

## **ELANG JAWA SEBAGAI ORNAMEN DALAM PRODUK KRIYA KULIT NABATI DENGAN TEKNIK CARVING**

### ***JAVAN HAWK EAGLE AS AN ORNAMENT ON VEGETABLE TANNED LEATHER CRAFT WITH CARVING TECNIQUE***

Oleh: Emanuel Wikandaru Guna Saputra, NIM 12207241003, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, *e-mail*: wikandaruemmanuel@gmail.com

#### **Abstrak**

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan mendeskripsikan proses berkarya kriya kulit nabati dengan teknik *carving* dengan ornamen Elang Jawa.

Penciptaan karya kriya kulit ini dilakukan sesuai dengan metode penciptaan karya seni yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam tahap eksplorasi kegiatan yang dilakukan adalah mencari data melalui observasi di kebun binatang Gembira Loka dan studi pustaka. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan gambar kerja dan pembuatan gambar ornamen. Tahap yang terakhir adalah tahap perwujudan, dalam tahapan ini dilakukan proses berkarya sesuai dengan rancangan. Karya dikerjakan dengan teknik *carving* dan *handmade* dalam proses pembuatan setiap partisinya.

Hasil penciptaan karya berjumlah delapan. Karya-karya tersebut adalah dompet panjang sebanyak tiga buah, tas wanita dua buah, tas pria dua buah, dan ikat pinggang pria satu buah. Semua karya berbahan kulit nabati memiliki ornamen Elang Jawa yang dikerjakan dengan teknik *carving* sebagai ciri khas. Warna yang digunakan pada semua karya adalah warna *antique* yang menonjolkan kesan klasik. Kelebihan karya terlihat dari desain yang original dan setiap bagian dikerjakan kehati-hatian dan ketelitian tinggi dengan tujuan menghasilkan karya yang unik.

Kata kunci: Elang Jawa, kriya kulit, kulit nabati, teknik *carving*

#### *Abstract*

*The purpose of this final project is to describe the process of making product from vegetable tanned leather with carving technique and with Javan Hawk Eagle as an ornament.*

*There are several steps of creating the works, that is exploration, designing, and realization. In the exploration stage has done with observation in Gembira Loka zoo and literature. Next stage is designing, at this stage has made ornament drawing and working draw. The last stage is realization, at this stage the process of making product has done well suited with the design. The process of making product has done with carving technique and handmade in every single part.*

*The result of this final project is eight product. Those products is three products of long wallet, two products of woman bag, two products of man bag and one product of belt. All product is made from vegetable tanned leather and have Javan Hawk Eagle as an ornament done with carving technique as a characteristis. The colour has used is a antique dye that shown classic impression. The excess of the products seen from original design and each parts has done carefully with intention to produce uniques products.*

*Keywords: Javan Hawk Eagle, leather craft, vegetable tanned leather, carving technique*

## PENDAHULUAN

Elang Jawa adalah salah satu satwa asli Indonesia dan merupakan satwa endemik Pulau Jawa. Dalam kepercayaan Jawa sendiri Elang Jawa menjadi mitos yaitu burung Garuda, yang merupakan kendaraan Dewa Wisnu dalam kisah pewayangan. Elang Jawa memiliki nama ilmiah *spizaetus bartelsi* (Biodiversity Conservation Project, 2003: 4). Elang Jawa sendiri terkenal sebagai salah satu hewan yang tangguh dan berdarah panas serta tergolong sebagai burung pemangsa atau raptor. Elang Jawa bertahan hidup dengan cara memangsa hewan lain, hal ini didukung dengan struktur sel pada retina yang lebih padat dibandingkan dengan jenis burung bukan pemangsa. Namun sayangnya satwa endemik Pulau Jawa ini sekarang terancam punah, hal ini diakibatkan oleh keserakahan manusia dan tindakan manusia yang mengakibatkan populasi dari Elang Jawa semakin berkurang. Maraknya pembukaan lahan, baik yang diperuntukan sebagai lahan pertanian maupun sebagai lahan bangunan. Merupakan salah satu penyebab dari masuknya satwa Elang Jawa ke dalam daftar satwa yang hampir punah. Selain itu juga perburuan terhadap Elang Jawa sendiri juga masih sering terjadi, keindahan Elang Jawa dan kegagahannya membuat Elang Jawa masuk ke dalam daftar satwa yang patut untuk dikoleksi bagi sebagian kolektor satwa.

Terancam punahnya Elang Jawa dan keindahan dari Elang Jawa ini membuat penulis tertarik menggunakan Elang Jawa sebagai ornamen dalam karya kriya kulit. Kriya kulit di pasaran sangat banyak sekali ragamnya baik yang dijual dengan harga yang cukup murah dan cukup mahal. Hal itu terkait dengan bagaimana barang tersebut di produksi. Proses produksi sangat berpengaruh dengan harga jual produk. Selain itu juga bahan baku yang digunakan juga ikut mempengaruhi. Kebanyakan produk di pasaran cenderung menggunakan bahan

baku dengan kualitas kurang baik, serta pengerjaan juga sebagian besar menggunakan mesin dengan tujuan untuk menekan biaya produksi dan biaya tenaga kerja. Produk kriya kulit yang beredar di pasaran sendiri dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis yaitu, produk kriya kulit alas kaki, produk kriya kulit busana, dan produk kriya kulit non alas kaki non busana. Produk kriya kulit alas kaki berupa sepatu, selop, dan sandal. Produk kriya kulit busana berupa jaket, rompi, dan celana. Sedangkan untuk produk kulit non alas kaki dan non busana berupa tas, ikat pinggang dan dompet.

Pada Tugas Akhir Karya Seni ini diciptakan produk kriya kulit kategori non alas kaki dan non busana yaitu tas, dompet, dan ikat pinggang. Untuk teknik yang digunakan yaitu *carving*, yang murni pengerjaan tangan dan membutuhkan keterampilan serta ketelitian. Selain itu ornamen yang dipakai antara produk satu dengan yang lain berbeda namun tetap dengan tema Elang Jawa, hal ini menjadi nilai lebih karena konsumen akan memiliki produk yang special atau bisa dikatakan personal karena tidak ada produk yang sama persis. Selain itu penciptaan produk kriya ini akan digunakan pengerjaan secara *handmade*. Setiap proses terkait penciptaan produk kriya ini dikerjakan secara teliti.

## METODE PENCIPTAAN

Dalam Tugas Akhir Karya Seni ini digunakan metode penciptaan seni yang terdiri dari tiga tahapan yaitu; eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007: 329).

### Eksplorasi

Tahapan eksplorasi adalah tahapan awal yang berisi penggalian informasi, pengumpulan data serta referensi terkait yang keseluruhannya akan digunakan sebagai dasar perancangan (Gustami, 2007: 329). Dalam tahapan ini saya mengumpulkan data tentang Elang Jawa,

karena saya memilih Elang Jawa sebagai ornamen dalam produk saya. Segala hal yang terkait dengan Elang Jawa baik dari karakteristik dari Elang Jawa itu sendiri bahkan hingga data tentang habitat Elang Jawa saya kumpulkan dan saya pelajari. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan juga observasi langsung di Kebun Binatang Gembira Loka.

Studi pustaka adalah kegiatan mempelajari tentang Elang Jawa dan burung-burung pemangsa, segala hal terkait anatomi, karakteristik, dan ekosistem pun dipelajari. Observasi untuk menambah pengetahuan lebih tentang Elang Jawa khususnya anatomi dilakukan di Kebun Binatang Gembira Loka. Kegiatan Observasi dilakukan di Kebun Binatang Gembira Loka karena Elang Jawa merupakan hewan langka dan dilindungi yang tidak mudah dijumpai di alam liar maupun dilingkungan.

Setelah semua data dan informasi sudah diperoleh maka selanjutnya adalah eksplorasi sket untuk produk. Pengerjaan sket dilakukan secara manual pada kertas A4 dengan menggunakan drawing pen. Sket yang dibuat adalah tas pria, tas wanita, dompet dan belt. Dalam proses pembuatan sket yang semua berjumlah tiga puluh dua sket, kemudian dipilihlah delapan sket yang akan direalisasikan dalam bentuk produk.

### **Perancangan**

Perancangan adalah tahapan selanjutnya setelah tahap eksplorasi. Dalam tahapan ini penulis merancang atau mendesain produk yang akan diwujudkan nantinya. Acuan dari pembuatan desain ini adalah berasal dari sket terpilih pada tahapan eksplorasi.

Pada Tugas Akhir Karya Seni ini proses desain dibagi menjadi dua yaitu desain ornamen dan gambar kerja. Desain ornamen pada setiap produk telah dideformasi sehingga mengalami penyederhanaan bentuk, namun tetap tidak menghilangkan karakter dari Elang Jawa.

### **Perwujudan**

Menurut Gustami (2007: 333) perwujudan yaitu tahap pengalihan dari gagasan yang merujuk pada sketsa alternatif menjadi bentuk karya seni yang dikehendaki. Jadi perwujudan adalah proses dimana membuat karya sesuai dengan desain yang sudah ada. Segala hal terkait dengan ukuran bentuk dan ornamen mengacu pada desain awal, namun tidak menutup kemungkinan karya yang sudah terwujud akan sedikit berbeda dengan desain awal. Hal tersebut dikarenakan desain awal tidak dapat diwujudkan maupun mengganggu kenyamanan ketika karya akan difungsikan.

Dalam proses perwujudan ada beberapa alat dan bahan yang digunakan. Alat dan bahan adalah sebagai berikut:

#### **a. Alat**

Alat disini adalah segala perlengkapan yang digunakan untuk mendukung proses berkarya. Adapun alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### **1) *Sponge***

*Sponge* disini berfungsi untuk mengusapkan air pada kulit. *Sponge* jenis apa saja dapat digunakan.

#### **2) *Cutting Matt***

*Cutting matt* adalah alas untuk memotong kulit. *Cutting matt* sendiri memiliki banyak ukuran, namun saya menggunakan ukuran A3. Dengan menggunakan alas ini ketajaman dari mata cutter akan bertahan lebih lama, karena sifat *cutting matt* yang bertekstur seperti karet.

#### **3) Marmer**

Marmer adalah salah satu jenis batuan yang cukup keras dan biasa digunakan untuk membuat meja maupun lantai bangunan. Fungsi marmer disini berbeda, yaitu sebagai alas ketika proses *carving* berlangsung. Marmer baik digunakan sebagai alas karena ketika proses *carving* dilakukan maka membutuhkan alas yang cukup keras dan bersih.

#### **4) *Hole punch***

Alat ini merupakan alat pembolong untuk kulit. Lubang yang dihasilkan

tergantung dari ukuran pelubang itu sendiri.

#### 5) *Diamond Hole Punch*

Alat ini adalah pelubang untuk menjahit kulit, jadi sebelum kulit disatukan untuk dijahit maka alat ini berguna sebagai alat untuk melubangi kulit, agar proses menjahit dapat dengan mudah dilakukan. Alat ini sendiri memiliki berbagai ukuran jarak antar lubang disini saya menggunakan jarak 4mm. Selain itu juga mata dari pelubang ini memiliki berbagai pilihan, disini saya memilih menggunakan pelubang dengan mata dua.

#### 6) *Beveller*

Alat ini merupakan alat yang menyerupai pisau namun dengan mata pisau yang kecil. Fungsi dari alat ini sendiri adalah sebagai alat untuk merapikan bagian pinggiran kulit sebelum diampelas.

#### 7) *Cutter*

*Cutter* adalah alat untuk memotong kulit. Dalam hal ini cutter haruslah terjaga ketajamannya, karena untuk memotong kulit membutuhkan ketelitian dan membutuhkan dukungan dari tajamnya cutter agar proses memotong kulit tidak tersendat atau terganggu.

#### 8) *Modeller*

Alat ini adalah merupakan alat yang menyerupai pen, namun memiliki dua mata, yang pertama adalah mata yang tajam seperti jarum dan yang kedua adalah seperti mata penanamun tidak mengeluarkan tinta. Fungsi dari alat ini adalah untuk memindahkan pola ke kulit baik pola potongan maupun ornamen yang akan di *carving* pada kulit.

#### 9) Palu

Palu disini sebagai alat untuk mengetuk stamp pada saat proses *carving* dilakukan. Palu yang digunakan adalah palu kayu karena untuk menghindari kerusakan pada stamp dan tekanan yang terlampau keras pada kulit apabila menggunakan palu besi.

#### 10) *Stamps*

*Stamps* adalah alat-alat yang menyerupai stempel atau cap dari bahan

logam yang berfungsi vital pada proses *carving*, karena alat ini berfungsi sebagai alat untuk memberikan efek tiga dimensi atau menenggelamkan permukaan kulit dan juga berfungsi sebagai pemberi tekstur pada kulit.

#### 11) *Wing divider*

Alat ini berfungsi sebagai pemberi tanda pada saat ingin memberi lubang pada kulit. Selain itu alat ini juga berfungsi sebagai alat untuk memberi aksien garis.

#### 12) *Swivel Knife*

Alat ini merupakan pisau yang memiliki pegangan yang dapat berputar. Sehingga dengan alat ini proses penyayatan kulit dapat dilakukan dengan mudah.

#### 13) Gunting benang

Alat ini adalah gunting yang berfungsi khusus untuk menggunting benang.

#### 14) Jarum

Jarum adalah alat untuk menjahit kulit. Namun tentu saja perlu menggunakan benang, jarum yang digunakan berjumlah dua buah karena teknik menjahit kulit yang digunakan adalah teknik menyilang.

#### 15) *Slicker*

Alat ini merupakan alat yang berfungsi sebagai penggosok bagian pinggir kulit dalam proses finishing. Alat ini terbuat dari kayu sonokeling dan berulir.

### b. Bahan

Bahan dalam hal ini adalah segala material yang digunakan untuk proses berkarya, baik material pokok maupun material pendukung. Adapun bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### 1) Kertas magra

Kertas magra adalah kertas yang memiliki permukaan putih mengkilap dan permukaan sebaliknya agak kasar berwarna abu-abu. Pola dari produk dibuat pada kertas ini, karena tekstur dan kekuatan kertas yang cocok.

#### 2) Kulit Nabati

Kulit nabati adalah bahan atau material pokok dalam kriya kulit ini. Dalam hal ini kulit yang saya gunakan memiliki dua

jenis ketebalan yaitu yang memiliki ketebalan kurang lebih 3mm dan yang memiliki ketebalan 1,5mm. Kulit dengan ketebalan 3mm adalah kulit yang akan *dicarving*, sedangkan kulit yang memiliki ketebalan 1,5mm digunakan sebagai interior pada dompet serta hiasan ataupun handle pada *hand bag*.

### 3) Amplas

Amplas adalah kertas yang memiliki permukaan kasar, amplas digunakan untuk mengghaluskan pinggiran dan belakang kulit.

### 4) Lem *adhesive*

Lem *adhesive* adalah lem yang khusus digunakan pada media kulit. Fungsi lem ini adalah untuk merekatkan kedua permukaan kulit.

### 5) *Artificial sinew (polyester)*

*Artificial sinew* adalah benang yang terbuat dai polyester. Fungsi benang ini adalah untuk menjahit kulit. Pemilihan warna benang adalah natural karena menyesuaikan warna pada produk yaitu warna klasik.

### 6) *Burnishing Gum*

*Burnishing gum* adalah bahan untuk finishing bagian pinggiran dan belakang kulit. Efek yang dihasilkan adalah mengkilap namun tidak berwarna (clear).

### 7) *Acrylic Laquer*

*Acrylic laquer* adalah bahan *finishing* yang digunakan pada permukaan kulit sebagai resistor atau pencegah maupun penghambat masuknya warna pada kulit saat proses pewarnaan. Sehingga warna yang dihasilkan adalah bagian yang tenggelam akan lebih gelap dibanding bagian permukaannya.

### 8) *Antique dye*

*Antique dye* adalah pewarna khusus untuk kulit nabati. Penggunaan pewarna ini adalah pada kulit yang sudah *dicarving*, dengan menggunakan pewarna ini maka gelap terang akan muncul. Sehingga kesan tiga dimensi akan lebih terlihat. Warna yang saya pilih adalah warna mahogany hasil dari pewarnaan ini adalah warna yang coklat kemerah-merahan.

### c. Proses Berkarya

Setelah alat dan bahan telah siap, proses selanjutnya ialah kegiatan mewujudkan karya atau bisa disebut juga proses berkarya. Proses berkarya dilakukan satu persatu sesuai dengan tahapan. Berikut adalah tahapan dalam proses berkarya:

#### 1) Menyiapkan desain dan pola

Langkah yang paling pertama adalah kita harus siap dengan pola atau desain. Desain disini adalah desain untuk produk baik itu tas, dompet ataupun belt. Apabila desain sudah siap maka selanjutnya adalah membuat pola dari kertas marga sesuai dengan ukuran sebenarnya. Setelah itu menyiapkan ornamen Elang Jawa yang akan di *carving* pada kulit.

#### 2) Memindahkan pola ke kulit

Langkah selanjutnya adalah memindahkan pola dari kertas magra ke kulit menggunakan benda yang berujung tajam. Kemudian bekas goresan pada kulit menjadi panduan kita untuk memotong kulit.

#### 3) Memindahkan ornamen yang akan di *carving*

Proses ini juga disebut tracing yaitu menjiplak ornamen yang sudah kita buat pada kertas kalkir dengan menggunakan modeller. Sebelum ornamen dijiplak, kulit terlebih dahulu dibasahi menggunakan air. Agar tidak terlalu basah dan dapat mengontrol seberapa air yang ingin diberikan pada kulit maka menggunakan busa atau spons. Setelah dibasahi dengan spons, kulit akan basah dan warnanya gelap. Untuk menjiplak menggunakan modeller tunggu sampai dengan kulit yang basah tadi kembali ke warna semula kulit yang belum basah.

#### 4) Menyayat kulit dengan swivel knife

Menyayat kulit dengan swivel knife/cutter adalah bagian dimana hasil tekanan daripada modeller/ballpoint pada langkah sebelumnya disayat dengan menggunakan swivel knife. Hasil dari pengerjaan pada langkah ini adalah sayatan-sayatan sesuai dengan gambar. Pengerjaan pada bagian ini harus sangat

hati-hati karena tidak boleh menekan *swivel knife* terlalu kuat karena dapat mengakibatkan kulit terpotong atau sayatan menembus bagian bawah kulit. Oleh sebab itu maka dalam teknik *carving* akan dibutuhkan kulit yang cukup tebal agar hasilnya baik.

#### 5) Menstempel/menatah

Pada bagian ini pengerjaan berupa menatah/men-*carving* dengan *stamp* yang sesuai dengan alur dari sayatan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Setiap sayatan akan ditatah dengan tujuan menimbulkan tekstur dan membuat permukaan kulit menjadi tiga dimensi.

#### 6) Pewarnaan

Setelah bagian menatah selesai, selanjutnya adalah memberikan warna guna memberikan gelap terang agar permukaan kulit akan semakin terlihat tiga dimensi. Sebelum pewarnaan dilakukan terlebih dahulu kulit diberi *acrylic laquer* dengan tujuan mengurangi penetrasi dari pewarna. Pada proses pewarnaan ini digunakan pewarnaan dengan teknik antik yang memberikan kesan klasik.

#### 7) Menjahit bagian hiasan pada *cover*

Sebelum bagian *interior* dan *exterior* disatukan atau dijahit bersama, maka hiasan pada bagian *cover* di jahit terlebih dahulu.

#### 8) Menjahit bagian *interior*

Pada proses ini pertama-tama sebelum menjahit bagian *interior* adalah menyiapkan atau memotong kulit untuk bagian itu sendiri. Kemudian mem-*finishing* bagian belakang dan pinggiran kulit yang akan digunakan sebagai slot kartu. Kemudian memberi garis tepi pada pinggiran untuk memberikan aksen pada slot kartu yang telah dibuat. Langkah selanjutnya dalam proses ini adalah memberikan lem perekat pada masing-masing permukaan kulit bagian belakang, kemudian diberikan garis sebagai penanda untuk proses pelubangan kulit yang akan digunakan sebagai tempat jahitan.

#### 9) Menyatukan seluruh bagian (*exterior* dan *interior*)

Pada bagian ini setiap parts disatukan dan ditempatkan sesuai dengan desain awal. Menjahit dilakukan menggunakan dua buah jarum dan dibuat menyilang agar jahitan kuat dan rapi

#### 10) *Finishing*

Dalam proses *finishing* pertama-tama yang dilakukan adalah merapikan bagian tepi atau pinggiran menggunakan *beveller*. Setelah selesai pinggiran yang telah dirapikan tadi kemudian diampelas menggunakan kertas ampelas dengan tujuan membuat permukaannya menjadi sama rata. Setelah proses tersebut dilakukan maka langkah selanjutnya adalah pemberian cairan *burnishing gum* pada bagian pinggiran yang telah diampelas tersebut. Setelah menunggu beberapa saat, pinggiran tadi digosok menggunakan *slicker*. Langkah ini merupakan langkah akhir yang bertujuan untuk memberikan efek mengkilap pada pinggiran kulit.

## HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Pada penciptaan karya kriya kulit dengan teknik *carving* menghasilkan delapan buah karya yang terdiri dari tiga buah dompet panjang, satu buah belt, dua buah tas selempang pria dan dua buah tas wanita. Pada setiap karya memiliki desain yang berbeda-beda karena setiap produknya memiliki kegunaan yang berbeda-beda. Semua bahan yang digunakan dalam produk kulit ini merupakan jenis kulit sapi yang telah tersamak nabati dan semua aksesoris yang digunakan berbahan kuningan kecuali magnet dan risleting.

Ornamen yang digunakan dalam setiap produk adalah ornamen burung Elang Jawa yang mana dalam kepercayaan Jawa sendiri Elang Jawa menjadi mitos yaitu burung Garuda, yang merupakan kendaraan Dewa Wisnu dalam kisah pewayangan. Namun ornamen Elang Jawa yang digunakan pada produk kriya ini sendiri telah dideformasi untuk mencapai bentuk terbaik. Dalam penciptaan ornamen pada produk kulit menggunakan teknik

*carving*, proses *carving* dikerjakan menggunakan *stamp* dan *swivel knife*, sedangkan proses pewarnaan menggunakan *antique dye* sehingga menghasilkan kesan antik dan klasik.

Berikut adalah hasil karya dari Tugas Akhir Karya Seni ini.

1) *Long Wallet 1*



Gambar 1: *Long Wallet 1*

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)



Gambar 2: *Long Wallet 1* dengan tali

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya pertama adalah dompet pria. Ukuran dari dompet pria ini dalam kondisi terlipat adalah 19,3cm x 9,4cm. Bagian dalam dompet terdiri dari tiga tempat penyimpanan uang dan delapan ruang penyimpanan kartu. Dompet ini merupakan dompet yang dirancang khusus bagi para bikers atau orang yang senang berkendara. Dompet ini dilengkapi dengan tali panjang yang dapat dikaitkan pada *belt*. Proses pengerjaan dompet ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

2) *Long Wallet 2*



Gambar 3: *Long Wallet 2*

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya kedua adalah dompet yang dapat digunakan oleh pria maupun wanita. Ukuran dari dompet ini dalam kondisi terlipat adalah 19,3cm x 9,4cm. Bagian dalam dompet terdiri dari sembilan ruang penyimpanan kartu, tiga ruang penyimpanan uang dan satu ruang penyimpanan serbaguna. Proses pengerjaan dompet ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

3) *Long Wallet 3*



Gambar 4: *Long Wallet 3*

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya ketiga ini berupa dompet panjang, yang dapat digunakan baik oleh wanita maupun pria. Ukuran dari dompet ini dalam kondisi terlipat adalah 19,3cm x 9,4cm. Bagian dalam dompet terdiri dari empat ruang penyimpanan kartu, satu tempat penyimpanan koin dan tiga ruang penyimpanan uang. Proses pengerjaan dompet ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang

dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

#### 4) Oval *Handbag*



Gambar 5: Oval *Handbag*

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya keempat adalah tas wanita (*handbag*), karya ini memiliki ukuran 24,5cm x 15,5cm. Tas ini dilengkapi dengan satu ruang penyimpanan yang dapat diakses dengan mudah menggunakan risleting namun dapat dengan aman digunakan sebagai ruang penyimpanan untuk keperluan saat menghadiri acara tertentu. Proses pengerjaan tas ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

#### 5) Medium *Shoulder Bag*



Gambar 6: Medium *Shoulder Bag*

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya kelima ini adalah tas selempang pria, tas ini berukuran 32cm x 21cm sedangkan lebar tas atau ruang tas sendiri adalah 10cm. Tas ini dilengkapi dengan satu ruang penyimpanan. Untuk akses membuka maupun menutup tas diberi kunci sederhana yang dapat

dengan mudah digunakan. Proses pengerjaan tas ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

#### 6) Mini *Soulder Bag*



Gambar 7: Mini *Shoulder Bag*

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya keenam ini adalah tas selempang kecil bagi pria, ukuran tas ini adalah 17,5cm x 20cm. Lebar ruang dari tas ini adalah 9cm. Tas ini dilengkapi dengan satu ruang penyimpanan. Untuk akses membuka maupun menutup tas diberi kunci sederhana yang dapat dengan mudah digunakan. Proses pengerjaan tas ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

#### 7) *Belt*



Gambar 8: *Belt*

(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya ketujuh ini adalah *belt* bagi pria, *belt* ini memiliki panjang 100cm dan

lebar 3,8cm. Pada badan belt terdapat ornamen dan tulisan “ JAVAN HAWK EAGLE” yang artinya adalah Elang Jawa. Belt ini dapat digunakan oleh pria khususnya pria dewasa dengan gaya busana *westren*. Dengan menggunakan belt ini akan menunjang penampilan mereka. Proses pengerjaan belt ini sepenuhnya *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan dengan teknik *carving* serta jahitan tangan yang dikerjakan secara rapi. Selain itu juga setiap permukaan kulit dan pinggiran kulit juga dibuat halus dengan proses maupun sentuhan akhir yang bersih.

#### 8) Medium *Handbag*



Gambar 9: Medium *Handbag*  
(Sumber: Dokumentasi Emanuel, Maret 2016)

Karya kedelapan atau terakhir ini adalah tas wanita (*handbag*), ukuran dari tas ini adalah 27cm x 21,5cm. Sedangkan lebar ruang adalah 12cm. Untuk menunjang kenyamanan dalam penggunaannya maka handle dari tas dibuat bulat, dengan pertimbangan agar nyaman saat digenggam oleh pemakainya. Tas ini memiliki desain yang unik dimana bentuk tas tidak seperti tas kebanyakan, selain itu pada kedua bagian sudut bawah tas juga terdapat hiasan.

Tas ini sangat cocok digunakan pada berbagai kesempatan, seperti pesta maupun sekedar bepergian. Bagi para kaum wanita tas ini akan sangat membantu karena dengan tas ini, semua keperluan dan perlengkapan sehari-hari wanita dapat tersimpan didalam tas. Meskipun tas ini berukuran tidak terlalu besar namun tas ini dapat menyimpan barang cukup banyak, karena lebar dari tas ini cukup besar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Elang Jawa Sebagai Ornamen Dalam Produk Kriya Kulit Dengan Teknik *Carving* ini melalui berbagai macam tahapan yaitu, tahap eksplorasi, tahapan perencanaan dan tahapan perwujudan. Tahapan eksplorasi adalah tahapan penggalian informasi dan data baik dari tentang Elang Jawa maupun tentang kriya kulit. Tahapan perencanaan adalah tahapan pembuatan gambar kerja produk dan ornamen pada produk. Tahapan yang terakhir adalah tahapan perwujudan, dalam tahap ini dimulai dari persiapan pola, memindahkan pola ke kulit, memindahkan pola yang akan di *carving*, menyanyat dengan *swivel knife*, menatah (*carving*), pewarnaan, menjahit bagian *interior*, menyatukan bagian *interior* dan *exterior*, dan yang terakhir *finishing*.

Setelah melalui setiap proses tahapan maka terciptalah karya sebanyak delapan buah. Masing-masing karya tersebut adalah dompet panjang sebanyak tiga buah, tas wanita dua buah, tas pria dua buah dan yang terakhir adalah belt. Semua karya dikerjakan secara *handmade* dengan ornamen yang dikerjakan teknik *carving*. Warna yang digunakan adalah jenis warna antik (mahogany). Kelebihan dari produk yang dihasilkan adalah produk memiliki keindahan yang tercipta dari ornamen Elang Jawa yang terdapat di setiap karya, kesan klasik dan mewah yang dapat terlihat dari warna antik, jahitan dikerjakan dengan teknik *handmade* 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* serta ornamen Elang Jawa yang telah dideformasi terdapat pada setiap karya.

### Saran

Dengan terselesaikannya Tugas Akhir Karya Seni ini, maka penulis mencoba memberikan saran pada pihak kampus untuk melengkapi sarana bagi mahasiswa untuk dapat berkarya. Sarana yang dapat dilengkapi adalah mesin seset, mesin jahit, dan alat-alat untuk berkarya secara handmade. Selain itu juga pihak kampus dapat menambah koleksi pustaka terkait kriya kulit, karena memang sangat kurang referensi pustaka dari kriya kulit sendiri.

### DAFTAR PUSTAKA

Biodiversity Conservation  
Project.2003.Panduan Survey Lapangan  
dan Pemantauan Burung Pemangsa,  
Jakarta: PT. Binamitra Megawarna

Gustami, SP. 2007. Butir-butir Mutiara  
Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni  
Kriya Indonesia, Yogyakarta: Prasista

Yogyakarta, 13 Oktober 2016

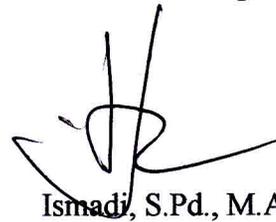
Mengetahui

Reviewer



Drs. Martono, M.Pd.

Pembimbing



Ismadi, S.Pd., M.A.