



## Terumbu Karang Sebagai Motif Hias Pada Desain Tas Ransel

Tri Sari <sup>a,1,\*</sup>, Sri Marwati <sup>a,2</sup>

<sup>a</sup> Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

<sup>1</sup> Trisari694@gmail.com; <sup>2</sup> maroonque@gmail.com;

### ABSTRACT

*Sadranan Beach is one of the beaches in the Special Region of Yogyakarta precisely in Gunung Kidul Regency. Sadranan Beach is famous for its rich coral reefs on its coastline. The beauty of the coral reefs found in Sadranan Beach is not found on other beaches because of the beauty of the coral reefs. However, many fishermen deliberately hunt coral reefs and are used as raw materials for buildings, ornaments, and retrieval of coral animals that use gathul which results in damage to coral reefs. Based on the above events the author is interested in creating a backpack design work with the use of coral reefs as ornamental motifs.*

*The design of the backpack in the Final Task includes four stages of the process of designing and manufacturing a product as well as three stages and six steps of workmanship. The four stages are the feasibility study stage of the design project, the process stage of analysis of aspects of design and design concept, the stage of the process of drafting and making a plan, and the manufacturing process stage. The three stages and six steps of the work, namely the exploration stage, the planning stage and the embodiment stage. The process and results of the design work of this Final Task has three achievements, the first is to be able to design decorative motif designs from coral reefs. The second achievement is being able to design a backpack with ornamental coral reef motifs. The third achievement is to be able to realize the prototype of a backpack with ornamental motifs of coral reefs. The result of this backpack design work is in the form of 4 (four) backpack designs and two (two) prototype backpacks with coral reef decorative motifs. In 4 (four) designs it has the names montipora, acropora, acropoda, and sidesratra.*

### KEYWORDS

*Backpack, Coral Reef, Vegetable Leather, Decorative Motifs*

*This is an open access article under the CC-BY-SA license*



### 1. Pendahuluan

Pantai Sadranan adalah salah satu pantai yang menarik dan eksotis berada di Dusun Pulegundes II, Desa Sidoharjo, Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi Pantai Sadranan berada di antara dua pantai terkenal yaitu Pantai Krakal dan Pantai Indrayanti. Pantai Sadranan terkenal dengan kekayaan akan terumbu karang yang terdapat pada pesisir pantainya. Pantai Sadranan merupakan julukan untuk pantai tersebut karena pada setiap tahun sekali dilaksanakan kegiatan sedekah laut oleh warga pantai tersebut, maka dari itu pantai ini dinamakan Pantai Sadranan. Pantai Sadranan tersebut mulai dikenal masyarakat luas sejak tahun 2013 setelah dibukanya kegiatan *snorkeling* (Sunaryo, 2019:120). Terumbu karang di Pantai Sadranan memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang berkunjung. Keindahan terumbu karang yang terdapat di Pantai Sadranan ini tidak ditemukan di pantai lain karena keindahan terumbu karangnya. Akan tetapi banyak nelayan yang sengaja memburu terumbu karang dan dimanfaatkan sebagai bahan baku bangunan, hiasan, dan pengambilan hewan karang yang menggunakan *gathul* yang mengakibatkan rusaknya terumbu karang. Pengambilan terumbu karang ini dilakukan oleh warga luar Pantai Sadranan. Selain pengambilan terumbu karang, Pantai Sadranan juga menjadi tempat wisata bagi para *snorkeling* di kota Yogyakarta. Kegiatan *snorkeling* di Pantai Sadranan ini mendapat respon baik dari masyarakat, akan tetapi kegiatan ini menyebabkan rusaknya terumbu karang pada tempat dilakukannya kegiatan *snorkeling* tersebut. Salah satu kerusakan terumbu karang ini disebabkan oleh wisatawan yang kurang mengerti akan pentingnya menjaga terumbu karang, para wisatawan biasanya tanpa sengaja menginjak terumbu karang saat kegiatan *snorkeling* berlangsung.

Terumbu karang (*coral reefs*) merupakan kumpulan binatang karang (*reefcoral*), yang hidup di dasar perairan dan menghasilkan bahan kapur  $\text{CaCO}_3$  (Supriharyono, 2007:118). Manfaat yang

diberikan oleh terumbu karang ada dua yaitu, manfaat langsung yang diberikan oleh terumbu karang yaitu habitat organisme lainnya dalam mencari makan (*feeding ground*), tempat asuhan dan pembesaran (*nursery ground*), dan tempat pemijahan (*spawning ground*), pariwisata bahari, dan lain-lain. Sedangkan manfaat tidak langsung yang diberikan oleh terumbu karang yaitu peran sebagai pelindung pantai dari terpaan gelombang dan penahan abrasi (Aldilla, 2018:84). Perusakan terumbu karang yang terjadi di Pantai Sadranan pernah dilihat secara langsung oleh penulis pada tahun 2016 di Pantai Kukup, 2017 di Pantai Drini, 2018 di Pantai Nguyahan, 2019 di Pantai Klayar, dan tahun 2020 di Pantai Sadranan membuat miris penulis. Kegiatan perusakan yang terjadi adalah pengambilan terumbu karang untuk dijadikan cinderamata, berlangsungnya kegiatan *snorkeling* secara terus menerus, pengambilan ikan di sekitar terumbu karang menggunakan bahan beracun (bius ikan hias) dan benda tajam, dan kurangnya kesadaran masyarakat Pantai Sadranan untuk menjaga habitat terumbu karang. Karya seni atau produk kriya yang banyak dijumpai di pasaran dan toko tidak terlepas menggunakan bahan utama seperti kayu, kulit, tulang, batu, tanah liat (lempung), logam, kaca, kulit, dan bahan lainnya (Toekio, 2003:181). Salah satu bahan utama pembuatan karya kriya yaitu kulit merupakan bahan mentah yang banyak dijumpai di Indonesia, yang digunakan sebagai bahan utama dalam industri perkulitan dan karya seni (Sunarto, 2001:9). Kulit sendiri merupakan bahan pembuat karya kriya yang mudah dijumpai. Jenis kulit tersamak banyak digunakan untuk aneka kerajinan, adapun beberapa produk kriya dengan bahan kulit tersamak seperti sepatu, gantungan kunci, hiasan dinding, cinderamata, jaket, aksesoris, sarung tangan, topi, tas dan lain-lain (Soegeng, 2004:50).

Berdasarkan penjelasan di atas dikarenakan penulis tertarik dan ingin menyadarkan masyarakat lewat pembuatan karya desain dengan hiasan terumbu karang berupa tas ransel. Pengembangan dan penerapan motif terumbu karang pada karya desain ini diharapkan dapat membuat terumbu karang lebih dikenal masyarakat. Pembuatan tas ransel menggunakan bahan utama kulit samak nabati, karena jenis kulit ini diolah dengan zat penyamak nabati (kulit pohon akasia dan sebagainya) dengan karakter kulitnya yang padat, lentur, dan kuat sehingga cocok untuk pahat ukir timbul, serta kulit samak nabati mudah dibentuk.

## 2. Metode

### 2.1 Deskripsi Tema Karya Desain Kriya

Tema adalah gagasan pokok atau ide tentang suatu hal yang ingin disampaikan oleh penulis melalui karya tulis. Ruang lingkup tema membahas mengenai terumbu karang, tas ransel, dan *carving*/pahat ukir dengan uraian sebagai berikut:

#### 2.1.1 Terumbu karang

Terumbu karang adalah kumpulan binatang karang (*reefcoral*), yang hidup di dasar perairan dan menghasilkan bahan kapur  $\text{CaCO}_3$  (Supriharyono, 2007:118). Manfaat yang diberikan oleh terumbu karang ada 2 yaitu, manfaat langsung yang diberikan oleh terumbu karang yaitu habitat organisme lainnya dalam mencari makan (*feeding ground*), tempat asuhan dan pembesaran (*nursery ground*), dan tempat pemijahan (*spawning ground*), pariwisata bahari, dan lain-lain. Sedangkan manfaat tidak langsung yang diberikan oleh terumbu karang yaitu peran sebagai pelindung pantai dari terpaan gelombang dan penahan abrasi (Aldilla, 2018:84). Terumbu karang mempunyai banyak peran, baik dari segi ekologi maupun sosial ekonomi. Dari segi ekologi, terumbu karang merupakan habitat bagi banyak biota laut yang merupakan sumber keanekaragaman hayati. Terumbu karang juga merupakan tempat memijah, mencari makan, dan berlindung bagi ikan-ikan, sehingga kondisi terumbu karang yang baik mampu meningkatkan produktivitas perikanan. Terumbu karang juga merupakan tempat dihasilkannya berbagai macam senyawa penting untuk bahan suplemen maupun obat-obatan. Terumbu karang juga mampu melindungi pantai dari ancaman abrasi. Dari segi sosial ekonomi, pendapatan masyarakat pesisir dapat meningkat baik itu dari hasil perikanan atau wisata bahari.

### 2.1.2 Tas ransel

Tas memiliki fungsi utama yaitu sebagai tempat untuk membawa dan menyimpan barang agar mudah dibawa sewaktu berpergian atau dalam perjalanan. Jenis tas terdapat berbagai macam bentuk, warna, dan ukuran. Keberadaan tas sekarang banyak dimiliki bukan hanya kalangan atas saja, namun hampir seluruh lapisan masyarakat memilikinya. Berdasarkan sejarah tas zaman dulu pertama kali digunakan untuk membawa bibit, obat, barang keagamaan, pembungkus makanan, uang dan barang lainnya. Tas pertama kali digunakan oleh bangsa mesir kuno dengan model tas pinggang dengan tujuan mempermudah membawa barang pribadi kemanapun pergi, selain untuk membawa barang (Suherman, 2012:3). Tas ansel dirancang sebagai tas pembawa barang-barang berat dan ringan, dengan dua tali tersangkut dibahu pemakai, atau yang biasa disebut *gendong*. Tas ransel memiliki ciri khas yang identik dengan ukurannya yang besar sehingga dapat menyimpan perlengkapan seperti buku, dokumen, baju, laptop, dan lainnya. Tas merupakan benda pakai yang umum digunakan masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari seperti bekerja, sekolah, pesta, dan acara tertentu. Ukuran tas sangat bermacam-macam tergantung dari selera dan kegunaan pemakai mulai dari kecil, sedang, dan besar. Perkembangan tas tidak hanya terlihat dari modelnya saja, bahan dan aksesoris ikut mengalami perubahan yang semakin baik dan menarik, seperti halnya tas jenis sekolah dan bekerja yang sekarang terlihat lebih elegan (elok, bagus, dan luwes) dan lebih praktis.

### 2.1.3 Carving/Pahat ukir

Karakteristik khas kulit samak nabati yang mudah dibentuk dan memiliki daya serap terhadap air sangat tinggi, membuat kulit samak nabati menjadi lemas sehingga dapat dimanfaatkan untuk membentuk dan memunculkan efek-efek artistik tertentu. Efek-efek tersebut tidak dapat diterapkan pada jenis kulit lainnya. Teknik pengerjaan yang dipakai untuk memunculkan efek tertentu seperti teknik bakar, teknik embos, teknik cetak, teknik pahat lubang dan teknik pahat ukir timbul (Rahayu, 2004:06). Teknik pahat ukir timbul merupakan teknik menghias kulit samak nabati dengan cara dipahat dengan menggunakan pahat yang ujungnya tumpul, yang mempunyai kedalaman dan penonjolan motif. Ciri khas teknik ini adalah pada sayatan untuk membuat *out line* motif. Bagian tengah motif ditonjolkn atau diturunkan dengan memakai pahat bentuk tertentu.

## 2.2 Sumber Data

### 2.2.1 Sajian Karya Desain Sejenis

Adapun sajian karya desain yang mengangkat terumbu karang sebagai sumber ide penciptaan karya. Berikut adalah karya yang mengangkat terumbu karang sebagai sumber ide:

2.2.1.1 Terumbu karang sebagai ide inspirasi pembuatan kerajinan keramik hias, karya Febriari.



Gambar 1: Karya keramik dengan ide terumbu karang



Gambar 2: Karya keramik dengan ide terumbu karang

#### 2.2.1.2 Penerapan bentuk terumbu karang Indonesia dalam jaket bomber batik, karya Fida Anisa.



Gambar 3: Penerapan bentuk terumbu karang dalam jaket bomber



Gambar 4: Penerapan bentuk terumbu karang dalam jaket bomber

#### 2.2.2 Informan

Informan (narasumber) penelitian adalah seseorang yang memiliki informasi mengenai objek penelitian tersebut. Informan dalam penelitian ini yaitu berasal dari wawancara langsung yang disebut sebagai narasumber. Dalam penelitian ini menentukan informan dengan menggunakan teknik *purposive*, yaitu dipilih dengan

pertimbangan dan tujuan tertentu, yang benar-benar menguasai suatu objek yang peneliti teliti. Dari penjelasan diatas peneliti menentukan 4 (empat) informan yang menguasai fenomena kerusakan terumbu karang dan pengolahan kulit:

2.2.2.1 Sunaryo sebagai pencetus kegiatan *snorkeling* di Pantai Sadranan, dengan tema wawancara kerusakan terumbu karang yang terjadi di Pantai Sadranan dan kegiatan *snorkeling*.

2.2.2.2 Aziz sebagai pengambil terumbu karang di Pantai Sadranan, dengan tema wawancara cara pengambilan terumbu karang.

2.2.2.3 Bambang sebagai pengambil dan penjual terumbu karang di Pantai Sadranan, dengan tema wawancara cara mengambil dan mengolah terumbu karang.

2.2.3.1 Hendra sebagai pengrajin dan penjual kulit di Magetan Jawa Timur, dengan tema wawancara cara mengolah kulit samak nabati.

### 2.2.3 Dokumen

Penciptaan karya desain kriya dibutuhkan data responden dari hasil kuesioner yang telah dibuat. Hasil kuesioner ini sangat dibutuhkan dalam proses penciptaan desain agar desain yang dirancang sesuai dengan permintaan pasar. Dari hasil pengumpulan data dalam bentuk kuesioner didapatkan data responden yang mayoritas menyetujui perancangan tas ransel dengan mengangkat terumbu karang sebagai motif hias dan penggunaan material kulit dengan kombinasi kanvas sebagai bahan pembuatan tas ransel.

## 2.3 Teknik Pengolahan/Eksplorasi Tema Karya Dessain Kriya

### 2.3.1 Obsevasi Tematik

Observasi merupakan aktivitas penelitian dalam rangka mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan secara langsung di lapangan. Peneliti berada ditempat itu, untuk mendapatkan bukti-buktii yang valid dalam deskripsi yang akan diajukan. Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian (Gulo, 2002: 116). Dalam metode pengumpulan data peneliti menggunakan metode kuesioner yang dimana mencari data dikalangan mahasiswa dan umum dengan kisaran usia 18 sampai 25 tahun, dengan presentase 60% mahasiswa seni dan 40% masyarakat umum. Pada pengadaan kuesioner penulis menggunakan teori skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2006: 86). Skala Likert digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Skala ini merupakan suatu skala psikometri yang berupa survei, termasuk dalam penelitian survei deskriptif.

Pengukuran bidang pendidikan, skala Likert juga sering digunakan, selain juga skala Guttman, Semantik Diferensial, Rating Scale, dan skala Thurstone. Dalam penggunaan skala Likert, terdapat dua bentuk pertanyaan, yaitu bentuk pertanyaan positif untuk mengukur skala positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur skala negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5 atau -2, -1, 0, 1, 2. Bentuk jawaban skala Likert antara lain: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan tidak setuju.

### 2.3.2 Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu *pewawancara (interviewer)* yang mengajukan pertanyaan dan *terwawancara (interview)* yang memberikan jawaban atas

pertanyaan itu (Moleong, 2010: 186). Ciri utama wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka antar pencari informasi dan sumber informasi. Dalam wawancara sudah disiapkan berbagai macam pertanyaan-pertanyaan tetapi muncul berbagai pertanyaan lain saat meneliti.

Melalui wawancara inilah penulis menggali data, informasi, dan keterangan dari subjek penelitian. Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur/bebas terpimpin, artinya pertanyaan yang dilontarkan tidak terpaku pada pedoman wawancara dan dapat diperdalam maupun dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi lapangan. Wawancara dilakukan kepada Sunaryo, Aziz, Bambang, dan Hendra.

#### 2.3.3 Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dan kajian pustaka berupa literature yang berhubungan dengan konsep karya tugas akhir mengenai terumbu karang dan tas ransel. Dalam penciptaan karya desain kriya ini penulis melakukan studi pustaka guna menambah bidang keilmuan dan pengetahuan. Penulis melakukan studi pustaka pada beberapa tempat sebagai berikut:

2.3.3.1 Perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta

2.3.3.2 *Basecamp Snorkeling* Pantai Sadranan Gunung Kidul Yogyakarta

2.3.3.3 Perpustakaan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

2.3.3.4 Halaman web resmi National Geographic Indonesia

#### 2.3.4 Dokumentasi

Penggunaan dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsir, bahkan untuk meramalkan (Moleong, 2010: 217). Adanya dokumentasi untuk mendukung data. Hal-hal yang akan didokumentasikan dalam deskripsi ini adalah proses pengolahan kulit, proses wawancara, proses pembuatan sketsa desain, proses pembuatan desain, proses pembuatan mocup, dan proses pembuatan prototipe.

### 2.4 Deskripsi Perancangan Karya Desain Kriya dan Purwarupa

Perancangan karya ini adalah pengembangan visualisasi dari terumbu karang menjadi motif hias pada tas ransel. Menurut pendapat Bram Palgunadi yang teorinya disebut “empat tahap proses perancangan dan pembuatan suatu produk” (Bram, 2007: 271 – 276). Bahwa tahapan proses perancangan suatu produk adalah sebagai berikut:

#### 2.4.1 Tahap studi kelayakan proyek desain

Kelayakan proyek desain, merupakan suatu kumpulan argumentasi yang menyatakan penyebab proyek desain tersebut diajukan dan dipandang layak untuk dilaksanakan, dipandang dari sejumlah segi. Tahap studi kelayakan desain yaitu, pengumpulan data mengenai desain yang diminati oleh pasar.

#### 2.4.2 Tahap proses analisis aspek-aspek desain dan penyusunan konsep desain

Tahap analisis, dilaksanakan perencanaan secara objektif, ilmiah, sistematis, dan komprehensif, terhadap sejumlah aspek desain. Dalam hal ini penulis membuat Desain Alternatif desain tas ransel dengan motif hias terumbu karang dan menentukan bahan dalam proses pembuatan tas ransel.

#### 2.4.3 Tahap proses penyusunan dan pembuatan rencana

Penyusunan dan pembuatan suatu rencana adalah proses kreatif dan inovatif, yang didasari hasil analisis, pemikiran, dan konsep sebagai panduan, pedoman, atau acuan guna merealisasikannya menjadi suatu “rencana” tentang suatu hal.

---

#### 2.4.4 Tahap Proses Pabrikasi

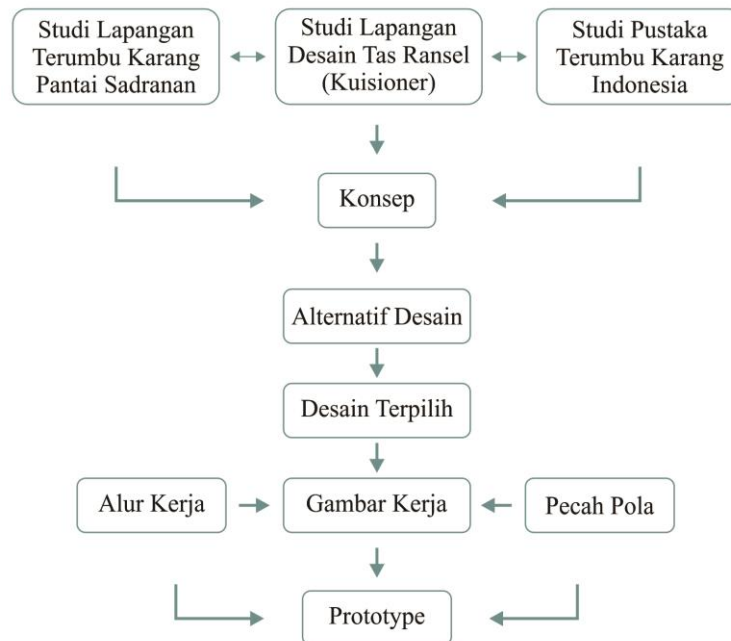
Pabrikasi adalah pelaksanaan suatu proses implementasi, yang dilakukan dalam rangka merealisasikan suatu “rencana” menjadi suatu “benda nyata”.

Mengacu pada teori Bram Palgunadi di atas penulis menerapkan tahapan pertama yaitu Tahap Studi Kelayakan Proyek Desain. Tahap studi kelayakan desain yaitu, pengumpulan data mengenai desain yang diminati oleh pasar. Dalam hal ini penulis menggunakan metode kuesioner sebagai sarana pengumpulan data. Pada sistem pencarian data perancang mencari data dikalangan mahasiswa dan umum dengan kisaran usia 18-25 tahun, dengan presentase 60% mahasiswa seni dan 40% masyarakat umum. Dari hasil pengumpulan data dalam bentuk kuesioner didapatkan data responden yang mayoritas menyetujui perancangan tas ransel dengan mengangkat terumbu karang sebagai motif hias dan penggunaan material kulit dengan kombinasi kanvas sebagai bahan pembuatan tas ransel.

Tahap selanjutnya Penciptaan karya desain penulis menggunakan acuan pada pendapat SP Gustami. Adapun SP Gustami yang teorinya disebut “tiga tahap-enam langkah proses penciptaan seni kriya” (Gustami, 2007: 329).

- Tahap eksplorasi yaitu, pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber informasi berupa referensi data yang sudah diperoleh. Pengamatan mengenai objek kulit yang telah disamak, bentuk tas ransel dan terumbu karang, hal itu diperlukan sebagai acuan dalam membuat rancangan atau desain karya tas yang dibuat. Tahap eksplorasi meliputi:
  - Langkah pertama, penjelajahan mengenai sumber ide yaitu mengunjungi secara langsung Pantai Sadranan, dilanjutkan pengamatan mengenai kulit samak nabati yang akan dipakai, bentuk-bentuk tas ransel dan penggalian sumber informasi berupa referensi data yang sudah diperoleh.
  - Langkah kedua, yaitu penggalian landasan perancangan berkarya kriya kulit dengan acuan visual terumbu karang dan karya tas ransel, khususnya tas kulit yang sudah ada di lapangan, maupun yang dapat ditemukan dari data media cetak dan media elektronik/internet.
- Tahap perencanaan yaitu memvisualisasikan hasil gagasan dan analisa data ke dalam desain Desain Alternatif, kemudian ditentukan rancangan Desain Terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan gambar kerja untuk mempermudah proses perwujudan desain dan prototipe tas ransel. Tahap perencanaan dibagi menjadi dua langkah yaitu:
  - Langkah pertama, mewujudkan rancangan karya berdasarkan ide kreatif kriyawan berupa sketsa bentuk tas ransel dan sketsa hiasan yang akan diterapkan.
  - Langkah kedua, yaitu visualisasi desain, dari beberapa Desain Alternatif atau gambar kerja tas yang terpilih disempurnakan dalam gambar proyeksi (tampak depan, samping, dan atas), gambar pecah pola, dan gambar alur kerja.
- Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih, kemudian diteruskan dengan membuat gambar pecah pola, dan mewujudkan prototipe bentuk karya tas ransel yang sesungguhnya. Tahap perwujudan terdiri dari dua langkah yaitu:
  - Langkah pertama mewujudkan desain bentuk tas ransel berdasarkan pola yang telah dibuat. Urutan langkah kerja yaitu Persiapan Alat dan Pemilihan Bahan, pemotongan pola, melakukan teknik tatah timbul dan *painting* kulit samak nabati, *penyesetan* kulit, pemasangan pelengkap tas atau aksesoris tas, penjahitan potongan kulit dan *finishing*.
  - Langkah kedua yaitu evaluasi atau penilaian terhadap wujud karya tas ransel yang sudah diselesaikan. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui hasil karya tas yang dibuat telah sesuai dengan desain.

Secara skematis metode penciptaan dapat digambarkan sebagai berikut di bawah:



Bagan 1: Kerangka berfikir

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Karya 1 “Montipora”



Gambar 5: Hasil Karya Purwarupa 1

Judul Karya : Montipora  
Tahun : 2020  
Ukuran : 43 cm x 30 cm x 13 cm  
Material : Kulit samak nabati & kanvas

Karya desain tas ini adalah model tas ransel yang dapat digunakan oleh remaja maupun orang dewasa dengan aktivitas di kampus ataupun bekerja. Karya desain tas ini memiliki kapasitas 20 liter dengan dilengkapi 1 kantong laptop ukuran 15 *inch*, slot *ballpoint*, kantong kunci, kantong utama, dua kantong samping, dan kantong tempel pada bagian depan bawah tas. Karya desain tas ini dilengkapi dengan 2 tali tas/*webbing* dan 1 *handle* (pegangan) bagian atas. Tas ransel ini dilengkapi dengan penutup utama resleting besi dengan 2 kepala untuk mempermudah pengguna dalam memasukan atau mengambil barang.

### 3.2 Karya 2 “Acropora”



Gambar 6: Hasil Karya Purwarupa 2

Judul Karya : Acropora  
Tahun : 2020  
Ukuran : 43 cm x 30 cm x 13 cm  
Material : Kulit samak nabati & kanvas

Karya desain tas ini adalah model tas ransel yang dapat digunakan oleh remaja maupun orang dewasa dengan aktivitas di kampus ataupun bekerja. Karya desain tas ini memiliki kapasitas 20 liter dengan dilengkapi 1 kantong laptop ukuran 15 *inch*, slot ballpoint, kantong kunci, kantong utama, dua kantong bawah, dan strap samping untuk mengatur ketebalan tas sesuai dengan kebutuhan. Karya desain tas ini dilengkapi dengan 2 tali tas/*webbing* dan 1 *handle* (pegangan) bagian atas. Tas ransel ini dilengkapi dengan penutup utama tali serut dengan penutup tas kulit guna mempermudah memasukan barang.

## 4. Kesimpulan

Ide/gagasan dalam penciptaan karya desain tugas akhir adalah terumbu karang sebagai motif hias karya tas ransel karena menjadi salah satu edukasi terumbu karang. Selain itu belum ada seniman ataupun perancang yang mengangkat terumbu karang untuk dijadikan motif hias pada tas kulit kombinasi kanvas dengan menggunakan teknik *carving*. Penciptaan karya tugas akhir desain dengan judul *Terumbu karang Sebagai Motif Hias Pada Desain Tas Ransel (Studi Kasus Pantai Sadranan)* ini melalui beberapa tahap, antara lain tahap studi kelayakan proyek desain, tahap proses analisis aspek-aspek desain dan penyusunan konsep desain, tahap proses penyusunan dan pembuatan rencana, tahap proses pabrikasi, tahap proses pabrikasi, tahap perencanaan, dan tahap perwujudan. Tahap studi kelayakan proyek desain dilakukan pengumpulan data mengenai desain yang diminati oleh pasar. Dalam hal ini penulis menggunakan metode kuesioner sebagai sarana pengumpulan data. Tahap analisis, dalam hal ini penulis membuat desain alternatif desain tas ransel dengan motif hias terumbu karang dan menentukan bahan dalam proses pembuatan tas ransel. Penyusunan dan pembuatan suatu rencana adalah proses kreatif dan inovatif, yang didasari hasil analisis, pemikiran, dan konsep sebagai panduan, pedoman, atau acuan guna merealisasikannya menjadi suatu rencana tentang suatu hal. Pabrikasi adalah pelaksanaan suatu proses implementasi, yang dilakukan dalam rangka merealisasikan suatu rencana menjadi suatu benda nyata. Dalam hal ini penulis membuat prototipe dari desain tas ransel yang telah dibuat sesuai dengan bahan dan ukuran yang telah dibuat.

Karya desain tas ransel yang diciptakan diharapkan dapat dipandang sebagai karya desain tas kulit dengan kombinasi kanvas yang inovatif, kreatif, dan unik serta dapat ikut melestarikan jenis tas kulit. Adapun kendala dalam penciptaan karya desain tas ransel ini adalah bahan dasar kulit

---

samak nabati yang berwarna natural gampang kotor sehingga dibutuhkan proses jahit yang sangat berhati-hati dan berpengalaman dibidangnya. Hal tersebut dapat menjadi pengalaman tambahan bagi penulis untuk kedepanya karya desain yang dihasilkan dapat lebih baik lagi.

#### **Daftar Pustaka**

- A, Aldilla. 2014. "Analisis Kondisi Habitat Karang Di Pulau Rimaubalak, Kandangbalak, Dan Panjurit". Lampung Selatan: Institut Pertanian Bogor.
- Gall, Meredith D. 1983. "Educational research At Introduction". New York: Ablongman Inc.
- Indah Rahayu. 2004. "Handicraft Indonesia". Yogyakarta: Jaya Media.
- Lexy J. Moleong. 2010. "Metode Penelitian Kualitatif". Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Palgunadi Bram. 2007. "Disain Produk 1: Disain, Disainer, dan Proyek Desain". Bandung: Penerbit ITB.
- Sherly A. Suherman. 2012. "Kreasi Tas Cantik". Jakarta: Dunia Kreasi
- Soegeng Toekio M. 2012. "Rupa wayang Dalam Kosakarya Kria Indonesia". STSI Press Surakarta.
- Soegeng Toekio M. 2003. "Kria Indonesia Tinjauan Kosakarya". Surakarta: STSI Press Surakarta.
- Sofyan Salam. 2001. "Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar". Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sp. Gustami. 2007. "Butir-Butir Mutiara Estetika Timur". Yogyakarta: Prasista.
- Sritom Wignjosebroto. 1995. "Teknik Tata Cara dan Pengukuran Kerja". Jakarta: Guna Widya.
- Sugiyono. 2006. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D". Bandung: Alfabeta.
- Sunarto. 2001. "Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri". Yogyakarta: Kanisius.
- Supriharyono. 2007. "Pengelola Ekosistem Terumbu karang". Jakarta: Djambatan
- W. Gulo. 2002. "Metode Penelitian". Jakarta: Grasindo Indonesia.