

**MOTIF GEOMETRIS SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN DOMPET KULIT**



**MIFTAHUL FARID
NIM 1411777022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

MOTIF GEOMETRIS SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN DOMPET KULIT



Oleh:

MIFTAHUL FARID

NIM 1411777022

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
2019

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

MOTIF GEOMETRIS SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN DOMPET KULIT diajukan oleh Miftahul Farid, NIM 1411777022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Toyibah Kusumawati, M. Sn., M.Hum.
NIP 19710103 199702 2 001

Pembimbing II/Anggota


Nurbach Siswanto, M. Phil.
NIP 197770103 200604 1 001


Cognate/Anggota


Agung Wicaksono, M. Sn.
NIP 1969001010 200112 1 003

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


Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Saastwi, M. Des.
NIP 19890802 198803 2002

MOTTO

There's so many times I've let you down

So many times I've played around

I'll tell you now, they don't mean a thing

-Inspired by John Denver Song-



Laporan akhir ini didedikasikan untuk orang tua saya.

"Terserah ... Lakukan apa yang kauinginkan ..." Apakah kau tahu kata-kata itu menakutkan? Tapi terima kasih atas kepercayaannya.

PERNYATAAN KEASLIAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak dapat 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 secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Januari 2019

Miftahul Farid



KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur atas khadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir serta menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “**Motif Geometris Sebagai Sumber Ide Penciptaan Dompot Kulit**”. Laporan Tugas Akhir ini dibuat guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam penyelesaian jenjang pendidikan Sarjana Strata 1 (S1) di Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Swastiwi, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum Selaku Ketua Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, M. Sn. Selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan pelaksanaan Tugas Akhir Penciptaan ini.
5. Nurhadi Siswanto, M. Fill. Selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan dorongan, semangat , dan nasehat, maupun kritik dan saran yang membangun bagi keberlangsungan pelaksanaan Tugas Akhir Penciptaan ini.
6. Drs. Rispul M. Sn. selaku dosen wali yang telah banyak membantu dalam layanan akademik dan membimbing selama masa studi.
7. Seluruh Dosen Program Studi Kriya Seni, Yang telah memberikan bimbingan dan mau berbagi ilmu selama duduk di bangku perkuliahan.

8. Ayah Alm. Dadi Sutardi dan IbuTati Mulyati tercinta dan adik-adik Raihan Mufadhal, Salma Asilah Najah tersayang yang selalu memberikan dukungan moril, semangat, dan do'a.
9. Lutfi Hanif S. T. dan Yohanto Ari atas bantuan moral dan materilnya.
10. Teman-teman seperjuangan Kriya Seni 2014.
11. Serta Semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat pelaksanaan Tugas Akhir Penciptaan ini, teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini masih jauh dari sempurna. Hal ini disebabkan oleh kemampuan formal penulis yang masih dalam tahap belajar, namun dengan dorongan mempersembahkan laporan tugas akhir penciptaan karya seni sebagai pustaka seni ilmiah di akhir masa studi, penulis dapat menyelesaikan penulisannya. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini bermanfaat.



Yogyakarta, 14 Januari 2018
Penulis

Miftahul Farid

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.....xiv	
ABSTRAK.....xv	
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....1	
B. Rumusan Penciptaan.....3	
C. Tujuan dan Manfaat.....3	
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....4	
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....7	
B. Landasan Teori.....11	
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan.....13	
B. Analisis.....17	
C. Rancangan Karya.....19	
1. Sketsa Alternatif.....19	



2.	Sketsa	
Terpilih.....		21
3.		
Desain.....		
		26
D. Proses Perwujudan.....		32
1. Bahan dan Alat.....		32
2. Teknik Pengerjaan.....		40
3. Tahap Perwujudan.....		41
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....		44
BAB IV. TINJAUAN KARYA		
A. Tinjauan Umum.....		49
B. Tinjauan Khusus.....		50
BAB V. PENUTUP		
A. Kesimpulan.....		59
B. Saran.....		60
DAFTAR PUSTAKA		
A. Daftar Pustaka.....		61
B. Webtrografi.....		62
LAMPIRAN		
A. Foto Poster Pameran.....		62
B. Katalog.....		64
C. Biodata (CV)		65
D. CD.....		66



DAFTAR TABEL

Tabel	1.	Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya	1
.....			43
Tabel	2.	Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya	2
.....			44
Tabel	3.	Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya	3
.....			44
Tabel	4.	Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya	4
.....			45
Tabel 5. Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya 5.....			45
Tabel	6.	Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya	6
.....			46
Tabel 7. Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya 7			46
Tabel	8.	Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya	8
.....			47
Tabel	9.	Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya	9
.....			47
Tabel	10.	Biaya Total Keseluruhan Karya Tugas Akhir.....	48

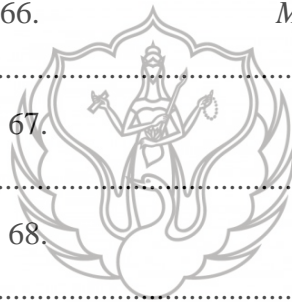
DAFTAR GAMBAR

Gambar 01.	Dompet pendek.....	8
Gambar 02.	Dompet panjang	8
Gambar	03.	Dompet
	panjang.....	9
Gambar	04.	Dompet
	panjang	13
Gambar	05.	Dompet
	panjang	13
Gambar 06.	Dompet panjang.....	14
Gambar 07.	Dompet sedang.....	14
Gambar 08.	Dompet sedang	14
Gambar	09.	Dompet
	pendek	15
Gambar	10.	Dompet
	pendek	15
Gambar 11	Motif geometris	15
Gambar 12.	Motif geometris.....	16
Gambar 13.	Motif geometris	16
Gambar 14.	Motif geometris	16
Gambar 15.	Motif geometris.....	17
Gambar	16.	Sketsa
	1.....	19
Gambar	17.	Sketsa
	2.....	19
Gambar	18.	Sketsa
	3.....	20

Gambar	19.	Sketsa	alternatif
4.....			20
Gambar 20. Sketsa terpilih 1			20
Gambar 21. Sketsa terpilih 2.....			20
Gambar 22. Sketsa terpilih 3.....			21
Gambar 23. Sketsa terpilih 4.....			21
Gambar	24.	Sketsa	terpilih
5.....			21
Gambar	25	Sketsa	terpilih
6.....			22
Gambar 26. Sketsa terpilih 7			22
Gambar 27. Sketsa terpilih 8.....			22
Gambar 28. Sketsa terpilih 9.....			22
Gambar	30.	Desain	Dompet
1.....			23
Gambar	31.	Desain	Dompet
2.....			24
Gambar	32.	Desain	Dompet
3.....			25
Gambar	33.	Desain	Dompet
4.....			26
Gambar	34.	Desain	Dompet
5.....			27
Gambar	35.	Desain	Dompet
6.....			28
Gambar	36.	Desain	Dompet
7.....			29
Gambar	37.	Desain	Dompet
8.....			30
Gambar	38.	Desain	Dompet
9.....			31

Gambar 39. Kulit nabati.....	32	
Gambar 40. Cat LD.....	32	
Gambar 31. CMC.....	33	
Gambar	32.	
Amplas.....	33	
Gambar	33.	Lem
SRA.....	34	
Gambar	34.	
<i>stamps</i>	34	
Gambar	35.	Pisau
swivel.....	35	
Gambar 35. Palu Kayu.....	35	
Gambar 35. Marmer.....	36	
Gambar 35. Cutter.....	36	
Gambar	35.	Cutting
Mat.....	37	
Gambar	35.	Diamond Hole Punch
.....	37	
Gambar 35. beveller.....	38	
Gambar 35. Jarum.....	38	
Gambar	35.	Gunting
Benang.....	38	
Gambar	36.	Kayu
burnish.....	39	
Gambar	37.	Mini
gerinder.....	39	
Gambar	38.	
kompresor.....	39	
Gambar 39. Pen brush.....	40	
Gambar	39.	Pembuatan
pola.....	41	

Gambar 39. Memindahkan pola.....	41		
Gambar 39. Pewarnaan kulit.....	42		
Gambar 61. Long		Wallet	
l.....	50		
Gambar 62. Long		Wallet	
l.....	51		
Gambar 63. Long		Wallet	
l.....	52		
Gambar 64. Medium		Wallet	
l.....	53		
Gambar 65. Medium		Wallet	
l.....	54		
Gambar 66. Medium		Wallet	
l.....	55		
Gambar 67. Bifold		Wallet	
l.....	56		
Gambar 68. Bifold		Wallet	
l.....	57		
Gambar 69. Bifold		Wallet	
l.....	58		



DAFTAR LAMPIRAN

A. POSTER PAMERAN	61
B. KATALOG	62
C. BIODATA DIRI	63
D. CD (<i>Compact Disk</i>)	64



ABSTRAK

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan mendeskripsikan proses penciptaan dompet kulit. Ide ini berawal ketika penulis mencari model alternatif lain untuk pembuatan dompet kulit, dengan bahan yang digunakan adalah kulit yang telah disamak dengan bahan nabati. Pembuatan dompet tersebut menggunakan teknik tatah timbul dengan motif geometris sebagai penghias dibagian luar dompet. Hal inilah yang mendorong keinginan penulis untuk menjadikannya sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni Tugas Akhir ini.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini diantaranya, Estetika untuk mengacu nilai-nilai estetis yang terkandung pada sebuah karya, dan ergonomi tentang kenyamanan suatu produk atau karya seni saat digunakan dan dilakukan dengan berpedoman pada metode penciptaan karya seni yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi kegiatan yang dilakukan adalah mencari data dari media dan melalui studi pustaka. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, pada tahap ini langkah awal adalah pembuatan sketsa alternatif, pembuatan gambar kerja dari sketsa terpilih dan pembuatan gambar motif geometris. Tahap yang terakhir adalah tahap perwujudan, dalam tahapan ini dilakukan proses berkarya sesuai dengan rancangan.

Hasil penciptaan karya berjumlah Sembilan dompet. Dompet panjang 3, dompet sedang 3, dompet pendek 3. Semua karya tersebut memiliki warna yang berbeda dengan motif geometris sebagai penghiasnya. Bagian interior diberi kombinasi garis lurus dan lengkung.

Kata kunci :Dompet kulit, motif geometris, tatah timbul.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Terwujudnya karya seni merupakan visualisasi kreatif dari pengalaman dan keingintahuan. Menciptakan karya seni terdapat unsur kebebasan, jadi hal ini dilakukan guna memenuhi perasaan batin dari si perupa tersebut. Bukan sekedar menyelesaikan tugas akhir dalam memenuhi syarat akademis. Tugas akhir karya seni ini akan dibuat untuk memperoleh pengalaman berkarya, mendalami tentang motif geometris yang unik untuk dijadikan ciri khas seniman. Konsep tersebut yang mendasari penciptaan dompet kulit dengan mengambil motif geometris sebagai sumber ide penciptaan yang dituangkan kedalam tugas akhir dengan judul “Motif Geometris sebagai Sumber Ide Penciptaan Dompet Kulit”.

Kriya kulit ialah suatu produk yang dihasilkan dengan keterampilan tangan dan mempunyai nilai seni yang tinggi dengan bahan dasar kulit. Pada zaman sekarang kegunaan kulit boleh dikatakan sudah tidak asing lagi untuk kebutuhan sehari-hari seperti dibuat sepatu, tas, jaket, souvenir dan lain sebagainya (Suardana, 2008: 10). Kulit yang digunakan untuk bahan kriya ialah kulit binatang yang telah dikeringkan dan kulit tersamak. Bahan kulit tersamak dapat dijadikan berbagai produk kriya di antaranya sandal, sepatu, dan ikat pinggang. Kulit mentah kering atau tanpa disamak dipakai untuk pembuatan wayang, kap lampu, kipas, dan lain sebagainya.

Penciptaan karya dompet kulit ini menggunakan bahan kulit nabati. Pemilihan kulit nabati sendiri dikarenakan jenis kulit nabati adalah satu-satunya jenis kulit yang dapat dikerjakan dengan teknik tatah timbul. Keistimewaan lain dari kulit nabati adalah dapat diwarnai sesuai keinginan. Karya dompet dikerjakan secara manual, sehingga mempunyai kelebihan, diantaranya mempunyai nilai jual yang lebih, terkesan premium, bisa dipakai bertahun-tahun.

Ketertarikan terhadap motif geometris dalam penerapannya mampu menggugah perasaan untuk bereksplorasi. Keindahan dan keragaman motif geometris akan menghiasi berbagai rancangan yang akan dibuat dalam karya ini. Susunan bentuk motif geometris dikomposisikan menjadi keragaman motif yang indah. Berkembangnya motif geometris mulai dari titik, garis maupun bidang yang disusun secara berulang-ulang sehingga menjadi sebuah motif geometris dari yang sederhana sampai yang rumit.

Tahap awal hingga proses finishing karya ini akan dibuat secara manual dan memakai teknik tatah timbul untuk membuat motif. Teknik tatah timbul adalah salah satu teknik pada kriya kulit, merupakan salah satu jenis teknik yang dipakai untuk menghias kulit nabati, teknik ini sendiri dikerjakan dengan alat tatah khusus kulit yang masing-masing memiliki kegunaan sendiri. Proses tatah timbul pada kulit bukan mengurangi bagian pada kulit, tetapi menenggelamkan beberapa bagian sehingga membentuk objek yang timbul dengan alat berupa *stamp*. Sama halnya dengan teknik ukir kayu dan ukir logam, teknik ini memerlukan ketepatan dan olah seni yang tinggi. Teknik tatah timbul dipakai karena teknik ini masih jarang diaplikasikan pada karya kulit fungsional, serta tentunya teknik ini memberi keindahan, variasi, serta keserasian. Pada setiap prosesnya lebih mengolah skill, kesabaran dan ketelitian sehingga menjadikan karya ini lebih spesial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus masalah pada Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini adalah pada penciptaan produk karya kriya kulit yang berupa dompet wanita dan pria dengan hiasan motif geometris yang dikerjakan dengan menggunakan teknik tatah timbul.

Pada Tugas Akhir Karya Seni ini menciptakan karya dompet kulit, untuk teknik yang digunakan yaitu tatah timbul, yang murni pengerjaan tangan dan membutuhkan keterampilan serta ketelitian, selain itu motif yang dipakai antara karya satu dengan yang lain berbeda namun tetap dengan tema motif geometris, hal ini menjadi nilai lebih karena akan menjadi dompet yang spesial atau bisa dikatakan personal karena tidak ada dompet yang sama persis, selain itu penciptaan dompet ini akan dikerjakan secara manual. Setiap proses terkait

penciptaan dompet ini dikerjakan secara teliti. Proses tersebut antara lain memotong kulit, tatah pada kulit, menempel potongan kulit, menjahit kulit dan proses finishing. Dompet akan dirancang dengan berbagai bentuk, model serta ukuran, namun tetap memiliki keunikan dan ciri khas sendiri dari segi desain *interior* hal ini dimaksudkan agar karya dompet ini akan tetap memiliki ciri khas yang lain. Pewarnaan pada karya dompet ini juga akan dibuat warna-warni, hal ini bertujuan untuk menampilkan kesan meriah dan rame pada dompet itu sendiri.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menciptakan dompet kulit dengan motif geometris menggunakan teknik tatah timbul?
2. Bagaimana proses pembuatan dompet kulit dengan motif geometris menggunakan teknik tatah timbul?



C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menciptakan dompet kulit dengan motif geometris menggunakan teknik tatah timbul.
 - b. Menjelaskan proses pembuatan dompet dengan motif geometris menggunakan teknik tatah timbul.
2. Manfaat
 - a. Menambah keahlian yang dapat bermanfaat sebagai proses pembuatan karya ke dalam bentuk karya kriya seni yang memiliki fungsi sebagai nilai informatif
 - b. Dapat menjadi media pembelajaran sebagai ajang untuk menuangkan ide serta gagasan
 - c. Sebagai sumbangsih pemikiran kepada pengrajin dompet untuk mengembangkan desain yang sudah ada

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Adapun metode yang di pakai dalam proses pembuatan karya seni ini adalah:

a. Pendekatan Estetis

Memenuhi konsep keindahan dalam menciptakan karya seni, perlu diperhitungkan garis, bentuk, warna dan tekstur serta mencari nilai keindahan dari berbagai macam sumber inspirasi.

Pendekatan ini mengacu pada aspek-aspek dan prinsip keindahan yang terkandung dalam seni rupa. Menurut Dharsono dalam bukunya *Pengantar Estetika* (2004: 148), ada tiga ciri yang sifat menjadi indah dari benda-benda estetis adalah:

- 1) Kesatuan (*unity*) ini berarti benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan atau mengandung perbedaan yang halus.
- 3) Kesungguhan (*intensity*) benda estetis yang baik harus mempunyai kualitas tertentu yang menonjol dan bukan suatu yang kosong. Kualitas apa yang dikandungnya tak menjadi soal, asalkan merupakan suatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

b. Pendekatan Ergonomis

Ergonomi (*ergonomics*) dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting, bagaimanapun juga sebuah perencanaan seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Penjelasan mengenai ergonomi ialah upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan

optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakan. Ergonomi sebagian besar memperlakukan hubungan antara manusia dengan produk, sedangkan penekanan utamanya terletak pada faktor manusia (Palgunadi, 2008: 73).

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan cara yang digunakan dalam proses penciptaan suatu karya agar tercipta hasil yang diinginkan. Penulis menggunakan metode teori SP Gustami dalam penciptaan karya seni ini.

1) Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah pencarian tema data yang didasarkan atas berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui buku, internet, dan melihat langsung. Adapun buku yang didapat antara lain buku tentang kriya kulit, produk kulit, motif geometris sedangkan pencarian di internet tentang bentuk dompet, teknik mewarna, kombinasi motif geometris dan web yang berkaitan dengan tema penciptaan.

Proses eksplorasi juga meliputi bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang sesuai dengan keinginan. Bahan utama yang digunakan adalah kulit nabati. Bahan ini dipilih dengan pertimbangan kualitas karakter kulit nabati yang bisa tatah dan masih bisa diwarnai.

2) Perancangan.

Perancangan atau atau gagasan dari hasil analisis yang selanjutnya dituangkan kedalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensional. Perancangan ini dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal bentuk yang akan dibuat dan juga untuk mempertimbangkan motif, ukuran, proses, teknik, warna serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Motif disesuaikan dengan bentuk dompet dari rancangan gambar, bentuk dompet dibuat menjadi

3, yaitu dompet pendek, dompet sedang, dompet panjang. Semua dompet dibuat dengan motif dan warna-warna yang berbeda.

3) Perwujudan

Proses terakhir yaitu proses perwujudan, dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan, sampai pada *finishing*. Pemilihan bahan yang digunakan dalam karya ini menggunakan bahan kulit nabati dengan ketebalan 1,6mm dan 1,2mm. Pengerjaan karya semuanya menggunakan teknik manual untuk motifnya memakai teknik tatah timbul, sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan teknik semprot dan kuas. Setelah tahapan proses pengerjaan selesai dilanjutkan dengan proses *finishing*. *Finishing* dalam pengerjaan karya dompet iniyaitu menghaluskan dan mengkilapkan bagian pinggiran kulit ditempel dengan teknik *burnishing*, teknik *burnishing* yaitu dengan cara menggosokkan alat yang terbuat dari kayu pada tepian kulit yang sudah diampelas dan yang terakhir menggunakan cairan *LAC* yang disemprotkan pada permukaan kulit yang sudah di cat.

Tahap evaluasi dilakukan setelah karya selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian desain dengan hasil perwujudan yang mencakup pengujian berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual, dalam karya seni kriya yang bertujuan untuk karya fungsional pada penciptaan ini dompet, evaluasi terletak pada fungsi, kenyamanan, keamanan karya itu sendiri.