

**APLIKASI ANYAMAN DAN DRAPERI
PADA TAS WANITA**



PENCIPTAAN

**Mahmudah Rima Nurfitriana
NIM 1710018222**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

APLIKASI ANYAMAN DAN DRAPERI PADA TAS WANITA



PENCIPTAAN

**Oleh :
Mahmudah Rima Nurfitriana
1710018222**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelara Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2020**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

APLIKASI ANYAMAN DAN DRAPERI PADA TAS WANITA diajukan oleh Mahmudah Rima Nurfitriana, NIM 1710018222, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Agung Wicaksono, M.Sn.

NIP 19690110 200112 1 003/NIDN
0010016906

Pembimbing II/Anggota



Tovibah Kusumawati, M.Sn.

NIP 19710103 199702 2 001/NIDN
0003017105

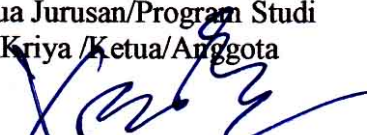
Cognate/Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.

NIP.19660622 199303 1 001/NIDN
0022066610

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



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1 001/NIDN
0029076211

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Limbik Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

MOTTO

***ALWAYS BE THANKFUL FOR EVERYTHING
YOU HAVE.***

*Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan untuk kedua orang tua,
keluarga, sahabat dan semesta alam yang selalu membuat saya
selalu untuk bersyukur.*

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 sepengetahuan 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, Juni 2020

Mahmudah Rima Nurfitriana

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan atas segala nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyelesaian Tugas Akhir yang berjudul Aplikasi Anyaman dan Draperi Pada Tas Wanita tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum. Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Agung Wicaksono, M.Sn. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dukungan.
6. Toyibah Kusumawati, M.Sn. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan dukungan.
7. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum. Dosen Wali yang telah memberikan dukungan.
8. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya atas semua ilmu, bimbingan dan semangat yang diberikan.
9. Kedua orang tua yang selalu memberikan yang terbaik.
10. Teman-teman yang senantiasa meluangkan waktu dan memberikan semangat.
11. Serta semua pihak yang telah mendukung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak bisa diucapkan satu persatu.

Semoga laporan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pihak-pihak yang membutuhkan wawasan khususnya dalam bidang kriya.

Yogyakarta, Juni 2020

Mahmudah Rima Nurfitriana

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	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan, Metode Pengumpulan Data dan Metode Penciptaan	4
 BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	 7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori	13
 BAB III. PROSES PENCIPTAAN	 20
A. Data Acuan	20
B. Analisis Data Acuan	25
C. Rancangan Karya	26
1. Sketsa Alternatif	27
2. Sketsa Terpilih	31
3. Desain, Gambar Kerja dan Gambar Pecah Pola	33

D. Proses Pewujudan	60
1. Bahan dan Alat	60
2. Teknik Pengerjaan	64
3. Tahap Pewujudan	64
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	69
 BAB IV. TINJAUAN KARYA	 74
A. Tinjauan Umum	74
B. Tinjauan Khusus	75
 BAB V. PENUTUP	 96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	96
 DAFTAR PUSTAKA	 97
DAFTAR LAMAN	98
 LAMPIRAN	 99
A. Foto Poster Pameran	99
B. Katalogus	100
C. Biodata (CV)	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan Pembuatan Tas	60
Tabel 2. Alat Pembuatan Tas	62
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya Tas 1	69
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya Tas 2	70
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya Tas 3	70
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya Tas 4	71
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya Tas 5	71
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya Tas 6	72
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya Tas 7	72
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya Tas 8	72
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya Tas 9	73
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Total Seluruh Karya	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Hand Bag</i> Berbuku-buku	8
Gambar 2. <i>Hand Bag</i> yang Dilipat	8
Gambar 3. <i>Sling Bag</i> Kulit Ular	9
Gambar 4. <i>Sling Bag</i> Motif Batik	9
Gambar 5. Anyaman Motif Biku-biku	10
Gambar 6. Anyaman Motif Ganda Dua Mendatar	11
Gambar 7. Anyaman Motif Dua Menyerong (Kempar)	11
Gambar 8. Draperi pada Busana Rok Wanita	12
Gambar 9. Draperi pada Hijab Pashmina	12
Gambar 10. Draperi pada Masa Romawi	12
Gambar 11. Draperi pada Baju dan Rok	12
Gambar 12. Skema Proses Desain	16
Gambar 13. Anyaman pada Kulit	20
Gambar 14. Anyaman pada Kulit	20
Gambar 15. Anyaman pada Kulit	20
Gambar 16. Anyaman pada Gelang Kulit	20
Gambar 17. Anyaman pada Tas Kulit Jenis <i>Duffel Bag</i>	21
Gambar 18. Anyaman Kulit Kombinasi	21
Gambar 19. Anyaman Kulit pada Sarung Bantal	21
Gambar 20. Draperi pada Busana Rok Wanita	22
Gambar 21. Draperi pada Tirai Rumah	22
Gambar 22. Draperi pada Patung Augustus (Kaisar Romawi)	22
Gambar 23. Draperi pada Pakaian Masa Yunani dan Romawi	22
Gambar 24. Draperi pada Dress Wanita	23
Gambar 25. Draperi pada Baju dan Rok	23
Gambar 26. <i>Hand Bag</i> dengan Slup Kecil	23
Gambar 27. Tas Bentuk Setengah Lingkaran	23
Gambar 28. Tas Bentuk Segitiga	24
Gambar 29. Tas Lipat	24

Gambar 30. Tas Bentuk Silinder	24
Gambar 31. Tas Bentuk <i>Bucket</i> dengan Gesper	24
Gambar 32. Tas Kantong dengan Serutan	24
Gambar 33. Tas Bentuk Segi Enam	25
Gambar 34. Tas Kecil dengan Serutan	25
Gambar 35. Sketsa Alternatif Tas 1	27
Gambar 36. Sketsa Alternatif Tas 2	27
Gambar 37. Sketsa Alternatif Tas 3	28
Gambar 38. Sketsa Alternatif Tas 4	28
Gambar 39. Sketsa Alternatif Tas 5	29
Gambar 40. Sketsa Alternatif Tas 6	29
Gambar 41. Sketsa Alternatif Tas 7	30
Gambar 42. Sketsa Alternatif Tas 8	30
Gambar 43. Sketsa Alternatif Tas 9	31
Gambar 44. Sketsa Terpilih Tas 1	31
Gambar 45. Sketsa Terpilih Tas 2	31
Gambar 46. Sketsa Terpilih Tas 3	31
Gambar 47. Sketsa Terpilih Tas 4	31
Gambar 48. Sketsa Terpilih Tas 5	32
Gambar 49. Sketsa Terpilih Tas 6	32
Gambar 50. Sketsa Terpilih Tas 7	32
Gambar 51. Sketsa Terpilih Tas 8	32
Gambar 52. Sketsa Terpilih Tas 9	32
Gambar 53. Desain Tas 1	33
Gambar54. Gambar Kerja Tas1	34
Gambar 55. Gambar Pecah Pola Tas 1	35
Gambar 56. Desain Tas 2	36
Gambar 57. Gambar Kerja Tas 2	37
Gambar 58. Gambar Pecah Pola Tas 2	38
Gambar 59. Desain Tas 3	39
Gambar 60. Gambar Kerja Tas 3	40

Gambar 61. Gambar Pecah Pola Tas 3	41
Gambar 62. Desain Tas 4	42
Gambar 63. Gambar Kerja Tas 4	43
Gambar 64. Gambar Pecah Pola Tas 4	44
Gambar 65. Desain Tas 5	45
Gambar 66. Gambar Kerja Tas 5	46
Gambar 67. Gambar Pecah Pola Tas 5	47
Gambar 68. Desain Tas 6	48
Gambar 69. Gambar Kerja Tas 6	49
Gambar 70. Gambar Pecah Pola Tas 6	50
Gambar 71. Desain Tas 7	51
Gambar 72. Gambar Kerja Tas 7	52
Gambar 73. Gambar Pecah Pola Tas 7	53
Gambar 74. Desain Tas 8	54
Gambar 75. Gambar Kerja Tas 8	55
Gambar 76. Gambar Pecah Pola Tas 8	56
Gambar 77. Desain Tas 9	57
Gambar 78. Gambar Kerja Tas 9	58
Gambar 79. Gambar Pecah Pola Tas 9	59
Gambar 80. Skema Tahap Perwujudan	64
Gambar 81. Proses Pembuatan Pola	65
Gambar 82. Proses Pemolaan pada Bahan	65
Gambar 83. Proses Pemotongan Bahan	66
Gambar 84. Proses Pembuatan Anyaman	66
Gambar 85. Proses Pembuatan Draperi	67
Gambar 86. Draperi yang Sudah Selesai Disusun	67
Gambar 87. Proses Pemberian Lem pada Komponen Tas	68
Gambar 88. Proses Penjahitan Tas	68
Gambar 89. Proses <i>Finishing</i> Tas	69
Gambar 90. Karya Tas 1	76
Gambar 91. Karya Tas 2	78

Gambar 92. Karya Tas 3	80
Gambar 93. Karya Tas 4	82
Gambar 94. Karya Tas 5	84
Gambar 95. Karya Tas 6	86
Gambar 96. Karya Tas 7	88
Gambar 97. Tampak Depan Karya Tas 8.....	90
Gambar 98. Tampak Belakang Karya Tas 8	90
Gambar 99. Tampak Depan Karya Tas 9.....	92
Gambar 100. Tampak Belakang Karya Tas 9	92
Gambar 101. Tampak Depan Terlipat Karya Tas 9	93
Gambar 102. Tampak Belakang Terlipat Karya Tas 9	93
Gambar 103. Tampak Perspektif Karya Tas 9	94
Gambar 104. Tampak Samping Karya Tas 9	94

INTISARI

Anyaman merupakan proses menyilangkan bahan-bahan bisa dari kulit hewan dan tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu kesatuan sehingga membentuk sebuah motif. Draperi merupakan hiasan pada sebuah pakaian dengan bentuk kerut atau lipit-lipit kecil yang berpusat pada satu titik atau dua titik tempat kerut atau lipit itu dibuat. Menciptakan karya seni tas kulit fesyen wanita dengan sumber ide tas kulit yang diberi variasi anyaman dan draperi. Mengacu dari bentuk-bentuk geometri bangun ruang seperti kubus, silinder, segi tiga dan segi delapan sehingga menciptakan karya tas yang inovatif berbeda dari yang sudah ada.

Metode penciptaan yang digunakan dalam pembuatan karya ini berupa pengumpulan data melalui observasi langsung dan studi pustaka, melakukan analisis data dengan menggunakan metode pendekatan estetika dan ergonomi. Tahapan dalam menciptakan karya menggunakan tiga tahapan enam langkah dari S.P Gustami yaitu proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Teknik pengerjaan dalam karya ini menggunakan teknik jahit mesin secara keseluruhan.

Hasil karya yang diciptakan berupa tas kulit fesyen wanita dengan bentuk geometri yang diberi variasi anyaman dan draperi. Karya ini memiliki nilai estetis dengan bentuk dan warna yang unik. Karya ini merupakan karya fungsional yang memberi kenyamanan serta dapat disesuaikan dalam penggunaannya. Karya ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi bidang seni, masyarakat dan lembaga pendidikan di bidang kriya kulit.

Kata kunci: *Anyaman, Draperi, Fesyen.*

ABSTRACT

Weaving is the process of crossing rid of materials from animal leather and plants to be made into a single unit so as to make a motive. Draperies are decorations on an object in the form of small wrinkles or pleats centered at one point or two points where the wrinkle or pleated is made. Creating women's leather bag artwork with the source of ideas of leather bag that are given variations of woven and drapes. Referring to the geometrical shapes of building space such as cube, cylinders, triangles and rectangles, make innovative bag work different from those those already available.

The method used in making this work consists of data through direct observation and literature study, conducting data analysis using methods using aesthetics and ergonomics. The stages in creating a work use three steps six steps from S.P Gustami namely the process of exploration, design, and realization. The working technique in this work uses the whole sewing machine technique.

The work that was made consisted of women's leather bags with geometric shapes that were given variations of woven and drapes. This work has an aesthetic value with unique shapes and colors. This work is a functional work that provides comfort and can be adjusted in its use. This work is expected to be able to inspire seniors, the community and educational institutions in the field of leather craft.

Keywords: Weaving, Draperies, Fashion.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam kehidupan manusia tidak akan pernah lepas dari yang namanya mode atau fesyen yang merupakan gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya secara umum, termasuk masakan, bahasa, seni dan arsitektur (Wikipedia.org). Fesyen juga sebuah bentuk dari ekspresi seseorang untuk menonjolkan penampilan atau untuk membedakan dirinya dengan orang lain. Beberapa macam fesyen misalnya kasual, glamor, bohemian dan *arty* (thesonet.com). Fesyen kasual merupakan gaya berbusana yang simpel, memberi kenyamanan dan identik dengan pakaian tidak formal bisa digunakan untuk sehari-hari. Fesyen glamor merupakan gaya berbusana yang menonjolkan sisi kemewahan dan untuk menunjukkan status sosial. Fesyen bohemian merupakan gaya berbusana yang artistik dengan detail yang rumit.

Sedangkan fesyen *arty* merupakan gaya berbusana artistik seseorang yang kreatif dan menyukai seni (*art*) dengan keunikan dikombinasikan warna-warna cerah. Fesyen ini menonjolkan sisi keunikan dari orang-orang yang menyukai seni dan memunculkan sebuah ciri khas pada tiap-tiap orang. *Arty* erat kaitannya dengan hal yang unik dan etnik seperti *handmade*. Proses pembuatannya yang rumit dan butuh ketelatenan sehingga menciptakan sesuatu barang yang bernilai. Etnik dapat juga berasal dari sesuatu bahan yang ada disekitar, misalnya tumbuhan dan hewan.

Bahan kulit dapat dijadikan beberapa produk fesyen yang bersifat pokok dan pendukung. Produk fesyen yang bersifat pokok yaitu busana, sedangkan pendukungnya berupa aksesoris. Aksesoris pendukung fesyen bisa berupa topi, ikat pinggang dan tas. Tas merupakan aksesoris fesyen yang banyak diminati oleh banyak kalangan masyarakat terutama wanita. Jenis tas wanita misalnya *sling bag*, *hand bag*, *tote bag*, *clutch* (kompasiana.com). Proses pembuatan tas *handmade* lebih membutuhkan waktu dan tenaga karena butuh ketelatenan, misalnya tas anyaman atau dengan kombinasi variasi draperi.

Anyaman merupakan proses menyilangkan bahan-bahan bisa dari kulit hewan dan tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu kesatuan. Dahulu anyaman bisa diterapkan pada sebuah rumah barang pakai dan hiasan hingga saat ini. Bahan-bahan tumbuhan yang boleh dianyam adalah lidi, rotan, bambu, akar, pandan, dan sebagainya. Bahan anyaman yang berasal dari hewan yaitu kulit sapi, kulit kambing, kulit kerbau, kulit domba, dan kulit reptil. Barang yang dihasilkan dari anyaman kulit dapat berupa tas, ikat pinggang, busana, sepatu, aksesoris seperti topi, gelang, dan lain-lain.

Draperi merupakan hiasan pada sebuah pakaian dengan bentuk kerut atau lipit-lipit kecil yang berpusat pada satu titik atau dua titik tempat kerut atau lipit itu dibuat. Draperi merupakan adanya lipit atau kerut terbuat dari bahan/kain yang dibiarkan menjuntai (tuneeca.com). Penerapan draperi pada busana secara umum akan memberi kesan menjadi luwes, feminin, meriah dan anggun. Selain pada busana draperi dapat diterapkan menggunakan bahan lain seperti kulit yang memiliki karakteristik lentur untuk dijadikan variasi dari sebuah produk.

Latar belakang penciptaan karya kulit berupa tas wanita yaitu untuk membuat inovasi pada produk kulit. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan masih terdapat banyak bentuk tas berbahan dasar kulit yang monoton, sedangkan peminat pada tas itu sendiri mengalami perubahan, baik dari pria maupun wanita. Maka dari itu penulis melakukan inovasi tidak hanya pada bentuknya saja akan tetapi dari desain beserta konsepnya dan disesuaikan dengan pemilihan material kulit yang sesuai untuk produk tas yang diinginkan.

Anyaman dikombinasikan dengan draperi menjadi konsep dan ide utama untuk menciptakan karya kulit berupa tas fesyen wanita. Dikembangkan dari bentuk anyaman yang sudah ada dan diterapkan pada produk tas kulit. Tas wanita yang dibuat berupa jenis tas kasual yaitu *sling bag*, *hand bag*. Karya ini diciptakan untuk para wanita remaja dan dewasa, yang nyaman dipakai dan *stylish* dengan konsep yang kekinian karena wanita pada umumnya lebih menyukai sesuatu yang bentuknya lucu dan unik tapi juga ada fungsinya sehingga dapat menyesuaikan saat digunakan. Memilih ukuran tas yang tidak

terlalu besar karena fungsinya untuk fesyen yang hanya digunakan untuk membawa benda sedikit misalnya ponsel dan dompet.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptan tas kulit wanita dengan menerapkan variasi anyaman dan draperi?
2. Bagaimana teknik aplikasi variasi anyaman dan draperi pada tas kulit?
3. Bagaimana perwujudan penciptaan tas kulit wanita dengan variasi anyaman dan draperi?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dalam penciptaan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat konsep penciptan tas kulit wanita dengan menerapkan variasi anyaman dan draperi.
2. Mengaplikasikan teknik aplikasi variasi anyaman dan draperi pada tas kulit.
3. Mewujudkan karya tas kulit wanita dengan variasi anyaman dan draperi.

Dengan terwujudnya karya ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pencipta, lingkungan seni, maupun diluar lingkungan seni.

1. Untuk Mahasiswa

Sebagai salah satu media untuk mengekspresikan ide serta gagasan ke dalam bentuk karya seni kriya kulit. Diharapkan dengan berkembangnya desain karya kulit di Indonesia, mahasiswa bisa lebih mengembangkan kreatifitas.

2. Untuk Lembaga Pendidikan

Sebagai sumbangan pemikiran bagi aktivitas akademik dan dapat menambah wawasan di dunia seni kriya kulit.

3. Untuk Masyarakat

Diharapkan karya yang telah diciptakan dapat dinikmati dan dijadikan acuan dalam berkarya khususnya bagi penulis.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, dan mempelajari semua aspek dari apa yang disebut dengan keindahan. Rasa indah yang terjadi pada kita, timbul karena peran panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya kedalam, hingga rangsangan itu diolah menjadi kesan (Djelantik, 1999:5).

Memahami estetika sebenarnya menelaah forma seni yang kemudian disebut struktur rupa yaitu unsur desain yang terdiri dari unsur garis, unsur bangun, unsur tekstur, unsur warna, *intensity*, ruang dan waktu. Prinsip desain dan asas desain (Kartika dan Perwira, 2004:100).

Pada pembuatan karya kulit tas wanita ini menggunakan metode pendekatan estetika yang terdapat pada bentuk tasnya. Memilih bentuk tas kulit wanita yang belum ada dipasaran, mengambil bentuk-bentuk geometri seperti kubus, bangun ruang segitiga dan silinder yang diaplikasikan dengan variasi anyaman dan draperi menghasilkan produk yang elegan dan unik sesuai dengan konsep yang sudah dibuat menggunakan beberapa warna yang kontras.

b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi disebut sebagai ilmu yang berkaitan dengan faktor-faktor manusia (*human factors*), sedangkan penerapannya pada masa sekarang merambah ke berbagai bidang. Pada bidang teknik, ergonomi juga memegang peran yang semakin penting sehingga akhirnya juga dikenal adanya disiplin ilmu teknik yang meneliti faktor-faktor manusia (*human factors engineering*).

Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya (Palgunadi, 2008:73).

Metode pendekatan ergonomi ini digunakan meliputi unsur kenyamanan, keamanan, dan keindahan yang dipadukan dalam satu komposisi karya kulit tas wanita karena membutuhkan keserasian dan kenyamanan antara pengguna dan produk yang digunakan. Pemilihan bentuk tali tas disesuaikan dengan ukuran tas, panjang tali tas yang dapat diubah disesuaikan dengan pengguna tas, ukuran *handle* yang memberikan kenyamanan pada bagian pergelangan tangan ketika membawa tas.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk mencari data primer dan data sekunder, metode yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah:

a. Metode Observasi

Metode Observasi merupakan metode untuk mencari data primer. Observasi adalah pengamatan yang diperoleh secara langsung untuk memperoleh data acuan. Data yang diperoleh tentang macam bentuk tas wanita, anyaman, bentuk draperi.

b. Metode Dokumentasi

Pembambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain. Metode ini menghasilkan data berupa foto tentang tas wanita, anyaman dan draperi.

c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai referensi. Metode ini dilakukan dengan cara menyajikan data yang sudah diperoleh sebelumnya kemudian mencari pustaka yang sesuai dengan tas wanita, anyaman dan draperi.

3. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah sebuah cara atau langkah-langkah yang digunakan dalam proses perwujudan karya. dalam hal ini adalah proses untuk menjadi sesuatu (karya) yang belum ada menjadi ada dan proses ini dilakukan

secara bertahap. Pada metode penciptaan ini mengacu pada pendapat SP Gustami yang teorinya sering disebut dengan “tiga tahap – enam langkah proses penciptaan seni kriya” (SP. Gustami, 2004:329) yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Eksplorasi yaitu aktivitas menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah. Tahapan eksplorasi dibagi menjadi 2 tahapan antara lain:

1) Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka. Penulis mencari sumber informasi mengenai tema dan konsep dengan cara membaca buku, internet, skripsi dan penelitian.

2) Penggalan landasan teori

Dalam menciptakan sebuah karya seni, teori dibutuhkan untuk mengolah data dan menentukan data acuan sebagai landasan dalam berkarya.

b. Perancangan dibagi atas 2 tahapan yaitu :

1) Penuangan ide ke dalam sketsa, yaitu dengan pengembaraan alam pikiran, seorang seniman yang mampu mengembangkan idenya ke dalam bentuk sketsa.

2) Penuangan sketsa ke dalam desain, dari beberapa sketsa yang dihasilkan penulis melakukan pengendapan (*incubation*) pikiran untuk memilih salah satu sketsa yang sesuai dengan tema yang diangkat dan dijadikan sebagai gambar desain atau model, namun tidak menuntut kemungkinan adanya proses improvisasi dalam pembuatan desain atau model.

c. Perwujudan dibagi atas 2 langkah :

1) Mewujudkan desain atau model yang telah terpilih ke dalam karya yang sebenarnya atau perwujudan karya, dari persiapan alat dan bahan hingga proses *finishing*.

2) Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni terhadap keinginan serta kesesuaian tema dari diri penulis.