

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemerosotan moral tokoh politik, perkembangan teknologi yang begitu cepat, dan hadirnya revolusi industri menimbulkan banyak kekacauan. Hal ini menyebabkan hadirnya budaya tandingan muncul ke permukaan masyarakat, *punk* merupakan salah satunya. Sub-budaya ini hadir sebagai bentuk protes ditengah krisis yang dihadapi negara. Bentuk protes yang disampaikan melalui berbagai media seperti kegiatan sosial, musik, fesyen, dan kesenian lainnya. *Punk* merupakan gerakan perlawanan yang berlandaskan pada keyakinan *Do It Yourself (DIY)* atau pola hidup mandiri. Sebuah semangat kemandirian yang berusaha melawan budaya dominan dalam bentuk praktek-praktek keseharian. *Do It Yourself* mendasarkan diri pada etos kemandirian dan menekankan pemahaman bahwa manusia hidup untuk saling melengkapi. Landasan hidup tersebut menekankan prinsip kerjasama yang menitikberatkan pada solidaritas, kebebasan, dan saling menguntungkan, atau digunakan untuk menghidupi dan memberi penghidupan tanpa ada paksaan orang lain. Bukan hanya mengkonsumsi secara aktif untuk menguntungkan sebagian orang, lembaga atau perusahaan tertentu.

Selain itu fesyen *punkers* juga menjadi simbol perlawanan, *punk* mencoba menyindir masyarakat awam dengan sikap anti-kemapanan yang ditunjukkan dengan cara, berpakaian, gaya rambut, aksesoris yang dikenakan, hingga memodifikasi tubuh. Fesyen merupakan sesuatu yang dipakai atau dikenakan dalam mengekspresikan / mengaktualisasikan diri yang membentuk citra, hargadiri, serta identitas individu atau suatu kelompok baik secara langsung maupun tidak (John Martono dan Arsita Pinandita, 2009:60). Saat ini sub-budaya *punk* yang awalnya sebagai identitas budaya tandingan, telah menjadi *paralelisme* dalam masyarakat kontemporer yang terperangkap dalam dimensi sosial. Bahkan hingga mengaburkan tapal batas antara simbol identitas budaya tandingan sepadan

dengan sistem *mainstream*. Layaknya *syndrome* yang muncul ditengah-tengah masyarakat *hedonism* dan senantiasa semakin *conform* dengan zamannya. Nasib dari subkultur *punk* sebagai budaya tandingan yang awalnya memiliki *culture values* yang tinggi kemudian bergeser menjadi eksistensi yang kurang. Sehingga *punk* hanya terkesan menjadi fesyen dan *claim image* yang terpatri menjadi bagian budaya *mainstream*. Mereka bahkan tidak lagi menjadi ancaman terhadap sistem, justru mereka adalah oposisi biner atas sistem itu sendiri. Sehingga banyak masyarakat hanya memandang *punk* sebagai bagian penyakit dalam masyarakat yang hanya berhamburan di jalanan. *Claim image* yang berkembang dalam masyarakat bahwa *punk* adalah pengamen, anak jalanan dan segelintir orang yang mengdewakan faham anti-kemampuan yang terkatung-katung hidupnya bahkan hingga bertindak kriminal untuk tetap merasa hidup bebas. Banyak orang menilai anak-anak *punk* adalah sekumpulan urakan, berandalan jalanan, berdandan aneh, dan mengganggu kenyamanan dengan nongkrong diperempatan jalan sambil ngamen (John Martono dan Arsita Pinandita, 2009:39).

Dari permasalahan yang dijelaskan diatas, penulis kemudian menerjemahkannya kedalam bentuk penciptaan motif batik. Pada umumnya motif batik yang banyak dijumpai kebanyakan adalah motif batik pedalaman dan pesisiran, maka terciptalah ide untuk dapat mengeksplor dan mengembangkan sebuah motif yang terinspirasi dari subkultur *punk*. Berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata *mbat* dan *tik*. *Mbat* dalam bahasa jawa dapat diartikan sebagai ngembat atau melempar berkali-kali, sedangkan *tik* berasal dari kata titik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa arti dari membatik yaitu melempar titik-titik berkali pada kain. Sehingga akhirnya bentuk-bentuk titik tersebut berhimpitan menjadi bentuk garis. Menurut seni rupa, garis adalah kumpulan dari titik-titik. Selain itu, batik juga berasal dari kata *mbat* yang merupakan kependekan dari kata membuat, sedangkan *tik* adalah titik. Ada juga yang berpendapat bahwa batik berasal dari gabungan dua kata bahasa jawa yaitu

*amba* yang bermakna menulis dan *tik* yang bermakna titik (Musman & Arini, 2011:1).

Motif batik yang terinspirasi dari subkultur *punk*, kemudian diwujudkan menjadi kain batik dan selanjutnya diwujudkan menjadi busana *ready to wear*. Dalam penyelesaian tugas akhir ini hanya membuat tiga buah karya dari tujuh buah desain karena mengingat kondisi dunia yang sedang mengalami wabah *Covid-19* termasuk Indonesia. Keseluruhan karya memiliki judul yang sama dengan penggambaran sederhana dari subkultur *punk* tetapi setiap karya memiliki bentuk dan karakteristik yang berbeda-beda. Penerapan pada busana *ready to wear* dengan tujuan menjadi wadah baru untuk menyampaikan pesan semangat pergerakan subkultur *punk*. Busana *ready to wear* adalah busana yang bisa langsung dipakai dengan mudah tanpa harus melakukan pengukuran badan dan memesan desainnya terlebih dulu. Busana *ready to wear* dipilih karena saat ini sedang menjadi trend dikalangan anak-anak muda khususnya generasi milenial. Selain itu busana *ready to wear* yang diciptakan menggunakan kain batik yang merupakan warisan budaya bangsa Indonesia. Harapannya hal ini bisa menjadikan kampanye untuk melestarikan batik dan menjadikan jembatan untuk menggiring generasi milenial bangga menggunakan batik.

## **B. Rumusan Penciptaan**

- a. Bagaimana membuat motif batik dengan sumber ide subkultur *punk*?
- b. Bagaimana mengaplikasikan motif batik subkultur *punk* ke dalam busana *ready to wear*?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan
  - a. Membuat motif batik dengan sumber ide subkultur *punk*.
  - b. Mengaplikasikan motif batik subkultur *punk* ke dalam busana *ready to wear*.
2. Manfaat
  - a. Menambah wawasan tentang subkultur *punk*.

- b. Meningkatkan apresiasi masyarakat khususnya anak muda terhadap batik dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Memberikan inspirasi dalam penciptaan karya-karya seni pada mahasiswa yang lain.

#### **D. Metode Penciptaan**

Metode penciptaan yang digunakan oleh penulis pada penciptaan karya tugas akhir ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Menurut Gustami (2007:329), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya) dan perwujudan (pembuatan karya). Berikut merupakan penjelasan dari beberapa metode tersebut:

1. Metode pengumpulan data

- a) Studi Pustaka

Studi pustaka adalah langkah mencari data-data yang bersumber dari buku atau internet. Studi pustaka dilakukan dengan teknik penggandaan, teknik scan, teknik catat, teknik rekam, dan teknik dokumentasi.

- b) Studi Lapangan atau Observasi

Penulis melaksanakan studi lapangan dengan teknik wawancara dengan beberapa komunitas anak *punk* yang ada di Wirobrajan dan Gunungkidul.

- c) Analisis Data

Pada tahap ini akan dilakukan analisis dari data-data yang telah diperoleh yaitu mengenai sejarah subkultur *punk*, ideologi subkultur *punk*, kondisi subkultur *punk* di Indonesia, kemudian fokus pada makna atribut fesyen subkultur *punk* yang dipilih.

2. Metode Perancangan

Pada metode ini dilakukan teknik-teknik perancangan sebuah karya yang akan diciptakan. Pada perancangan karya tugas akhir dilakukan desain motif batik dan desain busana.

Desain yang dibuat tidak hanya satu atau dua desain, melainkan sebanyak-banyaknya agar nantinya dari beberapa sketsa yang ada akan dipilih sketsa yang terbaik untuk direalisasikan. Dalam desain busananya menggunakan teknik gambar sketsa manual, kemudian teknik scan, kemudian hasil dari scan tersebut akan diwarnai dan dirapikan dengan menggunakan teknik digital painting yaitu menggunakan aplikasi photoshop dan coreldraw.

### 3. Metode Perwujudan Karya

Tahap perwujudan merupakan tahap untuk menuangkan ide, konsep, landasan, dan rancangan akhir menjadi sebuah karya hingga ditemukan kesempurnaan yang diinginkan. Perwujudan karya memiliki beberapa proses dan teknik meliputi: desain, memindahkan desain pada kain, *nglowong*, *ngisen-isen*, pewarnaan, *nglorod*, pembuatan pola busana, menjahit, dan menghias.