

**TRANSFORMASI BENTUK GURITA CINCIN BIRU
DALAM KARYA KULIT TAS *HAND BAG***



**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**TRANSFORMASI BENTUK GURITA CINCIN BIRU
DALAM KARYA KULIT TAS *HAND BAG***



PENCIPTAAN

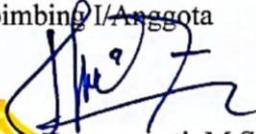
Oleh :
Suci Dewi Astari
1711990022

**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
2021**

Tugas Akhir Kriya berjudul :

Transformasi Bentuk Gurita Cincin Biru dalam Karya Kulit Tas *Hand Bag*
diajukan oleh Suci Dewi Astari, NIM, 1711990022 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 3 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Toyibah Kusumawati, M.Sn

NIP. 19710103 199702 2 001/NIDN 0003017105

Pembimbing II/Anggota



Dr. Supriawoto, M.Hum

NIP. 19570404 198601 1 001/NIDN 0004045704

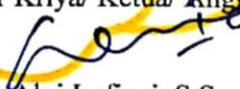
Cognate/Anggota



Dr. Yulriawan, M.Hum

NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN 0029076211

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



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Iambul Raharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, atas nikmat, rahmat, dan perlindungannya penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua dan abang yang telah menjaga, menyanyangi, mendoakan dan mendukung saya dari awal kuliah sampai saat ini sehingga karya Tugas Akhir ini dapat terwujud.

MOTTO

“Jika kalian berbuat baik, sesungguhnya kalian berbuat baik bagi diri kalian sendiri” (QS. 17 : 7)

“Apa yang melewatkanmu, tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu, tidak akan pernah melewatkanmu”. (Umar bin Khatab)

“Teruslah berbuat baik sampai kau lupa caranya balas dendam”

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis 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, 3 Juni 2021

Suci Dewi Astari

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan Nikmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir tepat pada waktunya. Penulisan dan perwujudan karya Tugas Akhir ini disusun untuk melengkapi persyaratan menyelesaikan Program Sarjana S-1 Jurusan Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama proses penyelesaian tidak akan lancar tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka dengan rasa hormat dan rendah hati kami ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Intitut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Toyibah Kusumawati, M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Dr. Supriawoto, M.Hum., Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Dr. Yulriawan, M.Hum., selaku *cognate* (Dosen Penguji) yang telah memberi arahan dan masukan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Almarhum papa, semoga diterima amal ibadahnya, diampuni segala dosanya dan diberikan tempat terbaik di sisi Allah SWT.

8. Mama dan abang yang selalu memberikan kasih sayang, doa, semangat dan dukungan secara moril maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan strata 1.
9. Seluruh staf dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua fasilitas, bimbingan, dan ilmu pengetahuan.
10. Keluarga besar FORMMISI-YK (Forum Mahasiswa Minang Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
11. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2017, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak, dilindungi dan diberikan rahmat-Nya. Penulis berharap semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, orang lain, lembaga pendidikan dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 3 Juni 2021

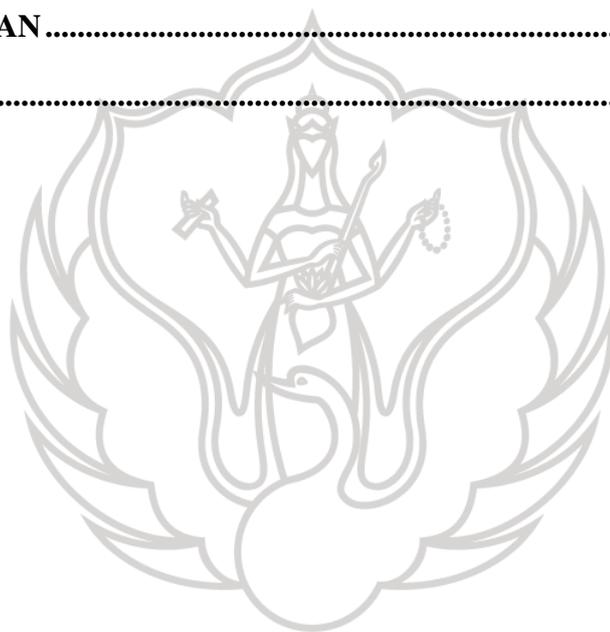
Suci Dewi Astari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan.....	3
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	12
BAB III PROSES PENCIPTAAN	13
A. Data Acuan.....	13
B. Analisis Data	17
C. Rancangan Karya	19
D. Proses Perwujudan	37
1. Alat dan Bahan.....	37

2. Teknik Pengerjaan.....	44
3. Tahap Perwujudan.....	45
E. Kalkulasi Biaya	52
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	55
A. Tinjauan Umum	55
B. Tinjauan Khusus	56
BAB V PENUTUP.....	64
A. KESIMPULAN	64
B. SARAN	65
DAFTAR PUSTAKA	66
DAFTAR LAMAN	67
LAMPIRAN.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat.....	37
Tabel 2. Bahan	41
Tabel 3. Kalkulasi biaya karya 1 “ <i>Kraken</i> ”	52
Tabel 4. Kalkulasi biaya karya 2 “si kecil imut mematikan”.....	52
Tabel 5. Kalkulasi biaya 3 “ <i>Zale</i> ”	53
Tabel 6. Kalkulasi biaya 4 “ <i>blue ring octopus bag</i> ”.....	53
Tabel 7. Kalkulasi biaya total	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gurita cincin biru berenang.....	8
Gambar 2. Gurita cincin biru berjalan.....	8
Gambar 3. Kulit nabati.....	10
Gambar 4. Kulit pull up	10
Gambar 5. Tas <i>hand bag</i>	11
Gambar 6. <i>Leather goods</i>	13
Gambar 7. <i>Octopus Crossbody Handbag</i>	14
Gambar 8. Tas <i>hand bag</i> warna merah	14
Gambar 9. <i>Green leather bag</i>	15
Gambar 10. <i>Blue-ringed Octopus Hapalochlaena lunulata</i>	15
Gambar 11. <i>Tattoo sketch by Shadow Toxin on DeviantArt</i>	16
Gambar 12. <i>Steampunk Fashion</i>	16
Gambar 13. <i>Handmade Octopus Wall Scone</i>	16
Gambar 14. Sketsa Alternatif 1.....	19
Gambar 15. Sketsa Alternatif 2.....	19
Gambar 16. Sketsa Alternatif 3.....	19
Gambar 17. Sketsa Alternatif 4.....	19
Gambar 18. Sketsa Alternatif 5.....	19
Gambar 19. Sketsa Alternatif 6.....	19
Gambar 20. Sketsa Alternatif 7	20
Gambar 21. Sketsa Alternatif 8.....	20
Gambar 22 . Sketsa Alternatif 9.....	20
Gambar 23. Sketsa Alternatif 10.....	20
Gambar 24. Sketsa Alternatif 11	20

Gambar 25. Sketsa Alternatif 12.....	20
Gambar 26. Sketsa Alternatif 13.....	21
Gambar 27. Sketsa Alternatif 14.....	21
Gambar 28. Sketsa Terpilih 1	21
Gambar 29. Sketsa Terpilih 2	21
Gambar 30. Sketsa Terpilih 3	21
Gambar 31. Sketsa Terpilih 4	21
Gambar 32. Sketsa Terpilih 5	22
Gambar 33. Sketsa Terpilih 6	22
Gambar 34. Sketsa Terpilih 7	22
Gambar 35. Gambar perspektif 1.....	23
Gambar 36. Gambar tampak depan dan tampak samping karya 1.....	23
Gambar 37. Gambar pecah pola karya 1.....	24
Gambar 38. Gambar perspektif karya 2.....	25
Gambar 39. Gambar tampak depan dan tampak samping karya 2.....	25
Gambar 40. Gambar pecah pola karya 2.....	26
Gambar 41. Gambar perspektif karya 3.....	27
Gambar 42. Gambar tampak depan dan tampak samping karya 3.....	27
Gambar 43. Gambar pecah pola karya 3.....	28
Gambar 44. Gambar perspektif karya 4	29
Gambar 45. Gambar tampak depan dan tampak samping karya 4.....	29
Gambar 46. Gambar pecah pola karya 4.....	30
Gambar 47. Gambar perspektif karya 5	31
Gambar 48. Gambar tampak depan dan tampak samping karya 5.....	31
Gambar 49. Gambar pecah pola karya 5.....	32
Gambar 50. Gambar perspektif karya 6	33
Gambar 51. Gambar tampak depan dan tampak samping karya 6.....	33
Gambar 52. Gambar pecah pola karya 6.....	34

Gambar 53. Gambar perspektif karya 7	35
Gambar 54. Gambar tampak depan dan tampak samping karya 7.....	35
Gambar 55. Gambar pecah pola karya 7	36
Gambar 56. <i>Cuttingmat</i> / alas potong	37
Gambar 57. <i>Cutter</i>	37
Gambar 58. Jarum jahit tangan	37
Gambar 59. Penggaris besi.....	38
Gambar 60. <i>Awl</i> / uncek	38
Gambar 61. Pena tinta <i>silver</i>	38
Gambar 62. <i>Beveller</i>	38
Gambar 63. Amplas	38
Gambar 64. Kuas.....	39
Gambar 65. Kayu <i>burnish</i>	39
Gambar 66. Landasan kayu.....	39
Gambar 67. Alat pahat kulit.....	39
Gambar 68. Palu kayu	39
Gambar 69. Korek api.....	40
Gambar 70. Garpu.....	40
Gambar 71. Jangka.....	40
Gambar 72. Kertas malaga / karton <i>duplex</i>	41
Gambar 73. Kulit nabati.....	41
Gambar 74. Kulit <i>pull up</i>	41
Gambar 75. Kain <i>suede</i>	42
Gambar 76. Pewarna <i>leather day</i>	42
Gambar 77. Lem kuning	42
Gambar 78. <i>Cmc</i>	42
Gambar 79. Benang <i>moccasin</i>	43
Gambar 80. Rit.....	43

Gambar 81. Kepala rit.....	43
Gambar 82. Ring D kecil	43
Gambar 83. Ring D besar.....	44
Gambar 84. Membuat pla.....	45
Gambar 85. Memola kulit <i>pull up</i>	45
Gambar 86. Memola kulit nabati	46
Gambar 87. Memotong kulit.....	46
Gambar 88. Memotong kain lapis.....	47
Gambar 89. Memindahkan hiasan.....	47
Gambar 90. Membasahi kulit.....	48
Gambar 91. Memahat hiasan.....	48
Gambar 92. Mensolder hiasan.....	48
Gambar 93. Pewarnaan hiasan menggunakan kuas	49
Gambar 94. Pewarnaan latar belakang menggunakan <i>airbrush</i>	49
Gambar 95. Proses mengelem kulit	50
Gambar 96. Menjahit badan kulit	50
Gambar 97. Proses menghilangkan bagian kulit yang tajam.....	50
Gambar 98. Proses menggosok bagian pinggir tas	51
Gambar 99. Karya 1	56
Gambar 100. Karya 2	58
Gambar 101. Karya 3	60
Gambar 102. Karya 4	62

DAFTAR LAMPIRAN

Poster.....	68
Katalog.....	69
Biodata.....	71



INTISARI

Melihat zaman yang semakin berkembang dan bermunculan model-model tas baru menantang penulis untuk menciptakan tas jenis *hand bag* dengan menggunakan kulit hewan sebagai bahan utama dengan sumber inspirasi gurita cincin biru. Gurita ini merupakan hewan laut yang berukuran relatif kecil dan memiliki racun yang sangat mematikan bahkan bisa membunuh manusia dewasa dalam hitungan menit. Dalam proses pembuatan karya ini teknik yang digunakan adalah teknik pahat bertujuan untuk membuat ornamen tampak timbul.

Metode penciptaan karya ini melalui tahap eksplorasi yaitu mengumpulkan data tentang gurita cincin biru yang diolah kembali untuk dijadikan desain pada tahap perancangan. Tahap perwujudan merupakan proses terakhir dalam berkarya yaitu mewujudkan tas *hand bag* kulit dengan teknik *carving*, *pyrography* dan jahit tangan atau manual.

Penciptaan karya ini menghasilkan 4 karya yaitu “*Kraken*, si kecil imut mematikan, *Zale*, dan *blue ring octopus bag*. Tas ini berbentuk tas *hand bag* dengan memadupadankan kulit nabati dan kulit *pull up*. Masing-masing karya memiliki bentuk tas, hiasan ornamen dan keindahan tersendiri sehingga menambah nilai jual tas.

Kata Kunci : gurita cincin biru, *carving*, kulit, *hand bag*

ABSTRACT

Seeing the growing and emerging times of new bag models challenges the author to create a hand bag type bag using animal skin as the main ingredient with the source of inspiration octopus blue ring. This octopus is a relatively small marine animal and has a very deadly poison that can even kill an adult human in a matter of minutes. In the process of making this work the technique used is a chisel technique aimed at making ornaments appear embossed.

The method of creation of this work through the exploration stage is to collect data about the blue ring octopus that is reprocessed to be used as a design at the design stage. The embodiment stage is the last process in the work of realizing leather hand bag with carving techniques, pyrography and hand or manual sewing.

The creation of this work resulted in 4 works namely "Kraken, the deadly cute little one, Zale, and the blue ring octopus bag. This bag is in the form of a hand bag with matching vegetable leather and pull up leather. Each work has its own bag shape, ornament decoration and beauty so as to increase the selling value of the bag.

Keywords: *blue octopus ring, carving, leather, hand bag*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Gurita merupakan salah satu hewan laut yang mampu hidup di perairan laut tropis hingga wilayah kutub. Bentuknya yang unik karena memiliki kepala lonjong ke belakang dan memiliki 8 lengan. Pada setiap lengan terdapat bulatan-bulatan kecil yang disebut tentakel. Tentakel ini berfungsi sebagai alat penghisap saat menangkap mangsanya dan juga digunakan untuk bergerak di dasar laut. Bagian perut tubuh gurita disebut mantel yang terbuat dari otot yang terlihat seperti kantung. Hewan ini bernapas dengan cara menyedot air ke dalam rongga mantel tersebut melalui kedua buah insang dan disebarkan keluar melalui tabung *siphon*.

Gurita hidup di laut paling dalam sehingga mampu menyesuaikan tubuhnya dengan lingkungannya seperti menyerupai karang, bebatuan dan tumbuhan. Hewan ini memiliki tubuh yang fleksibel dan tidak memiliki tulang tetapi memiliki otot yang memudahkannya untuk menyelipkan diri pada celah batu sempit sekalipun. Gurita tidak memiliki cangkang luar untuk melindungi dirinya dari pengaruh luar namun dapat bertahan dari ancaman mangsanya dengan cara mengeluarkan kantong tinta, berkamuflase dan memutuskan lengannya.

Gurita banyak spesiesnya, salah satunya adalah gurita cincin biru (*Hapalochlaena lunulata*). Hewan satu ini memiliki bentuk fisik yang sangat menarik untuk dijadikan sumber inspirasi penciptaan karya Tugas Akhir karena bentuknya yang berbeda dengan gurita lainnya yaitu pada badannya terdapat bulatan-bulatan berwarna biru dan dapat menyala dalam kegelapan. Gurita ini tergolong hewan yang sangat berbisa sehingga sangat berbahaya bagi manusia. Gurita cincin biru ini berukuran relatif kecil dan memiliki sifat yang jinak, gurita cincin biru ini belum banyak yg mengetahuinya.

Gurita jenis ini memiliki racun yang sangat berbisa dan obat penawar racunnya sampai sekarang belum ditemukan. Gurita cincin biru ini belum

banyak diketahui masyarakat umum, membuat penulis tertarik untuk mengangkat tema ini sebagai sumber inspirasi penciptaan tas *hand bag* kulit.

Tas adalah wadah tertutup yang dapat dibawa bepergian. Bahan yang biasa digunakan untuk membuat tas antara lain adalah [kertas](#), [plastik](#), [kulit](#), [kain](#), dan lain-lain. Tas biasanya digunakan untuk membawa pakaian, buku, dan lain-lain. Tas yang dapat digendong di punggung disebut [ransel](#), sedangkan tas yang besar untuk memuat pakaian disebut [koper](#) dari [bahasa Belanda](#) *koffer*. Adapun tas yang hanya berbentuk kotak yang biasanya dipergunakan oleh kaum wanita untuk membawa peralatan kecantikannya, biasanya disebut dengan tas kecantikan atau [beauty case](#). Pada saat ini tas menjadi salah satu produk yang sangat dibutuhkan. Awalnya tas hanya berfungsi untuk membawa barang, namun sekarang fungsinya lebih untuk memperindah penampilan atau untuk keperluan fashion semata.

Kebanyakan orang terutama kaum wanita, sangat memperhatikan kecocokan antara busana yang ia kenakan dengan tas yang dibawa. Model tas yang sering kita gunakan saat ini sebenarnya berasal dari *hand bag* atau tas tangan yang umum dipakai orang-orang pada zaman dulu. Tas baru sepopuler sekarang ini setelah terjadinya peristiwa bersejarah perang dunia kedua, dimana ketika itu banyak sekali iklan yang menghiasi majalah dan surat kabar yang menampilkan berbagai macam tas dan modelnya. Hal ini membuat pola pikir dan perilaku sosial masyarakat berubah, dari yang tadinya hanya melihat tas sebagai alat bantu untuk mengangkat benda menjadi sebuah bagian dari fashion yang dapat memperindah dan mengangkat derajat pemakainya.

Melihat zaman yang semakin berkembang dan bermunculan model-model tas baru menantang penulis untuk menciptakan tas jenis *hand bag* dengan menggunakan kulit hewan sebagai bahan utama dengan sumber ide gurita cincin biru. Menggunakan motif hewan atau bagian dari hewan tersebut sudah tidak asing lagi untuk masyarakat saat ini. Menggunakan motif dari hewan yang terkenal akan meningkatkan daya tarik konsumen mengenai produk ini. Dalam proses pembuatan karya ini teknik yang

digunakan adalah teknik pahat bertujuan untuk membuat ornamen tampak timbul. Alasan lain yang membuat penulis ingin mengangkat tema ini karena sepengetahuan penulis belum banyak yang membuat karya tas dengan tema gurita.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini, penulis berharap dapat memberi inspirasi dan informasi bagi masyarakat umum dan penikmat seni tentang gurita cincin biru.

B. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana menciptakan tas *hand bag* dengan sumber inspirasi gurita cincin biru?
- b. Bagaimana hasil karya tas *hand bag* kulit dengan sumber inspirasi gurita cincin biru ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menciptakan karya kulit tas *hand bag* dengan sumber inspirasi gurita cincin biru
 - b. Mengidentifikasi hasil karya tas *hand bag* kulit dengan inspirasi gurita cincin biru
 - c. Mendalami pengetahuan tentang gurita cincin biru dalam karya kulit
2. Manfaat
 - a. Bagi penulis
 1. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam penciptaan karya kulit tas *hand bag* wanita dengan inspirasi gurita cincin biru
 2. Menjadi wadah untuk berekspresi dalam menciptakan karya kulit tas *hand bag* wanita dengan inspirasi gurita cincin biru
 - b. Bagi masyarakat
 1. Dapat menambah rasa cinta terhadap karya kulit

2. Menambah wawasan dan pengetahuan kepada masyarakat bahwa ekosistem laut juga bisa dijadikan sumber ide untuk sebuah karya
 3. Dapat mengenalkan karya kulit tas *hand bag* wanita dengan inspirasi gurita cincin biru kepada masyarakat
- c. Bagi lembaga pendidikan
1. Dapat dijadikan bahan referensi bagi yang membutuhkan pengetahuan tentang karya kulit dengan inspirasi gurita cincin biru
 2. Menjadikan wawasan atau koleksi baru dalam lembaga seni khususnya kriya kulit

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

1) Pendekatan Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang berhubungan dengan keindahan (AA Djelantik, Estetika Suatu Pengantar, 1999). Estetika berasal dari bahasa Yunani “*aisthetikos*” yang berarti “keindahan, sensitivitas, kesadaran”, merupakan turunan dari “*aisthanomai*” yang berarti “saya melihat, meraba, merasakan”.

A.A.m Djelantik mengemukakan unsur-unsur estetis bahwa semua benda atau kesenian pasti mengandung 3 aspek dasar yaitu, wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian.

2) Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah sebuah ilmu yang membahas tentang kenyamanan. Ergonomi berasal dari bahasa latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos* (hukum alam). Dalam bahasa Yunani : *ergon* dan *nomos* : *ergon* berarti kerja, dan *nomos* berarti aturan, kaidah, atau prinsip.

Menurut Satalaksana (2006) ergonomi adalah ilmu yang mempelajari manusia sebagai komponen dari suatu sistem kerja mencakup karakteristik fisik maupun nonfisik, keterbatasan manusia dan kemampuannya dalam rangka merancang suatu sistem yang efektif, aman, sehat, nyaman, dan efisien.

2. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan sebuah karya seni tidak lepas dari acuan, sumber, metode dan proses. Pada penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan pendapat menurut SP. Gustami yaitu tiga tahap dan enam langkah :

1) Tahap Eksplorasi

Aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data. Hasil dari penjelajahan dan analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Langkah-langkah dalam tahap eksplorasi menurut SP. Gustami :

- a. Langkah pengamatan lapangan, penggalian sumber referensi dan informasi untuk menemukan tema. Diantara langkah yang dilakukan adalah dengan mengamati lingkungan di sekitar dan ternyata belum banyak yang menggunakan tema gurita cincin biru sebagai tema dalam pembuatan karya tugas akhir. Sumber informasi dan referensi lainnya didapat melalui internet dan juga tulisan ilmiah tentang gurita.
- b. Langkah penggalian landasan teori dan acuan visual untuk memperoleh data material, alat, teknik, bentuk, unsur estetika dan juga fungsi dari karya yang akan diciptakan.

2) Tahap Perancangan

Memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data kedalam berbagai sketsa alternatif, untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, detail dan perspektif) dijadikan acuan dalam proses

perwujudan karya. Langkah-langkah dalam perancangan menurut SP. Gustami :

- a. Langkah menuangkan ide atau gagasan ke dalam sketsa dengan mempertimbangkan aspek material, teknik, proses, bentuk, fungsi, kenyamanan, keamanan, dan keseimbangan karya.
 - b. Langkah memindahkan sketsa menjadi desain dilengkapi dengan gambar kerja.
- 3) Tahap Perwujudan

Mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model *prototipe* sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional. Langkah-langkah dalam perwujudan menurut SP. Gustami :

- a. Langkah mewujudkan rancangan terpilih atau *prototipe* menjadi karya tas *hand bag* sampai *finishing*.
- b. Langkah mengevaluasi karya dengan cara membuat sebuah tinjauan khusus dan umum.