

**KUCING *SPHYNX* SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN *SOFTCASE* DRUMSET**



**Fatimah Sukmawati
1310023422**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**KUCING *SPHYNX* SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN *SOFTCASE* DRUMSET**




**Fatimah Sukmawati
1310023422**

**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 Seni
2017**


Tugas Akhir Kriya Seni Berjudul:

KUCING *SPIYX* SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN *SOFTCASE DRUMSET* diajukan Oleh Fatimah Sukmawati, NIM 1310023422, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 07 Agustus 2017


Pembimbing I/Anggota


Drs. Otok Herum Marwoto, M. Sn
NIP 196606221993031001


Pembimbing II/Anggota


Drs. Rispul, M. Sn
NIP 196311041993031001


Cognate/Anggota


Febrin Wisnu Adi, S. Sn., M.A.
NIP 198002102005011001

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


Dr. Yulriawan, M. Hum
NIP 196207291990021001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Dra. Suañtiwi, M.Des
NIP 19590802198803 2 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Tugas akhir ini kepada Allah SWT. Terutama kepada kedua Orang Tua tercinta yang tidak henti-hentinya mendoakan dan mendukung saya dimana pun dan kapan pun. Saya persembahkan pula kepada kakak-kakak saya, serta kepada Dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan ilmunya kepada saya dan seluruh sahabat serta orang yang saya cintai



MOTTO

*“WHY WORRY? IF YOU’VE DONE THE VERY BEST YOU CAN, WORRYING
WON’T MAKE IT ANY BETTER”*

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, 01 Agustus 2017

Fatimah Sukmawati

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan yang berjudul “Kucing *Sphynx* Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan *Softcase* Drumset”.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang Strata I Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penulisan ini penulis tidak terlepas dari masalah dan hambatan, namun berkat bimbingan, bantuan, dan semangat dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi hambatan tersebut dengan baik. Dengan segala kerendahan hati dan penuh keikhlasan penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Dra. Suastiwi, M.Des. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Yulriawan, M. Hum. Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Drs. Otok Herum Marwoto, M. Sn. Dosen Pembimbing I
5. Drs. Rispul, M. Sn. Dosen Pembimbing II
6. Sumino, S.Sn. Dosen wali
7. Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur dan Institut Seni Budaya Indonesia

8. Monkey x Rabbit Leather Studio yang telah membantu selama proses pewarnaan kulit
9. Bapak dan Ibu dosen yang telah bersedia berbagi ilmu selama masa perkuliahan
10. Teman-teman dan semua pihak lainnya yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis sangat menyadari penulisan laporan Tugas Akhir ini tentu terdapat kekurangan, Baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Penulis juga menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna sehingga penulis sangat membutuhkan kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki laporan ini agar menjadi jauh lebih baik dari sebelumnya. Akhir kata diharapkan laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya bagi penulis sendiri.

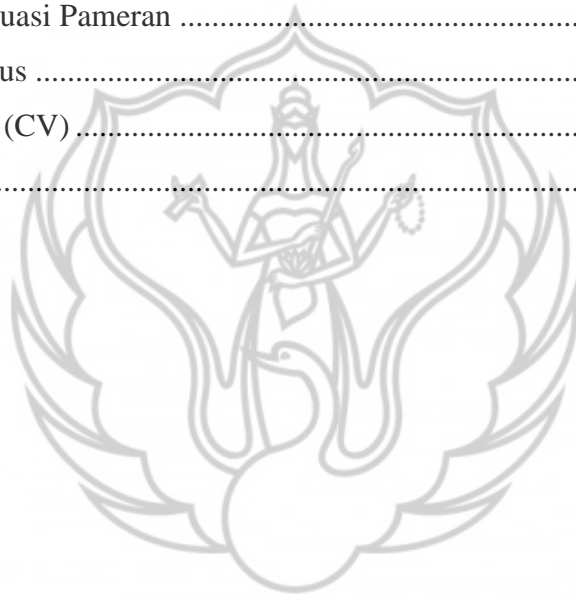
Yogyakarta, 19 Juni 2017

Fatimah Sukmawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	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 GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
INTISATI (ABSTRAK).....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	19
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	23
A. Data Acuan.....	23
B. Analisis.....	33
C. Rancangan Karya.....	35
D. Proses Pewujudan.....	57
1. Bahan dan Alat.....	57
2. Teknik Pengerjaan.....	65
3. Tahap Pewujudan.....	67
E. Kalkulasi Biaya.....	75

BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	78
A. Tinjauan Umum	78
B. Tinjauan Khusus	80
BAB V. PENUTUP.....	90
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	96
A. Foto Poster Pameran	96
B. Foto Situasi Pameran	97
C. Katalogus	99
D. Biodata (CV)	100
E. CD	102



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Berat bahan yang digunakan	57
Tabel 2. Komposisi bahan kimia yang digunakan untuk proses pull-up	58
Tabel 3. Komposisi bahan pewarna	58
Tabel 4. Komposisi minyak	58
Tabel 5. Komposisi bahan <i>finishing</i>	58
Tabel 6. Komposisi air yang digunakan.....	59
Tabel 7. Kalkulasi biaya bahan kimia	75
Tabel 8. Kalkulasi biaya penyewaan alat.....	75
Tabel 9. Kalkulasi biaya karya 1 <i>softcase</i> Snare Drum	76
Tabel 10. Kalkulasi biaya karya 2 <i>softcase</i> Tom	76
Tabel 11. Kalkulasi biaya karya 3 <i>softcase</i> Cymbal	76
Tabel 12. Kalkulasi biaya karya 4 <i>softcase</i> Bass Drum.....	77
Tabel 13. Kalkulasi biaya karya 5 <i>softcase</i> Floor Tom.....	77
Tabel 14. Kalkulasi keseluruhan karya	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kucing <i>sphynx</i> tanpa bulu	10
Gambar 2. Anak kucing <i>sphynx</i> dengan kulit yang berkerut diseluruh tubuhnya .13	
Gambar 3. Salah satu <i>softcase</i> snare drum.....	15
Gambar 4. Teknik <i>pyrography</i> kedalam 4 macam warna kulit yang berbeda	16
Gambar 5. <i>Woodburning</i> krisbow	17
Gambar 6. <i>Woodburning</i> dengan pengatur suhu.....	17
Gambar 7. Drumset	18
Gambar 8. Data acuan 1 patung berbentuk kucing <i>sphynx</i>	23
Gambar 9. Data acuan 2 tato kucing <i>sphynx</i> karya Bernardo	24
Gambar 10. Data acuan 3 penerapan kucing dalam casing <i>handphone</i>	25
Gambar 11. Data acuan 4 judul karya <i>Western Dragon</i> dengan menerapkan teknik <i>pyrography</i>	26
Gambar 12. Data acuan 5 karya Farrady Sastranada Widhiasto tahun 2016.....	27
Gambar 13. Data acuan 6 penerapan ornamen pada <i>hardcase</i> gitar kulit.....	28
Gambar 14. Data acuan 7 <i>softcase</i> Cymbal	29
Gambar 15. Data acuan 8 <i>softcase</i> Snare Drum.....	30
Gambar 16. Data acuan 9 <i>Bataria Bumbo</i> Bass Drum.....	31
Gambar 17. Data acuan 10 <i>Bateria Srudo</i> Floor Tom	32
Gambar 18. Data acuan 11 <i>Ludwig atlas classic</i> tom bag.....	33
Gambar 19. Sketsa alternatif snare drum 1	35
Gambar 20. Sketsa alternatif snare drum 2	36
Gambar 21. Sketsa alternatif snare drum 3	37

Gambar 22. Sketsa alternatif bass drum 1.....	38
Gambar 23. Sketsa alternatif bass drum 2.....	39
Gambar 24. Sketsa alternatif bass drum 3.....	39
Gambar 25. Sketsa alternatif tom 1.....	40
Gambar 26. Sketsa alternatif tom 2.....	40
Gambar 27. Sketsa alternatif tom 3.....	41
Gambar 28. Sketsa alternatif cymbal 1.....	42
Gambar 29. Sketsa alternatif cymbal 2.....	43
Gambar 30. Sketsa alternatif cymbal 3.....	43
Gambar 31. Sketsa alternatif floor tom 1.....	44
Gambar 32. Sketsa alternatif floor tom 2.....	44
Gambar 33. Sketsa alternatif floor tom 3.....	45
Gambar 34. Sketsa terpilih 1.....	46
Gambar 35. Gambar proyeksi <i>Case Bass Drum</i>	47
Gambar 36. Gambar Prespektif <i>Case Bass Drum</i>	47
Gambar 37. Sketsa terpilih 2.....	48
Gambar 38. Gambar Proyeksi <i>Case Tom</i>	49
Gambar 39. Gambar Prespektif <i>Case Tom</i>	49
Gambar 40. Sketsa terpilih 3.....	50
Gambar 41. Gambar Proyeksi <i>Case Floor Tom</i>	51
Gambar 42. Gambar Prespektif <i>Case Floor Tom</i>	51
Gambar 43. Sketsa terpilih 4.....	52
Gambar 44. Gambar Proyeksi <i>Case Snare Drum</i>	53

Gambar 45. Gambar Prespektif <i>Case Snare Drum</i>	53
Gambar 46. Sketsa terpilih 5.....	54
Gambar 47. Sketsa terpilih 6.....	55
Gambar 48. Gambar Proyeksi <i>Case Cymbal</i>	56
Gambar 49. Gambar Prespektif <i>Case Cymbal</i>	56
Gambar 50. Bahan kimia.....	57
Gambar 51. Kain Furing Bludru	59
Gambar 52. Kertas Malaga	60
Gambar 53. Busa.....	61
Gambar 54. Ritsleting	61
Gambar 55. <i>Milling Drum</i>	62
Gambar 56. <i>Toggle</i>	63
Gambar 57. Mesin <i>Embossing/plating</i>	63
Gambar 58. <i>Woodburning</i>	64
Gambar 59. Mesin Jahit	64
Gambar 60. Mesin Seset	65
Gambar 61. Pengerjaan <i>pyrography</i>	66
Gambar 62. Detail Pengerjaan <i>Pyrography</i>	67
Gambar 63. Kulit Hasil <i>Shaving</i>	67
Gambar 64. Proses Pewarnaan.....	69
Gambar 65. Kulit yang telah selesai diproses	71
Gambar 66. Proses <i>Toggling</i>	71
Gambar 67. Proses <i>Finishing</i>	72
Gambar 68. Kulit yang telah di <i>embossing</i>	72

Gambar 69. Pembuatan Pola	73
Gambar 70. Penyesetan Bahan.....	73
Gambar 71. Proses <i>Pyrography</i> kedalam kulit	74
Gambar 72. Karya 1	80
Gambar 73. Karya 2	82
Gambar 74. Karya 3	84
Gambar 75. Karya 4	86
Gambar 76. Karya 5	88



INTISARI

Kucing memiliki banyak sekali ras yang tersebar hampir diseluruh dunia, salah satu ras yang cukup populer adalah kucing *sphynx*. Kucing ini dapat kita ketahui dari ciri-ciri visual yaitu tubuh tanpa rambut, kulit berkerut, mata yang bulat, dan telinga yang lebar. Walau tampilannya menyeramkan namun kucing ini sangat setia kepada majikannya. Karena keunikan kucing ini dan kecintaan penulis terhadap kucing menjadi salah satu pendorong untuk menciptakan sebuah karya seni.

Dalam menciptakan karya penulis menggunakan beberapa metode yang berkaitan dengan tugas akhir yaitu metode pendekatan estetik dan ergonomi serta metode penciptaan dengan mangacu pada SP Gustami. Dalam prosesnya penulis dengan sabar dan teliti mengerjakan dengan sepenuh hati dari memilah kulit, memproses kulit dari *shaving*, penggilingan, pencampuran warna, dan menerapkan teknik *pyrography* untuk menciptakan sebuah ornamen pada karya yang diciptakan.

Karya seni yang dihasilkan merupakan karya fungsional berupa produk *softcase* drumset dengan berbahan dasar kulit nabati yang diproses menjadi kulit pull-up. *softcase* yang diciptakan antara lain snare drum, bass drum, floor tom, tom dan cymbal dimana *softcase* ini dihiasi ornamen kucing *sphynx*. Tujuan pembuatan karya ini diharapkan mampu menjadi sebuah inovasi baru untuk kerajinan kriya kulit terutama untuk produk *softcase* dan produk-produk lainnya.

Kata kunci: Kucing *Sphynx*, *Softcase* Drumset, *Pyrography*

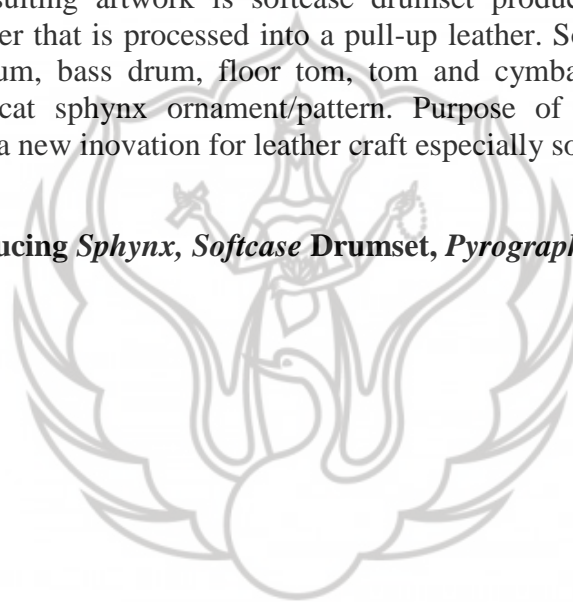
ABSTRACT

Cats have so many races scattered almost around the world, one of the popular races is sphynx cats. This cat can we know from the characteristic of the body without hair, wrinkled skin, round eyes, and ears width. Even though it looks creepy but this cat very loyal to his employer. Because this uniqueness cat and writer's joy of cats being factor to create of art.

In creating artwork writer using some relevant method with final exam which is aesthetics, ergonomics and method of creation by SP Gustami. In the process writer patiently and thoroughly works with whole hearted from sorting and process the leather, shaving, milling, dyeing, and applying pyrography technique to create a ornament/pattern on artwork.

The resulting artwork is softcase drumset product functional art with vegetable leather that is processed into a pull-up leather. Softcase created among other snare drum, bass drum, floor tom, tom and cymbal where this softcase decorated by cat sphynx ornament/pattern. Purpose of making this artwork expected to be a new innovation for leather craft especially softcase product and the other products.

Key words: *Kucing Sphynx, Softcase Drumset, Pyrography*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Banyak orang gemar memelihara hewan untuk dijadikan hewan peliharaan. Kebanyakan dari mereka menganggap hewan peliharaan bisa menjadi teman bahkan seperti anak sendiri salah satunya adalah kucing. Kucing merupakan hewan peliharaan terbanyak yang di pelihara oleh masyarakat diseluruh dunia termasuk di Indonesia.

Dalam sejarahnya kucing kerap kali menjadi hewan pendamping dalam kehidupan masyarakat, hubungan manusia dan kucing diperkirakan sudah ada sejak 8000 SM (Susanty, 2004:1). Pada masa itu manusia menjadikan kucing sebagai hewan untuk membasmi hama seperti tikus atau hewan pengerat lainnya. Tidak hanya menjadi hewan pembasmi hama, namun masyarakat mesir kuno juga menyembah kucing sebagai dewi yang dilambangkan sebagai dewi *Bastet* (Suwed, 2005:8). Seiring perkembangan zaman kucingpun banyak digemari oleh masyarakat luas sebagai hewan peliharaan.

Kucing (*Felis Silvestris*) telah menjadi sahabat manusia sejak zaman mesir kuno, keberadaannya sekarang jauh berbeda dengan zaman dahulu. Sekarang perkembang biakkan kucing sangat pesat terutama pada kucing ras, tercatat bahwa ada puluhan jenis ras kucing yang tersebar di dunia. organisasi FiFe (*The Federation Internationale Feline*) mengaku bahwa terdapat 40 ras kucing. Menurut CFA (*Cat Fanciers Association*) mengatakan bahwa ada 41 ras kucing yang masuk dalam daftar *Championship Breeds*. Sedangkan

menurut TICA (*The International Cat Association*) dalam website resminya menampilkan 57 ras kucing masuk dalam *Championship*, selain itu masih ada banyak ras kucing yang sedang menjalani proses untuk diakui sebagai ras baru (Purwanto, 2010:13)

Seperti yang kita ketahui, kucing memiliki banyak sekali ras salah satunya adalah *Sphynx*. Dalam hal ini mengapa penulis mengangkat *Sphynx* sebagai sumber ide karena penulis termaksud orang yang mencintai dan sangat menggemari kucing. Menurut penulis, *Sphynx* merupakan kucing yang unik dari seluruh ras kucing karena *Sphynx* tidak memiliki rambut seperti kucing yang selama ini kita lihat.

Selain hal tersebut, penulis melihat bahwa tidak banyak orang di Indonesia yang memelihara *Sphynx* karena harganya yang sangat mahal. Hal ini dikarenakan kucing *Sphynx* mengalami mutasi genetik yang membuatnya memiliki rambut sangat tipis di bagian tubuhnya serta kucing ini adalah salah satu keturunan yang paling populer untuk ukuran kucing mewah, penggemar kucing mengatakan kucing ini langka dan tidak biasa. alasan lainnya yaitu, *Sphynx* tidak selucu kucing ras lainnya, bahkan banyak orang yang beranggapan bahwa kucing ini sangat menggelikan. namun disini penulis melihat bahwa *Sphynx* merupakan kucing yang memiliki keunikan yang membuat dirinya sangat indah dari kucing-kucing lain. Dilihat dari bentuk tubuhnya *Sphynx* memiliki kulit berkerut dan tubuh tanpa rambut menjadi salah satu ciri khas mereka, bola mata mereka bulat seperti lemon yang memberi kesan kuat dan tajam, kepalanya yang berbentuk segitiga, serta

telinga mereka yang lebar. Dan hal yang menarik lainnya dari *Sphynx* adalah kucing ini sangat cocok dipelihara bagi orang-orang yang memiliki alergi terhadap bulu atau rambut hewan, maupun takut terkena penyakit dari rambut kucing, karena *Sphynx* tidak memiliki rambut seperti kucing lainnya.

Softcase merupakan tas yang sangat penting bagi para musisi, fungsinya adalah untuk membawa serta menyimpan alat musik agar tetap aman dan terjaga kualitasnya. Hampir seluruh alat musik membutuhkan *Softcase* salah satunya adalah Drum. Mengapa penulis tertarik akan produk *case* terutama *Softcase* Drumset? karena penulis melihat di Indonesia penggunaan bahan kulit untuk pembuatan *Softcase* sangat jarang sekali ditemui hampir seluruhnya berbahan kain, penulis juga melihat banyaknya Drummer maupun *percussionist* zaman sekarang membutuhkan *Softcase* yang tidak hanya mementingkan fungsinya saja tetapi mereka mencari sebuah keindahan pada tampilan *Softcase* tersebut. Dan dari pengalaman penulis selama bergelut di dunia *Marching Band* kebutuhan akan *Softcase* yang amat sangat penting dapat menjadi sebuah peluang usaha yang cukup menjanjikan.

Ada berbagai macam teknik yang dapat diterapkan dalam proses pengerjaan kulit, salah satunya yaitu teknik solder atau dalam istilahnya disebut *pyrography*. penggunaan teknik *pyrography* sebenarnya banyak diterapkan pada kayu dan bambu namun teknik ini dapat pula digunakan pada bahan kulit (*genuine leather*) tetapi tidak dengan kulit sintetis (*faux leather*) karna kulit jenis ini berbahan dasar kain yang jika terkena panas akan meleleh. Dalam hal ini penulis akan menggunakan teknik *pyrography* karena

teknik ini sangat jarang diterapkan pada kulit, menurut pengelihatannya penulis selama ini, penulis hanya melihat teknik tatah timbul yang diterapkan pada kulit khususnya kulit nabati. Efek yang dihasilkan dari *pyrography* adalah berupa efek hitam terbakar atau gosong yang dihasilkan dari alat yang dipanaskan.

Dari latar belakang di atas mendorong penulis untuk menciptakan sebuah karya seni kriya kulit yang terinspirasi dari kucing *Sphinx*. penulis akan menciptakan sebuah karya seni yang bersifat fungsional berupa *Softcase* Drumset dengan berbahan dasar kulit nabati yang nantinya akan diproses menjadi kulit pull-up *free chrome* dan menerapkan kucing *Sphinx* sebagai sumber ide ke dalam *Softcase* Drumset tersebut dengan menggunakan teknik *pyrography*.

B. Rumusan Penciptaan

Dari latar belakang tersebut, maka dalam penciptaan karya seni ini rumusan penciptaan adalah:

1. Bagaimana proses penciptaan *Softcase* Drumset yang terinspirasi dari kucing *Sphinx*?
2. Bagaimana hasil karya kulit berupa *Softcase* Drumset dengan sumber ide kucing *Sphinx*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Penciptaan karya ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

- a. Mewujudkan dan menuangkan ide, gagasan, serta ekspresi melalui karya kriya kulit.
- b. Menciptakan karya kriya kulit berupa *Softcase* yang terinspirasi dari kucing *Sphinx*.

2. Manfaat

- a. Memenuhi tugas akhir dan menjadi sarana belajar menuangkan ide kreatif dan menyalurkan seluruh ilmu selama masa perkuliahan. Serta menimbulkan rasa kepuasan dan kecintaan penulis terhadap makhluk hidup terutama kucing.
- b. Penciptaan karya seni ini diharapkan mampu memberikan dan menambah pengetahuan serta wawasan terutama pada kriya seni khususnya kriya kulit.
- c. Penciptaan karya tugas akhir ini yang bersumber dari kucing *Sphinx* diharapkan dapat menghasilkan suatu manfaat khususnya kepada masyarakat luas tentang *Sphinx*, semoga menjadi karya yang unik dan berbeda dari karya yang pernah ada dan menjadi alternatif sumber inspirasi baru dalam pembuatan karya kriya kulit.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetik

Pendekatan Estetik adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip estetika secara visual, yaitu berupa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga

komposisi. Menurut Djelantik ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan (Djelantik, 1999:7). Cara pandang Djelantik cenderung kepada estetika klasik yang memandang estetika menjadi dua golongan yaitu keindahan alami dan keindahan buatan (Sachari, 2002:59).

b. Ergonomi

Pendekatan ergonomi merupakan aspek yang sangat penting karena ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya (Palgunadi, 2008:71). Pendekatan ergonomi bertujuan untuk menciptakan suasana nyaman sehingga selain nilai estetikanya, karya seni fungsional harus diperhatikan juga nilai ergonominya demi kenyamanan pemakainya.

2. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan karya seni kriya ini mengacu pada metode penciptaan menurut SP. Gustami dalam bukunya yang berjudul *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Menurut beliau secara metodologis, terdapat tiga tahap enam langkah penciptaan seni kriya. Tiga tahap tersebut terdiri dari Eksplorasi, Perencanaan, dan Perwujudan (Gustami, 2007:329-332).

Tahap Eksplorasi Meliputi Aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi berupa buku, majalah, dan jurnal

yang berkaitan dengan tema tugas akhir ini. pengolahan dan analisa data. hasil dari penjelajahan dan analisis data tersebut dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Sebelum membuat karya seni, penulis terlebih dahulu mengumpulkan data yang bersangkutan guna menambah referensi dan sumber ide sebelum membuat sketsa.

Tahap Perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan, visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, setelah itu diterapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berbuna bagi perwujudannya. penulis kemudian membuat beberapa sketsa alternatif dan kemudian memilih sketsa terpilih untuk diwujudkan.

Tahap Perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototipe kemudian ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur, bisa pula dalam ukuran sebenarnya, Setelah ditentukan sketsa terpilih penulis kemudian melanjutkan langkah berikutnya yaitu membuat sketsa tersebut kedalam ukuran sebenarnya.

Analisis dari tiga tahap penciptaan seni kriya tersebut kemudian diuraikan menjadi 6 langkah proses penciptaan seni kriya, yaitu:

- 1) Penggambaran jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi. Dalam menentukan tema dan rumusan masalah yang perlu pemecahan.

- 2) Menggali teori, sumber, referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
- 3) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensi. hal yang menjadi pertimbangan adalah material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, dan lain sebagainya.
- 4) Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototipe, dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
- 5) Perwujudan realisasi rancangan atau prototipe kedalam karya nyata sampai *finishing* dan kemasan.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respon dari masyarakat.