

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Kerinci berada di kawasan dataran tertinggi puncak bukit barisan yang membentang sepanjang gugus barat pulau Sumatera. Bentang alamnya yang terdiri dari kawasan perbukitan yang berlapis-lapis. Kerinci terletak di sebelah barat dari kerinci yang berbatasan dengan Provinsi Sumatera Barat, Kerinci juga kaya akan budaya dan kesenian tradisional sejak zaman dahulu diantaranya: ritual *asyeik*, kenduri *ske*, tari *rangguk*, dan arsitektur tradisional.

Arsitektur tradisional Kerinci merupakan bangunan yang dibangun oleh masyarakat untuk tempat tinggal (rumah *larik*), tempat ibadah (masjid), tempat penyimpanan hasil panen (*bilik padui*) dan jirat. Bangunan tersebut dibangun masyarakat menggunakan kayu sebagai bahan utama dengan teknik konstruksi menggunakan sistem pasak (tidak menggunakan paku). Beberapa jenis bangunan tersebut sengaja dibuat dengan penerapan ragam hias Kerinci dengan tujuan memperindah bangunan.

Ragam hias Kerinci mempunyai bentuk yang berasal dari tumbuhan dan benda alam diantaranya seperti: *Ao Cino Bacabang* (Bambu Cina Bercabang), *Tampuk Nio* (Tampuk Kelapa), *Ula Nyuhuk* (Ular Menyelinap), *Lampit Simpai* (selampit simpai) , *Lampit Dua* (Selampit dua) dan *bintae – bintae* (Bintang – bintang). Dilihat dari bentuk ragam hias Kerinci dapatlah diketahui bahwa kebanyakan ragam hias Kerinci berbentuk tumbuhan dan benda alam (Iskandar Zakaria, 1984: 78).

Motif *Ao Cino Bacabang* merupakan ragam hias yang berasal dari bentuk tumbuhan yaitu *Ao* yang merupakan sejenis tumbuhan bambu kecil yang biasa tumbuh di tepi sungai, *Ao* merupakan nama dari jenis bambu cina yang distilisasi dalam bentuk ragam hias. Motif ini pada zaman dahulunya merupakan sebagai penghias ruangan dan motif ini diterapkan di atas pintu dan dinding pada rumah *larik* Kerinci (Wawancara Zakaria dalam Kurniawan 29: 2018, 27 Desember 2017 di Kota Sungai Penuh).

Berdasarkan penjelasan di atas, pengkarya akan menstilisasikan kembali motif *Ao cino bacabang* pada karya *fashion* pria dan wanita dewasa. Alasan ketertarikan pengkarya pada motif *Ao Cino Bacabang* untuk diterapkan pada karya *fashion* pria dan wanita dewasa dilatarbelakangi bahwa motif tersebut sudah jarang ditemukan pada zaman sekarang. Hal ini dikarenakan arsitektur bangunan Kerinci yang juga sudah jarang dibangun disebabkan oleh berubahnya pola pikir masyarakat yang condong oleh perkembangan teknologi dan membangun rumah semi permanen dari berbagai material semen dan logam. dan juga keunikan dan kerumitan dari motif *Ao Cino Bacabang* yang berbeda dari motif lainnya yang berasal dari Kerinci, keunikan dari motif *Ao Cino Bacabang* terdapat pada bentuk relung batang yang lebih banyak dari motif lainnya yang berasal dari Kerinci, kemudian kerumitan dalam menggayakan bentuk batang dan daun motif yang lebih banyak sebelum distilisasikan sehingga menjadi tingkat kerumitan bagi pengkarya pada saat menstilisasikan motif yang diterapkan pada karya *Fashion* pria dan wanita dewasa.

Secara visual struktur motif *Ao Cino Bacabang* memiliki bentuk yang tersusun dari daun dan batang, pengkarya melakukan stilisasi motif pada

bagian batang dan daun baik itu dengan cara penambahan atau pengurangan dan juga pengayaan pada motif tanpa menghilangkan ciri khas dari motif itu sendiri sehingga motif tersebut terlihat lebih indah dan luwes pada saat motif tersebut telah distilisasikan sedemikian rupa. Selain menonjolkan karya *fashion* dengan stilisasi motif *Ao cino bacabang*, karya tersebut sebagai salah satu pengenalan motif hias Kerinci terutama motif *Ao cino bacabang* pada masyarakat Kerinci dan luar. Elemen dari *Fashion* pria dan wanita dewasa yang dibuat terdiri dari tas selempang pria, dompet *handbag*, sepatu santai pria, ikat pinggang pria, tas selempang wanita, dompet tangan wanita, dan sepatu wanita. Adapun bahan utama yang digunakan untuk penciptaan karya ini adalah kulit Samak nabati. Teknik yang digunakan adalah teknik kempa, teknik jahit manual dan teknik jahit mesin untuk memperindah dan menambah keunikan dari karya yang telah diciptakan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Adapun yang menjadi rumusan ide penciptaan berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Visual motif *Ao Cino Bacabang* pada karya *Fashion* pria dan wanita dewasa?
2. Bagaimana menstilisasikan bentuk motif *Ao Cino Bacabang* pada karya *Fashion* pria dan wanita dewasa?

### C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

#### 1. Tujuan

- a. Sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana seni di Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- b. Mengembangkan Motif Tradisional Kerinci, khususnya motif *Ao Cino Bacabang* ke dalam karya *Fashion* pria dan wanita dewasa.
- c. Melahirkan karya seni kriya kulit yang dihiasi dari motif *Ao Cino Bacabang*.

#### 2. Manfaat

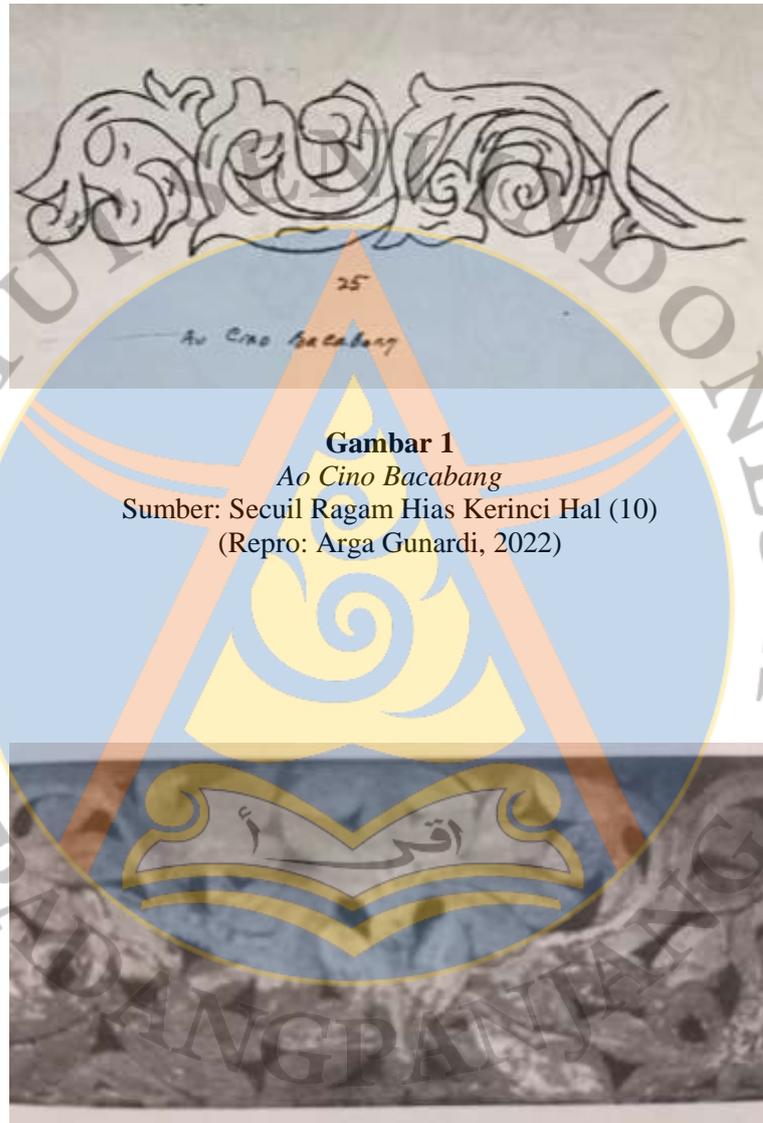
- a. Karya yang diciptakan dapat menambah wawasan tentang *fashion* dan ragam hias Kerinci khususnya motif *Ao cino bacabang*.
- b. Karya yang diciptakan dapat menambah inspirasi dan motivasi untuk pengembangan karya bagi para seniman akademik lainnya.
- c. Terpenuhinya kebutuhan dan estetis baik pengkarya maupun masyarakat.

### D. Tinjauan Karya

#### 1. Motif *Ao Cino Bacabang*

Motif *Ao Cino Bacabang* merupakan ragam hias yang berasal dari bentuk tumbuhan yaitu *Ao* yang merupakan sejenis tumbuhan bambu kecil yang biasa tumbuh di tepi sungai, *Ao* merupakan nama dari jenis bambu cina yang distilisasi dalam bentuk ragam hias. Motif ini pada zaman dahulunya merupakan sebagai penghias ruangan dan motif ini diterapkan di

atas pintu dan dinding pada rumah *larik* Kerinci (Wawancara Zakaria dalam Kurniawan 29: 2018, 27 Desember 2017 di Kota Sungai Penuh).



**Gambar 1**

*Ao Cino Bacabang*

Sumber: Secuil Ragam Hias Kerinci Hal (10)  
(Repro: Arga Gunardi, 2022)

**Gambar 2**

*Ao Cino Bacabang*

Sumber: Rumah etnik Kerinci, Arsitektur & Seni ukir Hal (135).  
(Repro: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 3**  
 Stilisasi Motif  
 (Sketsa: Arga Gunardi, 2022)

## 2. Fashion

*Fashion* Merupakan segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh baik saat acara pesta, pada saat ke kantor, pada saat liburan atau bersantai dan lain sebagainya baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh

## 3. Kulit

Pengertian kulit menurut *Ensiklopedi Indonesia* yang dikutip oleh Sunarto, menjelaskan bahwa kulit adalah lapisan luar badan yang melindungi badan atau tubuh binatang dari pengaruh-pengaruh luar seperti panas, pengaruh yang bersifat mekanis, kimiawi serta alat pengatur suhu (Sunarto, 1985: 9). Kulit adalah bagian pembungkus otot dan tulang pada makhluk hidup, sehingga terlindung dari pengaruh luar.

Jenis kulit yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah kulit samak, yaitu kulit yang telah diolah dengan bahan-bahan penyamak, bahan penyamak kulit itu ada empat yaitu (1) samak nabati, (2) Samak Kimia (*chrom*). (3) samak Minyak. (4) samak Sintesis (Soejodno, 2008: 15). Pada karya kulit ini jenis kulit yang digunakan adalah kulit samak nabati, Kulit

samak nabati ialah kulit yang disamak menggunakan bahan penyamakan yang berasal dari tumbuh-tumbuhan. Kulit yang disamak nabati pada umumnya berwarna coklat muda atau kemerah-merahan sesuai dengan warna bahan penyamakannya.

#### 4. Orisinalitas

Dalam proses penciptaan karya seni, seorang pengkarya pasti akan berhubungan dengan karya-karya yang sudah ada, sebab dari ide dan tema yang sama bisa menghasilkan bentuk gaya dan hasil yang berbeda dengan karya sebelumnya. Suatu karya dapat dikatakan orisinal apabila dalam karya tersebut ada nilai kebaruan baik itu konsep, gaya, bentuk, ukuran, teknik dan persoalan-persoalan yang baru. Keaslian karya atau orisinalitas pada sebuah karya seni adalah proses kreativitas dalam proses penciptaan sebuah karya seni, yang tentunya melibatkan tahap perenungan secara mendalam agar terhindar dari peniruan (plagiat) terhadap karya yang pernah ada sebelumnya. Terkait penjelasan tersebut, Sachari (2002: 45) menjelaskan bahwa:

Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan.

Berdasarkan penjelasan di atas yang berkaitan dengan orisinalitas karya kulit dengan motif *Ao Cino Bacabang* maka dilakukanlah studi pustaka dan eksplorasi dengan menggunakan internet terkait dengan karya

stilisasi motif *Ao cino bacabang* pada karya *fashion* pria dan wanita dewasa merupakan karya yang orisinal dan tidak mengandung unsur plagiat. Karya pembanding yang dihadirkan menguraikan perbedaan dan kesamaan serta manfaat untuk karya yang diciptakan.

Motif *Ao Cino Bacabang* yang telah distilisasikan diterapkan pada karya *Fashion* pria dan wanita dewasa adalah hasil karya sendiri, tanpa menjiplak dari karya yang telah ada sebelumnya. Salah satunya yaitu dari aspek kebaharuan karya yang mempunyai fungsi yang berbeda dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, baik itu dari segi teknik, bahan, maupun bentuk. Letak orisinalitas karya yang dibuat terletak pada sumber ide yang pengkarya gunakan dan bentuk karya yang diciptakan. Beberapa karya pembanding yang diambil berdasarkan konsep serta material yang digunakan:



**Gambar 4**

Kursi 1/*Single seat*

Laporan Tugas Akhir Riski Rahmat Kurniawan, (Hal 65)  
Penerapan motif *Ao Cino Bacabang* pada elemen ruang tamu  
(Repro : Arga Gunardi, 2022)

Karya di atas merupakan “Kursi 1/*Single seat*” dengan menggunakan motif *Ao Cino Bacabang* sebagai ide penciptaan dalam karyanya. Karya yang berjudul “Kursi 1/*Single seat*” dengan ukuran 70x60x100 cm dengan menggunakan bahan kayu surian sebagai bahan utama dalam pembuatan karyanya dan menggunakan teknik ukir dan kontruksi.

Karya yang diciptakan juga memiliki perbedaan dengan karya yang berjudul Kursi 1/*Single seat*, di mana perbedaan antara karya yang diciptakan yaitu konsep penciptaan, ukuran, bentuk, bahan dan teknik karya yang diciptakan, teknik pewarnaan karya yang diciptakan nantinya menggunakan *Spray Gun Airbrush* untuk membuat gradasi warna pada permukaan kulit yang di beri motif.



**Gambar 5**

Tas Kantor Pria II

Laporan Tugas Akhir Andri Dwi Sandi, (Hal 64)

Penerapan motif *Saluak Laka* pada tas kantor

(Repro : Arga Gunardi, 2022)

Karya di atas merupakan karya yang berjudul “Tas Kantor Pria II” dengan menggunakan motif *Saluak Laka* sebagai penghias pada tas dan menggunakan bahan kulit samak nabati sebagai bahan utama dalam

pembuatan karya. Karya yang berjudul tas Kantor Pria II ini memiliki kesamaan dengan karya yang diciptakan nantinya yaitu berupa; bahan dalam pembuatan karya menggunakan bahan yang sama yaitu bahan kulit samak nabati dan juga teknik menggunakan teknik kempa untuk membuat bentuk motif.

Karya yang diciptakan juga memiliki perbedaan dengan karya yang berjudul Tas Kantor Pria II, di mana perbedaan antara karya yang diciptakan yaitu konsep penciptaan, ukuran, bentuk karya yang diciptakan, teknik pewarnaan karya yang diciptakan nantinya menggunakan *Spray Gun Airbrush* untuk membuat gradasi warna pada permukaan kulit yang di beri motif.

Karya perbandingan di atas, terlihat jelas perbedaan dengan karya yang diciptakan yaitu dari bentuk, bahan dan fungsinya berupa karya *Fashion* pria dan wanita dewasa dengan motif *Ao Cino Bacabang* yang sudah distilasikan. Motif *Ao Cino Bacabang* tersebut akan diterapkan pada tas slempang pria, dompet *Handbag* (dompet tangan pria), sepatu pria, ikat pinggang pria, tas wanita, dompet wanita, dan juga sepatu wanita sesuai dengan tata letak yang telah berpola, Teknik yang digunakan pengkarya pada karya yang diciptakan yaitu teknik kempa, teknik jahit manual dan teknik jahit mesin, dengan menggunakan bahan kulit samak nabati sebagai bahan utama dalam pembuatan karya.

## E. Landasan Teori

Dalam proses penciptaan kriya seni kulit dibutuhkan keinginan dan tekad yang kuat sehingga karya yang dihasilkan bisa maksimal baik dari segi bentuk maupun teknik. Karya yang lahir berupa karya dengan motif *Ao Cino Bacabang* yang sudah pengkarya stilisasikan. Adapun landasan teori-teori yang digunakan sebagai landasan penciptaan diantaranya:

### 1. Bentuk

Bentuk (*form*) adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. *Visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. (Kartika, 2017: 27). Bentuk atau visual adalah hal yang paling utama, Karya yang divisualkan berupa karya tiga dimensi saat dipakai yaitu tas slempang pria, dompet *Handbag* (dompet tangan pria), sepatu pria, ikat pinggang pria, tas wanita, dompet wanita, dan juga sepatu wanita berdasarkan desain terpilih yang disetujui. Karya yang dibuat menggunakan motif *Ao Cino Bacabang* yang telah distilisasikan sebagai motif penghias pada karya.

### 2. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. (Kartika, 2017: 39) Karya yang diciptakan berangkat dari motif *Ao*

*Cino Bacabang* yang distilisasi pada bagian batang motif dan daun agar terlihat lebih luwes dan indah tanpa menghilangkan karakter dari motif aslinya.

### 3. Fungsi

Menurut Kartika keberadaan karya seni secara teoritis mempunyai tiga macam fungsi yaitu :

Keberadaan karya seni secara teoritis mempunyai tiga macam fungsi yaitu: a) fungsi personal merupakan semacam jalan keluar dari pada ekspresi personal seniman, b) fungsi sosial merupakan kecenderungan atau usaha untuk mempengaruhi tingkah laku terhadap kelompok manusia, c) fungsi fisik yaitu secara fisik dapat digunakan untuk kebutuhan praktis sehari-hari (2017: 29-31).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa suatu karya seni diciptakan dengan tujuan untuk memenuhi fungsi personal, fungsi sosial maupun fungsi fisik yang dapat memuaskan diri sendiri dan orang banyak. Fungsi personal yaitu karya seni dapat mengekspresikan diri pengkarya dengan membuat motif *Ao Cino Bacabang* sebagai motif penghias pada karya *fashion* pria dan wanita dewasa. Fungsi sosial yaitu karya yang dihasilkan berupa tas slempang pria, dompet *Handbag* (dompet tangan pria), sepatu santai pria, ikat pinggang, tas wanita, dompet wanita, dan juga sepatu wanita dengan dihiasi motif *Ao Cino Bacabang*. Sedangkan fungsi fisik yaitu tas slempang dapat digunakan sebagai wadah untuk membawa barang-barang tertentu sesuai dengan kegunaannya, dompet sebagai wadah tempat membawa barang-barang tertentu seperti kartu-kartu, uang, dan *handpone*.

Sepatu sebagai alat untuk melindungi tubuh, dan ikat pinggang sebagai alat untuk menguatkan celana.

#### 4. Motif

Motif menjadi pangkal tolak dari suatu pola, dan setelah motif mengalami proses penyusunan dengan cara ditebarkan secara berulang-ulang, akan diperoleh sebuah pola, yang diterapkan pada suatu benda maka perannya berubah menjadi ornamen. Berdasarkan uraian di atas pengkarya menstilisasikan motif *Ao Cino Bacabang* sebagai motif penghias pada karya *Fashion* pria dan wanita dewasa agar karya yang dibuat terlihat lebih indah.

#### 5. Estetis

*Monroe Beardsley* dalam Kartika (2004:148), menjelaskan ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat yang membuat baik (indah) dari benda-benda estetis diantaranya:

(a) Kesatuan (*unity*), ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya, (b) Kerumitan (*complexity*), benda estetis atau karya seni yang Bersangkutan tidak sederhana sekali, saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus, (c) Kesungguhan (*intensity*), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (minalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

*Unity* (kesatuan) hal ini dapat dilihat dari unsur-unsur rupa yang menjadi kesatuan dalam sebuah karya seni tersebut. Unsur-unsur tersebut menjadi sebuah karya seni berdasarkan prinsip (garis, bentuk, gradasi,

kontras, balance, keselarasan, dan warna). *Complexity* (kerumitan/kompleksitas) dari benda estetis tidak terlihat sederhana sekali. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai kerumitan atau kesulitan dalam karya yang mengandung perbedaan-perbedaan antara karya satu dengan karya yang lainnya. *Complexity* dapat dilihat dari kerumitan secara fisik, baik itu bentuk motif maupun proses perwujudannya.

*Intensity* (kesungguhan) dapat dilihat dari kualitas yang menonjol dalam karya. Misalnya keindahan, lembut, kasar, halus, dan lain sebagainya. Kualitas karya terlihat perbedaannya dengan karya yang dibuat asal-asalan. Karya yang pengkarya ciptakan disertai pertimbangan-pertimbangan dalam mewujudkan karya. Karya yang diciptakan mengandung tiga unsur seperti Kesatuan, kerumitan, dan kesungguhan. Bagaimana pengkarya mempertimbangkan dalam mewujudkan nilai keseimbangan bentuk, susunan, dan keseriusan terhadap perwujudan karya, karya yang diciptakan memiliki bentuk estetis dari karya karya *Fashion* pria dan wanita dewasa.

#### **F. Metode Penciptaan**

Kehadiran sebuah karya seni telah melalui suatu proses penciptaan, yang sudah direncanakan secara matang. Baik menyangkut ide, bentuk, bahan, teknis, simbol yang ingin disampaikan melalui karya seni yang diciptakan. Berkaitan dengan hal ini Gustami (2007: 329), menjelaskan. Dalam proses melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui empat tahapan utama, yaitu (1) Persiapan/ eksplorasi, yang meliputi langkah awal yang dilakukan pengkarya yakni persiapan berupa pengamatan/observasi,

pengumpulan informasi, literasi, penemuan gagasan dan lain-lain. (2) Perancangan, yang terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain, dan *storyboard*, (3) Perwujudan, perwujudan karya sesuai dengan pilihan yang telah disetujui, dan (4) Penyajian karya, dalam bentuk pameran, *screening*, katalog, *photobook*, dan sebagainya.

Semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang diciptakan. Karya dalam proses eksplorasi/persiapan, perancangan, pembentukan atau perwujudan dan penyajian didasari oleh pengalaman empiris yang didukung ide-ide serta rangsangan dari luar baik terstruktur maupun bebas. Terstruktur adalah suatu proses menemukan ide melalui tahap-tahap yang terukur dan terencana dengan baik sehingga menemukan rancangan bentuk, sedangkan yang bebas berarti belum adanya suatu rancangan bentuk yang memungkinkan untuk berimprovisasi disaat perancangan maupun pembentukan.

#### 1. Tahap Persiapan/eksplorasi

Eksplorasi merupakan aktivitas menyelidiki segala sesuatu persepsi secara langsung dilapangan, agar nantinya bisa menjadi sumber ide penciptaan, tahap ini merupakan tahap awal dalam melahirkan sebuah karya seni yang meliputi pencarian sumber ide, dengan pengamatan lapangan, penelusuran, pengumpulan data dan referensi. Menggali tentang asal mulanya motif *Ao Cino*

*Bacabang* dan referensi buku-buku, maupun dengan wawancara yang berkaitan dengan sumber ide penciptaan, serta dilanjutkan dengan gambar acuan untuk memperoleh pemecahan masalah secara singkat, yang ditemukan dilapangan baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dilakukan langkah-langkah dalam mencari data tentang motif *Ao Cino Bacabang* tersebut. Sebagaimana yang di kemukakan oleh Gustami (2007: 329-330) bahwa:

Tahap eksplorasi, meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah; penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, di samping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam; kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoretis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.

## 2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan diawali dari menuangkan ide dalam bentuk sketsa, sketsa itu dijadikan desain alternatif, kemudian desain alternatif di pilih menjadi desain terpilih.

### a. Gambar acuan

Agar karya yang dihasilkan lebih maksimal, maka pada proses penciptaan terlebih dahulu dilakukan pengamatan baik secara langsung maupun melalui gambar-gambar yang terdapat di dalam buku, majalah, internet, sebagai acuan dalam berkarya.



**Gambar 6**  
Tas Slem pang I  
Koleksi Septia Cica  
(Foto: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 7**  
Tas slem pang II  
Koleksi Robi Maspian  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)



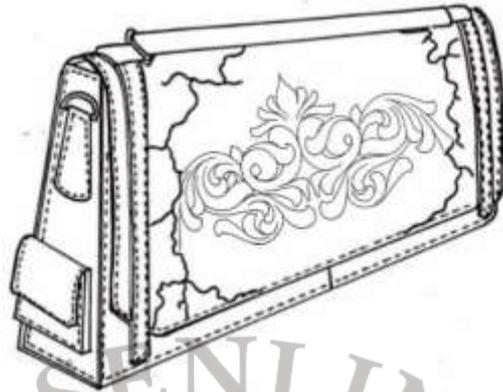
**Gambar 8**  
Ikat pinggang  
Koleksi Imam Mursyid  
(Foto: Arga Gunardi, 2022)



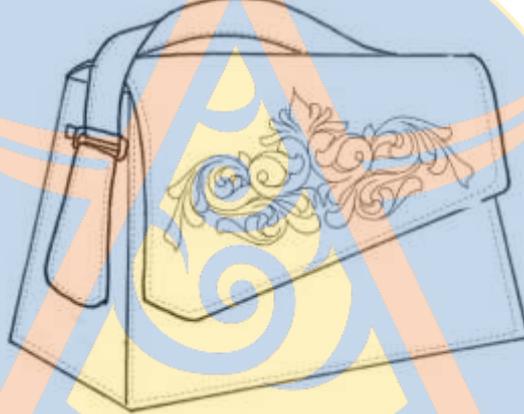
**Gambar 9**  
Sepatu santai  
Koleksi Afri Novia Nanda  
(Foto: Arga Gunardi, 2022)

b. Sketsa Alternatif

Setelah melakukan tinjauan pustaka dan melihat secara langsung bentuk motif *Ao Cino Bacabang* tersebut maka pengkarya membuat beberapa sketsa alternatif yang berkaitan dengan motif *Ao Cino Bacabang* tersebut yang distilisasikan ke dalam bentuk sketsa di antaranya sebagai berikut :



**Gambar 10**  
Sketsa alternatif 1  
Tas kantor wanita dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 11**  
Sketsa alternatif 2  
Tas santai wanita dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 12**  
Sketsa alternatif 3  
Tas santai wanita dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 13**  
 Sketsa alternatif 4  
 Dompot wanita dewasa  
 (Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 14**  
 Sketsa alternatif 5  
 Dompot tangan wanita dewasa  
 (Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 15**  
 Sketsa alternatif 6  
 Dompot tangan wanita dewasa  
 (Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 16**  
 Sketsa alternatif 7  
 Sepatu wanita dewasa  
 (Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 17**  
 Sketsa alternatif 8  
 Sepatu santai wanita dewasa  
 (Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



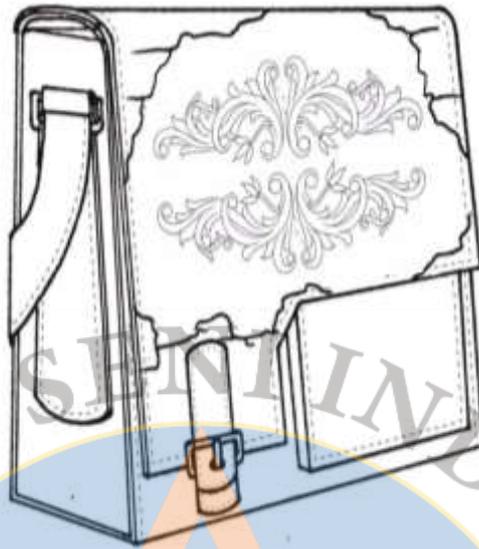
**Gambar 18**  
 Sketsa alternatif 9  
 Sepatu Wanita dewasa  
 (Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



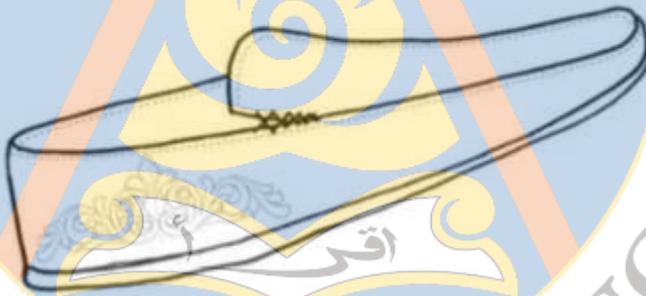
**Gambar 19**  
Sketsa alternatif 10  
Tas Sempang pria dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 20**  
Sketsa alternatif 11  
Tas sempang pria dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 21**  
Sketsa alternatif 12  
Tas santai pria dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



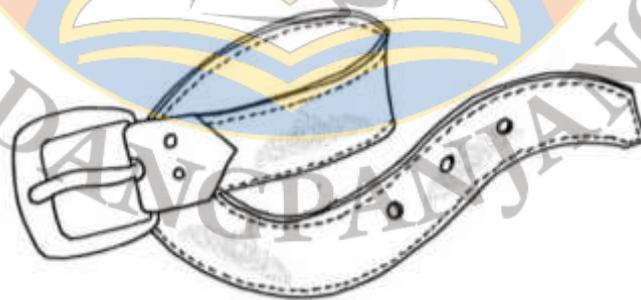
**Gambar 22**  
Sketsa alternatif 13  
Sepatu pria dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 23**  
Sketsa alternatif 14  
Sepatu pria dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 24**  
Sketsa alternatif 15  
Sepatu pria dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 25**  
Sketsa alternatif 16  
Ikat pinggang pria dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 26**  
 Sketsa alternatif 17  
 Ikat pinggang pria dewasa  
 (Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



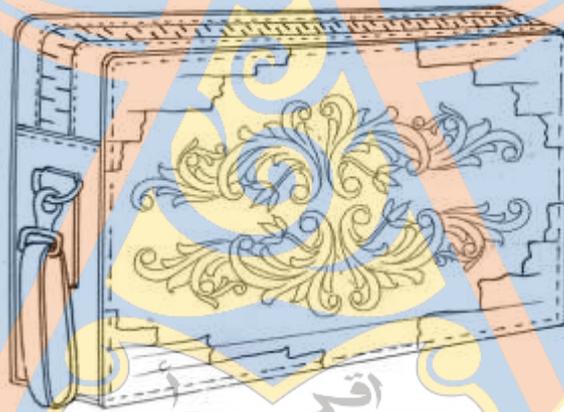
**Gambar 27**  
 Sketsa alternatif 18  
 Ikat pinggang pria dewasa  
 (Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 28**  
 Sketsa alternatif 19  
 Handbag pria dewasa  
 (Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



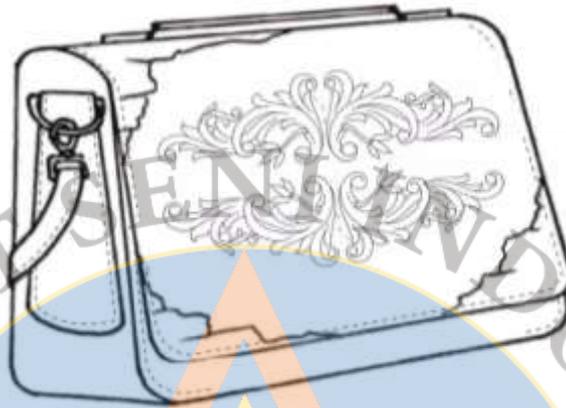
**Gambar 29**  
Sketsa alternatif 20  
*Handbag* pria dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)



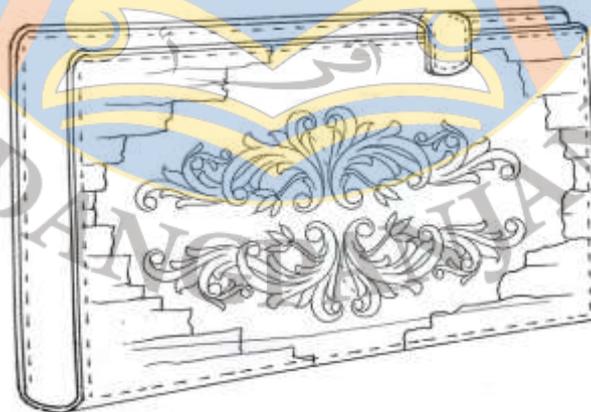
**Gambar 30**  
Sketsa alternatif 21  
*Handbag* pria dewasa  
(Sketsa: Arga Gunardi, 2022)

### 3. Tahap Perwujudan

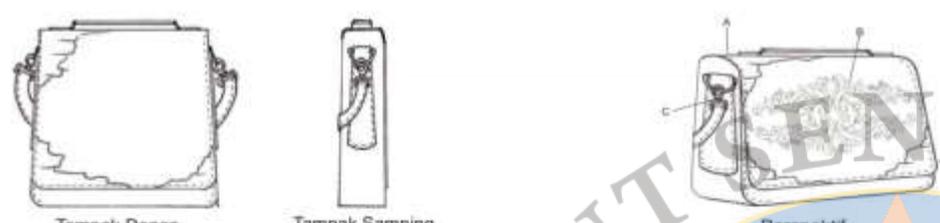
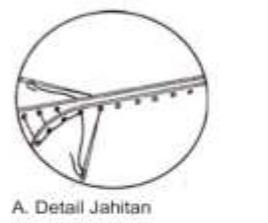
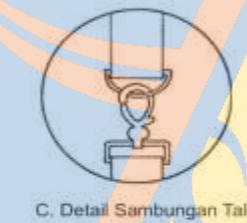
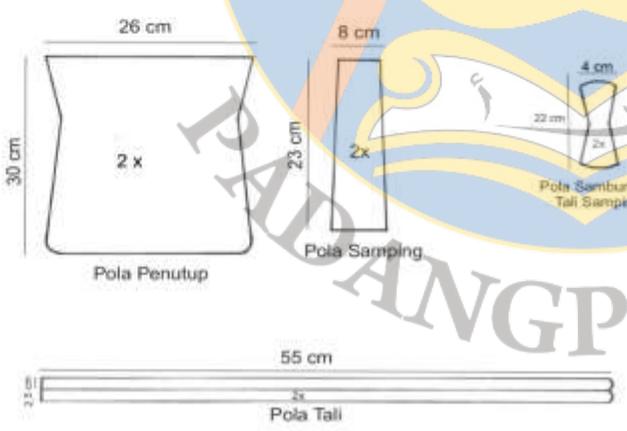
#### a. Desain Terpilih

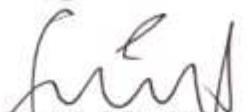


**Gambar 31**  
Desain terpilih 1  
Tas santai wanita dewasa  
(Desain: Arga Gunardi, 2022)



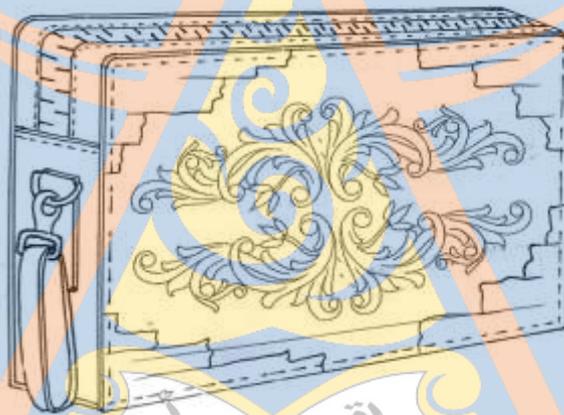
**Gambar 32**  
Desain terpilih 2  
Dompot Tangan wanita dewasa  
(Desain: Arga Gunardi, 2022)

 <p>Tampak Depan      Tampak Samping      Perspektif</p>		<p>Gambar Kerja Proyeksi Tugas Akhir</p>
 <p>Tampak Atas</p>		
 <p>A. Detail Jahitan</p>		<p>PROGRAM STUDI KRIYA SENI Digambar oleh : Arga Gunardi Nim: 0422016</p>
 <p>B. Detail Motif</p>		<p>Judul karya : Tas santai wanita Skala : 1:5 Satuan : Cm Bahan : Kulit samak nabali Teknik : 1. Teknik tatah kempa 2. Teknik jahit manual 3. Teknik jahit mesin Gaya proyeksi : Gaya Eropa</p>
 <p>C. Detail Sambungan Tali</p>		<p>DISETUJUI OLEH: PEMBIMBING I</p>
 <p>Pola Penutup</p> <p>Pola Samping</p> <p>Pola Sambungan Tali Samping</p> <p>Pola Sambungan Tali Atas</p> <p>Pola Tali Atas</p> <p>Pola Badan</p> <p>Pola Tali</p>		<p>Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p> <p>PEMBIMBING II</p>
		<p>Wisnu Prastawa, S.Sn., M.Sn NIP. 19640603 200112 1 001</p>

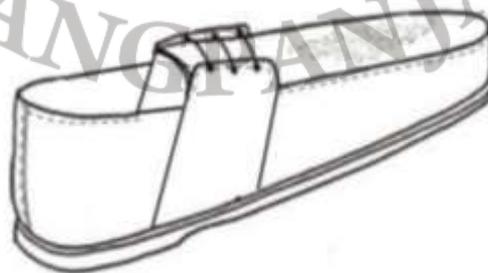
	<p style="text-align: center;"><b>Gambar Kerja Proyeksi Tugas Akhir</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>PROGRAM STUDI KRIYA SENI</b> Digambar oleh : Arga Gunardi Nim: 0422016</p> <p>Judul karya : Dompot Wanita Skala : 1:3 Satuan : Cm Bahan : Kulit samak nabati Teknik : 1. Teknik tатаh kempa 2. Teknik jahit manual 3. Teknik jahit mesin</p> <p>Gaya proyeksi : Gaya Eropa</p> <p style="text-align: center;"><b>DISETUJUI OLEH:</b> <b>PEMBIMBING I</b></p> <div style="text-align: center;">               Sumadi, S.Sn., M.Sn              NIP. 19640605 200112 1 001         </div> <p style="text-align: center;"><b>PEMBIMBING II</b></p> <div style="text-align: center;">               Wisnu Prastawa, S.Sn., M.Sn              NIP. 19640605 200112 1 001         </div>
--	---



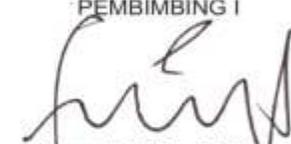
**Gambar 33**  
Desain terpilih 3  
Sepatu wanita dewasa  
(Desain: Arga Gunardi, 2022)



**Gambar 34**  
Desain terpilih 4  
*Handbag* pria dewasa  
(Desain: Arga Gunardi, 2022)

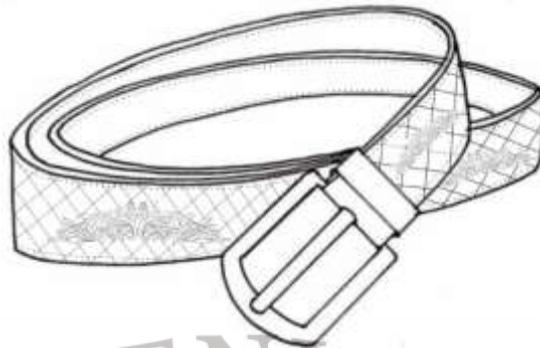


**Gambar 35**  
Desain terpilih 5  
Sepatu santai pria dewasa  
(Desain: Arga Gunardi, 2022)

<p>Tampak Depan</p> <p>Tampak Samping</p> <p>Tampak Atas</p> <p>Perspektif</p> <p>A. Detail Motif</p> <p>B. Detail Jahitan</p> <p>8 cm</p> <p>20 cm</p> <p>1x</p> <p>Upper tengah</p> <p>8 cm</p> <p>5 cm</p> <p>1x</p> <p>Upper Depan</p> <p>15 cm</p> <p>8 cm</p> <p>2x</p> <p>Upper Belakang</p> <p>1.5 cm</p> <p>8 cm</p> <p>2x</p> <p>Upper Sambungan Jahitan</p>	<p>Gambar Kerja Proyeksi Tugas Akhir</p>  <p>INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG</p> <p>PROGRAM STUDI KRIYA SENI</p> <p>Digambar oleh : Arga Gunardi</p> <p>Nim: 0422016</p> <p>Judul karya : Sepatu Wanita</p> <p>Skala : 1:3</p> <p>Satuan : Cm</p> <p>Bahan : Kulit samak nabati</p> <p>Teknik : 1. Teknik tatah kempa 2. Teknik jahit manual 3. Teknik jahit mesin</p> <p>Gaya proyeksi : Gaya Eropa</p> <p>DISETUJUI OLEH:</p> <p>PEMBIMBING I</p>  <p>Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p> <p>PEMBIMBING II</p>  <p>Wisnu Prastawa, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p>
--	---

	<p style="text-align: center;"><b>Gambar Kerja Proyeksi Tugas Akhir</b></p> <div style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;"><b>PROGRAM STUDI KRIYA SENI</b> Digambar oleh : Arga Gunardi Nim: 0422016</p> <p>Judul karya : Handbag Pria Skala : 1:3 Satuan : Cm Bahan : Kulit samak nabati Teknik : 1. Teknik tatah kempa 2. Teknik jahit manual 3. Teknik jahit mesin</p> <p>Gaya proyeksi : Gaya Eropa</p> <p style="text-align: center;"><b>DISETUJUI OLEH:</b> <b>PEMBIMBING I</b></p> <div style="text-align: center;"> <p>Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p> </div> <p style="text-align: center;"><b>PEMBIMBING II</b></p> <div style="text-align: center;"> <p>Wisnu Prastawa, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p> </div>
--	--

			<p>Gambar Kerja Proyeksi Tugas Akhir</p>
<p>Tampak Depan</p>	<p>Tampak Samping</p>	<p>Perspektif</p>	
			<p>PROGRAM STUDI KRIYA SENI</p>
<p>Tampak Atas</p>			<p>Digambar oleh : Arga Gunardi</p>
			<p>Nim: 0422016</p>
<p>A. Detail Jahitan</p>			<p>Judul karya : Sepatu Pria</p>
			<p>Skala : 1:3</p>
<p>B. Detail Motif</p>			<p>Satuan : Cm</p>
			<p>Bahan : Kulit samak nabati</p>
			<p>Teknik : 1. Teknik tatah kempa 2. Teknik jahit manual 3. Teknik jahit mesin</p>
			<p>Gaya proyeksi : Gaya Eropa</p>
			<p>DISETUJUI OLEH:</p>
			<p>PEMBIMBING I</p>
			<p>Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p>
			<p>PEMBIMBING II</p>
			<p>Wisnu Prastawa, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p>



**Gambar 36**  
Desain terpilih 6  
Ikat pinggang pria dewasa  
(Desain: Arga Gunardi, 2022)

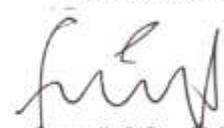
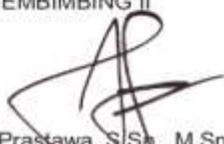


**Gambar 37**  
Desain terpilih 7  
Tas santai pria dewasa  
(Desain: Arga Gunardi, 2022)

b. Proses Perwujudan

Adapun hal yang dilakukan dalam proses perwujudan karya yaitu:

- a. Membuat sketsa alternatif, kemudian dipilih beberapa yang terbaik diantaranya untuk dijadikan sebagai desain terpilih.
- b. Membuat gambar kerja yang dilengkapi dengan proyeksi, perpektif, pola, bukaan, ukuran dan detail.
- c. Mempersiapkan alat dan bahan.

<p>Tampak Depan</p> <p>Tampak Atas</p> <p>Tampak Samping</p> <p>A. Detail Jahitan</p> <p>B. Detail Motif</p> <p>B. Detail Sambungan gesper</p> <p>Pola Sambungan Gesper</p> <p>Pola Cincin</p> <p>Pola Badan</p> <p>Perspektif</p>	<p>Gambar Kerja Proyeksi Tugas Akhir</p>  <p>PROGRAM STUDI KRIYA SENI</p> <p>Digambar oleh : Arga Gunardi</p> <p>Nim: 0422016</p> <p>Judul karya : Ikat Pinggang Pria</p> <p>Skala : 1:5</p> <p>Satuan : Cm</p> <p>Bahan : Kulit samak nabati</p> <p>Teknik : 1. Teknik tatah kempa 2. Teknik jahit manual 3. Teknik jahit mesin</p> <p>Gaya proyeksi : Gaya Eropa</p> <p>DISETUJUI OLEH:</p> <p>PEMBIMBING I</p>  <p>Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p> <p>PEMBIMBING II</p>  <p>Wisnu Prastawa, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p>
--	---

<p>Tampak Depan</p>	<p>Tampak Samping</p>	<p>Perspektif</p>	<p>Gambar Kerja Proyeksi Tugas Akhir</p>
<p>Tampak Atas</p>			<p>PROGRAM STUDI KRIYA SENI</p>
<p>A. Detail Jahitan</p>	<p>C. Detail Sambungan Tali</p>	<p>Pola Penutup</p>	<p>Digambar oleh : Arga Gunardi</p>
<p>B. Detail Motif</p>	<p>Pola Badan</p>	<p>Pola Samping</p>	<p>Nim: 0422016</p>
<p>Pola Tali Tas</p>	<p>Pola Saku</p>	<p>Pola Alas</p>	<p>Judul karya : Tas Pria Dewasa Skala : 1:3 Satuan : Cm Bahan : Kulit samak nabati Teknik : 1. Teknik tatah kempa 2. Teknik jahit manual 3. Teknik jahit mesin</p>
<p>Pola Sambungan Tali</p>			<p>Gaya proyeksi : Gaya Eropa</p>
<p>Pola Tali Penutup</p>			<p>DISETUJUI OLEH:</p>
<p>Pola Tali Tas</p>			<p>PEMBIMBING I</p>
<p>Pola Tali Tas</p>			<p>Sumadi, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p>
<p>Pola Tali Tas</p>			<p>PEMBIMBING II</p>
<p>Pola Tali Tas</p>			<p>Wisnu Prastawa, S.Sn., M.Sn NIP. 19640605 200112 1 001</p>

- d. Mengolah bahan seperti memotong bahan sesuai dengan ukuran pola pada desain atau gambar kerja.
  - e. Memulai penggarapan karya dengan proses kerja dengan memotong bahan kulit yang digunakan lalu diberi warna dan selanjutnya penghalusan pinggir kulit yang selesai dipotong sesuai pola dan selanjutnya proses menjahit dan merakit yang berdasarkan pada desain terpilih atau gambar kerja dengan mempertimbangkan teknik yang digunakan agar bentuk karya yang diciptakan dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.
  - f. Proses penyelesaian akhir atau *finishing*.
- c. Bahan alat dan teknik
- 1. Bahan
    - a. Kulit Samak Nabati

**Gambar 38**  
Kulit Samak Nabati  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Kulit samak nabati adalah kulit yang disamak menggunakan bahan penyamak dari sari tumbuh-tumbuhan yang mengandung zat penyamak

minalnya daun, biji, buah, kayu, akar dan lain sebagainya (Sunarto, 1985, 36). Kulit samak nabati adalah jenis kulit yang di atas permukaannya bisa diukir. Pengkarya memilih kulit samak nabati karena sangat mendukung untuk membuat bentuk motif pada karya yang diciptakan.

b. Furing *japan drill*



**Gambar 39**  
Furing *japan drill*  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Furing *japan drill* adalah jenis puring yang teksturnya halus biasanya digunakan untuk puring bagian dalam tas.

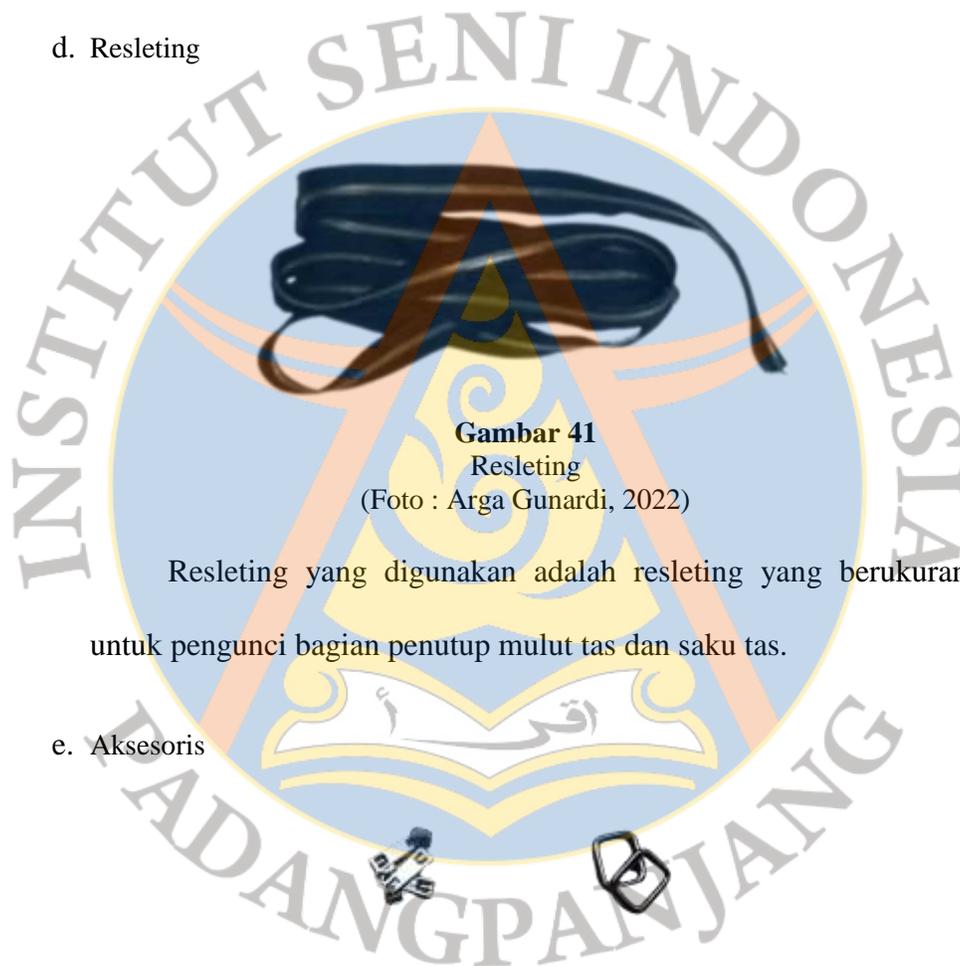
c. Benang lilin



**Gambar 40**  
Benang Lilin  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Benang lilin adalah benang yang berukuran besar yang telah dilapisi dengan lilin agar mudah untuk proses penjahitan kulit dengan cara jahit manual.

d. Resleting



**Gambar 41**  
Resleting  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Resleting yang digunakan adalah resleting yang berukuran sedang untuk pengunci bagian penutup mulut tas dan saku tas.

e. Aksesoris



**Gambar 42**  
Aksesoris  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Aksesoris yang digunakan adalah aksesoris untuk penghias tas dan penyambung atau pengunci pada bagian tali tas dan saku tas.

f. Lem Kuning



**Gambar 43**  
Lem Kuning  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Lem kuning yang digunakan adalah lem kuning yang berukuran sedang untuk pelekat kulit yang disatukan melalui proses dijahit.

g. Pewarna Kulit



**Gambar 44**  
Pewarna Kulit  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Pewarna kulit yang digunakan adalah pewarna kulit basis air untuk proses pewarnaan motif yang telah ditimbulkan, serta untuk *finishing* karya atau memberi kesan klasik pada kulit.

h. *Protective acrylic finish*



**Gambar 45**  
*protective acrylic finish*  
 (Foto : Arga Gunardi, 2022)

*Protective acrylic finish* digunakan untuk memberi lapisan pelindung agar tahan terhadap kelembaban cuaca serta memberi efek mengkilat pada permukaan kulit.

2. Alat

a. Alat tulis



**Gambar 46**  
 1. Pensil 2. Penghapus 3. kertas HVS 4. Penggaris 5. drawing pen  
 (Foto : Arga Gunardi, 2022)

Alat tulis berfungsi sebagai alat untuk pembuatan sketsa alternatif, desain dan gambar kerja.

b. Cutter



**Gambar 47**

*Cutter*

(Foto : Arga Gunardi, 2022)

*Cutter* sebagai alat untuk memotong kulit dan kertas karton sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.

c. Pisau seset



**Gambar 48**

Pisau Seset

(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Pisau seset berfungsi sebagai alat untuk menyesuaikan pinggir kulit yang dijahit dengan cara manual.

d. Pisau seset pinggir



**Gambar 49**

Pisau Seset Pinggir

(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Pisau seset pinggir berfungsi sebagai alat untuk menyesuaikan bagian tajam pinggir kulit dan menjadikan halus.

e. Mesin *Higt Sped*



**Gambar 50**  
Mesin Jahit *Higt Sped*  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Mesin jahit *Higt Sped* berfungsi sebagai alat untuk menjahit puring tas dan puring sepatu.

f. Mesin prees sepatu



**Gambar 51**  
Mesin prees sepatu

Sumber: <https://www.google.com/search?q=mesin+press+sol+sepatu&source>

Mesin prees berfungsi sebagai alat untuk menyatukan atau mengepres badan sepatu dengan sol sepatu agar lebih tahan dan kuat.

g. Jarum jahit



**Gambar 52**  
Jarum Jahit  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Jarum jahit berfungsi sebagai alat untuk menjahit seluruh karya yang diciptakan menggunakan benang lilin dengan cara jahit manual.

h. Palu kayu



**Gambar 53**  
Palu Kayu  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Palu kayu berfungsi sebagai alat pemukul dalam proses melubang jahitan dan pembentukan motif pada kulit.

i. Palu besi



**Gambar 54**  
Palu Besi  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Palu besi berfungsi sebagai alat untuk memukul bagian kulit yang sudah dilem supaya lekatnya lebih kuat.

j. *Stamp Toll*



**Gambar 55**  
*Stamp Toll*  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

*Stamp Toll* berfungsi sebagai alat pembentuk atau pengukir dengan cara menatah pada permukaan kulit yang dibentuk motif.

k. Plong ganda/ *Diamond Chisel*



**Gambar 56**

Plong ganda/ *Diamond Chisel*  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Plong ganda/ *Diamond Chisel* berfungsi sebagai alat untuk membuat lubang jahitan pada permukaan kulit yang dijahit.

1. Plong Tunggal



**Gambar 57**

Plong tunggal  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Plong tunggal berfungsi sebagai alat untuk membuat lubang tempat pemasangan aksesoris.

m. Kompresor



**Gambar 58**  
Kompresor  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Kompresor berfungsi sebagai alat pemberi tekanan angin pada *spray gun Airbrush* saat proses *finishing* pewarnaan pada permukaan kulit.

n. *Spray gun airbrush*



**Gambar 59**  
*Spray Gun Airbrush*  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

*Spray gun airbrush* berfungsi sebagai alat untuk membuat gradasi warna pada karya nantinya.

o. Kuas



**Gambar 60**

Kuas

(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Kuas berfungsi sebagai alat untuk mewarnai detail motif dan mengoleskan pewarna pada bagian pinggir kulit.

p. Amplas



**Gambar 61**

Amplas

(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Amplas berfungsi sebagai alat untuk menghaluskan bagian pinggir kulit.

q. Kayu pengkilat



**Gambar 62**

Kayu Pengkilat

(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Kayu pengkilat berfungsi sebagai alat untuk menghaluskan dan mengkilatkan pinggiran kulit yang telah diampelas, diberi warna, dan diberi *cream*. Dengan cara mengosokan kayu tersebut ke pinggiran kulit sampai terlihat licin.

r. Pena kosong



**Gambar 63**  
Pena Kosong  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Pena kosong berfungsi sebagai alat untuk menciptakan pola Motif kertas pada kulit dengan cara mengosokkan permukaan pola motif yang telah ditempelkan pada permukaan kulit.

s. Pena emas



**Gambar 64**  
Pena Emas  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Pena emas berfungsi sebagai alat untuk memola kulit dengan cara mengosokkan pena emas tersebut pada permukaan kulit mengikuti pola yang telah dibentuk.

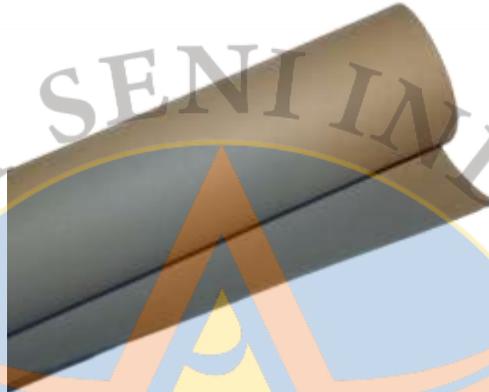
t. Batu asah



**Gambar 65**  
Batu Asah  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Batu asah berfungsi sebagai alat untuk mengasah mata pisau seset agar menjadi lebih tajam.

u. Karton jerami



**Gambar 66**  
Karton Jerami  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Karton jerami berfungsi sebagai alat untuk membuat mal atau pola bagian-bagian tas dan untuk memindahkan motif pada kulit.

v. *Cutting matt*



**Gambar 67**  
*Cutting Matt*  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

*Cutting matt* berfungsi sebagai landasan memotong kertas pola dan kulit.

a. Landasan kayu



**Gambar 68**  
Landasan Kayu  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Landasan kayu berfungsi sebagai alas untuk memberi lubang jahitan dan lubang tempat pemasangan aksesoris.

b. Penjepit jahitan

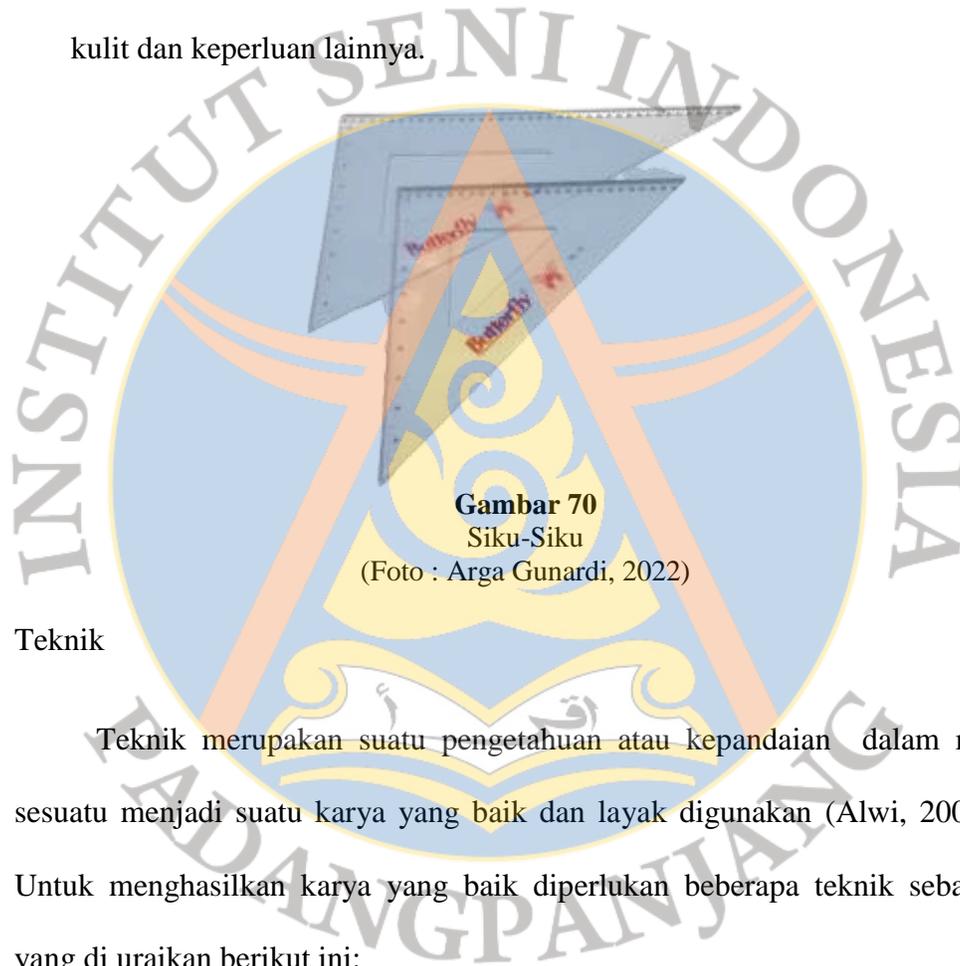


**Gambar 69**  
Penjepit Jahitan  
(Foto : Arga Gunardi, 2022)

Penjepit jahitan berfungsi sebagai alat untuk menjepit kulit yang dijahit secara manual.

c. Siku-siku

Siku-siku berfungsi sebagai alat pengsiku untuk meluruskan sudut kulit dan keperluan lainnya.



**Gambar 70**  
Siku-Siku

(Foto : Arga Gunardi, 2022)

3. Teknik

Teknik merupakan suatu pengetahuan atau kepandaian dalam membuat sesuatu menjadi suatu karya yang baik dan layak digunakan (Alwi, 2002:1158). Untuk menghasilkan karya yang baik diperlukan beberapa teknik sebagaimana yang di uraikan berikut ini:

a. Teknik kempa

Teknik kempa merupakan teknik untuk membentuk motif pada kulit dengan cara dikempa atau dipukul dengan menggunakan pahat *stamp tol*.

b. Teknik jahit manual

Teknik jahit ini adalah teknik jahit yang menggunakan dua jarum jahit dengan cara menjahitnya manual tanpa menggunakan mesin, dan teknik jahit ini memiliki beberapa jenis kreasi bentuk tusuk atau jahitan seperti tusuk silang dan tusuk jelujur.

c. Teknik jahit mesin

Teknik jahit mesin ini merupakan teknik yang digunakan untuk menjahit kain furing tas dan kain furing sepatu yang telah dipola dan dijahit sesuai bentuk yang diinginkan dengan menggunakan mesin.

