:

1. Bagaimana konsep penciptaan Dhadhak Merak pada karya *coffee bar* bahan kulit samak nabati?
2. Bagaimana proses perwujudan karya *coffee bar* bahan kulit samak nabati yang terinspirasi dari Dhadhak Merak?

3. Bagaimana hasil penciptaan Dhadhak Merak pada karya *coffee bar* bahan kulit samak nabati?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### **Tujuan**

1. Memahami konsep penciptaan Dhadhak Merak pada karya *coffee bar* bahan kulit samak nabati.
2. Mengetahui proses perwujudan karya *coffee bar* bahan kulit samak nabati yang terinspirasi dari Dhadhak Merak.
3. Mendeskripsikan hasil penciptaan Dhadhak Merak pada karya *coffee bar* bahan kulit samak nabati.

#### **Manfaat**

1. Menjadi seseorang yang memiliki potensi lebih baik lagi di bidang kulit dengan kreativitas dalam menciptakan karya dibidang kulit.
2. Melestarikan kesenian budaya Indonesia yaitu Reog Ponorogo.
3. Membuat bidang kulit lebih maju dengan adanya karya-karya yang unik, baru, dan berbeda dari karya kulit yang lain dan lebih dikenal masyarakat karena hasil karyanya.
4. Menjadi acuan masyarakat yang berkecimpung di bidang kulit untuk mengeksplor lebih luas lagi dalam membuat karya kulit.
5. Karya yang diciptakan dapat menjadi peluang bisnis untuk survive di masa pandemi.

### **D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan**

#### **1. Metode Pendekatan**

##### **a. Pendekatan Estetika**

Metode pendekatan yang digunakan penulis untuk membedah permasalahan dalam penciptaan karya *coffee bar* ialah pendekatan estetika. Untuk mencapai penciptaan karya yang indah, diperlukan kesatuan, ketepatan komposisi, dan juga unsur-unsur yang memenuhi

penciptaan suatu karya, karena hal tersebut tidak lepas dari proses membentuk sebuah karya seni.

Seperti yang disebutkan dalam buku Estetika Dharsono Sony Kartika, bahwa kesenian mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa (Kartika, 2007:69). Dengan demikian, teori tersebut penulis gunakan sebagai pendekatan penciptaan karya coffee bar dari awal proses pengerjaan hingga pewujudan karya.

b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi (*Ergonomics*) berasal dari bahasa Yunani, yaitu “ergon” yang berarti kerja, dan “nomos” yang berarti hukum atau aturan. Ergonomi adalah ilmu yang berfokus pada penyesuaian pekerjaan, alat, dan lingkungan kerja dengan kemampuan dan keterbatasan manusia. Ergonomi mencakup berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, dan organisasi.

Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakan (Palgunadi, 2008: 71). Pendekatan ergonomi perlu menjadi bahan pertimbangan dalam penciptaan karya agar terwujud kenyamanan pakai dan penyesuaian desain. Jadi secara garis besar, aspek ergonomi mendukung posisi yang nyaman sehingga terdapat sinkronisasi antara pemakai dengan yang dipakai, atau pengguna karya dengan karya.

Hasil akhir analisis terhadap aspek ergonomi, sebagian besar akan menghasilkan sejumlah batasan desain (*desain constrain*), yang merupakan hubungan antara produk yang sedang direncanakan dengan pengguna produk; yang berkaitan erat dengan segi-segi fisiologis, psikologis dan panca indera manusia (Palgunadi, 2008: 81). Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pentingnya menggunakan pendekatan ergonomi dalam penciptaan karya yang bersinggungan langsung dengan manusia.

## 2. Metode Penciptaan

Dalam menciptakan karya seni, agar tahapan yang dilakukan terarah dan teratur, guna menghasilkan karya yang baik, dibutuhkan metode penciptaan. Metode penciptaan yang dirasa sesuai untuk dijadikan patokan dalam menciptakan *coffee bar* kombinasi media kulit ini adalah metode penciptaan oleh SP. Gustami. Menurut SP. Gustami melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya), dan Perwujudan (pembuatan karya) (Gustami, 2007:329). Berdasarkan tiga tahap metode penciptaan karya seni kriya tersebut dapat diuraikan menjadi enam langkah proses penciptaan karya seni, diantaranya: pengembaraan jiwa, menentukan konsep/tema, merancang sketsa, penyempurnaan desain, mewujudkan karya dan evaluasi akhir. Berikut penjelasan mengenai tiga tahapan yang digunakan:

### a. Eksplorasi

Eksplorasi dalam konteks karya seni atau penciptaan kreatif, seperti yang dikemukakan oleh Dharsono Sony Kartika, mengacu pada proses pencarian sumber ide, konsep, dan landasan untuk menciptakan karya yang orisinal dan bermakna.

Eksplorasi dimulai dengan mencari berbagai sumber ide yang bisa dijadikan inspirasi. Dalam hal ini penulis melakukan observasi pada Dhadhak Merak pada saat melihat pertunjukan Reog Ponorogo yang diselenggarakan oleh suatu komunitas di balai kota Surabaya dengan mewawancarai ketua komunitas kesenian Reog Ponorogo setelah pertunjukan selesai mengenai filosofi dan makna dari setiap elemen dari Dhadhak Merak. Selain itu penulis juga melakukan observasi terhadap karya seni dengan bahan dan tema yang sudah ada sebelumnya, kemudian melakukan pengembangan konsep dengan menciptakan kebaruan. Serta melakukan eksperimen terhadap bahan dan teknik yang akan digunakan dengan mengecat bahan sendiri untuk mengetahui karakteristik bahan jika digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

b. Perancangan

Pada tahap perancangan penulis membuat beberapa sketsa alternatif model kursi, meja, rak, kap lampu, dan tatakan gelas untuk menemukan model satu set dan ukuran yang pas. Perancangan juga dilakukan terutama saat membuat ornamen dari Dhadhak Merak, desain yang dibuat harus berdasarkan cara kerja mesin laser, jika tidak sesuai maka tidak akan terbaca oleh mesin, karena mesin akan membaca desain dengan otomatis.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan diawali dengan proses produksi atau pembuatan karya dengan menerapkan teknik-teknik yang telah dipilih dan diuji coba, memastikan setiap elemen yang dikerjakan sesuai dengan desain dan standart yang sudah ditetapkan berdasarkan teori estetika dan ergonominya. Hingga hasil karya sudah jadi dilakukan uji coba terhadap karya.

Tiga tahap tersebut merupakan proses penciptaan karya seni kriya yang mengacu kepada metodologi ilmiah. Proses penciptaan seni kriya yang apabila mengikuti tahap tersebut, maka hasilnya akan persis apa yang dirancang dalam desain.

