

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

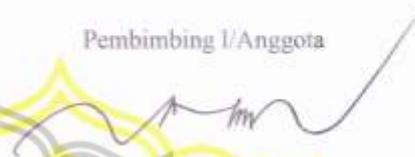


**Fatimah Sukmawati
1310023422**

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

Tugas Akhir Kriya Seni Berjudul:
**KUCING *SPHYNX* 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

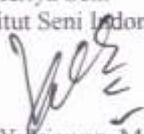
Pembimbing I/Anggota


Drs. Otok Herum Marwoto, M. Sn
NIP 196606221993031001

Pembimbing II/Anggota


Drs. Rispul M. Sn
NIP 196311041993031001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Yufriawan, M. Hum
NIP 196207291990021001

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

Oleh: Fatimah Sukmawati

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 mengacu 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 populer 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.

A. Pendahuluan

1. 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 termaksud 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 berkembang 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 sintesis (*faux leather*) karena 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 *Sphynx*. 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 *Sphynx* sebagai sumber ide ke dalam *Softcase* Drumset tersebut dengan menggunakan teknik *pyrography*.

2. 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 *Sphynx*?

2. Bagaimana hasil karya kulit berupa *Softcase Drumset* dengan sumber ide kucing *Sphynx*?

3. Teori dan Metode Penciptaan

Landasan Teori

Desain

Istilah disain atau desain berasal dari bahasa Inggris *design* yang berarti mengubah tanda atau melakukan perubahan tanda, dalam kamus Inggris-Indonesia karangan John M. Echols disebutkan bahwa istilah *design* berarti potongan, bentuk, model, pola, konstruksi, mode dan tujuan (Palgunadi, 2007:4). Didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia desain berarti kerangka bentuk atau rancangan, sedangkan mendesain adalah membuat desain, membuat rancangan pola, dan lain sebagainya.

Agus Sachari mengatakan bahwa desain adalah suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu melalui perencanaan sampai terwujudnya barang jadi. pengertian desain banyak berbagai pengertiannya seperti yang di sebutkan oleh para ahli. Menurut Walter Gropius desain mengandung pengertian sebagai suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara tertentu pula. Sedangkan menurut Bruce Acher (2002) berpendapat bahwa.

“desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui pelbagai bidang pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan pelbagai tujuan benda buatan manusia.”

Pandangan akan pengertian desain juga menarik perhatian para ahli profesional bahkan diluar pakar desain di Indonesia. Menurut John Nimpoeno desain adalah pemaknaan fakta-fakta nyata menjadi fenomena-fenomena yang subjektif. Jika di cermati, maka akan terasa bahwa desain atau disain dapat disimpulkan bahwa desain berarti rencana (hasil dari suatu proses merencana), rancangan (hasil dari proses merancang), dan reka-yasa (hasil dari proses mereka-yasa) (Palgunadi, 2007:10).

Estetika

Pada buku Estetika Makna, Simbol, dan Daya (Sachari, 2002:3) ada beberapa pendapat mengenai estetika. Menurut Katsoff estetika adalah segala kajian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan seni. Menurut Jerome Stolnitz estetika merupakan kajian filsafat keindahan baik dan buruk. Sedangkan menurut Jakob Sumardjo estetika adalah hakikat keindahan alam dan karya seni. Pendapat lain dari Hope M. Smith mengatakan bahwa pada intinya estetika adalah filsafat tentang hal yang indah, ilmu tentang keindahan dan citarasa. Pada dasarnya estetika merupakan suatu ilmu yang memperelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan. (Gustami,1999:7).

Estetika atau keindahan merupakan faktor yang sangat penting dalam proses disain. Seorang perencana harus sangat memahami masalah yang berkaitan erat dengan estetika produk yang hendak dibuat. Kemampuan untuk bisa menghasilkan suatu desain dengan estetika pada umumnya sangat dipengaruhi oleh kepekaan, perasaan, selera, penghayatan, serta kehalusan rasa perencana dalam melakukan proses pengolahan rupa (Palgunadi, 2008:163)

Ergonomi

Ergonomi berasal dari kata Yunani *Ergos* yang berarti bekerja dan *Nomos* hukum alam. Bermakna sebagai ilmu yang meneliti tentang kaitannya antara orang dengan lingkungan kerjanya. Dengan kondisi lingkungan kerja yang tentram, selamat, aman dan menyenangkan pastilah akan mencapai produktivas yang tinggi serta dapat bertahan selama jangka waktu yang panjang. Suyanto Sastrowinoto mengatakan bahwa lingkungan kerja yang dimaksud adalah metode kerjanya, lingkungan sekitar yang dihadapi, bahan yang dihadapi, dan keseluruhan alat perkakas. Adapun sasaran akhir dari ergonomi ialah tercapainya efisiensi yang meningkat dari kediatan manusia.

Adapun peran ergonomi dalam hal ini adalah menentukan dan memutuskan, seberapa tinggi derajat kesesuaian dan kenyamanan yang berkaitan dengan hubungan antara benda (produk, desain) dengan manusia sebagai penggunaanya (Palgunadi, 2008:75).

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.

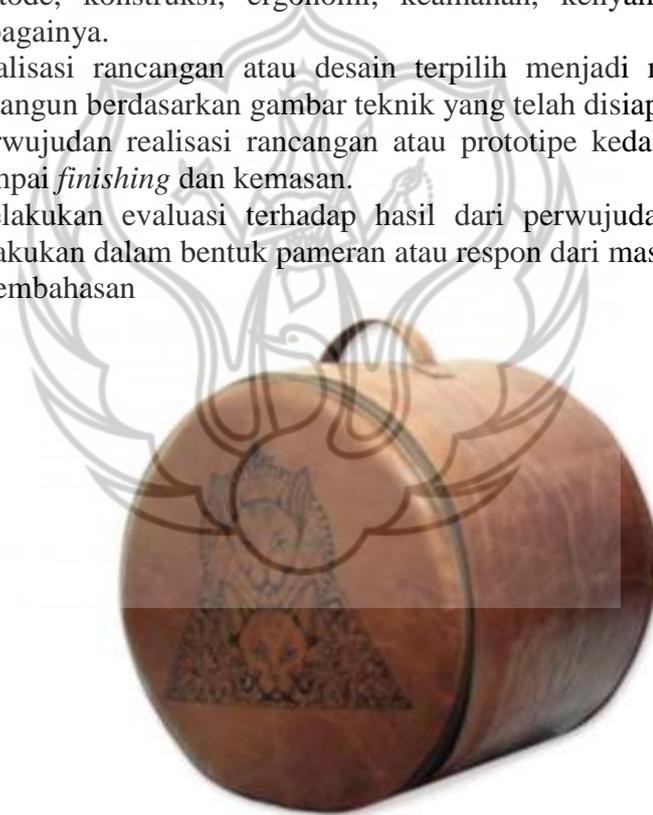
Tahap Perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototipe kemudian ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur, bisa pula dalam ukuran sebenarnya, Setelah ditentukan sketsa terpilih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

B. Hasil dan Pembahasan



Gambar 63

Karya 2

Judul	: <i>Softcase Tom 10"</i>
Ukuran	: 36 x 24 cm
Bahan	: Kulit nabati yang telah diproses menjadi pull-up
Teknik pengerjaan	: Jahit mesin
Pengerjaan Ornamen	: Teknik <i>Pyrography</i> (teknik solder)
Tahun	: 2017
Fotografer	: Anisa Riska Juwita

Softcase kali ini adalah *case* untuk meletakkan tom ukuran 10” dengan ukuran 36 x 24 dalam satuan cm. Dapat dilihat disainnya pun hampir sama seperti *case* pada umumnya namun yang membedakan adalah penggunaan bahan kulit sebagai bahan utama dan terdapat furing serta busa sebagai bahan pelapis dibagian dalam. Ornamen yang menghiasi *softcase* pada tutup depan selalu menjadi tempat utama peletakkannya, hal ini bertujuan agar ornamen tersebut mudah dilihat saat dibawa maupun pada saat diletakan.



Gambar 66
Karya 5

Judul	: <i>Softcase</i> Cymbal 22”
Ukuran	: 58 cm
Bahan	: Kulit nabati yang telah diproses menjadi pull-up
Teknik pengerjaan	: Jahit mesin
Pengerjaan Ornamen	: Teknik <i>Pyrography</i> (teknik solder)
Tahun	: 2017
Fotografer	: Anisa Riska Juwita

Softcase cymbal 22” (58 cm dalam satuan cm), dapat dilihat bahwa *case* ini memiliki kantong bagian depan dengan ukuran diameter 43 cm. Penerapan ornamen pada *case* ini terdapat pada bagian kantong depan agar mudah dilihat pada saat dibawa kemana-mana. Penggambaran ornamennya pun hampir sama seperti karya sebelumnya yaitu menggambarkan bentuk tubuh *Sphinx* yang sedang duduk, penambahan ornamen pada bagian belakang tubuh kucing

tersebut nampak sangat jelas terlihat hal itu bertujuan agar ornamen kucing *Sphynx* ini lebih terlihat lebih indah.



Gambar 75
Karva 4

Judul : *Softcase* Floor Tom 16"
Ukuran : 46 x 44 cm
Bahan : Kulit nabati yang telah diproses menjadi pull-up
Teknik pengerjaan : Jahit mesin
Pengerjaan Ornamen : Teknik *Pyrography* (teknik solder)
Tahun : 2017
Fotografer : Jahir

Softcase dengan ukuran panjang 44 cm dan diameter 46 cm ini merupakan *softcase* untuk menyimpan alat floor tom 16". Sama seperti *case* bass drum diatas, penerapan ornamen juga nampak pada bagian selimut case ini namun yang membedakan adalah penggambaran ornamen pada bagian tutup *case* floor tom. Tujuannya sama agar *case* ini lebih indah walaupun ukurannya cukup besar. Ornamen yang digambarpun juga sama yaitu bentuk dari tubuh kucing *Sphynx* yang sedang duduk, ornamen tersebut dapat dilihat dengan baik pada saat *case* ini diletakkan dalam keadaan posisi berdiri.

C. Kesimpulan

Menciptakan sebuah karya seni biasanya setiap individu selalu dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Apa yang dilihat apa yang dirasakan bisa menjadi sebuah ide yang tidak dapat terduga, dan terkadang ide itu muncul dari mana saja dan kapan saja secara spontan. Agar ide yang didapatkan tersebut tidak hilang begitu saja langkah awal yang dilakukan biasanya adalah mencatat ide tersebut menjadi bentuk sketsa, coretan, maupun tulisan.

Kucing *Sphinx* merupakan kucing yang unik karena tidak memiliki rambut seperti kucing pada umumnya dan juga tampilan dari kucing ini sangat menyeramkan. Namun bagi penulis, kucing *Sphinx* merupakan kucing yang memiliki keunikan tersendiri yang hanya di miliki oleh ras ini oleh karena itu penulis tertarik untuk mewujudkannya menjadi sebuah karya seni ornamen yang diterapkan pada *softcase* drumset. Untuk lebih memperindah kucing ini penulis menambahkan sebuah ornamen-ornamen pendukung lainnya agar nampak lebih bervariasi, namun ornamen pendukung ini tidak menghilangkan kucing *sphinx* sebagai tokoh utama.

Menciptakan sebuah karya seni ini tidaklah instan dibutuhkan beberapa proses hingga akhirnya menjadi sebuah karya seutuhnya. Melihat bahwa penulis menggunakan kulit nabati yang diproses menjadi kulit pull-up maka proses yang dilakukan adalah *shaving*, penimbangan, pencucian, pengaturan Ph kulit, pewarnaan, pengisian minyak, fixasi, dan *finishing*. Setelah kulit nabati tersebut menjadi kulit pull-up dengan warna havanah tan kemudian masuklah ke dalam proses pewujudan karya dengan pembuatan pola terlebih dahulu, dan memotong bahan.

Dalam pengerjaan karya ini penulis menggunakan teknik *pyrography* atau biasa disebut teknik solder. Teknik ini biasa digunakan untuk melukis pada kayu, namun seiring perkembangan waktu *pyrographypun* dapat pula diterapkan pada kulit. Untuk melukis goresan pada kayu dan kulit biasanya menggunakan sebuah alat yang disebut *woodburning*. Setelah menerapkan ornamen dengan teknik *pyrography* langkah selanjutnya adalah menjahit bagian-bagian bahan dengan mesin jahit sehingga terbentuklah sebuah karya seni fungsional berupa *softcase* drumset dengan berbagai macam jenis sesuai dengan alat-alat pada drumset antara lain bass drum 14", snare drum 14", floor tom 16", tom 10", dan cymbal 22".

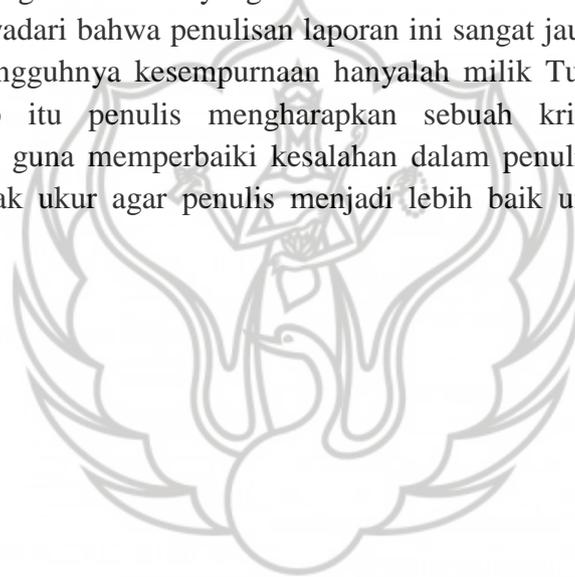
Saran

Setelah mengetahui dan membaca proses pembuatan karya yang berjudul Kucing *Sphinx* sebagai sumber inspirasi penciptaan *softcase* drumset dalam bentuk laporan sesungguhnya dalam menciptakan sebuah karya tidak pernah terlepas dari kendala dan masalah. Selama berproses penulis mengalami beberapa kendala terutama pada saat memproses kulit nabati tersebut menjadi kulit pull-up, masalah yang dihadapi yaitu minimnya pengetahuan tentang proses tersebut sehingga dari beberapa kulit yang dihasilkan pewarnaannya tidak sama dan kulit kurang ditarik pada saat *toggling*. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan menyemprotkan beberapa bahan kimia saat proses *finishing* sehingga warna yang dihasilkan sama dan melakukan *toggling* kembali agar kulit lebar maksimal. Proses-proses tersebut diselesaikan dan

diatasi dengan baik sehingga kulit pull-up yang dihasilkan pun sesuai dengan keinginan penulis.

Tidak hanya pada saat proses diatas, kendala dan masalahpun muncul pada saat proses pewujudan karya yaitu antara lain kurangnya kebutuhan bahan pendukung, kesalahan pada proses penjahitan, hingga kulit yang berlubang akibat alat yang terlalu panas pada proses *pyrography*. Saran penulis dari pengalaman yang sudah dilewati untuk yang akan datang adalah alangkah baiknya sebelum melakukan pewujudan karya persiapkan segala apapun yang dibutuhkan dari desain, ukuran, pola, dan material sehingga tidak banyak pengeluaran dan meminimalisir kesalahan.

Sebenarnya dalam proses tidak semua harus berjalan dengan baik dan benar, dari kesalahan tersebut penulis dapat belajar dan terus berkembang sehingga mengetahui mana yang harus dilakukan dan mana yang tidak. Penulis sangat menyadari bahwa penulisan laporan ini sangat jauh dari kata sempurna, karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Tuhan Yang Maha Esa. Oleh sebab itu penulis mengharapkan sebuah kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki kesalahan dalam penulisan laporan ini, serta menjadi tolak ukur agar penulis menjadi lebih baik untuk masa yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

Bell, Cressida. (1996), *The Decorative Painter Over 100 Design and Ideas for Painted Projects*, Conran Octopus Limited.

Brought, Paul. (2007), *Understanding, Caring for & Training Your Cat*.

Djelantik. (1999), *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.

Estrin, Michael. (1947), *2000 Design, Forms and Ornaments an Album that Represents the Entire Range of Ornament from Prehistoric Unti*, WM.C.Brown, New York.

Gie, The Liang. (1996), *Filsafat Keindahan*, Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), Yogyakarta.

Gustami, SP. (2007), *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*, Prasista, Yogyakarta

_____. (2008), *Nukilan Seni Ornamen*, Jurusan Seni Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Heller, Steven & Louise Fili. (2011), *Vintage Type and Grapihics: An Eclectic Collection of Typography, Ornament, Letterheands, and Trademarks from 1896-1936*, Allworth Press, New York.

Hirokazu, Arawa. (1967), *Traditions in Japanese Design Vol. 1: Kaicho Bird and Flowers Motifs*, Kodansha International Ltd, Tokyo.

Irish. Susan S. (2006), *Great Book of Woodburning*, PA: Fox Chapel Publising, East Petersburg.

_____. (2017), *The Art of Leather Burning Step by Step Pyrography Techniques*, Dover Publication Inc, Mineola New York.

Murtihadi & G. Gunarto. (1982), *Dasar-Dasar Desain*, PT Tema Baru, Jakarta.

Palgunadi, Barm. (2007), *Disain Produk 1*, ITB, Bandung

_____. (2008), *Desain Produk 3*, ITB, Bandung.

Purwanto, Rudi. (2010), *Breeding Aneka Kucing Ras*, Majalah Flona PT. Samundra Utama, Jakarta.

Roojen, Pepin Van. (2003), *Elements of Chinese & Japanese Design*, The Pepin Press, Amsterdam.

Sachari, Agus. (2002), *Estetika Makna, Simbol dan Daya*, ITB, Bandung.

_____, & Yan Yan Sunarya. (2002), *Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia*, ITB, Bandung.

Sastrowinoto, Suyanto. (1985), *Meningkatkan Produktivitas dengan Ergonomi*. Pustaka Binaman Pressindo, Jakarta.

Sipahelut, Atisah & Petrussumadi. (1991), *Dasar-Dasar Desain*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.

Stead, Vince. (2012), *How to Understand and Take Care of Your Sphynx Kitten and Cat*.

Susanty, Yulian. (2004), *Memilih dan Merawat Kucing Kesayangan*, PT. Argomedia Pustaka, Jakarta.

Suwed, Ali Muhammad & N. S. Budiana. (2005), *Membiakkan Kucing Ras*, Penebar Swadaya, Jakarta.

WEBTOGRAFI

The International Cat Assosiation. Last accesed on October 26 2016 at URL:
<http://www.tica.org/find-a-breeder/item/285>.

Cat Fanciers Assosiation (1906). Last accesed on October 29 2016 at URL:
<http://www.cfa.org/Breeds/BreedsthruT/Sphynx.aspx>.