

**INTERPRETASI ORNAMEN KALA SEBAGAI
INSPIRASI TOLAK BALA BENCANA DALAM KRIYA
KULIT BERUPA *LEATHER MASK ARTWEAR***



TUGAS AKHIR

Oleh:

Hendy Vavili Shofa

NIM: 1910028222

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**INTERPRETASI ORNAMEN KALA SEBAGAI
INSPIRASI TOLAK BALA BENCANA DALAM KRIYA
KULIT BERUPA *LEATHER MASK ARTWEAR***



TUGAS AKHIR

Oleh:

Hendy Vavili Shofa

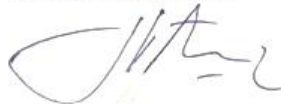
NIM: 1910028222

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2026

Tugas Akhir berjudul:

INTERPRETASI ORNAMEN KALA SEBAGAI INSPIRASI TOLAK BALA BENCANA DALAM KRIYA KULIT BERUPA *LEATHER MASK ARTWEAR* diajukan oleh Hendy Vavili Shofa NIM 1910028222, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 09 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

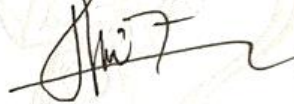
Pembimbing I/Ketua



Dr. Joko Subiharto, S.E., M.Sc.

NUPTK 5646753654130092

Pembimbing II/Anggota



Toyibah Kusumawati, M.Sn.

NUPTK 8435749650230102

Cognate/Anggota



Agung Wicaksono, M.Sn.

NUPTK 5442747648130152

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0961748649130073

Koordinator Program Studi Kriya



Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 4160750651130153

Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada orang-orang tersayang dirumah
Kepada Ibu yang senantiasa mendukung dan mendo'akan tanpa putus,
Kepada Mas dan Mbak yu yang selalu ada setiap kali ragu melangkah,
Terkhusus kepada partner hidupku Zahra, kepada kucing-kucing gemoyku
Ponyo dan Hiro aku sayang kalian semua



“Malas adalah Dosa” *_Emha Ainun Najib*

“Terbentur, Terbentur, Terbentur, Terbentuk!” *_Tan Malaka*

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, 19 Juni 2026

Penulis



Hendy Vavili Shofa



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir yang berjudul *“Interpretasi Ornamen Kala Sebagai Inspirasi Tolak Bala Bencana Dalam Kriya Kulit Berupa Leather Mask Artwear”* ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, serta motivasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn. M.Sn., selaku Ketua Program Studi Kriya
4. Dr. Joko Subiharto, SE., M.Sc., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir.
5. Toyibah Kusumawati, M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang sabar telah membimbing dan mengarahkan, selama meluangkan waktu selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
6. Seluruh dosen dan staf akademik prodi Kriya yang telah memberikan ilmu dan pelayanan selama masa perkuliahan.
7. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat kepada penulis.
8. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.
9. @ngalorngidulyuk yang sudah menjadi sponsor utama yang tak lelah menguatkan dan mengingatkan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi tambahan pengetahuan di bidang yang terkait.

Yogyakarta, 19 Juni 2026

Penulis



Hendy Vavili Shofa



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
1. Tujuan penciptaan	3
2. Manfaat penciptaan	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	3
1. Metode pendekatan	3
2. Metode Penciptaan	5
BAB II.....	7
KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
1. Ornamen Kala.....	7
2. Topeng.....	12
3. Artwear	14
4. Antropometri	14
5. Kulit.....	15
BAB III	17
PROSES PENCIPTAAN	17
A. Data Acuan.....	17
1. <i>Leather Mask</i> (Topeng Kulit).....	17
2. Ornamen Kala.....	20
3. <i>Leather Carving</i> (Tatah Timbul)	23
B. Analisis Data Acuan.....	23

1. Analisis Unsur Visual.....	24
2. Analisis Gaya	25
3. Analisis Teknik Pembuatan.....	26
4. Analisis Material	26
5. Analisis Fungsi	26
C. Rancangan Karya	27
1. Sketsa alternatif	27
2. Sketsa Terpilih.....	29
3. Desain Karya	30
D. Proses Perwujudan	36
1. Bagan Perwujudan Karya.....	36
2. Bahan dan Alat	37
3. Teknik Pengerjaan.....	39
4. Tahap Perwujudan.....	42
E. Kalkulasi Biaya Perwujudan Karya	58
1. Kalkulasi Biaya Setiap Karya	58
F. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan	64
BAB IV	65
TINJAUAN KARYA.....	65
A. Tinjauan Umum	65
1. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	65
2. Kerumitan (<i>Complexity</i>).....	66
3. Keunggulan (<i>Intensity</i>).....	66
B. Tinjauan Khusus	67
BAB V.....	80
PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 0.1 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1	58
Tabel 0.2 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2	59
Tabel 0.3 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3	60
Tabel 0.4 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4	61
Tabel 0.5 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5	62
Tabel 0.6 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6	63
Tabel 0.7 Rekapitulasi Pembuatan Keseluruhan Karya	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kepala Kala di Candi Dieng	9
Gambar 2 Corak Kala dari candi Borobudur	10
Gambar 3 Karya I Nyoman Koto, 2021.....	13
Gambar 4 Plague Leather Mask.....	17
Gambar 5 Karya Mashrabiya Red.....	18
Gambar 6 Karya Masker	19
Gambar 7 Karya Topeng Bob Basset.....	20
Gambar 8 Kepala Kala dari candi Plaosan Lor	21
Gambar 9 Kepala Kala dari candi Dieng, dibuat pada tahap klasik awal	21
Gambar 10 Kepala Kala dari candi Panataran Jawa Timur	21
Gambar 11 Corak Kala dari Candi Lumbung	22
Gambar 12 Corak Kala dari Candi Borobudur	22
Gambar 13 Corak Kala dari candi Jago	22
Gambar 14 Corak Kala dari candi Singosari	23
Gambar 15 Karya Cetul Leatherart.....	23
Gambar 16 Sketsa eksplorasi	27
Gambar 17 Kumpulan Sketsa Alternatif.....	28
Gambar 18 Sketsa Terpilih	29
Gambar 19 Desain Karya 1.....	30
Gambar 20 Desain Karya 2.....	31
Gambar 21 Desain Karya 3.....	32
Gambar 22 Desain Karya 4.....	33
Gambar 23 Desain Karya 5.....	34
Gambar 24 Desain Karya 6.....	35
Gambar 25 Proses modifikasi manekin	43
Gambar 26 Proses copy of laste & full over	43
Gambar 27 Proses pelepasan pola dari manekin.....	44
Gambar 28 roses penebalan garis pola & pemotongan.....	44
Gambar 29 Proses pecah master pattern	45
Gambar 30 Proses pemolaan modeling.....	46
Gambar 31 Prototyping.....	46
Gambar 32 Evaluasi modeling	47
Gambar 33 Proses pembuatan garis pola	47
Gambar 34 Proses pemotongan atau pecah pola.....	48
Gambar 35 Komponen pola berdasarkan desain.....	49
Gambar 36 Marking Poka di Kulit.....	50
Gambar 37 Pemotongan Material	51
Gambar 38 Membuat Garis/Outlating.....	51
Gambar 39 empertegas garis dengan Swivel Knife	52
Gambar 40 Proses Penatahan	52
Gambar 41 Proses Penatahan	53
Gambar 42 Pemotongan Material	53

<i>Gambar 43 Perapian pada tepi komponen</i>	54
Gambar 44 Pewarnaan dengan leather dye	54
Gambar 45 Penempelan & Pemotongan Material pada Lining	55
Gambar 46 Perakitan Komponen.....	56
Gambar 47 Pemasangan Keling dan aksesoris	56
Gambar 48 Proses Finishing	57
Gambar 49 Karya I.....	68
Gambar 50 Karya II	70
Gambar 51 Karya III.....	72
Gambar 52 Karya IV	74
Gambar 53 Karya V	76
Gambar 54 Karya VI.....	78



INTISARI

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang tercermin melalui berbagai peninggalan candi beserta ornamen-ornamen tradisional yang mengandung nilai simbolik dan filosofis. Salah satu ornamen tersebut adalah ornamen Kala atau Kirtimukha yang umumnya ditempatkan pada bagian atas pintu masuk candi sebagai simbol penolak bala dan penyucian. Berdasarkan makna tersebut, pencipta menginterpretasikan ornamen Kala sebagai inspirasi penciptaan karya kriya kulit berupa *leather mask artwear* yang merepresentasikan simbol penolak bala terhadap berbagai bencana dan hal negatif dalam kehidupan manusia.

Penciptaan karya ini bertujuan untuk menjelaskan konsep dan proses penciptaan serta menghasilkan karya bertemakan ornamen Kala sebagai inspirasi tolak bala bencana dalam bentuk kriya kulit. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika dengan memperhatikan unsur kesatuan, kerumitan, dan keunggulan dalam karya. Proses penciptaan dilakukan secara manual (*hand crafted*) menggunakan material utama kulit sapi samak nabati dengan teknik tatah timbul, jahit manual, dan pewarnaan manual. Konsep visual karya mengusung tema *Spiritual and Emotion* yang menggambarkan gejolak emosi manusia dalam menghadapi bala atau bencana.

Hasil penciptaan berupa enam karya topeng kriya kulit yang terinspirasi dari bentuk ornamen Kala pada beberapa candi di Indonesia. Karya yang dihasilkan menampilkan kesan *handmade*, vintage, dan estetis melalui eksplorasi bentuk ornamental serta pengolahan visual yang ekspresif. Melalui karya ini diharapkan masyarakat dapat lebih memahami nilai simbolik dan filosofis ornamen Kala sekaligus meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya Nusantara dalam bentuk karya kriya kontemporer.

Kata Kunci: ornamen kala, topeng, tolak bala

ABSTRACT

Indonesia possesses a rich cultural heritage reflected in various temple relics and traditional ornaments containing symbolic and philosophical values. One of these ornaments is the Kala ornament, also known as Kirtimukha, which is commonly placed above temple entrances as a symbol of protection and purification. Based on this meaning, the creator interprets the Kala ornament as an inspiration for the creation of leather craft artworks in the form of leather mask artwear, representing a symbol of protection against disasters and negative aspects of human life.

This creation aims to explain the concept, process, and results of artworks themed around the Kala ornament as an inspiration for disaster-repellent symbolism in leather craft. The approach method used is an aesthetic approach emphasizing the principles of unity, complexity, and intensity within the artwork. The creation process was carried out manually (hand crafted) using vegetable-tanned cowhide leather as the main material, combined with embossing techniques, hand stitching, and manual coloring techniques. The visual concept of the artworks adopts the theme Spiritual and Emotion, representing emotional turbulence experienced by humans in facing disasters and misfortunes.

The final results consist of six leather mask artworks inspired by Kala ornaments found in several Indonesian temples. The artworks present handmade, vintage, and aesthetic impressions through the exploration of ornamental forms and expressive visual treatments. Through these artworks, it is expected that society can gain a deeper understanding of the symbolic and philosophical values of the Kala ornament while also increasing appreciation for Indonesian cultural heritage in the form of contemporary leather craft art.

Keywords ornamen kala, leather mask, tolak bala

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sebagai bangsa yang besar Indonesia terkenal akan budaya dan karya seni yang Adiluhung. Bukti dari kekayaan budaya ini bisa dilihat dari artefak candi yang masih berdiri kokoh ditengah modernitas zaman khususnya di Jawa Timur dan Jawa Tengah, seperti Candi Prambanan, Candi Borobudur, Candi Gedongsongo, Candi Jago, Candi Singosari, Candi Panataran dan lainnya. Warisan budaya ini tertuang indah disetiap pahatan relief yang membentuk beragam ornamen yang menyimpan cerita dan makna filosofis tertentu. Selaras dengan tradisi bahwa bangsa Indonesia sangat menjunjung tinggi adat istiadat khususnya masyarakat jawa yang mempunyai falsafah hidup yang dalam, sering membuat ornamen-ornamen yang syarat akan makna simbolik. Makna simbolik ini mewakili pesan yang ingin disampaikan berkaitan dengan kehidupan yang lebih baik lagi atau mewakili sebuah peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa yang telah dilewati menjadi sebuah kebudayaan yang tidak lepas dari hasil proses budaya itu sendiri yang menciptakan ragam ornamen, salah satunya ornamen kala yang dapat dijumpai di gerbang masuk candi.

Ornamen Kala merupakan salah satu keanekaragaman ornamen yang dimiliki bangsa Indonesia yang mempunyai nama lain yaitu Kirtimukha. Kala sebagai ornamen biasanya terletak pada bagian atas pintu masuk candi yang mempunyai fungsi sebagai penghias sekaligus sebagai simbol tolak bala. Bahwa yang memasuki area dalam candi setelah melewati pintu masuk candi diharapkan menjadi bersih dan suci, sehingga diharapkan terhindar dari keburukan-keburukan atau bahkan malapetaka. Persis sebagaimana kisah mitologi Kala atau Kirtimukha yang diciptakan oleh dewa Siwa sebagai pembasmi asura yang mengganggu kahyangan. Segala bentuk kejahatan dibasminya yang membuat kirtimukha diberikan tugas untuk menjaga istana

dewa siwa dengan tempat tinggal diambang pintu istana (Tunjungsari, Rizka. 2015:7).

Selaras dengan makna ornamen kala sebagai penyambut sebelum masuk ke area dalam candi dengan tujuan sebagai penyucian, Penulis menginterpretasikan ornamen kala juga mampu menjadi inspirasi penolak bala terhadap bencana yang sering melanda Indonesia, sehingga keburukan, kemalangan, kesusahan, kejahatan, dan sifat negatif lainnya menjadi suci kembali atau netral dan diharapkan kebaikan kembali menyertai umat manusia. Perwujudan dari interpretasi ornamen kala ini berupa bentuk karya topeng yang digunakan sebagai properti tari, khususnya pada tari penolak bala. Wujud topeng juga dipilih karena mampu mewakili makna, visual, estetika serta fungsi dari karya yang akan dibuat.

Dalam rangka merealisasikan karya topeng ini ada pemilihan teknik dan material yang dipakai, yaitu menggunakan material utama kulit sapi tersamak dengan teknik utama tatah timbul dan teknik perakitan dengan tangan (*hand crafted*). Teknik serta material memungkinkan untuk eksplorasi bentuk karya yang lebih detail dan efektif.

Oleh karena dari itu, seperti yang sudah dipaparkan diatas Penulis ingin membuat ornamen kala menjadi inspirasi karya seni yang dapat dikenang (*monumental*) sebagai tolak bala dan peringatan yang mempunyai nilai sejarah, filosofis, edukasi, bahkan estetik. Dalam sebuah bentuk topeng dengan material kulit yang bisa dipakai dengan mengangkat judul “Interpretasi Ornamen Kala sebagai Inspirasi Tolak Bala Bencana Dalam Kriya Kulit Berupa *Leather Mask Artwear*”.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan yang bertemakan ornamen Kala sebagai inspirasi tolak bala bencana dalam kriya kulit berupa *leather mask artwear*?
2. Bagaimana proses penciptaan yang bertemakan ornamen Kala sebagai inspirasi tolak bala bencana dalam kriya kulit berupa *leather mask artwear*?
3. Bagaimana hasil penciptaan yang bertemakan ornamen Kala sebagai inspirasi tolak bala bencana dalam kriya kulit berupa *leather mask artwear*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan penciptaan

Sesuai dengan perumusan penciptaan diatas, maka tujuan dari penciptaan ini adalah:

- a. Merumuskan konsep penciptaan yang bertema ornamen Kala sebagai inspirasi tolak bala bencana dalam kriya kulit berupa *leather mask artwear*
- b. Melakukan proses penciptaan yang ornamen Kala sebagai inspirasi tolak bala bencana dalam kriya kulit berupa *leather mask artwear*
- c. Mewujudkan karya yang bertemakan ornamen Kala sebagai inspirasi tolak bala bencana dalam kriya kulit berupa *leather mask artwear*.

2. Manfaat penciptaan

- a. Mengedukasi masyarakat tentang pentingnya pengetahuan tentang bencana dan ornamen Kala
- b. Menambah kreatifitas dalam mengekspresikan karya dalam media kulit
- c. Menambah wawasan masyarakat tentang bencana
- d. Mengetahui manfaat dari pengetahuan tentang bencana sebagai sarana evaluasi dan edukasi.
- e. Menggali makna simbolik dan filosofis dari ornamen Kala.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode pendekatan

- a. Metode Pendekatan Estetika

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Estetika Memenuhi konsep keindahan, menciptakan sebuah karya perlu diperhatikan garis, warna, bentuk dan keseimbangan serta dengan mencari nilai keindahan dari sumber inspirasi. Pendekatan ini mengacu pada aspek-aspek dan prinsip keindahan yang terkandung dalam seni rupa. Menurut Kartika (2004), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat keindahan dari sebuah benda yang dikatakan estetis, sebagai berikut:

- 1). Kesatuan (*Unity*), benda estetis tersusun secara baik atau sempurnabentuknya.

- 2) Kerumitan (*Complexity*), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- 3). Keunggulan (*Intensity*), benda estetis yang baik harus memiliki kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Memberi sentuhan pada suatu benda tidak dapat lepas dari faktor ekspresi, dalam teori seni dikatakan bahwa produk seni adalah suatu respon dari apa yang ada dalam diri seniman, sehingga menimbulkan pengalaman serupa bagi penerimanya (Soedarsono, 1990).

Pada refleksi bencana sebagai inspirasi *leather mask artwear* pada kriya kulit menggunakan pendekatan estetika agar memadupadankan dan memudahkan bentuk dan ukuran pada karya kulit ini.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

Antropometri adalah ilmu yang mempelajari tentang variasi manusia yang dilakukan melalui pengukuran dimensi tubuh manusia dengan adanya penerapan dalam aktifitas kehidupan sehari-hari. Antropometri merupakan suatu kumpulan data numerik yang berkaitan dengan karakteristik pada tubuh manusia seperti bentuk, ukuran dan kekuatan serta adanya penerapan data tersebut kedepan permasalahan desain (Nurmianto, 1996)

Ukuran antropometri yang dapat digunakan dalam melihat tanda-tanda tumbuh kembang fisik individu adalah berat badan, tinggi badan, lingkar kepala, lingkaran lengan atas, dan tebal lipatan kulit (Narendra, 2002:58). Variasi bentuk kepala yang memiliki perbedaan menjadi faktor dari pertumbuhan fisik yang dikatkan dengan kecepatan pertumbuhan otak dari lahir memiliki ukuran lingkaran kepala 33-35.6 cm dan dewasa berkisar 52.1-55.1 cm (Faizah)

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan suatu cara atau tindakan menurut sistem tertentu. Pada penciptaan karya ini secara metodologis terdapat tiga tahapan, yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan (Gustami, 2007).

a. Tahap Eksplorasi

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

Pada tahap ini dilakukan pencarian beberapa data referensi buku, jurnal, maupun artikel melalui kepustakaan dan website sebagai pelengkap yang nantinya data akan diolah sebagai dasar pembuatan rancangan awal.

b. Tahap Perancangan

Perancangan, yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai sketsa alternatif, untuk kemudian ditemukan sketsa terpilih yang kemudian dari sketsa terpilih tersebut dibuat menjadi desain atau gambar teknik yang dijadikan sebagai acuan dalam perwujudan karya.

Pada tahap ini data referensi yang diperoleh dianalisa kemudian coba divisualisasikan melalui beberapa tahapan. Proses pembuatan rancangan pertama membuat sketsa alternatif, kemudian dipilih untuk dikembangkan sebagai sketsa terpilih. Pada tahap ini dipilih 8 sketsa final yang sudah diwarnai dengan baik yang dijadikan sebagai acuan dalam tahap perwujudan karya.

c. Tahap Perwujudan

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

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

Pada tahap ini desain karya diwujudkan melalui beberapa tahapan, pertama pembuatan *prototype* sebagai acuan awal untuk menemukan gambaran proses pengerjaan dan ketepatan pembuatan karya. Dikarenakan pola dasar dari karya ini kurang lebih sama maka dibuat satu *prototype* sebagai acuan, kemudian dikembangkan sesuai dengan desain karya lainnya. Kedua, pembuatan 8 karya berdasarkan teknik yang digunakan dalam proses perwujudan.

