

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



PENCIPTAAN

MIFTAHUL FARID

NIM 1411777022

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

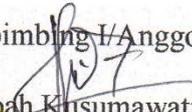
2019

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

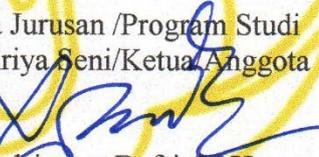
Pembimbing II/Anggota


Nurhadi 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



MOTIF GEOMETRIS SEBAGAI SUMBER IDE

PENCIPTAAN DOMPET KULIT

Oleh: Miftahul Farid

INTISARI

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.

A. PENDAHULUAN

1. 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.

2. 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?

3. 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

4. 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 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 ini yaitu 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.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Dompet

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2018) dalam situs web yaitu, badan bahasa.kemdikbud.go.id, dompet adalah tempat uang yang terbuat dari kulit, plastik, dan sebagainya. Jadi dapat disimpulkan bahwa dompet merupakan tempat atau wadah uang, kartu (KTP, SIM, ATM, dan sebagainya), nota, foto, dan lain sebagainya yang terbuat dari kulit, plastik, kain, dan sebagainya.

Berbicara tentang dompet tentu tidak dapat terlepas dari yang namanya alat tukar. Zaman dahulu mungkin alat tukarnya bersifat barter atau masih menggunakan alat tukar berupa koin logam sebelum ditemukannya teknik pembuatan kertas. Jadi desain dompet sendiri baik dari segi bentuk, bahan dan fungsinya akan berubah mengikuti mode juga teknologi yang semakin berkembang. Hal ini dapat kita lihat dari tulisan Abdur Rahman (2014) “berdasarkan ensiklopedia Britannica, istilah awal dompet berasal dari kata fiscus yang berarti tempat untuk mengumpulkan uang kaisar. Uang-uang hasil pajak ini awalnya dikumpulkan dari sebuah keranjang. Berdasarkan mitologi Yunani, dompet sendiri awalnya adalah karung yang dibawa oleh dewa hermes (kibisis). Sejarah modern dompet sendiri dimulai saat uang kertas pertama kali diperkenalkan di Massachusetts pada 1690. Dompet saat itu dikenal dengan istilah bill-fold, dimana uang kertas bisa dilipat di dalamnya guna menghemat ruang penyimpanan. Pada tahun 1970 mulailah diperkenalkan dompet velcro yang booming karena terbuat dari bahan velcro”.

Dompet diperlukan oleh semua orang, terutama karena kemudahan yang ditawarkan untuk menyimpan semua barang-barang pribadi yang penting sehingga mudah dibawa kemanapun selama bepergian. Begitu pentingnya fungsi barang ini sehingga salah satu yang dibawa oleh setiap orang pada saat

bepergian adalah **dompot**. Dompot adalah item wajib yang menemani setiap kegiatan sehari-hari hampir semua orang. Mulai dari pria, wanita, muda, tua, sampai anak-anak pun memanfaatkannya untuk menyimpan uang. Bagi beberapa orang, dompet mempunyai peran yang lebih penting. Dompot bisa menambah aksesoris pakaian yang dikenakan. Salah satu dompet yang memiliki nilai jual yang lebih adalah dompet yang terbuat dari bahan kulit.

Hampir semua dompet bisa dilipat dan bisa dikatakan sangat unik apabila kita menemukan sebuah dompot yang tidak bisa dilipat. Meskipun ukurannya sangat bermacam-macam, dompet biasanya berukuran yang sesuai untuk dimasukkan dalam kantong saku.

2. Motif Geometris

Seni geometris sudah ada sejak zaman dahulu, tepatnya zaman Yunani kuno. Sebab, seni ini menjadi suatu fase dalam sejarah perkembangan bangsa tersebut. Hal itu terbukti dari munculnya motif-motif geometris dalam lukisan-lukisan vas, yang diketahui dibuat pada masa Yunani kuno. Periode ini mencapai puncaknya pada akhir zaman Kegelapan Yunani, sekitar tahun 900 SM sampai 700 SM. Motif geometris banyak dijumpai pada benda-benda hasil peradaban prasejarah. Motif garis lurus, lengkung, lingkaran (circle), segitiga, segi empat, pilin, meander, dll diterapkan pada berbagai barang baik untuk keperluan sehari-hari maupun benda-benda untuk upacara tertentu. Bentuk elemen itu disusun secara berulang (repetisi), berseling (interval), bergradasi, berkombinasi, dll baik secara vertikal, horizontal dan atau diagonal (Guntur, 2004:41), Motif geometris yang sudah berkembang di masyarakat hingga saat ini memiliki makna dan nilai simbolik tersendiri, sesuai apa yang digambarkan oleh masyarakat sekitar pada masa itu. Nenek moyang kita sudah memperkenalkan betapa eksotiknya keragaman budaya dan kesenian yang sudah mereka ciptakan dari mulai peralatan rumah tangga, tempat tinggal, bahkan apa yang mereka kenakan seperti busana dan aksesoris. Sampai saat ini penerapan pada motif geometris sangat beragam terutama dalam berkembangnya busana muslim di dunia fashion, motif geometris tidak hanya

pada kain tenun maupun batik saja, berbagai teknik lainnya seperti bordir, printing, maupun sablon. Kain jadi yang sudah siap pasar pun sudah banyak sekali yang menerapkan motif geometris. Dari yang sederhana maupun yang rumit. Dari motif anyam sampai motif ukir semuanya ada. Sehingga perkembangan dan persaingan pun semakin ketat.

Penemuan-penemuan arkeologis menunjukkan bahwa motif geometris ini sudah ada di Indonesia sejak jaman batu muda yaitu periode terakhir dari rangkaian jaman batu pada era prasejarah. Dalam jaman batu muda (neolitikum) telah kita dapatkan ragam hias ilmu ukur (geometrisch) yang bersahaja. Pecahan barang tanah terdapat di bukit-bukit di pantai selatan Jawa. Ide besar penciptaan motif hias geometris pada jaman prasejarah lebih banyak mengungkap unsur-unsur keberaturan, yang tidak bertitik tolak dari obyek nyata dalam pengertian mengalihkan bentuk-bentuk alam. Bentuk-bentuk motif geometris walaupun cukup sederhana tetapi dapat berkembang seiring dengan perkembangan jaman. Sehingga motif geometris masih banyak digunakan sampai sekarang dan terus berkembang. Motif geometris memiliki karakter yang cukup menarik dengan bentuk dasarnya mengikuti pola-pola ilmu ukur, walaupun dalam penyelesaian seringkali dikembangkan dalam bentuk-bentuk yang representatif.



Gambar 1. *Long Wallet 1*

Ukuran : 22cm x 10cm x 2cm

Bahan : kulit nabati

Teknik : tatah timbul

Finishing : lac

Tahun Pembuatan : 2018

Karya dompet kulit ini desainnya meruncing diperuntukan untuk laki-laki, lengkungan di tengah dimaksudkan agar saat memegang dompetnya pas ditangan, dompet kulit ini tidak bisa dimasukan ke kantong celana, tempat penyimpanannya di jaket atau tas. Motif geometrisnya diambil dari bentuk poligon atau segi 6 yang disusun. Warna hijau dipadukan dengan warna merah dan diberi efek warna warna hitam supaya tidak terlalu kelihatan feminim. Dompet kulit ini mempunyai 3 slot uang dan 6 slot kartu. Motifnya dikerjakan dengan teknik tatah timbul, hanya bagian garis pinggirnya yang ditatah dan pewarnaannya menggunakan teknik semprot.



Gambar 2. *Long Wallet 2*

Ukuran : 21cm x 9cm x 1,5cm
Bahan : kulit nabati
Teknik : tatah timbul
Finishing : lac
Tahun Pembuatan : 2018
Fotografer : Miftahul Farid, 1 Januari 2019

Dompot ini dibuat untuk digunakan pria maupun wanita, desain bentuk dibuat tidak terlalu feminim. Ukuran dompetnya lebih kecil dari dompet panjang biasanya sehingga bisa masuk ke kantong celana. Dompot kulit ini mempunyai 4 slot uang dan 8 slot kartu. Motifnya dikerjakan dengan teknik tatah timbul, pewarnaan karya ini menggunakan teknik semprot untuk bagian dalamnya, dan teknik kuas untuk bagian luarnya atau motinya.



Gambar 63. *Long Wallet 3*

Ukuran	: 22cm x 10cm x 2,5cm
Bahan	: kulit nabati
Teknik	: tatah timbul
Finishing	: lac
Tahun Pembuatan	: 2018
Fotografer	: Miftahul Farid, 1 Januari 2019

Dompot kulit ini diperuntukan untuk laki-laki, desainnya dibuat agar saat digenggam pas di tangan, dompet kulit ini tidak bisa dimasukkan ke kantong celana. Warna biru dipadukan dengan warna merah dan diberi efek warna warna hitam supaya tidak terlalu mencolok. Dompot kulit ini mempunyai 4 slot uang dan 8 slot kartu. Motifnya dikerjakan dengan teknik tatah timbul, hanya bagian garis pinggirnya yang ditatah dan pewarnaannya menggunakan teknik kuas dan semprot, penyemprotan hanya untuk mempertegas sekat pada motifnya.



Gambar 4. *Medium Wallet 1*

Ukuran : 14cm x 9cm x 2,5cm

Bahan : kulit nabati

Teknik : tatah timbul

Finishing : lac

Tahun Pembuatan: 2018

Fotografer : Miftahul Farid, 1 Januari 2019

Dompot sedang ini didesain digunakan pria. Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas, uang logam dan kartu. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak satu slot, untuk menyimpan uang koin sebanyak satu slot dan menyimpan kartu sebanyak empat slot. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9 cm x 14 cm. Pada ruang penyimpanan uang koin diberi resleting agar uang koin dapat berada sebagai mana mestinya, selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.



Gambar 5 *Medium Wallet 2*

Ukuran	: 14cm x 9cm x 2,5cm
Bahan	: kulit nabati
Teknik	: tatah timbul
Finishing	: lac
Tahun Pembuatan	: 2018
Fotografer	: Miftahul Farid, 1 Januari 2019

Dompot sedang ini didesain digunakan pria. Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu ATM, KTP, SIM dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas, uang logam dan kartu. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak satu slot dan menyimpan kartu sebanyak enam slot. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9 cm x 14 cm. Warna dompet ini memadukan beberapa warna, yaitu putih, merah, hitam dan kuning. Pewarnaan menggunakan teknik kuas baik bagian ataupun bagian dalam.



Gambar 6. *Medium Wallet 3*

Ukuran : 14cm x 9cm x 2,5cm

Bahan : kulit nabati

Teknik : tatah timbul

Finishing : lac

Tahun Pembuatan: 2018

Fotografer : Miftahul Farid, 1 Januari 2019

Dompot sedang ini didesain digunakan pria. Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas, dan kartu. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak satu slot dan menyimpan kartu sebanyak 8 slot. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9 cm x 14 cm, Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.



Gambar 7. *Bifold Wallet 1*

Ukuran : 10cm x 9cm x 2,5cm

Bahan : kulit nabati

Teknik : tatah timbul

Finishing : lac

Tahun Pembuatan : 2018

Fotografer : Miftahul Farid, 1 Januari 2019

Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas dan kartu. Ruang penyimpanan kartu dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak satu slot, menyimpan kartu sebanyak enam dan terdapat dua slot untuk menyimpan kartu atau benda yang lebih besar. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 10 cm x 11 cm, ukuran ini adalah ukuran standar.



Gambar 8. *Bifold Wallet 2*

Ukuran : 14cm x 9cm x 2,5cm

Bahan : kulit nabati

Teknik : tatah timbul

Finishing : lac

Tahun Pembuatan : 2018

Fotografer : Miftahul Farid, 1 Januari 2019

Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas dan kartu. Ruang penyimpanan kartu dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak satu slot, menyimpan kartu sebanyak enam dan terdapat dua slot untuk menyimpan kartu atau benda yang lebih besar. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 10 cm x 11 cm, ukuran ini adalah ukuran standar.



Gambar 9. *Bifold Wallet 3*

Ukuran : 14cm x 9cm x 2,5cm

Bahan : kulit nabati

Teknik : tatah timbul

Finishing : lac

Tahun Pembuatan : 2018

Fotografer : Miftahul Farid, 1 Januari 2019

Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas dan kartu. Ruang penyimpanan kartu dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak satu slot, menyimpan kartu sebanyak enam dan terdapat dua slot untuk menyimpan kartu atau benda yang lebih besar. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 10 cm x 11 cm, ukuran ini adalah ukuran standar. Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari motif yang diterapkan, pewarnaan dompet menggunakan cat LD dengan teknik semprot, penggunaan cat LD agar lebih gelap.

D. Kesimpulan

Kesimpulan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Motif Geometris Sebagai Sumber Ide Penciptaan Dompet Kulit ini melalui berbagai macam

tahapan yaitu, tahap eksplorasi, tahapan perencanaan dan tahapan perwujudan. Tahapan eksplorasi adalah tahapan penggalian informasi dan data baik dari dompet kulit maupun tentang motif geometris. Tahapan perencanaan adalah tahapan

pembuatan gambar kerja karya dompet kulit dan motif geometris pada karya. Tahapan yang terakhir adalah tahapan perwujudan, dalam tahap ini dimulai dari persiapan pola, memindahkan pola ke kulit, memindahkan pola yang akan di tatah, menyanyat dengan *swivel knife*, menatah, pewarnaan, menjahit bagian dalam dompet, menyatukan bagian dalam dan luar dompet, dan yang terakhir finishing.

Setelah melalui setiap proses tahapan maka terciptalah karya sebanyak sembilan buah. Masing-masing karya tersebut adalah dompet panjang sebanyak tiga buah, dompet sedang sebanyak tiga buah, dan dompet pendek tiga buah. Semua karya dikerjakan secara manual dengan motif geometris yang dikerjakan teknik tatah timbul dan pewarnaan menggunakan cat *liquid dyestaf* dan cat pigmen.

Kelebihan dari karya yang dihasilkan adalah karya memiliki keindahan yang tercipta dari motif geometris yang terdapat di setiap karya, warna menarik tidak monoton, jahitan dikerjakan dengan teknik manual sehingga menampilkan kesan unik dan kuat, setiap detail diperhatikan sehingga produk benar-benar terlihat rapi. Keistimewaan juga hadir pada setiap karya dari desain yang benar-benar exclusive dan original.

Daftar Pustaka

- Kartika, Sony Dharson dan Nanang Gunawan. P. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: rekayasa sains.
- Junaedi, Deni. 2016. *ESTETIKA: Jalinan, Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: Artciv.
- Djelantik A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Qin, Yulianto. 2015. *Coloring Book for Adults Batik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Ebdj Sadjiman. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen seni dan Desain*. Yogyakarta, Jalasutra.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista
- Palgunadi, Bram. 2007. *Desain Produk 1-Desain, Desainer, dan Proyek Desain*, Bandung: Penerbit ITB.
- B.E, Ign Wijono dan Soedjono B.Sc.1983. *kerajinan kulit: Keterampilan Membuat Barang Dari Kulit*. Yogyakarta: c.v nurcahya.
- Mustakim, Aris Sri Widati, Lisa Purnaningtyas. 2007. “ *Tingkat Presentasi Tannin Pada Kulit Kelinci Samak Berbulu Terhadap Kekuatan Jahit, Kekuatan Sobek, dan Kelemasan*”. Jurnal Ilmu dan Teknologi Hasil Ternak
- Saraswati. 1996. *Seni Mengempa Kulit*, Jakarta: PT. Bhratara Niaga Media.
- Suardana I Wayan. 2008. “Kriya Kulit” Tatah Sungging. Yogyakarta: Abata Pres.