

**BENTUK ATAP DAN ORNAMEN RUMAH ADAT
TONGKONAN TORAJA PADA TAS KULIT JENIS
*MESSENGER BAG***



PENCIPTAAN

Nurul Istiqomah Rahman

NIM : 1610004222

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

2020

**BENTUK ATAP DAN ORNAMEN RUMAH ADAT
TONGKONAN TORAJA PADA TAS KULIT JENIS
*MESSENGER BAG***



PENCIPTAAN

Nurul Istiqomah Rahman

NIM : 1610004222

**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 berjudul :

BENTUK ATAP DAN ORNAMEN RUMAH ADAT TONGKONAN TORAJA PADA TAS KULIT JENIS *MESSENGER BAG* diajukan oleh Nurul Istiqomah Rahman, NIM 1610004222, 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

Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn

NIP. 19660622 199303 1 001/NIDN
0022066610

Cognate/Anggota

Toyiban Kusumawati, M.Sn

NIP. 19710103 199702 2 001/NIDN
0003017105

Ketua Jurusan/ Program Studi
S-1 Kriya/ Anggota

Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum.

NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN
0029076211

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Tumbuh Kabarjo, M. Hum

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk :

Bapak (Alm), Mama, Suami, dan Kakak

Terimakasih atas keridhoannya, dukungan serta do'a yang selalu dipanjatkan selama ini. Terimakasih atas didikan, dan motivasinya sampai titik ini.

Keluarga Besar di Makassar dan Yogyakarta

Terimakasih atas dukungan dan semangatnya selama ini.

MOTTO

Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.

(Aldus Huxley)

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.

(Confusius)

Belajar dari masa lalu, hidup untuk masa kini, dan berharap untuk masa yang akan datang.

(Albert Einstein)

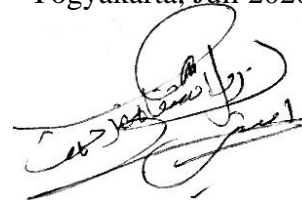
Tidak ada usaha yang sia-sia.

(My mom)

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan 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, Juli 2020



Nurul Istiqomah Rahman

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayahNya sehingga laporan Tugas Akhir berjudul “Bentuk Atap dan Ornamen Rumah Adat Tongkonan Toraja pada Tas Kulit Jenis *Messenger Bag*” dapat terselesaikan.

Selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir karya seni ini telah banyak pihak yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung membantu dan memberikan dukungan. Dengan terselesainya laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang membantu, oleh karena itu tidak lupa memberi ucapan terimakasih banyak kepada :

1. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum, Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum, Ketua Jurusan S-1 Kriya yang telah banyak membantu dalam layanan akademik, memberikan pengarahan dan pengajaran selama studi.
4. Agung Wicaksono, M.Sn, dosen pembimbing I dan dosen wali yang telah sabar serta banyak membantu layanan akademik, yang telah meluangkan waktu membimbing dan mengarahkan, serta meluangkan waktu selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni, pengarahan tugas akhir dan membimbing selama masa studi.
5. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn, dosen pembimbing II yang sabar telah membimbing dan mengarahka, serta meluangkan waktu selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
6. Para dosen pengampu mata kuliah dan seluruh staf karyawan prodi Kriya yang selama masa studi telah memberikan ilmu yang menginspirasi.
7. Orang tua yaitu Ibu Rukmini, yang sabar dan ikhlas memberi dukungan moral dan materi sehingga studi S1 dapat tertempuh dengan lancar.

8. Muhammad Aufa A, SE, M.Ling, selaku suami tercinta yang sudah sabar menemani, menunggu, memberi dukungan moral dan material, sehingga karya dapat terwujud serta laporan dapat terselesaikan dengan baik.
9. Teman-taman Angkatan Kriya 2016, dan teman Mahasiswa Lanjutan di Kriya (Mba Halimah, Didik, Rima, Amel, Hendi, Mas Taufik).
10. Eza dan Isqia yang sudah membantu pada proses pembuatan katalog tugas akhir ini.

Semoga apa yang diberikan kepada penulis menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan yang sepadan. Dengan keterbatasan penulis mempersembahkan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni sebagai pustaka seni ilmiah diakhir masa studi, pencipta dapat menyelesaikan penulisan, sehingga diharapkan masukan dan kritikan yang konstruktif demi sempurnanya laporan ini. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Juli 2020

Nurul Istiqomah Rahman

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
INTISARI (ABSTRAK)	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori.....	18
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	25
A. Data Acuan.....	25
B. Analisis Data Acuan	31
C. Rancangan Karya	36
D. Proses Perwujudan	71
1. Bahan dan Alat.....	71
2. Teknik Pengerjaan.....	72
3. Tahap Perwujudan	74
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	84
BAB IV. TINJAUAN KARYA	90
A. Tinjauan Umum	90
B. Tinjauan Khusus	92

BAB V. PENUTUP	108
DAFTAR PUSTAKA	111
DAFTAR LAMAN.....	113
GLOSARIUM.....	114
LAMPIRAN.....	115
A. Foto Poster	115
B. Katalogus	116
C. Biodata (CV).....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan yang digunakan pada Karya Tas Kulit Jenis <i>Messenger</i>	71
Tabel 2. Alat yang digunakan pada Karya Tas Kulit Jenis <i>Messenger</i>	72
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1	84
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2	84
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3	85
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4	85
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5	86
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6	86
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 7	87
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 8	87
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 9	88
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 10	88
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. <i>Concept Board</i> karya Tas Kulit <i>Messenger Bag</i>	7
Gb. 2. <i>Mood Board</i> karya Tas Kulit <i>Messenger Bag</i>	8
Gb. 3. Atap Rumah Adat Tongkonan	10
Gb. 4. Ornamen Toraja yang digunakan pada Tas Kulit <i>Messenger</i>	14
Gb. 5. <i>Briefcase</i>	15
Gb. 6. <i>Messenger Bag</i>	15
Gb. 7. <i>Tote Bag</i>	16
Gb. 8. <i>Satchel Bag</i>	16
Gb. 9. <i>Duffel Bag</i>	17
Gb. 10. Data <i>Anthropometri</i> yang diperlukan untuk Perancangan	21
Gb. 11. Rumah Adat Tongkonan	25
Gb. 12. Ornamen pada Rumah Adat Tongkonan.....	25
Gb. 13. Bentuk Atap Susunan Bambu yang ditutupi Jerami	26
Gb. 14. Bentuk Atap yang Bersusun-Susun.....	26
Gb. 15. Potongan Tampak Samping Rumah Adat Tongkonan.....	26
Gb. 16. Potongan Tampak Depan Rumah Adat Tongkonan.....	27
Gb. 17. Ornamen <i>Pa' Ulu Karua</i>	27
Gb. 18. Ornamen <i>Pa' Batang Lau</i>	27
Gb. 19. Ornamen <i>Pa' Don Bolu</i>	28
Gb. 20. Ornamen <i>Pa' Lamban Lalan</i>	28
Gb. 21. Ornamen <i>Pa' Sekong Dibungai</i>	28
Gb. 22. Ornamen <i>Pa' Sulan Sangbua</i>	29
Gb. 23. Ornamen <i>Pa' Sekong Anak</i>	29
Gb. 24. Ornamen <i>Pa' Salabiq Ditoqmokki</i>	29
Gb. 25. Ornamen <i>Pa' Papan Kandaure</i>	30
Gb. 26. Ornamen <i>Pa' Polloq Songkang</i>	30
Gb. 27. Tas Kulit Jenis <i>Messenger</i> Tanpa Tutup.....	30
Gb. 28. Tas Kulit Jenis <i>Messenger</i> dengan Tutup	31
Gb. 29. Tas Berbentuk Rumah.....	31

Gb. 30. Kumpulan Sketsa Alternatif.....	36
Gb. 31. Sketsa Terpilih 1	37
Gb. 32. Sketsa Terpilih 2	37
Gb. 33. Sketsa Terpilih 3	37
Gb. 34. Sketsa Terpilih 4	38
Gb. 35. Sketsa Terpilih 5	38
Gb. 36. Sketsa Terpilih 6	38
Gb. 37. Sketsa Terpilih 7	39
Gb. 38. Sketsa Terpilih 8	39
Gb. 39. Sketsa Terpilih 9	40
Gb. 40. Sketsa Terpilih 10	40
Gb. 41. Desain Karya 1	41
Gb. 42. Detail Material Karya 1.....	41
Gb. 43. Desain Ukuran Karya 1	42
Gb. 44. Pola Potong Karya 1	43
Gb. 45. Desain Karya 2.....	44
Gb. 46. Detail Material Karya 2.....	44
Gb. 47. Desain Ukuran Karya 2.....	45
Gb. 48. Pola Potong Karya 2	46
Gb. 49. Desain Karya 3.....	47
Gb. 50. Detail Material Karya 3.....	47
Gb. 51. Desain Ukuran Karya 3.....	48
Gb. 52. Pola Potong Karya 3	49
Gb. 53. Desain Karya 4.....	50
Gb. 54. Detail Material Karya 4.....	50
Gb. 55. Desain Ukuran Karya 4.....	51
Gb. 56. Pola Potong Karya 4	52
Gb. 57. Desain Karya 5.....	53
Gb. 58. Detail Material Karya 5.....	53
Gb. 59. Desain Ukuran Karya 5.....	54
Gb. 60. Pola Potong Karya 5	55

Gb. 61. Desain Karya 6.....	56
Gb. 62. Detail Material Karya 6.....	56
Gb. 63. Desain Ukuran Karya 6.....	57
Gb. 64. Pola Potong Karya 6	58
Gb. 65. Desain Karya 7.....	59
Gb. 66. Detail Material Karya 7.....	59
Gb. 67. Desain Ukuran Karya 7.....	60
Gb. 68. Pola Potong Karya 7	61
Gb. 69. Desain Karya 8.....	62
Gb. 70. Detail Material Karya 8.....	62
Gb. 71. Desain Ukuran Karya 8.....	63
Gb. 72. Pola Potong Karya 8	64
Gb. 73. Desain Karya 9.....	65
Gb. 74. Detail Material Karya 9.....	65
Gb. 75. Desain Ukuran Karya 9.....	66
Gb. 76. Pola Potong Karya 9	67
Gb. 77. Desain Karya 10.....	68
Gb. 78. Detail Material Karya 10.....	68
Gb. 79. Desain Ukuran Karya 10.....	69
Gb. 80. Pola Potong Karya 10	70
Gb. 81. Alur Pengerjaan Karya Seni Tas Kulit Jenis <i>Messenger Bag</i>	74
Gb. 82. Proses Pembuatan Desain	75
Gb. 83. Proses Pembuatan Pola Karya Tas Kulit Jenis <i>Messenger</i>	76
Gb. 84. Proses Pemolaan dalam Pembuatan <i>Prototype</i>	76
Gb. 85. Proses Pembuatan <i>Prototype</i>	77
Gb. 86. Proses Pemolaan Bahan	77
Gb. 87. Proses Pemotongan Bahan	78
Gb. 88. Proses Menyalin Gambar pada Kulit	78
Gb. 89. Proses Menggambar dengan Ujung Solder Panas.....	79
Gb. 90. Proses Pewarnaan Ornamen.....	79
Gb. 91. Proses Pewarnaan Emas pada Ornamen	80

Gb. 92. Proses Pewarnaan Kulit dengan Busa	80
Gb. 93. Proses Pembuatan Motif Kayu.....	81
Gb. 94. Proses Pengeleman dan Penggabungan Komponen Tas.....	81
Gb. 95. Proses Membuat Lubang Jahitan	82
Gb. 96. Proses Jahit Lurus	82
Gb. 97. Proses Jahit Silang	83
Gb. 98. Karya 1	92
Gb. 99. Karya 2.....	94
Gb. 100. Karya 3	95
Gb. 101. Karya 4.....	97
Gb. 102. Karya 5	98
Gb. 103. Karya 6.....	100
Gb. 104. Karya 7.....	101
Gb. 105. Karya 8.....	103
Gb. 106. Karya 9.....	105
Gb. 107. Karya 10.....	106

INTISARI

Penciptaan ini didorong oleh adanya ketertarikan mengembangkan model tas kulit dengan bentuk atap Rumah Adat Tongkonan dari berbagai tampak potongan yaitu tampak potongan depan dan samping. Adanya penciptaan karya ini bermaksud menambah wawasan masyarakat terhadap karya kriya kulit dan lebih mengenal tentang Rumah Adat Tongkonan, sehingga tidak salah mengira bentuk rumah ini sebagai Rumah Gadang dari Sumatera. Terdapat beberapa rumusan penciptaan yang harus dihadapi yaitu bagaimana konsep penciptaan karya, bagaimana proses penciptaan karya, dan bagaimana hasil karya tas kulit jenis *messenger bag* dengan bentuk atap dan ornamen Rumah Adat Tongkonan.

Melalui dengan pendekatan estetika dengan sifat-sifat yang menjadikan keindahan dari benda estetis yaitu, kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*), sehingga tercipta karya sesuai yang diharapkan. Adapun pendekatan ergonomi yang digunakan untuk karya dirancang sesuai ukuran standar manusia menggunakan data *anthropometri*, sehingga terciptanya karya yang aman, nyaman, dan mudah dalam penggunaannya. Bahan utama yang digunakan yaitu kulit samak nabati natural dan diwarnai yaitu *red brown*, *dark brown* dan *golden bell*, serta warna khas Toraja. Proses perwujudan menggunakan teknik manual mulai dari pewarnaan, teknik *pyrography*, dan teknik jahit manual.

Pencapaian dari penciptaan karya ini adalah menciptakan tas kulit jenis *messenger bag* yang mengacu pada bentuk atap Rumah Adat Tongkonan, dilihat dari berbagai tampak potongannya, serta dihiasi dengan berbagai macam ornamen Toraja yang memiliki makna didalamnya, serta beberapa sentuhan tekstur kayu yang menggambarkan bahan dasar dari Rumah Adat Tongkonan. Adapun karya ini termasuk karya fungsional walaupun hanya digunakan dalam kondisi, suasana, atau acara tertentu.

Kata Kunci : Rumah Adat Tongkonan, Ornamen Toraja, *Messenger Bag*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan Negara yang memiliki banyak keragaman budaya, suku bangsa, agama, serta aliran kepercayaan. Indonesia mempunyai ciri dan adat kebiasaan yang disebut kebudayaan, yang merupakan hasil karya dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Budaya mempunyai arti penting bagi bangsa yang merupakan aset dan ciri khas bangsa yang tidak bisa disamakan dengan bangsa lain. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas budaya maupun kesenian seperti, adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, senjata tradisional, dan lagu daerah. Salah satu ciri khas yang paling menonjol yaitu rumah adat.

Indonesia memiliki banyak ragam rumah adat dari Sabang hingga Merauke. Rumah adat merupakan salah satu representasi kebudayaan yang paling tinggi didalam sebuah suku atau masyarakat (Said, 2004: 27). Keberadaan rumah adat di Indonesia sangat beragam, memiliki bentuk dan arsitektur yang berbeda-beda sesuai dengan daerah dan budaya lokalnya yang memiliki arti penting dalam perspektif sejarah, warisan, dan kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban. Salah satu rumah adat yang terdapat di daerah Tana Toraja, Provinsi Sulawesi Selatan, yaitu dikenal dengan rumah adat Tongkonan.

Rumah adat Tongkonan merupakan pusat kehidupan sosial suku Toraja yang berasal dari kata "*tongkon*" yang berarti "tempat duduk", mendapat akhiran "*an*" maka menjadi *Tongkonan* yang artinya tempat duduk (Said, 2004: 9). Rumah adat ini mempunyai fungsi sosial budaya yang bertingkat-tingkat, dan memiliki ciri rumah ijuk hitam yang bersap - sap, dan bentuknya melengkung seperti perahu telungkup. Ada yang mengatakan bentuknya seperti tanduk kerbau, dan sekilas mirip bangunan rumah Gadang dari Minang.

Tema yang diangkat dalam penciptaan ini adalah tentang penerapan ornamen Toraja dan bentuk atap rumah adat Tongkonan pada karya tas kulit.

Ornamen Toraja terdiri dari bentuk-bentuk geometri. Ornamen Toraja banyak digunakan untuk ukiran kayu serta kerajinan manik-manik, adapun ornamen Toraja mengandung nilai-nilai kehidupan masyarakat setempat seperti, nilai ekonomi, pelestarian tradisi, simbol, seni, dan kelas sosial. Berdasarkan hal tersebut penulis membuat karya dengan menerapkan ornamen Toraja pada media kulit sebagai inovasi baru. Ciri khas dari ornamen Toraja yaitu, memiliki empat warna dasar yang khas yakni, hitam, merah, kuning dan putih. Warna-warna tersebut mewakili kepercayaan asli Toraja (Toekio, 1987: 10).

Terpikirkannya tas sebagai karya seni, karena sesuai perkembangan zaman saat ini tas terus digunakan oleh semua kalangan, baik kalangan atas maupun kalangan bawah, pria maupun wanita disegala usia. Selain untuk menaruh barang, tas juga berfungsi untuk mendukung penampilan atau sebagai pelengkap *fashion*. Menurut Song (2004: 1), menurut jenisnya, tas dibagi menjadi beberapa jenis yaitu *tote bag*, *hobo bag*, *duffel bag*, *satchel bag*, *messenger bag*, *kelly bag* dan lainnya. Salah satunya adalah jenis *messenger bag*, tas ini biasanya digunakan oleh tukang pos pada zaman dahulu sehingga terus berkembang dan menjadi salah satu pelengkap *fashion* yang populer.

Seiring perkembangan dunia *fashion*, *messenger bag* saat ini bergaya *fashionable* dan desainnya unik dengan berbagai macam variasi pada *body* tasnya. Pembuatan tas *messenger* dapat menggunakan berbagai bahan salah satunya adalah kulit tersamak. Selama ini, bahan kulit hanya digunakan sebagai media untuk membuat hiasan dinding maupun pembuatan produk kulit yang diproduksi oleh industri. Penciptaan karya ini menggunakan media kulit dimaksudkan untuk membuat sebuah karya tas kulit yang memiliki nilai estetis dan fungsional. Tas kulit mengalami banyak inovasi baik dari teknik yang digunakan dalam pembuatannya maupun bentuk variasi yang diterapkan pada tas tersebut agar terlihat lebih menarik. Variasi yang diterapkan berupa ornamen dari daerah Tana Toraja, Sulawesi Selatan, Indonesia. Selain ornamen, bentuk atap dari rumah adat pun diterapkan dalam pembuatan tas kulit jenis *messenger bag* ini karena memiliki daya tarik tersendiri.

Penciptaan karya ini ditujukan agar masyarakat pada umumnya dapat lebih mengenal ciri khas budaya setiap daerah, salah satunya yaitu budaya daerah Tana Toraja berupa Rumah Adat Tongkonan dan berbagai macam ornamen. Karya yang diwujudkan dalam bentuk karya tas kulit khususnya jenis *messenger bag*, tidak hanya menampilkan sisi fungsional saja tapi terdapat nilai estetika di dalamnya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan penciptaan ini adalah :

1. Bagaimana konsep penciptaan bentuk atap dan ornamen rumah adat Tongkonan Toraja pada tas kulit jenis *messenger bag* ?
2. Bagaimana proses penciptaan karya tas kulit jenis *messenger bag*?
3. Bagaimana hasil penciptaan karya tas kulit jenis *messenger bag* ?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dari penciptaan ini adalah sebagai berikut :

- a. Terbangunnya konsep dalam penciptaan bentuk atap dan ornamen rumah adat Tongkonan Toraja pada tas kulit jenis *messenger bag*.
- b. Terlaksananya proses penciptaan karya tas kulit jenis *messenger bag*.
- c. Terwujudnya karya kriya kulit berupa tas kulit jenis *messenger bag*.

2. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang diharapkan dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kemampuan dan semakin ahli dalam mengolah media kulit.
- b. Menambah kreativitas berkarya khususnya berkarya dibidang kriya kulit.

- c. Menambah pengetahuan masyarakat, pembaca tentang perkembangan karya seni kriya kulit, dan teknik yang dapat digunakan dalam penciptaan karya kriya kulit khususnya tas kulit jenis *messenger bag*.
- d. Melestarikan karya kriya kulit dan memperkenalkan budaya, adat, dan tradisi dari suku Toraja melalui ornamen dan bentuk atap rumah adat Tongkonan Toraja pada karya tas kulit.
- e. Membuka wawasan bagi masyarakat luas bahwa tas kulit dapat memiliki berbagai macam bentuk yang unik dan bisa difungsikan, bukan hanya karya nonfungsi.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan penulis adalah pendekatan estetis, dan ergonomi.

a. Pendekatan Estetis

Memenuhi konsep keindahan dan kreativitas, menciptakan sebuah karya perlu diperhatikan garis, warna, bentuk dan keseimbangan serta dengan mencari nilai keindahan dari sumber inspirasi.

Menciptakan suatu keindahan dengan penerapan sebuah ornamen sangat perlu diperhatikan posisi garis, bentuk ornamen disesuaikan dengan bentuk objeknya, serta warna yang digunakan seimbang sehingga menjadi sebuah karya yang memiliki kualitas dan keindahan yang serasi.

b. Pendekatan Ergonomi

Suatu benda, produk atau karya yang memiliki fungsi selalu berkaitan dengan ergonomi. Karena pada dasarnya fokus ergonomi berkaitan dengan aspek manusia di dalam perancangan "*Man made Objects*" yang tujuannya mencapai kenyamanan dan keselamatan (Wignjosoebroto, 1995: 57).

Maka dari itu perancangan suatu karya fungsi tidak lepas dari ukuran tubuh manusia (*anthropometri*) dan proporsinya.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan suatu cara atau tindakan menurut sistem tertentu. Menciptakan karya tas kulit jenis *messenger bag* ini diperlukan beberapa tahap agar tercipta karya yang sesuai dengan ide dan tema. Secara Metodeologis (ilmiah) pada umumnya terdapat tiga tahapan yaitu, tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan (Gustami, 2007: 329).

a. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data, dan pencarian referensi, serta pengolahan dan analisis data acuan, yang mana menghasilkan data yang dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.

b. Tahap Perancangan

Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan atau desain terpilih yang mana dibuat dalam pembuatan rancangan akhir atau gambar teknik, dan kemudian dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

c. Tahap Perwujudan

Perwujudan yaitu, mewujudkan desain terpilih menjadi model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk yang sama dengan menggunakan bahan ringan bukan bahan utama kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap sempurna maka diteruskan

dengan pembuatan karya yang sesungguhnya, proses ini biasanya dilakukan dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Metode penciptaan dengan tiga tahap diatas, didukung dengan beberapa tahap kreatif agar karya yang diciptakan bisa berkembang dan dapat diterima oleh masyarakat sebagai tawaran awal suatu benda yang unik memiliki nilai keindahan dan kegunaan.

Adapun tahap-tahap menjadi kreatif (Schaffer dan Saunders, 2012: 13) :

a. Tahap eksplorasi didukung :

1) *Research dan Inspiration*

Melakukan penelitian/ riset dan mencari inspirasi keberbagai tempat untuk mencari gambaran-gambaran terkait karya yang akan diciptakan.

2) *Trend Forecasting dan Information*

Peramalan dalam memperkirakan *trend* yang berkembang saat ini sehingga karya dapat dibuat dalam kuantitas yang tepat.

3) *Consumer Research*

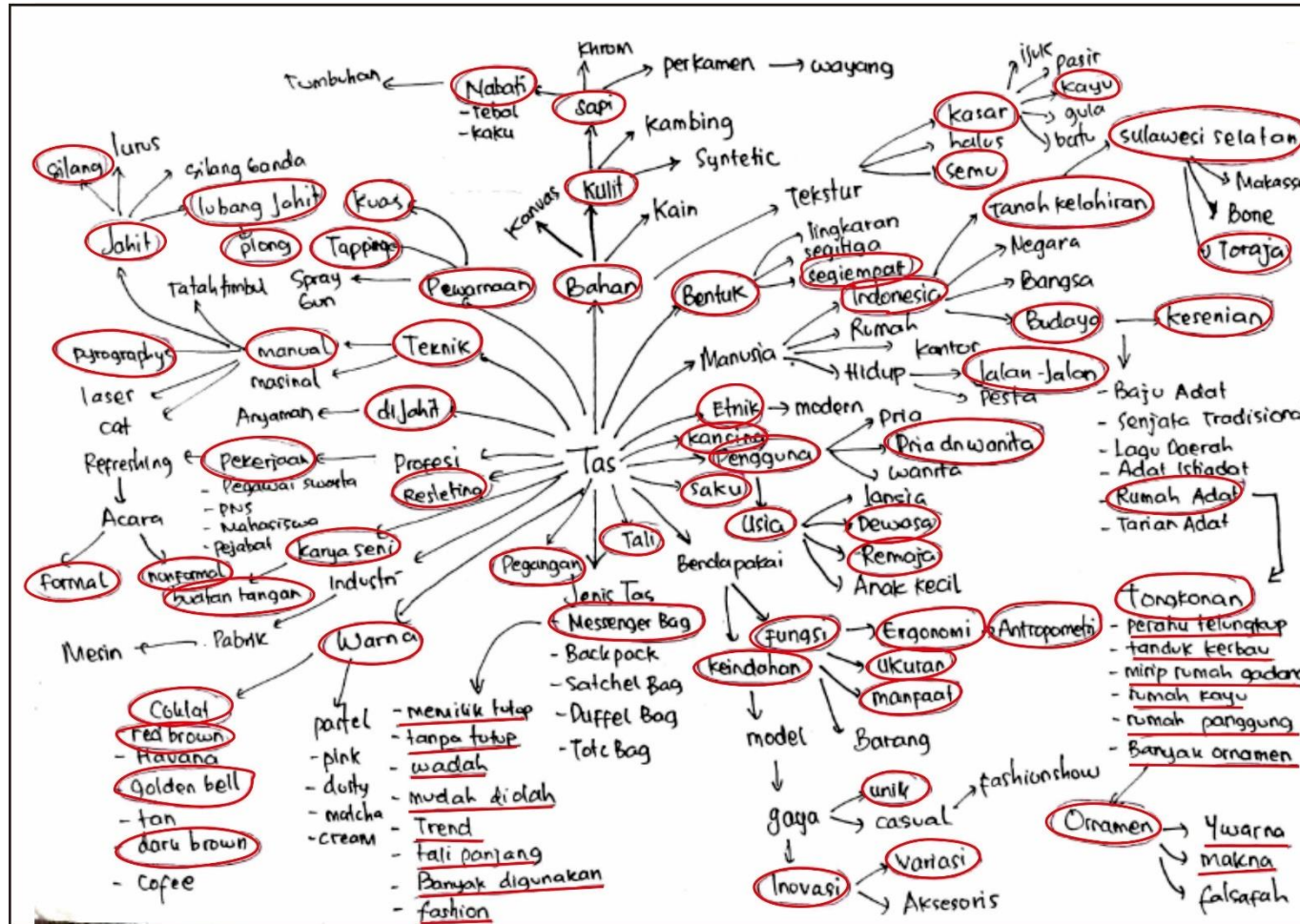
Mengetahui yang diperlukan pasar/ masyarakat sehingga dapat menyesuaikan karya dengan kebutuhan pasar. Masyarakat kini mulai menyukai karya/ produk bernuansa budaya yang dikemas dalam bentuk produk pakai yang sering digunakan oleh masyarakat itu sendiri.

4) *Evaluation Research*

Mengevaluasi hasil yang sudah diteliti, dan menerapkan pada karya/ produk yang dibuat.

5) *Creating a Concept Board*

Membuat papan konsep yang baik dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk merancang, dapat dilakukan dengan cara survey, wawancara orang yang lebih paham terhadap apa konsep yang akan kita angkat sebagai ide. Kemudian memudahkan ketika proses merancang dan menentukan desain yang ideal.



Gb.1. Concept Board karya Tas Kulit Messenger Bag
 (Sumber : Nurul Istiqomah R, 2020)



Gb.2. Mood Board Tas Kulit Messenger Bag
(Sumber : Nurul Istiqomah R, 2020)

6) *Intial Idea*

Menentukan ide awal sebelum membuat karya/ produk terlebih dahulu secara matang sehingga dapat diterima oleh masyarakat luas khususnya karya yang memiliki nuansa budaya.

b. Tahap perancangan didukung :

1) *Design Development*

Membuat desain rancangan untuk menciptakan sebuah karya/ produk untuk memenuhi seperangkat kebutuhan dan melakukan pengembangan desain.

2) *Design Presentation*

Mempresentasikan desain rancangan karya/ produk yang dibuat sesuai dengan ide awal dan konsep yang sudah matang.

Menciptakan suatu rancangan/ desain, seorang desainer dapat terinspirasi dan menggunakan keterampilan dengan membuat suatu rancangan biasa kemudian dikembangkan menjadi sesuatu yang luar biasa, dapat dimulai dengan beberapa proses desain, diantaranya adalah :

a) *Brief*

Panduan untuk desain berisikan semua informasi dasar yang unik dan khusus dibuat agar dapat menghasilkan desain yang sesuai dan tepat.

b) *Research*

Melakukan penelitian sebelum membuat sebuah desain rancangan.

c) *Initial Design Idea*

Membuat ide desain awal dan dituangkan kedalam beberapa sketsa dan dibuat sebanyak mungkin.

d) *Analysis*

Menganalisis rancangan hasil dari ide awal berupa rancangan yang paling mendekati konsep penciptaan karya yang akan dibuat dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti bentuk, garis, proporsi, tekstur, warna, detail, fungsi, dan ergonominya .

e) *Design Selection*

Menyeleksi beberapa desain yang paling tepat dan sesuai kebutuhan serta melakukan pengembangan desain jika diperlukan.

c. Tahap perwujudan didukung :

1) *Prototipe*

Setelah desain terpilih melakukan uji coba dengan membuat *prototipe* yang tujuannya menguji kelayakan desain dan mengetahui ukuran visualnya.

2) *Presentation*

Mempresentasikan hasil rancangan yang layak dari hasil uji coba dan diteruskan membuat/ menciptakan karya yang sudah dirancang secara matang.