

PENCIPTAAN DOMPET KULIT DENGAN ORNAMEN LEGENDA RATU LAUT SELATAN

Oleh: Abdul Muntolib, Pendidikan Kriya, abdulmntolib@gmail.com

ABSTRAK

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan mendeskripsikan proses penciptaan dompet kulit. Kulit yang digunakan adalah kulit yang telah disamak dengan bahan nabati. Pembuatan dompet tersebut menggunakan teknik *carving* dengan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan.

Penciptaan karya dompet kulit ini dilakukan dengan berpedoman pada metode penciptaan karya seni yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi kegiatan yang dilakukan adalah mencari data dari media dan melalui studi pustaka. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, pada tahap ini langkah awal adalah pembuatan sketsa alternatif, pembuatan gambar kerja dari sketsa terpilih dan pembuatan gambar ornamen. Tahap yang terakhir adalah tahap perwujudan, dalam tahapan ini dilakukan proses berkarya sesuai dengan rancangan.

Hasil penciptaan karya berjumlah sepuluh. Ornamen yang divisualkan adalah tokoh-tokoh yang ada dalam Legenda Ratu Laut Selatan. Pada *Long wallet* 1 Senopati Bertapa, *Long Wallet* 2 Kanjeng Ratu Kidul, *Long Wallet* 3 Gandrung, *Standar Wallet* 1 Paes Ageng, *Long Wallet* 4 Raden Ronggo, *Long Wallet* 5 dan *Standar Wallet* 2 Kyai Tunggal Wulung, *Long Wallet* 6 Bedhaya Ketawang, serta *Medium Wallet* dan *Standar Wallet* 3 yaitu Sembrani. Semua karya tersebut memiliki karakter kulit nabati natural dengan ornamen memvisualkan Legenda Ratu Laut Selatan. Bagian interior diberi kombinasi garis lurus dan lengkung.

Kata kunci : Legenda Ratu Laut Selatan, proses penciptaan, metode penciptaan, hasil penciptaan.

THE CREATION OF LEATHER WALLET USING THE LEGEND OF *RATU LAUT SELATAN* AS THE ORNAMENTS

By: Abdul Muntolib, Pendidikan Kriya abdulmntolib@gmail.com

ABSTRACT

This final assignment of artwork was aimed to describe the process of creating a leather wallet. The leather used was the tanned leather from plant materials. The creation of this wallet used carving as the technique and the legend of *Ratu Laut Selatan* as the ornaments.

The creation of leather wallet was done based on the method of artwork creation which includes exploration, planning, and realization. The stage of exploration was done by looking for the data from media and literature. The next stage was planning. In this stage, the early step was making the alternative sketch, then it was followed by making the picture from the chosen sketch and making the ornaments. The last stage was the realization stage. This stage was done by processing the artwork according to the previous planning.

There were ten wallets as the results. The ornaments which were visualized were the characters in the legend of *Ratu Laut Selatan*. On Long Wallet 1, there was *Senopati Bertapa*. On Long Wallet 2, there was *Kanjeng Ratu Kidul*. On Long Wallet 3, there was *Gandrung*. On Standard Wallet 1, there was *Paes Ageng*. On Long Wallet 4, there was *Raden Ronggo*. On Long Wallet 5 and Standard Wallet 2, there was *Kyai Tunggal Wulung*. On Long Wallet 6, there was *Bedhaya Ketawang*. On Medium Wallet and Standard Wallet 3, there was *Sembrani*. All of the works have the characteristic of natural plant leather and the ornaments visualize the legend of *Ratu Laut Selatan*. In the interior part, there was a combination of straight and curve lines.

Keywords: Legend of Ratu Laut Selatan, invention process, invention method, results of invention

LATAR BELAKANG

Kriya harus dipandang sebagai sesuatu yang khas karena berkembang dan dikembangkan dari akar tradisi Indonesia (Nurrohmah dalam Purwito dan Indro Baskoro Miko Putro, (Eds.) 2009). Berakar dari tradisi seni budaya yang telah ada dan berkembang dimasyarakat dan memadukan teknologi yang telah maju, dengan sedikit motivasi untuk berkembang namun bukan menempatkan diri sebagai kriyawan. Bukan sekedar menyelesaikan tugas akhir dalam memenuhi syarat akademis. Tugas akhir karya seni ini akan dibuat untuk memperoleh pengalaman berkriya dan mempelajari nilai-nilai budaya yang lahir dari tradisi turun temurun maupun modern. Konsep tersebut yang mendasari penciptaan ornamen dengan latar belakang budaya yang dituangkan kedalam tugas akhir dengan judul “Penciptaan Dompot Kulit Dengan Ornamen Legenda Ratu Laut Selatan”.

Masyarakat di Pulau Jawa khususnya Yogyakarta tentunya tidak asing lagi dengan Legenda Ratu Pantai Selatan. Keyakinan masyarakat serta tradisi yang diciptakan menjadi faktor penentu yang menjadikan legenda ratu laut selatan seakan ada dan benar-benar nyata. Hubungan Raja-Raja Mataram seperti Surakarta dan Yogyakarta sampai saat ini telah memberikan dampak tradisi khususnya dalam hal kebudayaan. Tradisi seperti upacara Labuhan, tari Bedhaya Ketawang dan lainnya merupakan beberapa bukti bahwa Legenda Ratu Laut Selatan sudah

mengakar kuat dalam keyakinan masyarakat.

Penciptaan karya seni ini adalah sebagai wujud penciptaan produk kulit nabati yang inovatif dan lebih memiliki nilai seni yang tinggi. Berbagai macam jenis produk dompet pria dan wanita yang disesuaikan dengan *trend* dan kegunaan bagi pemakainya. Tahap awal hingga proses finishing produk ini akan dibuat secara *handmade* dan memakai teknik *carving* untuk membuat ornamen. Pada setiap prosesnya lebih mengolah *skill*, kesabaran dan ketelitian sehingga menjadikan produk ini lebih spesial. Berbeda seperti jaman sekarang yang segalanya semakin maju, banyak hadir ciptaan karya seni kriya yang bebas berekspresi dengan berbagai inovasi tanpa terkekang oleh kaidah tradisi. Namun bukan berarti para kriyawan harus terlena dengan kemajuan tersebut meskipun kaitannya dengan nilai ekonomi.

Penciptaan ornamen yang original, menampilkan simbol-simbol Legenda Ratu Laut Selatan yang telah dikenal masyarakat. Ornamen yang diciptakan tidak terpaku pada satu obyek tunggal, sehingga produk ini nantinya akan bervariasi dan masih berada dalam konsep yang sama. Menerapkan teknik *carving* secara detail dan beberapa teknik pewarnaan, tentunya akan mendukung terciptanya produk yang spesial, eksklusif, *limited*, dan memuat nilai seni yang tinggi. Teknik *carving* merupakan salah satu jenis teknik yang dipakai untuk menghias kulit nabati. Teknik ini sering disebut tatah timbul atau seni mengempa kulit. Prosesnya bukan

mengurangi bagain pada kulit, tetapi menenggelamkan beberapa bagian sehingga membentuk objek yang timbul dengan alat berupa *stamp*. Sama halnya dengan teknik ukir kayu dan ukir logam, teknik ini memerlukan ketepatan dan olah seni yang tinggi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus masalah pada Tugas Akhir Karya Seni ini difokuskan pada penciptaan produk kriya kulit nabati yang berupa dompet wanita dan pria dengan hiasan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan menggunakan teknik *carving*.

METODE PENCIPTAAN

Pada proses penciptaan ini penulis menggunakan metode penciptaan seni kriya yang ditulis oleh Gustami (2007: 329-330), bahwa metode penciptaan karya terdiri atas tiga tahap.

Pertama, tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah; penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, disamping itu penggambaran dan pemonangan jiwa mendalam; kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar penciptaan.

Kedua, tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasinya gagasan dalam bentuk

sketsa alternatif, kemudian ditetapkan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujutannya.

Ketiga tahap perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya.

Menurut Palgunadi (2007: 270), eksplorasi didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dalam rangka penjelajahan atau penelusuran suatu hal (masalah, gagasan, peluang, sistem) untuk mendapatkan atau memperluas pemahaman, pengertian, pendalaman, atau pengalaman. Eksplorasi dalam hal ini menyangkut penjelasan tentang tinjauan-tinjauan yang bersangkutan dengan kegiatan yang dilakukan selama penciptaan karya. Tinjauan-tinjauan tersebut diantaranya yaitu (1) tinjauan budaya dan seni, (2) tinjauan kulit nabati (3) tinjauan desain, (4) tinjauan ornamen, (5) tinjauan teknik *carving*, (6) kajian tentang dompet, serta (7) tinjauan Legenda Ratu Laut Selatan.

Tinjauan Legenda Ratu Laut Selatan memuat ceritera-ceritera yang menguatkan tentang adanya Legenda Ratu Laut Selatan tersebut. Dicontohkan dalam sebuah buku yang ditulis oleh Pranoto (2007:47), juga menyebutkan bahwa Nyai loro kidul atau Nyi Roro Kidul itu sama, serupa atau sosok dan bukan berlain-lainan. Ada pula sumber lain yakni Anwar (2010), dalam tulisannya juga menemukan sebuah sumber mengenai perbedaan sosok Kanjeng

Ratu Kidul dengan Nyi Roro Kidul, yang juga tertulis dalam sebuah koran nasional Jakarta pada yang terbit pada bulan Agustus 1990, isinya sebagai berikut:

Salam damai dan sejahtera.

Saya sangat berterima kasih bila surat ini dapat diterbitkan. Saya ingin menjelaskan dan menjernihkan perihal Sang Penguasa Laut Selatan yang sesungguhnya. Selama ini, masyarakat telah keliru lantaran beranggapan bahwa Sang Penguasa Laut Selatan adalah Nyi Roro Kidul. Dan, karena perbuatannya, Penguasa Laut Selatan menjadi sangat menakutkan bagi masyarakat tertentu.

Melalui surat ini, saya menegaskan bahwa Sang Penguasa Laut Selatan bukanlah Nyi Roro Kidul yang selama ini dikenal oleh masyarakat, melainkan Kanjeng Ratu Kidul. Dialah yang sebenarnya sebagai Sang Penguasa Laut Selatan yang selama ini dimaksud, bukan Nyi Roro Kidul. Status dari Kanjeng Ratu Kidul adalah seorang raja atau penguasa di Laut Selatan, sedangkan Nyi Roro Kidul adalah patihnya.

Selama ini, bencana dan marabahaya adalah ulah dari kenakalan Nyi Roro Kidul. Namun, selama itu pula semua orang beranggapan bahwa yang bikin ulah adalah Sang Penguasa Laut Selatan. Hal ini sangat sesuai dengan sebuah penggambaran bahwa Nyi Roro Kidul seolah-olah merupakan

seorang pembantu yang menyala gunakan nama tuannya, atau anak yang bikin ulah sehingga nama bapaknya tercoreng.

Maka Kanjeng Ratu Kidul dan Nyi Roro Kidul adalah dua pribadi yang berbeda. Jadi, tanpa mengurangi rasa hormat kepada guru, dukun, paranormal, atau apapun sebutannya, yang mengatakan bahwa Sang Penguasa Laut Selatan adalah Nyi Roro Kidul, agar dengan ini direnungkan kembali karena itu merupakan kekeliruan.

Demikian informasi yang bisa saya sampaikan. Suatu saat, saya akan menjelaskan alasan Kanjeng Ratu Kidul seolah-olah membiarkan patihnya berbuat seperti itu, serta asal usul dan misi Penguasa Laut Selatan.

Salam untuk para Kadang Sinarawedi

Ada pula dalam media yang berbeda, yaitu melalui ceramahnya Cak Nun berpendapat bahwa Nyi Roro Kidul itu tiga bersaudara yang pertama kakak tertua Ki Ageng Sapu Jagad yang berada di Merapi, Ki Sapu Jagad mempunyai dua adik pertama Dewi Nawangwulan dan yang kedua Dewi Nawangsih. Dewi Nawangwulan ini yang disebut Ratu Kidul dan Dewi Nawangsih Nyi Roro Kidul. Meskipun banyak sekali versi yang berkembang, semakin jelas bahwa memang benar adanya sosok Ratu Laut Selatan. Legenda Ratu Laut Selatan diyakini sudah ada sejak jaman berdirinya kerajaan mataram dan legenda itu masih ada sampai sekarang. Sehingga dalam

perjalanannya banyak sekali perbedaannya. Perbedaan versi yang berkembang dimasyarakat bukan tanpa alasan tetapi dengan dasar dan sumber yang jelas. Ada yang diperoleh dari pengalaman mistik pribadi sehingga hal itu dianggap sangat benar, ada pula yang percaya dan mengikuti seseorang yang tingkat spiritualnya lebih tinggi sehingga pendapatnya dianggap benar. Bahkan ulama seperti cak nun juga mempunyai versi tentang sosok Ratu Laut Selatan.

Hasil dari pembahasan tinjauan tersebut mengerucut pada ceritera bahwa Kanjeng Ratu Kidul dan Nyai Roro Kidul atau Nyi Roro Kidul adalah sosok yang diyakini pribadi yang berbeda. Pendapat mengenai sosok Kanjeng Ratu Kidul yang dianggap baik, dan sosok Nyai Roro Kidul atau Nyi Roro Kidul yang suka menyesatkan tentunya dikembalikan lagi pada diri manusianya sendiri. Manusia diberi akal untuk berfikir ketika dapat berfikir siapa yang memberinya kehidupan tentunya ia akan kembali lagi pada Tuhan-Nya bukan meminta pada yang lain, dan saling menghormati sesama makhluk ciptaan Tuhan. Ornamen yang akan diterapkan dan juga mengandung kisah tentang Legenda Ratu Laut Selatan diantaranya adalah Ratu Laut Selatan, Panembahan Senopati, Raden Ronggo, Tari Bedhaya Ketawang, Kuda Sembrani dan Naga.

TAHAP PERANCANGAN

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide hasil dari analisis yang telah dilakukan

dalam tahap eksplorasi. Kemudian ide tersebut diwujudkan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Pada tahap perancangan terdiri dari (1) aspek dalam perancangan dompet; (2) perancangan desain; serta (3) perencanaan alat dan bahan.

1. Aspek dalam Perancangan Dompet

a. Aspek Fungsi

Setiap produk kriya, fungsi harus mempunyai nilai fungsi yang baik bila produk itu akan digunakan. Fungsi tersebut dapat dihadirkan secara inovatif dari pemecahan suatu masalah, atau dari pengembangan suatu produk yang sudah ada.

b. Aspek Ergonomi

Penciptaan benda-benda kecil yang dipakai oleh seorang individu hingga sarana *public* harus dengan pertimbangan ergonomi yang tepat dan sesuai sasaran. Rancangan/penciptaan benda dengan ergonomi yang baik maka akan membuat fungsi kerja anatomi manusia nyaman, kemudian berpengaruh terhadap fisiologis dan psikologis pada manusia. Maka dalam perancangan produk dompet ini selalu mengolah faktor-faktor lainnya, seperti penyesuaian ukuran benda yang akan dimasukkan dalam dompet, ukuran dengan saku celana, pertimbangan tebal tipisnya dompet, serta pertimbangan dalam penggunaan ornamen.

c. Aspek Estetis

Aspek estetis merupakan aspek yang penting diperhatikan setelah aspek fungsi dan aspek ergonomi. Nilai estetis yang baik pada

penciptaan produk kriya fungsi maka produk tersebut akan terlihat lebih menarik. Penciptaan produk kriya kulit nabati dengan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan mempunyai nilai keindahan yang terkandung didalamnya. Nilai keindahan tersebut dihadirkan melalui pengolahan teknik, pengolahan warna, bentuk serta elemen kesenirupaan lainnya.

d. Aspek Budaya

Penciptaan produk kriya kulit nabati dengan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan merupakan wujud penggalan nilai budaya bangsa yang ada dimasyarakat. Ekplorasi seni tradisi yang berasal dari budaya lokal diharapkan mampu memberikan nuansa etnisitas sebagai ciri khas nuansa Indonesia.

e. Aspek Bahan

Penggunaan kulit samak nabati dipilih karena kulit ini yang cocok untuk penerapan teknik *carving*. Bagian dalam atau *interior* dompet juga menggunakan kulit nabati agar mendapat kesamaan dan keserasian yang timbul karena warna naturalnya. Penggunaan kulit nabati untuk teknik *carving* dan bagian *interior* juga berbeda ketebalannya. Pada bagian *cover* untuk aplikasi teknik *carving* menggunakan ketebalan 3 mm, sedangkan untuk bagian *interior* menggunakan 1,2 mm.

f. Aspek Teknik

Penggunaan teknik dalam menciptakan karya kriya harus

disesuaikan dengan material atau bahan baku. Teknik itu bisa berdiri sendiri atau hanya dapat diterakan dalam satu bidang kriya. Namun ada juga teknik yang dapat diterapkan dibeberapa bidang kriya seperti teknik *skrol* pada kriya kayu bisa diterapkan juga dalam kriya logam. Selain itu teori dasar dalam penerapan teknik dan penggunaan karakter alat juga memiliki kesamaan. Seperti tatahan pada kriya kayu dan kriya logam, serta teknik *carving* pada kriya kulit.

2. Perancangan Desain

Setelah melakukan pertimbangan aspek-aspek dalam penciptaan selanjutnya adalah membuat rancangan desain. Rancangan desain tersebut divisualkan kedalam sketsa yang meliputi pembuatan desain alternatif dan desain terpilih serta pembuatan sketsa ornamen dan gambar kerja

a. Pembuatan Desain Alternatif dan Desain Terpilih

Pembuatan desain alternatif merupakan proses membuat desain interior dan eksterior pada setiap dompet. Pada setiap produk dibuat empat sketsa alternatif. Sketsa tersebut meliputi sketsa bagian eksterior dan interior pada dompet. Antara satu desain dengan desain lainnya dibuat secara berbeda. Tujuannya agar mendapatkan desain yang berkarakter dan variatif dari desain yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan desain terpilih merupakan salah satu desain dari desain alternatif.

b. Pembuatan Ornamen dan Gambar Kerja

Setelah terdapat desain terpilih selanjutnya adalah membuat ornamen dan gambar kerja. Pembuatan ornamen disesuaikan dengan ukuran dompet. Selain itu sketsa ornamen juga harus menyesuaikan dengan alat yang akan digunakan pada teknik *carving* agar nantinya hasil tatahan sesuai dengan yang diinginkan. Setelah membuat ornamen selanjutnya adalah membuat gambar kerja. Pembuatan gambar kerja dapat membantu dan memberikan gambaran secara detail setiap dompet sebelum proses pembuatan dompet. Sehingga kekurangan pada setiap produk dapat diketahui dan diperbaiki.

3. Perencanaan Alat dan Bahan

a. Alat

Pada proses berkarya kelengkapan alat merupakan bagian penting dalam mendukung proses berkarya. Sehingga alat yang digunakan perlu dipersiapkan secara detail dan rinci. Adapun alat yang digunakan dalam proses berkarya kulit teknik *carving* yakni *Sponge*, *Cutting Matt*, Marmer, *Hole Punch*, *Diamond Hole Punch*, Tang, *Beveller*, *Cutter*, *Modeller*, Palu Kayu, Palu Karet, *Stamps*, *Wing Divider*, *Swivel Knife*, Gunting Benang, Jarum, *Sliker*, Kuas Berbagai Ukuran, Penggaris Besi, *Reder*, Penjepit, dan Pisau Seset.

Selain alat, penciptaan karya juga membutuhkan bahan diantaranya Kertas HVS A4, Kertas Marga, Kertas Kalkir, Isi *Cutter*, Kulit Nabati, Amplas, Lem *Adhesive*, Benang Jahit (*Artificial Sinew*), CMC (bahan yang digunakan untuk *finishing* bagian belakang dan

pinggir pada kulit), *Acrylic Laquer* (bahan *finishing* yang digunakan pada permukaan kulit yang fungsinya untuk melapisi dan melindungi kulit setelah proses pewarnaan), *Antique dye* (pewarna khusus untuk kulit nabati. Sesuai dengan namanya hasil pewarnaan yang ditimbulkan akan lebih terkesan antik), Roapas batik (digunakan untuk membuat warna sesuai dengan keinginan), serta Aksesoris.

PERWUJUDAN

Tahap perwujudan merupakan tahap pengalihan ide dan gagasan yang telah dibuat dalam tahap eksplorasi dan perencanaan. Pada tahap perwujudan terdapat empatbelas tahap dalam memvisualisasikan proses pembuatan dompet dengan teknik *carving*.

Tahap-tahap yang dilakukan diantaranya yakni membuat pola, memindahkan pola pada kulit, memotong kulit berdasarkan pola, menyalin ornamen ke kertas kalkir, memindahkan ornamen kedalam kulit yang akan di *carving*, membasahi kulit dengan *sponge*, Menyayat Kulit dengan *Swivel Knife*, menatah dan menstempel, pewarnaan, penipisan kulit menggunakan pisau seset, *finishing* bagian belakang dan pinggir, memasang aksesoris, menjahit, serta *finishing*.

HASIL KARYA

Penciptaan karya kriya kulit nabati dengan teknik *carving* menghasilkan sepuluh karya dompet. Sepuluh karya tersebut meliputi enam buah dompet panjang (pria dan wanita), tiga dompet standar untuk

pria, dan satu buah dompet medium untuk pria. Sebelas dompet tersebut dibuat dari bahan kulit nabati dan telah dirancang sesuai kebutuhan. Rancangan desain dari sebelas dompet tersebut mempunyai karakter yang sama yakni karakter interior dompet dan karakter ornamen tataan.

Desain interior pada dompet dibuat dengan karakter yang sama yakni pada setiap ruang penyimpanan kartu dibuat susunan potongan dari kecil ke besar atau sebaliknya sehingga memberikan irama atau repetisi. Kemudian ornamen tataan dibuat dekoratif sehingga memiliki karakter yang sama pada setiap karya. Legenda Ratu Laut Selatan digunakan sebagai ide penciptaan ornamen tataan pada teknik *carving* karena memiliki nilai budaya dan legenda tersebut telah dikenal masyarakat secara luas. Kemudian dalam pengaplikasiannya juga lebih variatif karena didalam Legenda Ratu Laut Selatan terdapat banyak tokoh atau potongan cerita yang dapat divisualkan disetiap karya. Setiap karya mempunyai cerita tersendiri dan masih dalam satu konsep yakni Legenda Ratu Laut. Ornamen yang divisualisasikan adalah cerita awal Legenda Ratu Laut Selatan sampai dengan kebudayaan yang lahir dan masih tetap terjaga sampai dengan sekarang.

Hasil penciptaan karya berjumlah sepuluh. Ornamen yang divisualkan adalah tokoh-tokoh yang ada dalam Legenda Ratu Laut Selatan. Pada *Long wallet* 1 Senopati Bertapa, *Long Wallet* 2 Kanjeng Ratu Kidul, *Long Wallet* 3 Gandrung,

Standar Wallet 1 Paes Ageng, *Long Wallet* 4 Raden Ronggo, *Long Wallet* 5 dan *Standar Wallet* 2 Kyai Tunggal Wulung, *Long Wallet* 6 Bedhaya Ketawang, serta *Medium Wallet* dan *Standar Wallet* 3 yaitu Sembrani. Semua karya tersebut memiliki karakter kulit nabati natural dengan ornamen memvisualkan Legenda Ratu Laut Selatan. Bagian interior diberi kombinasi garis lurus dan lengkung.

PENUTUP

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Legenda Ratu Laut Selatan Sebagai Ide Penciptaan Ornamen pada Produk Kerajinan Dompet Kulit Nabati Dengan Teknik *Carving* ini melalui beberapa tahapan yaitu, tahap eksplorasi, tahap perencanaan dan tahap perwujudan. Tahap eksplorasi adalah tahap menggali sumber informasi, penelusuran, pengumpulan data dan referensi mengenai budaya dan seni, kulit, ergonomi, ornamen, teknik *carving*, dompet dan Legenda Ratu Laut Selatan.

Tahap perencanaan adalah tahap yang dibuat berdasarkan perolehan sumber informasi pada tahap eksplorasi. Pada tahap perencanaan berisi tentang 1) aspek dalam perancangan dompet diantaranya aspek fungsi, aspek ergonomi, aspek estetis, aspek budaya, aspek bahan dan aspek teknik, 2) perancangan desain meliputi pembuatan desain alternatif dan desain terpilih, serta pembuatan ornamen dan gambar kerja, 3) perencanaan alat dan bahan.

Tahap selanjutnya adalah tahap perwujudan atau visualisasi

karya. Tahap perwujudan atau visualisasi karya yang meliputi: memindahkan pola ke kulit, memotong kulit berdasarkan pola, menyalin ornamen ke kertas kalkir, memindahkan ornamen ke kulit yang akan di *carving*, membasahi kulit dengan sponge, menyayat kulit dengan *swifel knife*, menatah atau menstempel, pewarnaan, penipisan kulit menggunakan pisau seset, finishing bagian belakang dan pinggir, memasang asesoris, menjahit bagian interior dan eksterior, finishing.

Semua karya berbahan kulit nabati dengan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan. Ornamen yang divisualkan adalah tokoh utama seperti Panembahan Senopati, Kanjeng Ratu Kidul dan Raden Ronggo, kemudian kebudayaan yang berhubungan dengan Legenda Ratu Laut Selatan seperti tari Bedhaya Ketawang, dan makhluk mitologi yang berhubungan dengan Legenda Ratu Laut Selatan seperti naga dan kuda pada kereta kencana. Semua divisualkan kedalam sepuluh buah dompet meliputi enam buah dompet panjang, tiga buah dompet standar, dan satu buah dompet medium.

Pada *Long wallet* 1 diberi ornamen Panembahan Senopati. *Long Wallet* 2 dengan ornamen Kanjeng Ratu Kidul, *Long Wallet* 3 dengan ornamen yang menggambarkan percintaan antara Panembahan dengan Kanjeng Ratu Kidul yang divisualkan dalam wujud gerakan tari atau tari gandrung. Selanjutnya *Standar Wallet* 1 yakni diberi ornamen yang memvisualkan pernikahan Panembahan Senopati dengan Kanjeng Ratu Kidul atau

Paes Ageng, *Long Wallet* 4 dengan ornamen Raden Ronggo yakni anak dari Panembahan dengan Kanjeng Ratu Kidul, kemudian *Long Wallet* 5 dan *Standar Wallet* 2 diberi ornamen naga atau Kyai Tunggal Wulung, *Long Wallet* 6 tari Bedhaya Ketawang, serta *Medium Wallet* dan *Standar Wallet* 3 diberi ornamen kuda sembrani. Setiap detail ornamen selalu menghadirkan kebudayaan yang menjadi poin penting dalam penciptaan karya kriya seperti motif batik parang pada kain selendang serta aksesoris lainnya seperti cunduk mentul dan kalung sungsun.

Pada bagian interior menghadirkan repitisi garis atau irama pada setiap penciptaan ruang penyimpanan kartu untuk mendukung nilai estetis dan memberi karakter yang sama pada setiap produk dompet. Finishing menggunakan warna atau *coloring* yang dipadu dengan *antique* sehingga lebih mempresentasikan ide pada setiap karya serta karya memiliki kesan klasik. Ditambah dengan beberapa aksesoris berbahan kuningan karya akan terkesan mewah dan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Salman Rusydie. 2010. *Misteri Nyi Roro Kidul dan Laut Selatan*. Jakarta: Flash Books
- Gustami, S.P. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Nurohmmah, Siti. 2009. "Konsep "Form Follows Function"

Dalam Seni Kriya Indonesia”
dalam Purwito dan Indro
Baskoro Miko Putro, (Eds.)
*Seminar Nasional Seni Kriya:
Gelora Semangat Hari
Pendidikan dan Kebangkitan
Nasional*. Yogyakarta: Institut
Seni Indonesia Yogyakarta (hal.
144-148)

Palgunadi, Bram. 2007. *Disain
Produk 1: Disain, Disainer,
dan Proyek Disain*.
Bandung: Penerbit ITB

Pranoto, Tjaroko HP Teguh. 2007.
*Membuka Tirai Gaib
Kraton Ratu Kidul dan
Gunung Srandil*.
Yogyakarta: Kuntul Press.