

**VISUALISASI LEGENDA DEWI KILISUCI KEDIRI
DALAM MOTIF BATIK BUSANA PESTA MALAM**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN
FASHION
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**VISUALISASI LEGENDA DEWI KILISUCI KEDIRI
DALAM MOTIF BATIK BUSANA PESTA MALAM**



**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya dan Bidang Kriya
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul :

VISUALISASI LEGENDA DEWI KILISUCI KEDIRI DALAM MOTIF BATIK BUSANA PESTA MALAM diajukan oleh Meylinda Cahyaningrum, NIM. 1600091025, Program Studi D-3 Batik Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal.....

Pembimbing I

Drs. I Made Sukanadi, M. Hum.

NIP. 19621231 198911 1 001/NIDN. 0031126253

Pembimbing II

Agung Wicaksono, M.Sn.

NIP. 19690110 200112 1003/NIDN. 0010016906

Cognate/Anggota

Sugeng Wardoyo, M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota

Toyibah Kusumawati, S. Sn., M. Sn.

NIP. 19710103 199702 1 001/NIDN. 0003017105

Ketua Jurusan/ Ketua

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.

NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN. 0029076211

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP 19590802 198803 2 002/NIDN. 0002085909

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya ciptakan untuk didedikasikan kepada seni dan budaya Yogyakarta pada khususnya dan negeri ini pada umumnya, agar mampu membawa nilai seni Indonesia di kancah internasional. Selain itu juga menjadi sarana menuang ilmu dan kreatifitas yang selama ini saya dapat setelah 3 tahun ini menimba ilmu di Institut Seni Indonesia. Saya persembahkan pula kepada keluarga besar saya, kepada semua orang yang saya sayangi dan semua orang yang telah terlibat dalam penciptaan ini.



MOTTO

Berhenti berkarya sama dengan mati



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. Sepengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam Tugas Akhir ini disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta,

Meylinda Cahyaningrum



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan karya seni yang berjudul “Visualisasi Legenda Dewi Kilisuci Kediri dalam Motif Batik Busana Pesta Malam” hingga selesai. Atas dukungan moral dan material yang diberikan dalam penyusunan tugas akhir ini, maka penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum., Ketua Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, S. Sn., M. Sn., Ketua Program Studi Batik dan Fashion.
5. Drs. I Made Sukanadi, M. Hum., Dosen Pembimbing 1.
6. Agung Wicaksono, S. Sn., M. Sn. Dosen Pembimbing 2.
7. Isbandono Hariyanto, S. Sn, M.A. Dosen Wali.
8. Seluruh staf dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
9. Seluruh staf dan karyawan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia.
10. Orang tua dan keluarga besar saya, terima kasih atas segala dukungannya.
11. Teman-teman Program Studi Kriya angkatan 2016 yang telah banyak membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
12. Teman-teman senior dan adik-adik tingkat yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Fashion Show.
13. Dan semua pihak yang telah membantu kelancaran tugas akhir.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembacanya dan berfungsi sebagaimana mestinya. Laporan ini sungguh masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu masih dibutuhkan kritik dan saran dari pembaca agar tercapainya kesempurnaan bagi laporan ini.

Yogyakarta, November 2019

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. IDE PENCIPTAAN	9
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	21
A. Data Acuan	21
B. Analisis Data Acuan.....	29
C. Rancangan Karya	30

D. Proses Perwujudan	64
1. Pemilihan Bahan dan Alat.....	64
2. Teknik Pengerjaan	70
3. Tahap Pengerjaan	70
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	76
BAB IV. TINJAUAN KARYA	83
A. Tinjauan Umum	83
B. Tinjauan Khusus.....	84
BAB V. PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
DAFTAR LAMAN.....	99
WAWANCARA	99
LAMPIRAN.....	100
A. Biodata.....	100
B. Foto Fashion Show.....	102
C. Foto Pameran	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh Bahan Karya 1	43
Tabel 2. Contoh Bahan Karya 2	47
Tabel 3. Contoh Bahan Karya 3	51
Tabel 4. Contoh Bahan Karya 4	55
Tabel 5. Contoh Bahan Karya 5	59
Tabel 6. Contoh Bahan Karya 6	63
Tabel 7. Bahan	64
Tabel 8. Alat	66
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 1	76
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 2.....	77
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 3.....	78
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 4.....	79
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 5.....	80
Tabel 14. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 6.....	81
Tabel 15. Kalkulasi Total Pembuatan Karya.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Patung Dewi Kilisuci.....	11
Gambar 2. Goa Selomangleng.....	13
Gambar 3. Gunung Kelud	14
Gambar 4. Motif Batik Truntum.....	14
Gambar 5. Busana Pesta Malam.....	20
Gambar 6. Data Acuan 1. Patung Dewi Kilisuci Tampak Depan	21
Gambar 7. Data Acuan 2. Patung Dewi Kilisuci Tampak Samping.....	22
Gambar 8. Data Acuan 3. Patung Dewi Kilisuci Tampak Dekat	22
Gambar 9. Data Acuan 4. Patung Lembu Suro	23
Gambar 10. Data Acuan 5. Patung Jotho Suro	23
Gambar 11. Data Acuan 6. Relief Dewi Kilisuci Yang Sedang Bertapa.....	24
Gambar 12. Data Acuan 7. Relief Kala Di Goa Selomangleng	24
Gambar 13. Data Acuan 8. Jalur Pendakian Gunung Kelud.....	25
Gambar 14. Data Acuan 9. Kawah Gunung Kelud	25
Gambar 15. Data Acuan 10. Motif Batik Truntum.....	26
Gambar 16. Data Acuan 11. Motif Batik Truntum.....	26
Gambar 17. Data Acuan 12. Busana Pesta Malam.....	27
Gambar 18. Data Acuan 13. Busana Pesta Malam.....	27
Gambar 19. Data Acuan 14. Busana Pesta Malam.....	28
Gambar 20. Data Acuan 15. Busana Pesta Malam.....	28

Gambar 41. Sketsa Alternatif 1	31
Gambar 52. Sketsa Alternatif 2	32
Gambar 63. Sketsa Alternatif 3	33
Gambar 24. Sketsa Terpilih 1	34
Gambar 25. Sketsa Terpilih 2.....	35
Gambar 26. Sketsa Terpilih 3.....	36
Gambar 27. Sketsa Terpilih 4.....	37
Gambar 28. Sketsa Terpilih 5.....	38
Gambar 29. Sketsa Terpilih 6.....	39
Gambar 30. Desain Karya 1	40
Gambar 31. Detail Motif Karya 1.....	41
Gambar 32. Pecah Pola Karya 1.....	42
Gambar 33. Desain Karya 2	44
Gambar 34. Detail Motif Karya 2.....	45
Gambar 35. Pecah Pola Karya 2.....	46
Gambar 36. Desain Karya 3	48
Gambar 37. Detai Motif Karya 3.....	49
Gambar 38. Pecah Pola Karya 3.....	50
Gambar 39. Desain Karya 4	52
Gambar 40. Detail Motif Karya 4.....	53
Gambar 41. Pecah Pola Karya 4.....	54

Gambar 42. Desain Karya 5	56
Gambar 43. Detail Motif Motif 5	57
Gambar 44. Pecah Pola Karya 5	58
Gambar 45. Desain Karya 6	60
Gambar 46. Detail Motif Karya 6.....	61
Gambar 47. Pecah Pola Karya 6.....	62
Gambar 48. Perancangan Motif Batik	71
Gambar 49. Membuat Pola Busana	71
Gambar 50. Membuat Motif Batik pada Kain.....	72
Gambar 51. Proses Pencantingan Klowong	72
Gambar 52. Proses Pencantingan setelah Pewarnaan Pertama	73
Gambar 53. Proses Pewarnaan Wedel	73
Gambar 54. Proses Pewarnaan Soga.....	74
Gambar 55. Proses Pelorodan.....	74
Gambar 56. Proses Peletakan Pola pada Kain.....	75
Gambar 57. Proses Menjahit	75
Gambar 58. Proses Pemasangan Hiasan	75
Gambar 59. Hasil Karya Adilaga.....	84
Gambar 60. Hasil Karya Asmaranala	86
Gambar 61. Hasil Karya Dhikara	88

Gambar 62. Hasil Karya Brama	90
Gambar 63. Hasil Karya Aksamala	92
Gambar 64. Hasil Karya Anjali	94



INTISARI

Motif batik legenda Dewi Kilisuci pada busana pesta malam adalah sebagai sumber ide inspirasi penciptaan karya seni, karena memiliki beberapa hal yang menarik. Motif batik legenda Dewi Kilisuci merupakan inovasi baru dalam mengembangkan dan memperkaya motif batik di Kediri yang merupakan tempat asal penulis.

Proses penciptaan karya busana ini menggunakan metode pendekatan secara estetika dan ergonomi, metode pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan observasi, serta metode penciptaan ada tiga tahapan yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan menjadi langkah utama dalam penciptaan ini untuk mewujudkan ide, konsep, gagasan dan rancangan menjadi karya busana dalam wujud yang sebenarnya. Konsep dari visual motif batik legenda Dewi Kilisuci menjadi suatu kelebihan tersendiri dari karya ini. Menguatkan karya seni batik dan fashion dalam perkembangan seni rupa modern, dengan mempertimbangkan nilai estetis terciptalah karya seni tiga dimensi fungsional yang berupa pesta malam.

Karya yang diciptakan penulis adalah busana pesta malam yang terbuat dari bahan kain katun sutra dan batik tulis dengan teknik batik tutup celup dengan menerapkan ide penciptaan dari legenda Dewi Kilisuci.

Kata Kunci : Legenda Dewi Kilisuci, Batik, Busana Pesta Malam.

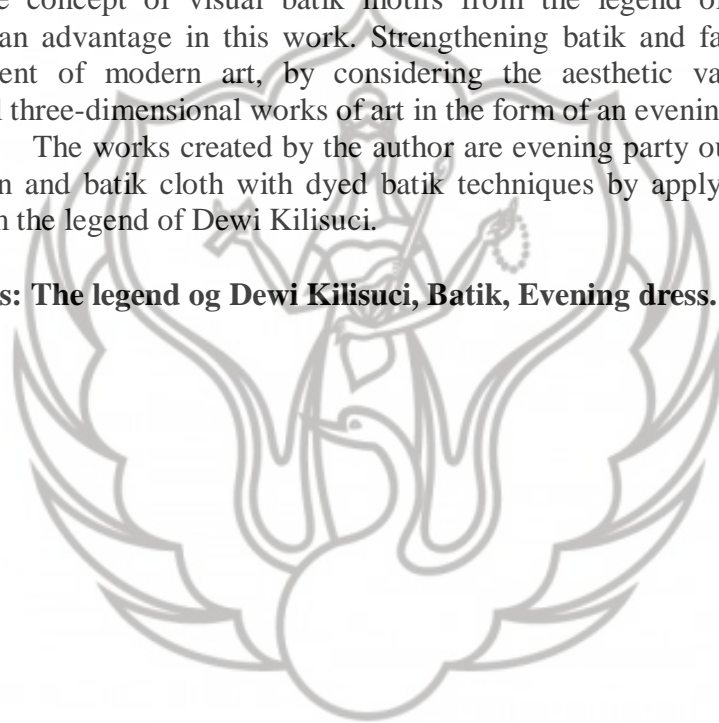
ABSTRACT

The batik motif of Legendary Dewi Kilisuci in evening party outfits is as a source of inspiration for the creation of artwork, because it has some interesting things. The batik motif of Legendary Goddess Kilisuci is a new innovation in developing and enriching batik motifs in Kediri which is the author's place of origin.

The process of creating this fashion work uses the aesthetic approach approach and ergonomics, the data collection method is carried out by literature study and observation, and the creation method there are three stages namely exploration, design and embodiment being the main steps in this creation to realize ideas, concepts, ideas and designs become a work of fashion in its true form. The concept of visual batik motifs from the legend of Dewi Kilisuci becomes an advantage in this work. Strengthening batik and fashion art in the development of modern art, by considering the aesthetic value of creating functional three-dimensional works of art in the form of an evening party.

The works created by the author are evening party outfits made from silk cotton and batik cloth with dyed batik techniques by applying the creation ideas from the legend of Dewi Kilisuci.

Keywords: The legend og Dewi Kilisuci, Batik, Evening dress.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia memiliki berbagai keanekaragaman suku dan budaya yang berbeda dari masing-masing daerah, salah satu keanekaragaman yang menjadi ciri khas setiap daerah di Indonesia adalah cerita sejarah asal usul daerah tersebut, yang disebut legenda. Isi dari legenda yaitu banyak yang menggambarkan tentang adat istiadat daerah tersebut dan melibatkan beberapa tokoh di dalamnya serta dengan latar tempat yang menjadi ciri khas cerita. Legenda suatu daerah selalu menarik untuk dikupas lebih dalam lagi, yang di dalamnya mengandung misteri, mitos, perseteruan, bahkan kisah asmara. Legenda yang menarik perhatian dan menjadi inspirasi untuk menciptakan karya seni yaitu Legenda Dewi Kilisuci yang berasal dari daerah asal penulis, yaitu Kediri Jawa Timur.

Dewi Kilisuci adalah seorang putri dari Kerajaan Kediri. Kisah Dewi Kilisuci dimulai sang ayahanda, Raja Airlangga mengadakan sayembara untuk meminang putrinya. Sayembara diikuti oleh Lembu Suro dan Jotho Suro. Lembu Suro adalah sosok manusia berkepala kerbau dan Jotho Suro adalah manusia berkepala singa. Pertempuran sengit tersebut dimenangkan oleh Lembu Suro dan langsung melamar Dewi Kilisuci, namun Dewi Kilisuci menolak lamaran tersebut karena ia mengidap penyakit *kedhi*, yaitu tidak bisa memberi keturunan. Akhirnya Dewi Kilisuci memberi tantangan pada Lembu Suro untuk dibuatkan sumur, ketika Lembu Suro sedang mengerjakan sumur tersebut, Dewi Kilisuci menimbun Lembu Suro yang masih di dalam sumur dengan bebatuan, sehingga terbentuk gundukan besar menyerupai gunung dan diberi nama Gunung Kelud. Akibat perbuatan Dewi Kilisuci, Lembu Suro marah dan diletuskanlah Gunung Kelud. Dewi kilisuci merasa bersalah pada rakyatnya karena telah menjadi korban atas perbuatannya, akhirnya Dewi Kilisuci memutuskan untuk menjadi pertapa untuk selamanya di Goa Selomangleng demi kesejahteraan rakyatnya.

Cerita Dewi Kilisuci tersebut menjadi inspirasi dalam penciptaan motif batik. Batik merupakan salah satu warisan budaya asli Indonesia, yang memiliki nilai dan perpaduan seni yang tinggi. Batik di Indonesia mengandung makna simbolik yang melambangkan ciri khas dari setiap daerah. Perkembangan batik Indonesia sangat memengaruhi peningkatan sektor ekonomi industri kreatif. Batik sangat berkembang pesat di daerah pedalaman khususnya Yogyakarta dan Solo, yang disebut batik pedalaman atau batik klasik. Batik juga berkembang pesat di daerah pesisiran yang dikenal nama batik pesisiran. Perkembangan industri batik pesisiran dapat dikatakan jauh lebih pesat dari pada batik pedalaman. Perkembangan batik pesisiran dipengaruhi oleh banyaknya jalur perdagangan antar wilayah, antar pulau di Nusantara, bahkan dari mancanegara. Tempat asal penulis yaitu Kediri bukan termasuk daerah pedalaman maupun pesisiran, sehingga batik di wilayah Kediri perkembangannya belum setara dengan wilayah-wilayah lain yang merupakan daerah pesisir atau tempat berkembangnya batik tersebut. Oleh karena itu penulis berkeinginan untuk mengenalkan budaya yang ada di Kediri melalui media seni batik yang dijadikan busana pesta malam.

Perkembangan *trend fashion* pada tahun 2019 sangat beranekaragam, diantaranya adalah gaya *fashion* baru yang belum pernah ada sebelumnya dan beberapa lainnya adalah gaya *fashion* daur ulang sehingga terlihat lebih kekinian. Beberapa gaya *fashion* yang sedang *trend* dan diaplikasikan dalam penciptaan busana pesta malam adalah *layering* atau cara berpakaian berlapis-lapis, *cape* atau jubah, *sequin* atau payet-payet berkilau, *gothic* atau gaya misterius dan *flowing gowns* yaitu gaun ringan, longgar dan panjang.

Busana pesta malam memiliki keistimewaan tersendiri, desain dirancang lebih menarik dan model busana yang bervariasi, kualitas bahan lebih unggul, warna lebih menarik, teknik jahitan halus dan dilengkapi dengan hiasan busana. Sehingga memiliki kesan *glamour* dan anggun. Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan malam hari. Peran busana dapat melatar belakangi sebagai penciptaan karya ini yaitu busana pesta malam memiliki nilai estetis tinggi yang perlu diciptakan.

Penciptaan busana pesta malam dengan motif batik yang dibuat khusus sebagai bahan utama busana, sehingga menambah kesan lebih mewah. Diharapkan kecantikan dan keanggunan Dewi Kilisuci yang divisualisasikan untuk motif baru dapat menambah nilai estetis dan menjadi perpaduan yang sempurna dalam penciptaan busana pesta malam ini.

Penciptaan kreasi busana pesta malam dengan motif batik Dewi Kilisuci sangat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai ajang mengembangkan keterampilan, bakat serta kreatifitas dalam menuangkan ide atau gagasan yang memiliki fungsi informatif. Kreasi busana pesta malam yang diciptakan yaitu merancang busana pesta malam dengan desain yang lebih sederhana dan elegan. Busana pesta malam ini juga akan dikenalkan pada masyarakat luas dan pasar, khususnya busana pesta yang dikenakan untuk kepentingan mendatangi sebuah pesta dan mengadakan perayaan sesuai dengan kesempatan, sehingga dapat meningkatkan apresiasi publik mengenai karya yang diciptakan.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana visualisasi Legenda Dewi Klisuci dalam bentuk motif batik pada busana pesta malam?
2. Bagaimana proses mewujudkan motif batik Legenda Dewi Kilisuci pada busana pesta malam?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Memvisualisasikan Legenda Dewi Kilisuci dalam bentuk motif batik dengan teknik batik tulis pada busana pesta malam.
- b. Mewujudkan busana pesta malam dengan motif batik Legenda Dewi Kilisuci sebagai ide penciptaan

2. Manfaat Penciptaan

- a. Manfaat penciptaan karya bagi mahasiswa adalah:

- 1) Mengembangkan keterampilan, bakat, serta kreatifitas dalam menuangkan ide atau gagasan secara kreatif yang memiliki fungsi informatif.
 - 2) Meningkatkan pengalaman pribadi dalam mendesain sebuah karya busana pesta malam.
 - 3) Mendapatkan ilmu tambahan dan pengalaman baru khususnya pada dunia mode.
- b. Manfaat penciptaan karya bagi lembaga atau institusi adalah:
- 1) Menambah perbendaharaan karya pada bidang batik dan busana sebagai acuan penciptaan motif baru dalam sebuah karya.
 - 2) Memberikan kontribusi dalam pengembangan ragam busana pesta dengan motif batik sehinggaambah data acuan yang bias digunakan sebagai referensi untuk menciptakan karya selanjutnya.
 - 3) Mendapatkan ilmu dan inovasi baru pada bidang batik dan *fashion*, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai ide penciptaan motif batik baru pada busana pesta.
- c. Manfaat penciptaan karya bagi masyarakat adalah:
- 1) Memperkenalkan busana pesta malam dengan sentuhan baru kepada masyarakat sehingga meningkatkan apresiasi dan wacana publik bagi dunia mode masa kini.
 - 2) Menjelaskan kepada masyarakat mengenai Legenda Dewi Kilisuci yang dijadikan motif batik, menggunakan teknik batik tulis sehingga dapat menambah kekayaan dan keragaman karya dalam dunia batik *fashion*.
 - 3) Mengenalkan karya cipta penulis kepada masyarakat sebagai desain motif batik baru yang diterapkan dalam busana pesta malam.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetis

Metode pendekatan estetis menggunakan dasar pertimbangan keserasian bentuk serta penerapan motif yang menghasilkan keindahan. Estetika erat kaitannya dengan selera perasaan atau apa yang disebut sebagai *taste*. Menurut Djelantik (2004:13) keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia. Keindahan adalah hal yang bisa kita temukan karena keindahan terdiri dari komponen-komponen yang masing-masing mempunyai ciri, sifat yang menentukan taraf keindahan itu. Keindahan yang dihasilkan berdasarkan pertimbangan kesesuaian bentuk serta penerapan motif.

Menurut A.M. Djelantik, unsur-unsur dari estetika ada tiga yaitu :

1. Wujud atau rupa (*appereance*) : Menyangkut bentuk (unsur yang mendasar) dan susunan atau struktur.
2. Bobot atau isi (*content/substance*) : Menyangkut apa yang dilihat dan dirasakan sebagai makna dari wujud, seperti suasana (*mood*), gagasan (*idea*) dan ibarat/pesan.
3. Penampilan atau penyajian (*presentation*) : Menyangkut cara penyajian karya kepada pemerhati atau penikmat. Penampilan sangat dipengaruhi oleh bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), dan sarana/media (*medium*).

Estetis dalam penciptaan karya ini berfungsi untuk menciptakan karya yang dapat memadukan antara elemen desain dalam prinsip desain yang harmonis. Penciptaan karya harus memerhatikan proporsi, garis, dan bentuk untuk memperkaya eksplorasi desain yang lebih luas.

Metode ini digunakan untuk mengimplementasikan objek penciptaan dari Legenda Dewi Kilisuci dengan sudut pandang

estetis yang diaplikasikan ke dalam motif batik serta keanggunan bentuk busana pesta malam yang mengedepankan potongan pola-pola variatif dan beranekaragam, sehingga menunjukkan keanggunan dan keindahan yang khas.

b. **Metode Pendekatan Ergonomi**

Pendekatan ergonomi merupakan hal terpenting dalam menciptakan karya, karena metode ini menggunakan dasar pertimbangan bahan dan rasa kenyamanan pada pemakai. Dalam buku milik Palgunadi Bram (2008:82) aplikasi ergonomi dalam proses perencanaan suatu produk, biasanya memegang peran yang sangat penting, sehingga aspek ini dikategorikan mempunyai skala prioritas sangat tinggi, karena harus mempertimbangkan aspek kesesuaian desain busana dan ketepatan desain busana sehingga busana yang diciptakan oleh penulis memiliki kaidah ergonomi dalam berbusana. Pendekatan ergonomis ini digunakan karena dalam penciptaan karya berupa busana pesta malam harus mempertimbangkan proporsi tubuh, kenyamanan, hingga bahan yang digunakan dalam pembuatan karya.

2. Metode Pengumpulan Data

a. **Studi Pustaka**

Metode yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data dari beberapa literatur, seperti buku pengetahuan batik, buku sejarah, majalah *fashion* dan internet berupa artikel serta gambar mengenai legenda Dewi Kilisuci. Dalam proses penciptaan karya ini data acuan diperoleh dari majalah *fashion* dan gambar dari internet.

b. **Observasi**

Pada metode ini yang dilakukan adalah pengumpulan data dengan mengamati obyek secara langsung, yaitu mengunjungi tempat-tempat yang berkaitan dengan sumber ide penciptaan karya

serta wawancara dengan penduduk sekitar. Tempat yang dikunjungi antara lain : Pura Penataran Agung Kilisuci Kediri Jawa Timur, museum Airlangga dan Goa Selomangleng. Pengamatan pada visual karya busana juga dilakukan seperti pada saat kesempatan fashion show dan pameran.

3. Metode Penciptaan

Proses penciptaan yang dilakukan yaitu mengacu pada pendapat SP. Gustami yang meliputi eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. (Gustami, 2006:11)

a. Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah pencarian tema penciptaan yang didasarkan atas kejadian-kejadian yang terjadi di masyarakat. Kemudian juga pencarian informasi dari berbagai sumber tertulis mengenai Legenda Dewi Kilisuci. Proses eksplorasi juga meliputi bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang sesuai dengan keinginan. Bahan yang digunakan berdasarkan pertimbangan kenyamanan pemakai.

b. Perancangan

Terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis. Ide atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensional. Perancangan ini dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga untuk mempertimbangkan teknik, proses, dan fungsi serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan ke dalam bentuk karya.

c. Perwujudan

Merupakan perwujudan dari ide, konsep, landasan dan rancangan menjadi karya. Tahapan pembuatan karya pada penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Legenda Dewi

Kilisuci itu antara lain penciptaan motif dan pembuatan desain busana dengan rancangan atau sketsa dan alternatif- alternatif sketsa yang telah dibuat kemudian dipilih dan ditentukan rancangan yang terbaik untuk dibuat gambar rencana perwujudannya. Tahap perwujudan dilaksanakan berdasarkan sketsa dan final gambar yang dibuat. Kemudian pembuatan dan pemecahan pola serta penjiplakan motif, membatik (teknik dengan proses *klowong* yang menggunakan malam sebagai penghalang warna dengan canting, serta proses pewarnaan sampai pelorodan untuk membersihkan malam). Kain yang sudah dibatik kemudian dijahit sesuai dengan pola menggunakan mesin jahit untuk mewujudkan dalam bentuk busana pesta malam yang bersumber ide dari Legenda Dewi Kilisuci. Dilanjutkan pengerjaan karya dengan pendekatan estetis, bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan mempunyai satu ciri khas.

