

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Eksplorasi tatah timbul yang dilakukan oleh Kyrei pada dasarnya merujuk pada ketertarikan mengenai teknik tatah itu sendiri. Dengan latar belakang pengetahuan dan wawasan keilmuan yang cukup, penelusuran mengenai tatah timbul kulit mulai dilakukan dengan lebih seksama dan detail. Kesenjangan diantara seniman lokal dengan kebutuhan konsumen untuk eksistensi yang kurang dapat dipenuhi, diterima Kyrei sebagai peluang. Hal tersebut juga tentunya dapat meningkatkan kembali perhatian konsumen pada produk tatah timbul secara umum.

Proses kreatif dan visualisasi gagasan yang tercipta pada karya merupakan bentuk manifestasi yang utuh untuk kemudian digunakan mempengaruhi konsumen. Peneliti melihat bahwa secara keseluruhan Kyrei menggali informasi tatah timbul hingga ke sisi terkecilnya agar dia dapat memiliki karakter pembeda dengan karya yang ada sebelumnya. Orientasi dan potensi pasar merupakan pertimbangan yang perlu diperhitungkan namun tidak mutlak dijadikan alasan dalam berkarya. Karya yang memiliki karakter dan ciri khas serta pondasi jelas justru akan mendapatkan atensi dari konsumen.

#### **B. Saran**

Penelitian ini merupakan penelitian yang memiliki kesulitan dari segi literasi. Belum jelasnya informasi dan sejarah mengenai tatah timbul juga

menimbulkan permasalahan tersendiri. Terlebih jika kita melihat bahwa di Yogyakarta yang sebagian dari masyarakatnya menggunakan tatah timbul sebagai mata pencahariannya. Temuan yang dihasilkan oleh peneliti belum sepenuhnya dapat membukukan informasi menyeluruh mengenai tatah timbul kulit. Dengan melihat bahwa tatah timbul ini memiliki 2 jenis alat, yaitu dengan alat lokal dan impor. Diharapkan kedepannya pernyataan ini dapat digali lebih mendalam untuk dapat menjelaskan perbedaan diantara keduanya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Atlase, C. E. K, Priscilla Appiah, & Gordon Kwasi Alekey. (2016). Leather As A Medium For Sculpture. *International Journal of Innovative Research and Development*. 5, 48-73.
- Butdee, Suthep & Nattapong Kongprasert. (2016). A Methodology For Leather Goods Design Through The Emotional Design Approach. *Journal Of Industrial And Production Engineering*. 170-179
- Creswell, John W. 1998. *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing among Five Approaches, Third Edition*. Penelitian Kualitatif & Desain Riset-Memilih di antara Lima Pendekatan Edisi Ketiga Terjemahan dari: Ahmad Lintang Lazuardi (2015). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Feldman, Edmund Burke. 1992. *Varieties of Visual Experience*. New York: Library of Congres.
- Fredereca, B. Geofanny & Chairy. (2010). Pengaruh Psikologi Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Kembali Smartphone Blackberry. *Jurnal Manajemen Teori dan Terapan*. Tahun 3, No. 2
- Guba, Egon G & Yvonna S Lincoln. 1981. *Effective Evaluation*. San Francisco: Jossey Bass Publisher.
- Gustami, Sp. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya*. Yogyakarta: Prasistwa.
- Groth, Camilla. (2016). Design and Craft Thinking Analysed as Embodied Cognition. *FORMakademisk. Art 4*, 1-21
- Johnson, William. 1945. *The Hobbycraft and Leathercraft Series*. Inggris: Pierce press.
- Jha, S. K . (2015). Sustenance Of Languishing Traditional Crafts Through Design And Processes Interventions: Leather Toy Craft. *The Third International Conference on Design Creativity (3rd ICDC)*. 356-363.
- Lehmann, Irich . (2012). Making as Knowing: Epistemology and Technique in Craft. *The Journal of Modern Craft*, 5:2, 149-164.
- Lestari, Dwi Endah dan Muhammad Syafiq. (2017). Proses Kreatif Seniman Rupa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Volume 04 Nomor 1.
- Mancini, Marco. (2017). A Contemporary Didactics Of Innovation In Product Design. *12th EAD Conference Sapienza University of Rome*. 732-744.
- Mariato, M. Dwi. 2019. *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Kuantum*. Yogyakarta: Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.
- Nuning, Maria Magdalena. (2015). Metode Penciptaan Bidang Seni Rupa: Praktek Berbasis Penelitian (Practice Based Rresearch), Karya Seni

Sebagai Produksi Pengetahuan Dan Wacana. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, Vol. 4 No.1

- Ozdemir, Melda , Emine Odabasi, & Yasemin Eken. (2018). Applique Technique Used In Leather Surface Ornamen. *Idil Journal Of Art And Language*. 1207-1214
- Papanek, Victor. 1973. *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*. London: Random House ,Inc.
- Perkins, F.F. (1981). Crafting As A Motivational Art Experience. *Requirements for the degree of Master of Arts in Art*. Northridge :California State University.
- Subana,M & Sudrajat. 2001. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. CV. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugimoto, Kana & S Nagasawa (2017) Cause And Effect Of Design Features And Brand Value: Consumer Interpretation Of Design And Value Of Long- And Short-Term Products. *The Design Journal*.
- Solso, Robert L, Otto H Maclin & M. Kimberly Maclin. 2008. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Tsaknaki, Vasili, Ylva Fernaeus & Mischa Schaub. (2014). Leather As A Material For Crafting Interactive And Physical Artifacts. *Proceedings of the Conference on Designing Interactive Systems: Processes, Practices, Methods, and Techniques*. 5-14.
- Wardany ,O.P. (2016). Research In Creating Artworks – Comparison 3 Case Studies of Fine Art Creative Process. *International Journal of Creative and Arts Studies*. Vol. 3,31-44
- Wijaya, R. Athhardi, M. As'ad Djalali, & Diah Sofiah. (2015). Gaya Hidup Brand Minded dan Intensi Membeli Produk Fashion Tiruan Bermerk Eksklusif Pada Remaja Putri. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*

#### Online

- Gray, C.1996 . Inquiry through Practice Developing appropriate research strategies, [http://carolegray.net/Papers%20PDFs/ngn m.pdf](http://carolegray.net/Papers%20PDFs/ngn%20m.pdf) (diakses 24 Juli 2020)