

**PENERAPAN TEKNIK *AUTO CUTTING* SEBAGAI
PENDUKUNG PADA PROSES PEMBUATAN
PERHIASAN KULIT**



TUGAS AKHIR

Oleh :

Taufik Rudhi Utanto

NIM 1910029222

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

**PENERAPAN TEKNIK *AUTO CUTTING* SEBAGAI
PENDUKUNG PADA PROSES PEMBUATAN
PERHIASAN KULIT**



TUGAS AKHIR

Oleh :

Taufik Rudhi Utanto

NIM 1910029222

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

Tugas Akhir berjudul :

PENERAPAN TEKNIK *AUTO CUTTING* SEBAGAI PENDUKUNG PADA PROSES PEMBUATAN PERHIASAN KULIT diajukan oleh Taufik Rudhi Utanto NIM 1910029222. 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. Akhmad Nizam, M.Sn.

NUPTK 4160750651130153

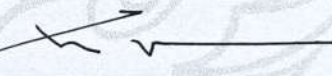
Pembimbing II/ Anggota



Toyibah Kusumawati, S.Sn. M.Sn.

NUPTK 8435749650230102

Cognate/ Anggota



Agung Wicaksono M.Sn.

NUPTK 5442747648130152

Mengetahui,

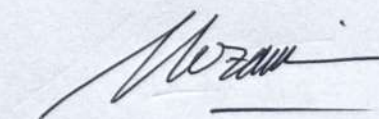
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Kriya



Dr. Akhmad Nizam, M.Sn.

NUPTK 4160750651130153

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada Ibu, Istri, Keluarga, teman teman yang telah mendukung dan mendoakan. Serta anak-anakku yang selalu tumbuh bersama dengan penuh rasa syukur sehingga memberikan semangat dalam menyelesaikan studi.



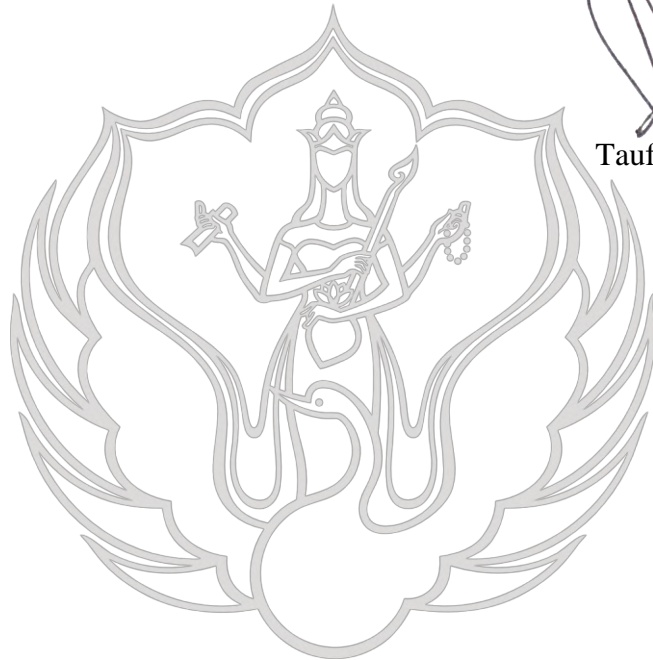
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu 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



Taufik Rudhi Utanto



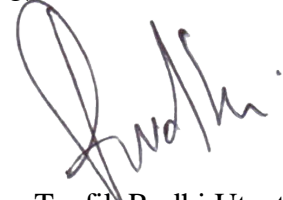
KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa yang selalu senantiasa melimpahkan berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat Menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Penerapan Teknik *Auto Cutting* sebagai Pendukung pada Proses Pembuatan Perhiasan Kulit”. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penyusunan dan penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak yang membantu sehingga laporan ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada :

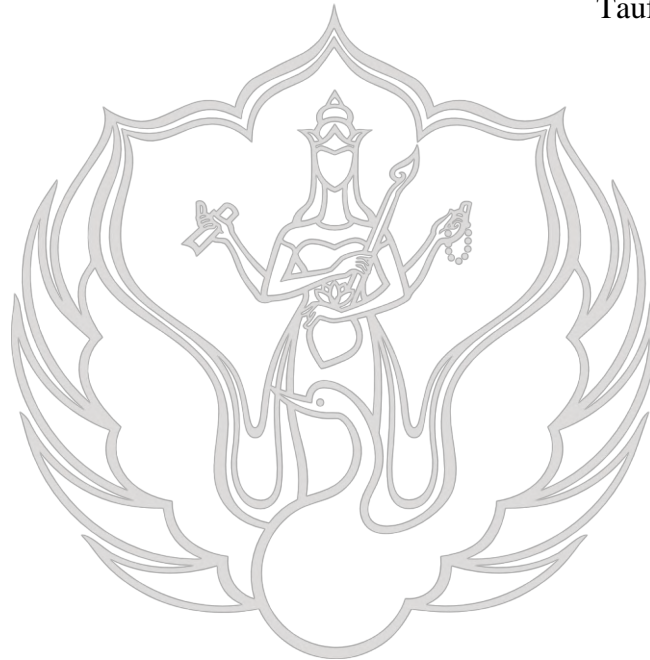
1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta..
2. M. Sholahuddin, S.Sn., M.T, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya Program Studi S-1 Kriya
4. Dr. Ahmad Nizam M.Sn., Selaku Dosen Pembimbing I yang meluangkan waktu membimbing dan mengarahkan selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni.
5. Toyibah Kusumawati S.Sn., M.Sn., dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan, selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
6. Agung Wicaksono, M.Sn., selaku *cognate* dan selaku dosen wali yang banyak membantu dalam kegiatan akademik.
7. Para dosen pengampu mata kuliah dan seluruh staf karyawan prodi Kriya yang selama masa studi telah memberikan ilmu yang menginspirasi.
8. Istriku dan kedua anakku serta keluarga yang memberi dukungan serta kasih sayang, sabar dan ikhlas sehingga studi ini dapat terlewati dengan lancar.
9. Teman-teman Angkatan Kriya 2019, dan teman mahasiswa lanjutan di Kriya.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian laporan Ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritikan dan saran semua pihak sangat membantu dalam pengembangan dalam penciptaan karya dan kualitas penulisan selanjutnya. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, 19 Juni 2026



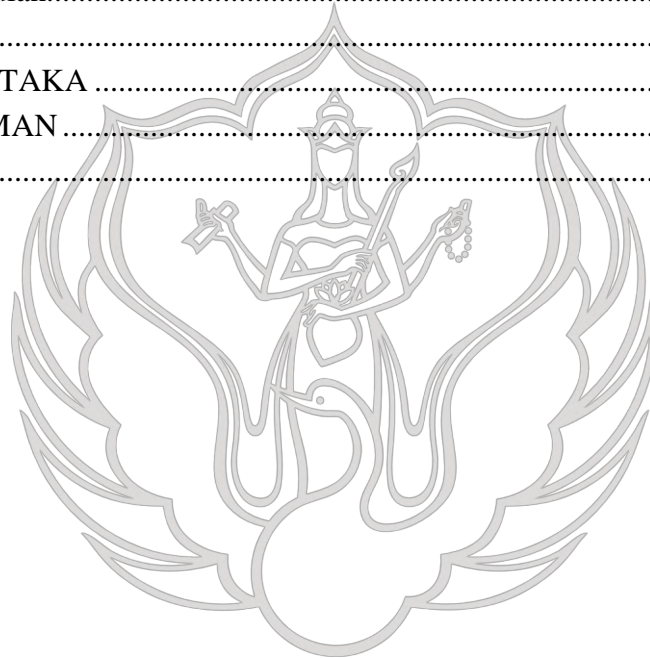
Taufik Rudhi Utanto



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	3
D. Metode Pendekatan.....	4
E. Metode Penciptaan.....	6
BAB II.....	9
KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Ide Penciptaan.....	10
1. Motif Batik Gurdo.....	10
2. Motif Batik Kawung	11
3. Tinjauan Perhiasan.....	13
4. Teknik Auto Cutting	14
5. Gaya Fashion.....	16
6. Tinjauan tentang kulit	17
B. Landasan Teori	20
1. Teori Estetika	20
2. Teori Ergonomi	23
BAB III.....	25
PROSES PENCIPTAAN	25
A. Data Acuan.....	25
B. Analisis Data Acuan.....	30
C. Rancangan Karya.....	32
1. Sketsa Alternatif.....	33
2. Sketsa Terpilih	36
3. Desain.....	37

D. Proses Perwujudan	43
1. Bagan Proses Perwujudan	43
2. Pemilihan Bahan dan Alat.....	44
3. Teknik Pengerjaan.....	49
4. Tahap Pengerjaan	50
5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	61
BAB IV	65
TINJAUAN KARYA.....	65
A. Tinjauan Umum.....	65
B. Tinjauain Khusus.....	66
BAB V.....	79
PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR LAMAN	83
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR TABEL

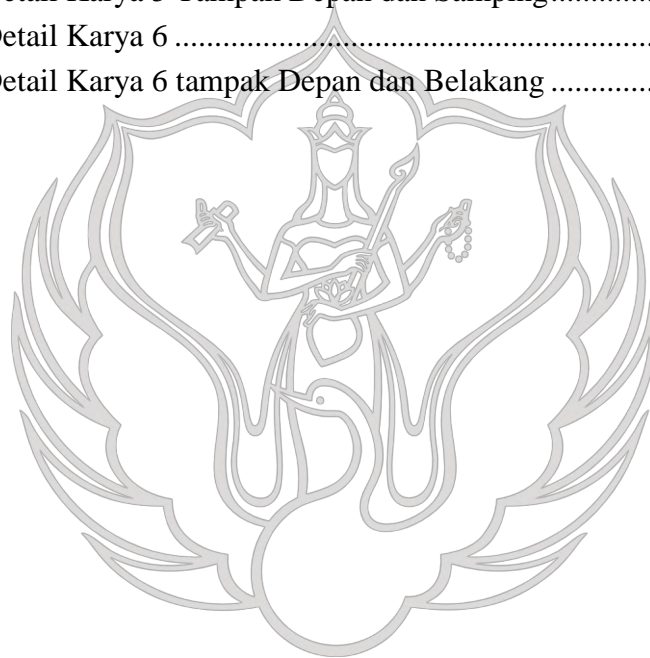
Tabel 2.1 Ukuran Tubuh Sampel Wanita.....	24
Tabel 2.2 Visual antropometri.....	24
Tabel 3.1 Sketsa Terpilih	36
Tabel 3.2 Bahan Perhiasan Kulit.....	45
Tabel 3.3 Alat Pembuatan Perhiasan Kulit	47
Tabel 3.4 Kalkulasi Biaya Karya 1	61
Tabel 3.5 Kalkulasi Biaya Karya 2.	61
Tabel 3.6. Kalkulasi Biaya Karya 3	62
Tabel 3.7 Kalkulasi Biaya Karya 4.	62
Tabel 3.8. Kalkulasi Biaya Karya 5.	63
Tabel 3.9 Kalkulasi Biaya Karya 6	63
Tabel 3.10 Rekapitulasi Biaya seluruh Karya.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Elemen Pelaksanaan Penelitian.....	9
Gambar 1.2 Bagan Proses Perwujudan	9
Gambar 2.1 Motif Semen Gurdo.....	11
Gambar 2.2 Motif Kawung	12
Gambar 2.3 Mesin Auto Cutting.....	15
Gambar 3.1 Gelang Kulit Nabati	25
Gambar 3.2. Gelang manset (cuff bracelet)	26
Gambar 3.3 Kalung Ornamen Geometri	26
Gambar 3.4 Hiasan Kepala (Headpiece) Teknik potong laser.....	26
Gambar 3.5 Hiasan Kepala (Headpiece) Kulit tatah timbul	27
Gambar 3.6 Ikat Pinggang Kulit laser cutting.....	27
Gambar 3.7 Ikat pinggang kulit tatah timbul.....	27
Gambar 3.8 Motif Garuda Model 1 & 2	28
Gambar 3.9 Motif Garuda Model 3 & 4.....	28
Gambar 3.10 Motif Batik Semen Rama.....	28
Gambar 3.11 Motif Batik Kawung.....	29
Gambar 3.12 Motif Batik Kawung.....	29
Gambar 3.13 Motif Batik Kawung.....	29
Gambar 3.14 Sketsa Alternatif 1.....	33
Gambar 3.15 Sketsa Alternatif 2.....	33
Gambar 3.16 Sketsa Alternatif 3.....	34
Gambar 3.20 Desain Karya 1	37
Gambar 3.21 Desain Karya 2.....	38
Gambar 3.22 Desain Karya 3.....	39
Gambar 3.23 Desain Karya 4.....	40
Gambar 3.24 Desain Karya 5.....	41
Gambar 3.25 Desain Karya 6.....	42
Gambar 3.26 Bagan Proses Perwujudan	43
Gambar 3.27 Proses Scan Gambar.....	52
Gambar 3.28 Proses Tracing Gambar	52
Gambar 3.29 Export File DXF.....	53
Gambar 3.30 Import file format .cdr ke .dxf.....	54
Gambar 3.31 Layout kulit pada media potong.....	55
Gambar 3.32 Proses Potong Pada Kulit	56
Gambar 3.33 Hasil proses pemotongan bahan.....	56
Gambar 3.34 Proses Pembuatan Anyaman	57
Gambar 3.35 Proses pemasangan lapis kulit.....	58

Gambar 3.36 Proses Penjahitan Karya.....	58
Gambar 3.37 Proses Persiapan Pemasangan Aksesoris	59
Gambar 3.38 Proses Finishing	60
Gambar 4.1 Detail Karya 1	67
Gambar 4.2 Detail Karya 1 Tampak Depan dan Samping.....	67
Gambar 4.3 Detail Karya 2	69
Gambar 4.4 Detail Karya 2 Tampak Depan dan Belakang.....	69
Gambar 4.5 Detail Karya 3	71
Gambar 4.6 Detail Karya 3 Tampak Depan dan Samping.....	71
Gambar 4.7 Detail Karya 4	73
Gambar 4.8 Detail Karya 4 Tampak Depan.....	73
Gambar 4.9 Detail Karya 5	75
Gambar 4.10 Detail Karya 5 Tampak Depan dan Samping.....	75
Gambar 4.11 Detail Karya 6	77
Gambar 4.12 Detail Karya 6 tampak Depan dan Belakang	77



INTISARI

Penciptaan Karya Tugas akhir yang berjudul : “Penerapan Teknik *Auto Cutting* sebagai Pendukung pada Proses Pembuatan Perhiasan Kulit” merupakan salah satu gagasan yang mempunyai fokus penciptaan karya kriya perhiasan kulit dengan penerapan teknik *auto cutting* sebagai pendukung dalam pembuatan motif batik pada elemen hias produknya. Penciptaan karya ini bertujuan untuk membuat karya perhiasan kriya kulit dengan menerapkan motif batik sebagai pendukung elemen hias.

Metode pendekatan untuk mewujudkan penciptaan karya perhiasan kulit ini menggunakan pendekatan estetika dengan menjabarkan tentang pengorganisasian unsur-unsur seni dari elemen visual, diantaranya *Unity* (Kesatuan), *Balance* (Keseimbangan), *Rhythm* (Ritme), *Proportion* (Proporsi). Metode pendekatan ergonomi juga digunakan untuk menentukan terciptanya perhiasan yang aman, nyaman dengan fungsi maksimal dalam penggunaannya. Metode penciptaan yang digunakan adalah metode *Practice led research*. Proses perwujudan karya menggunakan teknik *auto cutting* dalam penerapan motifnya. Teknik ini merupakan aplikasi pemotongan material kulit dengan memakai mesin otomasi untuk mendapatkan tingkat efisiensi waktu dan kerapian. Teknik dalam perakitannya komponennya menggunakan teknik jahit dan teknik anyam.

Karya yang dihasilkan adalah produk kriya perhiasan dengan bahan kulit yang merupakan karya seni fashion fungsional untuk mendukung kebutuhan penampilan dalam berpakaian.

Kata Kunci : kulit, auto cutting, perhiasan, motif batik

ABSTRACT

The creation of this final project entitled "The Application of Auto Cutting Technique as a Supporting Method in the Leather Jewelry Making Process" represents an idea focused on the creation of leather jewelry craft works through the application of auto cutting techniques as a supporting method in producing batik motifs as decorative elements of the products. This creative work aims to produce leather jewelry craft works by applying batik motifs as supporting decorative elements.

The approach method used to realize the creation of this leather jewelry work employs an aesthetic approach by elaborating on the organization of artistic elements from visual components, including Unity, Balance, Rhythm, and Proportion. An ergonomic approach method is also applied to determine the creation of jewelry that is safe and comfortable while maintaining maximum functionality in its use. The creation method employed is the Practice-Led Research method. The process of realizing the work utilizes the auto cutting technique in the application of the motifs. This technique is an application of leather material cutting using automated machinery to achieve a high level of time efficiency and precision. The assembly technique for the components employs sewing and weaving techniques.

The resulting work is a leather jewelry craft product representing a functional fashion art piece that supports the appearance needs in dressing.

Keywords: *leather, auto cutting, jewelry, batik motif*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia industri, otomatisasi dan komputerisasi semakin berkembang salah satu perkembangan teknik pemotongan material adalah teknik potong otomatis/auto cutting. Teknik *auto cutting* adalah teknik potong otomatis pada material kulit, *vinyl*, mika, kertas dan lain lain. Dengan menggunakan mesin yang menghasilkan sayatan atau potongan. Teknik ini menggunakan metode pemotongan pisau yang dioperasikan melalui modul potong dan menghasilkan tingkat akurasi pemotongan tinggi dan efisien.

Teknik ini juga digunakan untuk memaksimalkan fungsi dari nilai estetika dalam motifnya. Dalam perancangan motifnya dibutuhkan aplikasi dengan menggunakan perangkat lunak atau *software* berbasis vektor yang berfungsi merancang motif dari sketsa tangan atau rangkaian prosesnya disebut *tracing*. Prosesnya menghasilkan produk kulit dengan alur sayatan dengan presisi. Dengan demikian apabila karya dibuat secara berulang dan produksi massal hasilnya akan tetap sama. Dalam proses pembuatan produk kulit ini ada potensi nilai estetika yang layak untuk dikembangkan.

Perhiasan kulit merupakan karya fungsional yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan fashion dalam aktivitas sehari-hari. Disamping itu perhiasan juga merupakan karya yang mempunyai nilai fungsi untuk mendukung penampilan dengan nilai estetikanya. Nilai estetika yang berkembang mengikuti dengan trend dan modelnya. Perhiasan kulit dapat menambah nilai estetikanya apabila dipergunakan secara padu dengan fungsi pakaian sebagai pelengkap keselarasan fashion. Keterpaduan yang dikenakan salah satunya serasi dengan motif pakaian yang dikenakan.

Nilai estetika yang terkandung melalui proses kreatif dengan pengembangan motif atau ornamen. Motif diterjemahkan sebagai karya seni yang diterapkan untuk hiasan atau keindahan. motif hias dalam perkembangannya di masyarakat tidak hanya mempunyai fungsi

memperindah saja melainkan mempunyai fungsi simbolis, sakral dan sosial. Dalam penerapan motif dalam produk kulit salah satu caranya adalah menggunakan teknik *auto cutting*.

Motif batik dalam proses pembuatan perhiasan kulit ini dipergunakan sebagai sumber rujukan karena motif ini sudah dikenal sejak lama. Dalam perkembangan *fashion* di Indonesia perkembangan motif batik ini dapat dipadukan antara produk perhiasan dengan *fashion* pemakainya. Motif yang diterapkan adalah motif klasik sebagai unsur utama. Motif klasik disesuaikan diterapkan untuk memenuhi tema *vintage* pada karya perhiasannya. Motif yang diambil diantaranya motif Gurdo dan Kawung. Motif ini dipilih dengan pertimbangan prosesnya lebih efisien untuk distilasi dalam penerapan motif batik dengan aplikasi teknik *auto cuttingnya*.

Teknik pemberian motif pada produk kulit dewasa ini lebih banyak diaplikasikan dengan teknik *laser cutting*. Setiap teknik yang diambil tentu mempunyai beberapa kelebihan dan juga kekurangan. Penerapan motif dari mesin *auto cutting* dapat menghasilkan karya presisi, rapi dan bersih. teknik *auto cutting* ini hasilnya tidak sama dengan teknik *laser cutting*. Kelebihan dari teknik ini adalah secara visual lebih natural, tidak ada struktur kulit yang terbakar dan tidak perlu ada proses finishing pada bagian tepi untuk membersihkan sisa proses pemotongannya. Kelebihan lainnya efek bau kulit terbakar yang tidak sedap akibat prosesnya tidak akan terjadi. Berdasarkan data di atas penerapan teknik *auto cutting* ini penting untuk dilakukan dalam pembuatan karya perhiasan kulit.

Studi sebelumnya jurnal tentang *cutting* dengan laser diteliti oleh Edward S. Ndoen, Achmad Haldani tahun 2014 dengan judul Eksplorasi Motif Ukir Kayu Toraja Dengan Teknik Laser Pada Bahan Kulit, karya tulis tersebut menerapkan teknik laser pada produk kulit. Untuk kajian ilmiah tentang penerapan motif pada produk kulit juga pernah dikaji oleh Aan Sudarwanto (2017) dengan judul “Penerapan Motif Gurda Pada Produk Kerajinan Sepatu Sebagai Diversifikasi Fungsi Untuk Mendorong Variasi Produk Karya.” Laporan Penelitian Terapan ISI Surakarta.

Studi tentang Teknik *auto cutting* (potong otomatis) yang diterapkan pada perhiasan kulit ini jarang ditemukan. Pada umumnya produk dibuat menggunakan *cutting* dengan cara manual, dengan waktu pengerjaan yang lama dan kurang presisi. Oleh karena itu Teknik *auto cutting* sebagai salah satu solusi untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam proses yang dilakukan secara manual. Dengan demikian teknik *auto cutting* ini penting untuk diangkat karena jarang dilakukan.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat dikemukakan rumusan Penciptaan ini difokuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan teknik *auto cutting* pada perhiasan kulit dengan motif batik?
2. Bagaimana hasil karya penerapan teknik *auto cutting* pada perhiasan kulit dengan motif batik?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan penciptaan

Tujuan pelaksanaan pembuatan karya dari tugas akhir ini merupakan jawaban dari rumusan masalah dan hasil yang didapatkan dari aktivitas tersebut. Tujuannya adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan proses perwujudan menggunakan teknik *auto cutting* pada perhiasan kriya kulit dengan motif batik.
- b. Mewujudkan hasil penerapan teknik *auto cutting* pada perhiasan kriya kulit dengan motif batik.

2. Manfaat Penciptaan

Penciptaan karya berikut diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teori maupun praktis bagi civitas akademika dan masyarakat pada umumnya. manfaat penelitian tas ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi penulis dapat mengeksplorasi lebih jauh tentang teknik-teknik baru dalam pembuatan karya produk kulit.

- b. Bagi pembaca memperoleh referensi baru dari karya ini dan mampu memperkaya keragaman kriya seni khususnya kriya kulit.
- c. Bagi masyarakat semakin mengetahui dan memahami tentang proses pembuatan perhiasan kulit dengan penerapan dari motif batik dan memberikan wawasan tambahan tentang cara memadukan berbagai macam jenis material menjadi sebuah karya seni.
- d. Bagi lembaga sebagai arsip dokumen akademik yang memperkaya referensi untuk pengembangan tentang teknik dan perancangan karya kriya kulit. Sebagai bahan evaluasi kurikulum untuk mengukur sejauh mana proses pembelajaran tentang teknik *auto cutting* untuk pengembangan keilmuan khususnya bidang kriya kulit.
- e. Dalam ilmu pengetahuan dapat memberikan tambahan wawasan bagi pengembangan dan pengetahuan dalam penciptaan karya tentang pengolahan material kulit.

D. Metode Pendekatan.

1. Pendekatan Estetika

Pendekatan proses penciptaan karya perhiasan kulit ini yang digunakan adalah pendekatan estetika. Pendekatan ini dipergunakan untuk mewujudkan ide, gagasan serta imajinasi. Estetika dapat dipaparkan sebagai salah satu cabang filsafat yang berkaitan dengan suatu objek dengan nilai keindahannya. Dalam perwujudan karya perhiasan kulit ini memerlukan perdoman terhadap unsur garis, bentuk, gelap terang dan warna. Keindahan yang dicipta dari proses kreatif dan terinspirasi dari motif batik yang mempunyai berbagai makna yang positif. Landasan teori dalam pendekatan ini dikemukakan oleh Edmund Burke Feldman (*Art as image and idea*) bahwa dalam mewujudkan pengekspresian karya seni menggunakan empat elemen visual (*the visual element*) yaitu *Line* (Garis), *Shape* (Bentuk), *Light and dark* (Gelap dan terang), dan *Color* (Warna). Pengorganisasian atau unsur-unsur seni dari elemen seni adalah *Unity* (Kesatuan), *Balance* (Keseimbangan), *Rhythm* (Ritme), *Proportion* (Proporsi). Feldman (1967:256)

2. Pendekatan Ergonomi.

Pendekatan Ergonomi digunakan untuk menciptakan produk perhiasan kulit untuk memperoleh kenyamanan, keluwesan dan juga nilai keamanan. Pendekatan ini dibutuhkan dalam proses awal hingga finishingnya.

Pengertian ergonomi adalah sebuah kata yang berasal dari Yunani *Ergos* yang mempunyai arti bekerja dan *Nomos* yang dapat mempunyai arti hukum alam. Ergonomi mempunyai makna sebagai ilmu yang meneliti tentang kaitannya antara individu dengan lingkungan kerjanya. Tuntutan lingkungan kerja yang nyaman, aman dan menyenangkan dapat dipastikan mencapai produktivitas kerja yang tinggi serta dapat bertahan dengan nuansa kerja dengan waktu yang lebih panjang. Lingkungan kerja yang dimaksud adalah metode kerjanya, lingkungan sekitar yang dihadapi, bahan yang dihadapi, dan keseluruhan alat pembantunya. Adapun tujuan final dari ergonomi adalah tercapainya efisiensi dan juga efektifitas yang meningkat dari sebuah rangkaian manusia. Peran pendekatan ergonomi dalam pecintaan ini juga merumuskan dan memutuskan, seberapa besar antara kenakan pakai dan kenyamanan yang berkaitan dengan produk desain dengan individu sebagai pemakai barang tersebut (Palgunadi, 200:75).

Dalam desain produk, perihal yang mesti dicermati dalam memastikan desain berlandaskan tipe jenis kelamin, usia serta sasaran pemanfaatan. Informasi data pemakai seperti jenis kelamin, usia serta style hidup harus dicermati dalam merancang produk. Karakter ini bisa memastikan wujud, peranan serta makna produk. Ergonomi pada dasarnya digunakan untuk memenuhi sebuah kebutuhan konsumen agar memperoleh nilai kenyamanan, kemudahan dalam operasional dan keamanan dikala memakai produk tersebut.

E. Metode Penciptaan.

1. Metode Pengumpulan Data Primer

Data primer dalam penciptaan karya diperoleh langsung dari sumber utama melalui praktek langsung atau pengalaman langsung :

a. Pengamatan (Observasi)

Observasi yaitu merupakan metode pengamatan langsung terhadap obyek, bahan, alat dan proses kreatif pembuatan karya kriya yang bertujuan untuk memahami jenis material, teknik pengerjaan dan proses finishing. Metode observasi yang dilakukan adalah mengumpulkan data secara langsung dengan mengamati dan merekam dengan sistematis terhadap obyek atau berbagai hal yang berkaitan dengan teknik auto cutting, motif batik maupun karya perhiasan dari kulit.

b. Dokumentasi Proses

Pencatatan dan pendokumentasian proses penciptaan karya dari perencanaan hingga karya jadi, mencakup sketsa, proses pembuatan auto cuttingnya hingga karya final.

2. Metode Pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari sumber yang sudah ada sebelumnya sebagai landasan referensi visual atau teori.

a. Kepustakaan

Metode kepustakaan dilakukan dengan membaca sumber literasi buku, makalah dan mensitasi literatur yang berhubungan dengan topik tentang motif batik, teknik auto cutting dan perhiasan kulit.

b. Daftar Laman

Metode laman (website) ini dilakukan untuk memperoleh data dengan cara mengunduh dan mensitasi literatur media elektronik yang berhubungan dengan materi tentang teknik auto cutting, motif batik dan perhiasan kulit dan lainnya yang berhubungan dalam penciptaan karya.

3. Metode Penciptaan karya

Penciptaan karya perhiasan kulit menggunakan penerapan teknik *auto cutting* dengan motif batik ini menggunakan metode *Practice Led Research*. Metode ini merupakan proses kreatif dan menjadi dasar penciptaan bentuk fashion dalam perhiasan yang terbuat dari kulit. Karya seni yang tercipta melalui rangkaian berbagai proses dari inspirasi, imajinasi sehingga tercipta karya seni tersebut.

Merujuk pada tulisan Husen Hendriyana dalam buku metodologi penelitian penciptaan karya tentang sebuah metodologi *pre factum Practice Led Research* atau metode perancangan karya/penciptaan karya kriya, dapat dijabarkan dengan rangkaian tahap-tahap. Proses penciptaan seni kriya dilaksanakan secara intuitif, namun dapat juga ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, serta sistematis.

Dalam konteks metodologi ada 3 tahap penciptaan seni kriya, yaitu *pra image*, *image abstrak* dan *image konkret*.

a. Tahap Pra Image

Tahap *pra image* diawali dengan memunculkan gagasan atau ide. ide yang mempunyai sifat abstrak dan imajinatif diperlukan langkah identifikasi dan memahami objek. potensi problem serta sebuah klarifikasi terhadap bidang yang akan dikerjakan. bobot permasalahannya dan isu dan topik yang akan diangkat dan juga kelayakan tim peneliti. Berbagai hal yang ada dalam tahap ini menjadi dasar problem solver untuk pertimbangan tindakan selanjutnya. Pada tahap ini berbagai motif batik dikumpulkan dan dijadikan rujukan untuk perancangan karya. Acuan karya model perhiasan kulit juga dieksplorasi sehingga sesuai dengan tema yang ada.

b. Tahap *Image abstrak*

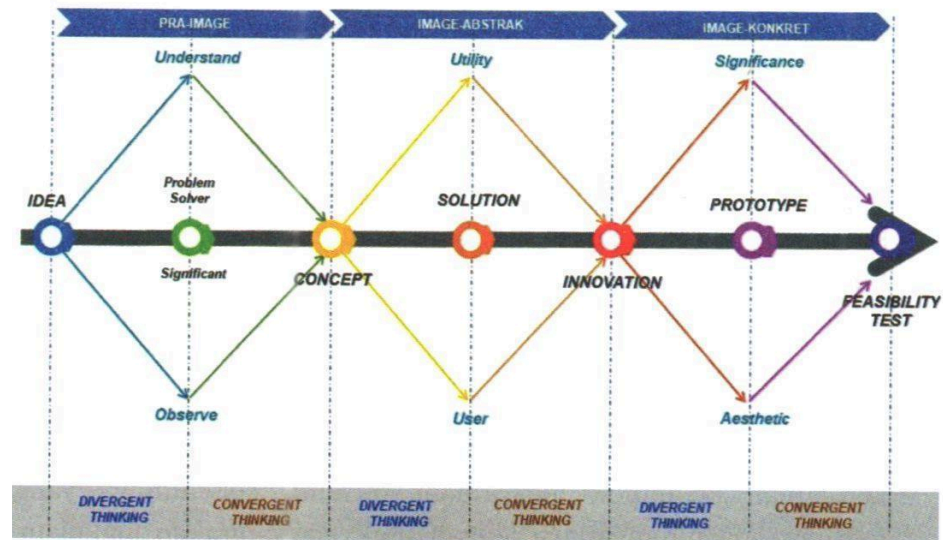
Tahap *Image abstrak* merupakan tahap perancangan, yaitu tahap merumuskan konsep Perhiasan kulit yang akan dibuat berdasarkan kaidah unsur-unsur yang berkaitan dengan apa yang menjadi manfaat dan juga tujuan. Komponen tersebut meliputi *utility*, *user* dan *solution*. Manfaat dan Tujuan dari aktivitas dan tindakan telah memiliki target capaian yang terukur berupa nilai kebaruan (*novelty*) ataupun inovasi. Di Dalam menjabarkan konsep secara operasional dapat direncanakan sistem kerja yang disebut metode.

c. Tahap *Image Konkret*

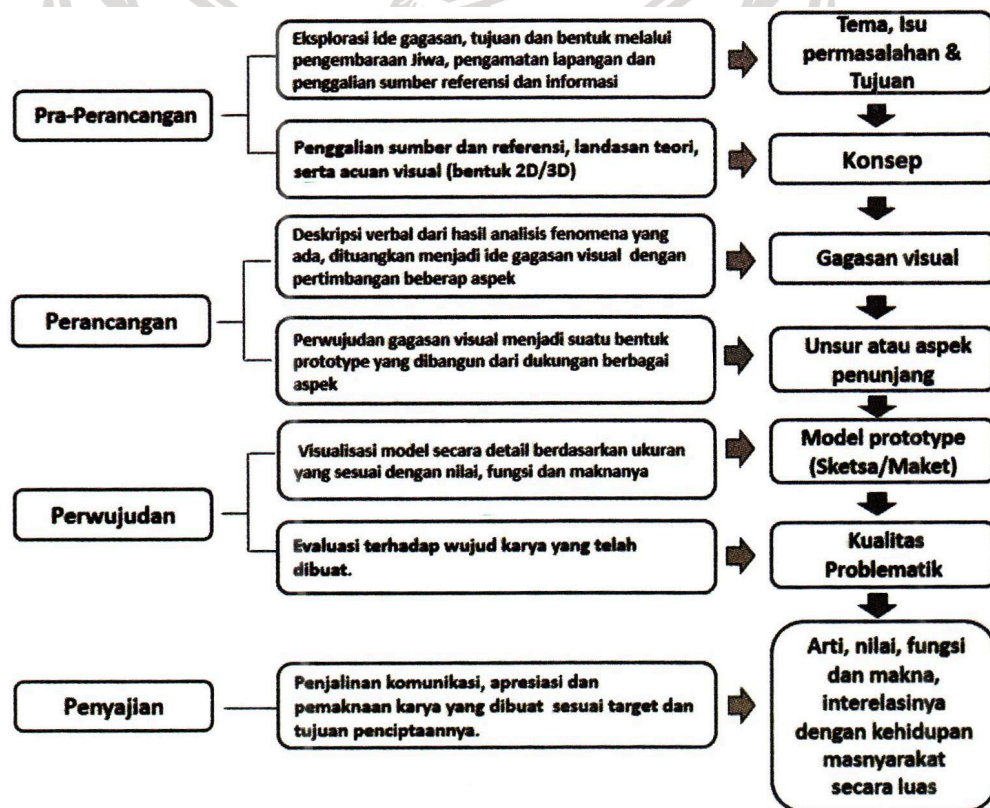
Tahap *Image konkret* mencakup dua tahap. Tahap pertama merupakan tahap perwujudan kemudian dilanjutkan tahap penyajian. dalam tahap penyajian ini komponen -komponen dieksekusi dengan apa yang sudah tertuang dalam metode yaitu : material bahan, teknik pengerjaan sesuai dengan sistem alur pekerjaan yang sudah ditetapkan. dengan kata lain penciptaan karya dalam konteks riset harus sesuai dengan metode yang relevan dan disesuaikan pada karakter *object* dan *subject research* yang dilakukan. Komponen yang lain dalam mewujudkan purwarupa adalah keindahan bentuk (*Form*) dan juga rupa (*Shape*), serta berujung pada nilai kebermaknaan bagi masyarakat secara luas. Hendriyana (2021 : 57-58).

Proses perwujudan purwarupa yang sudah final termasuk dalam tahap finishingnya. Langkah berikutnya mengadakan test model purwarupa agar mempunyai kelayakan karya yang lebih berkualitas. Proses ini juga bertujuan untuk mengetahui dan meneliti dengan seksama hasil karya perhiasan kulit yang dibuat sudah selaras dengan desain sehingga hasil yang didapatkan akan maksimal. Untuk mereview kualitas suatu karya tidak selalu didasarkan standar khusus

yang baku, seperti ilmu eksak, tetapi untuk mencapai kualitas karya minimal diperlukan pertimbangan unsur-unsur pada bagan berikut.



Gambar 1.1 Bagan Elemen Pelaksanaan Penelitian
 Sumber : Hendriyana, Metode Penelitian Penciptaan Karya (2021:59)



Gambar 1.2 Bagan Proses Perwujudan
 Sumber : Hendriyana, Metode Penelitian Penciptaan Karya (2021:57)