

**SUBKULTUR *PUNK* SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN MOTIF BATIK BUSANA
*READY TO WEAR***



JURNAL

Oleh:

Yasinta Laila Febriana

NIM 1700113025

**PROGAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

Tugas Akhir berjudul:

SUBKULTUR PUNK SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN MOTIF BATIK BUSANA READY TO WEAR diajukan oleh Yasinta Laila Febriana, NIM 1700113025, Program Studi D3-Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90311), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Aruman, S.Sn., M.A.

NIP. 19771018 200312 1 010 /NIDN. 0018107706

Pembimbing II/Anggota



Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd.

NIP. 19810923 201504 2 001/NIDN. 0023098106

Mengetahui,
Ketua Prodi D3 batik dan Fashion
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

NIP. 19770418 200501 2 001/NIDN. 0018047703

**SUBKULTUR *PUNK* SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN MOTIF BATIK BUSANA
*READY TO WEAR***

Oleh: Yasinta Laila Febriana
Dosen Pembimbing I: Aruman
Dosen Pembimbing II: Esther Mayliana

INTISARI

Punk sebagai sebuah subkultur telah diadaptasi oleh para remaja Indonesia bukan hanya sebagai semangat bermusik, namun merambah sebagai ideologi dan gaya hidup. *Punk* merupakan warisan budaya dari barat yang awalnya bergerak pada bidang musik, namun seiring berjalannya waktu *punk* telah menjadi sebuah identitas global yang mewakili para remaja radikal yang memiliki visi anti kemapanan dan anti pemerintah. Selain ideologinya yang kontroversi, *punk* mempengaruhi dinamika fesyen. Saat ini *punk* telah menjadi bagian dari dunia fesyen di seluruh dunia. Pada 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. Atribut fesyen *punk* ini menjadi sumber ide motif batik sebagai bahan pembuatan busana *ready to wear*.

Dalam pembuatan karya menggunakan metode penciptaan yang dapat membantu proses pengerjaan. Metode penciptaan meliputi metode pengumpulan data, analisis data, perancangan karya, dan pewujudan karya. Penerapan metode penciptaan digunakan untuk memperkuat konsep mulai dari observasi hingga pewujudan karya.

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 karaktersitik yang berbeda-beda. Penerapan pada busana *ready to wear* dengan tujuan menjadi wadah baru untuk menyampaikan pesan semangat pergerakan subkultur *punk*.

Kata Kunci : batik, subkultur *punk*, busana *ready to wear*

ABSTRACT

Punk as a subculture has been adapted by Indonesian teenagers not only as a musical spirit, but also as an ideology and lifestyle. Punk is a cultural heritage from the west which was originally engaged in music, but over time punk has become a global identity that represents radical teenagers who have anti-establishment and anti-government visions. In addition to its controversial ideology, punk influences the dynamics of fashion. Currently, punk has become part of the world of fashion around the world. Punkers' fashion has also become a symbol of resistance, punk tries to insult the common people with an anti-establishment attitude that is shown by dressing, hairstyle, accessories worn, and

even modifying the body. This punk fashion attribute is a source of ideas for batik motifs as a material for making ready-to-wear clothing.

In making works using the method of creation that can help the processing process. The method of creation includes methods of data collection, data analysis, work design, and work creation. The application of the creation method is used to reinforce concepts from observation to the manifestation of works.

In completing this final project, he only made three works out of seven designs because considering the world conditions that are experiencing the Covid-19 outbreak, including Indonesia. The entire work has the same title with a simple depiction of the punk subculture but each work has a different form and characteristics. The application of ready-to-wear clothing aims to become a new platform to convey the message of the spirit of the punk subculture movement.

Keyword : *batik, subkultur punk, ready to wear fashion*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Kemrosotan 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-kemapanan 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 karaktersitik 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.

2. Rumusan/Tinjauan Penciptaan

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

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori Penciptaan

1. Desain

Sudut pandang ilmiah dibutuhkan dalam proses perwujudan karya seni guna memperkuat pandangan objektif serta bukti pertanggungjawaban suatu karya seni. Landasan teori yang digunakan penulis dalam tulisan ilmiah kali ini yakni teori desain. Agus Sachari (2005:6), menjelaskan bahwa “desain adalah salah satu kebutuhan jasmani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia.”

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa sesungguhnya desain berperan penting dalam kehidupan manusia. Desain terbentuk dari unsur-unsur visual yang meliputi garis, ruang, warna, tekstur, dan tone. Desain karya juga memerlukan penguasaan. Hal tersebut dikarenakan penulis berada di ranah kriya yang merupakan salah satu cabang seni rupa yang membutuhkan teknik desain agar menghasilkan karya yang bersifat adiluhung. Oleh karena itu penempatan unsur-unsur harus dipertimbangkan agar karya-karya yang dihasilkan memiliki nilai estetis yang tinggi.

b. 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

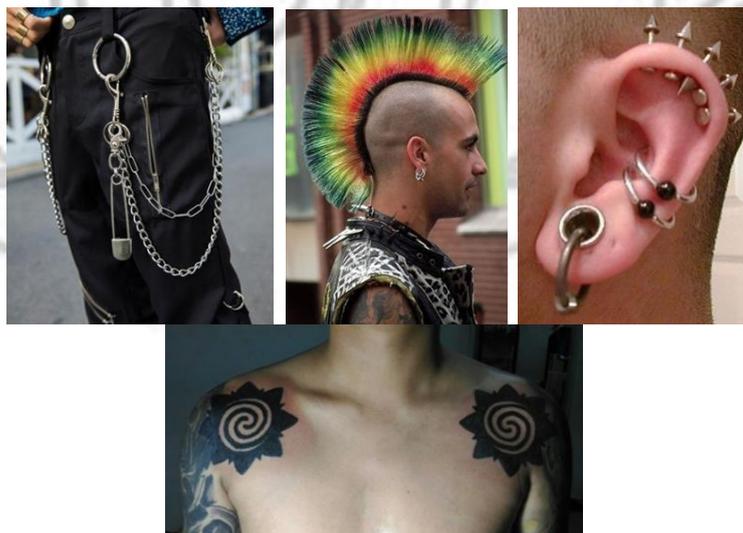
Pada metode ini dilakukan teknik-teknik perancangan sebuah karya yang akan diciptakan. Pada perancangan karya tugas akhir dilakukan desain motif batik dan desain busana. Desain yang dibuat tidak hanya satu atau dua desain, melainkan sebanyak-banyaknya agar nantinya dari beberapa sketsa yang ada akan 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.

Sumber Ide dan Data Acuan

1. Atribut Fesyen Subkultur *Punk*

Data yang telah diperoleh dan dimuat kemudian masuk dalam tahap analisis data, yang dimana pada tahap ini dilakukan proses penguraian, pemilahan, pengkategorian data menurut kriteria tertentu. Pada tahap ini analisis data diperlukan untuk membatasi lingkup gagasan menjadi lebih sempit. Analisis yang dilakukan penulis ialah dengan mengamati dan memahami atribut fesyen subkultur *punk* yang bermakna solidaritas, anti kemapanan, anti penindasan, dan kebebasan.

Pada gambar 1, merupakan gambar rantai, gaya rambut *mohawk*, *piercing* dan tato bunga terong Dayak. Rantai merupakan simbol solidaritas subkultur *punk*. Rambut *mohawk* merupakan simbol anti kemapanan dan anti penindasan. Tato dan *piercing* pada subkultur *punk* merupakan simbol kebebasan. Makna dibalik atribut fesyen subkultur *punk* inilah yang membuat penulis tertarik untuk memvisualisasikannya kedalam motif batik yang dikombinasikan dengan motif isen-isen supaya lebih terkesan cirikhas batiknya. Motif batik yang dibuat kemudian dituangkan dalam karya busana *ready to wear*. Warna yang digunakan dominan gelap yaitu hitam dan merah yang membuat pemakai terkesan lebih kuat dan berani.



Gambar 1. Rantai, Rambut *Mohawk*, *Piercing*, Tato Bunga Terong
(Sumber: pinterest.com, Diakses: 9/3/2021, pukul 9.36)

2. Busana Ready To Wear

Busana *ready to wear* ditunjukkan pada gambar 2, merupakan jenis busana *ready to wear couture* yaitu yang berkualitas bagus dan berharga mahal. Menggunakan ukuran standar M wanita. Jenis kain yang digunakan adalah kain katun yang dikombinasikan dengan kain drill, denim, kain jaring, tile, dan organza. Warna yang dipilih dominan gelap, yaitu warna hitam yang dikombinasi dengan warna merah dan sedikit sentuhan warna kuning. Selain itu busana ini juga diberi sentuhan aksesoris dari rantai dan pernak-pernik logam sehingga menambah keunikan dari busana ini.



Gambar 2. Busana *Ready to Wear*
(Sumber: pinterest.com, Diakses: 9/3/2021, pukul 11.33)

3. Motif Batik Truntum

Pada gambar 3 merupakan gambar motif batik truntum. Motif batik truntum termasuk ke dalam jenis batik pedalaman. Motif ini mempunyai makna cinta yang tumbuh kembali. Selain itu motif ini juga sebagai simbol cinta yang tulus tanpa syarat, abadi, dan semakin lama semakin terasa subur berkembang (*tumaruntum*).



Gambar 3. Motif Batik Truntum
(Sumber: pinterest.com, Diakses: 9/5/2021, pukul 12.33)

4. Motif Batik Parang

Motif batik parang ditunjukkan pada gambar 4, motif parang memiliki makna petuah untuk tidak pernah menyerah, ibarat ombak laut yang tak pernah berhenti bergerak. Batik Parang juga menggambarkan upaya memperjuangkan kesejahteraan, maupun bentuk pertalian keluarga.



Gambar 4. Motif Batik Parang
(Sumber: pinterest.com, Diakses: 9/5/2021, pukul 12.33)

Teknik Pengerjaan

- a. Teknik perancangan desain. Pada tahap ini pemikiran tentang bagaimana konstruksi karya yang akan diciptakan sangatlah diperlukan. Mulai dari pemilihan bahan, teknik pengerjaan dan bagaimana eksekusi karya nantinya.
- b. Teknik *mordanting* adalah menghilangkan lapisan kanji dan membuka serat kain. Tujuannya untuk mempermudah proses perintangan malam dan juga memudahkan penyerapan warna pada kain.
- c. Teknik jiplak dan gambar motif. Pada tahap ini dilakukan pembuatan motif dan pola yang sudah dirancang sebelumnya kedalam ukuran sebenarnya. Tahap ini sangatlah penting, karena pada tahap inilah yang menentukan bagaimana hasil akhir dari karya yang sudah dirancang.
- d. Teknik canting tulis merupakan teknik tradisional dalam penciptaan sebuah kain batik. Setelah kain sudah selesai digambar motif kemudian dilanjutkan proses pencantingan. Proses ini dimulai dengan *klowong ngengreng* atau *nglowongi* dan *nerusi*. Kemudian setelah selesai proses *nglowongi*, dilanjutkan dengan proses membatik *isen-isen*.
- e. Teknik canthing cap merupakan teknik tradisional dalam penciptaan sebuah kain batik dengan cara menekan canting cap pada kain yang sebelumnya canting cap telah di celupkan kedalam wajan cap yang berisi malam/lilin panas.
- f. Teknik pewarnaan colet dan tutup celup merupakan tahap pewarnaan batik dengan cara dicolet atau menggoreskan pewarna tekstil pada kain dengan menggunakan kuas. Tutup celup merupakan proses pewarnaan batik dengan menutup permukaan kain dengan lilin menggunakan canting ataupun kuas pada bagian-bagian yang direncanakan tidak terkena warna dan kemudian mencelupkan kain pada zat pewarna. Proses ini dilakukan berulang sampai mendapatkan warna yang diinginkan.
- g. Teknik pemolaan, pola dasar praktis. Pada tahap ini pola busana harus memperhatikan desain busana yang akan diciptakan dan juga pola dibuat dalam ukuran sesungguhnya. Teknik pola yang digunakan ialah pola dasar praktis. Setelah pola selesai kemudian digunakan untuk bahan jiplakan pola pada kain yang akan dijahit.

- h. Teknik jahit yaitu menyatukan kain yang sudah dipotong sesuai pola dengan menggunakan mesin jahit hingga membentuk sebuah busana.
- i. Teknik *finishing* busana. Pada tahap ini dilakukan proses pemasangan aplikasi dan aksesoris lainnya yang menunjang karya. Selain pemasangan aplikasi pada tahap ini yang dilakukan adalah menggunting sisa-sisa benang yang menjuntai pada pakaian.

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.

B. Hasil dan Pembahasan

a. Tinjauan Umum

Tinjauan karya dibuat untuk mengevaluasi karya yang telah dibuat, seperti menguraikan makna dan maksud dari pembuatan dari setiap karya tersebut. Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini yang pada awalnya membuat tujuh karya desain dengan tiga desain terpilih diwujudkan menjadi karya busana. Seluruh busana yang dibuat merupakan sebuah kesatuan dalam koleksi yang diberi judul “RIOT”. Dalam bahasa Indonesia *riot* berarti kerusuhan, kata tersebut cukup jelas menggambarkan bahwa busana ini merupakan busana batik, dimana motif yang dituangkan terinspirasi dari subkultur *punk* yang lahir dari sebuah kondisi negara yang kacau. Busana ini dipadukan dengan kombinasi warna hitam, merah dan kuning. Setiap karya busana sengaja dibuat dengan motif utama yang sama dan dikombinasi dengan motif pendukung yang berbeda-beda. Hal ini bertujuan untuk memberikan variasi terhadap setiap karya busana agar terlihat tidak sama persis antara satu dengan yang lainnya. Karya busana ini merupakan karya busana *ready to wear* jenis *couture* yaitu yang berkualitas bagus dengan pemilihan kain yang digunakan adalah kain katun primisima, yang dikombinasikan dengan kain drill, denim, corduroy dan tile. Dalam perwujudannya, menggunakan teknik batik tulis dan cap sedangkan teknik pewarnaan yang digunakan yaitu teknik *colet* menggunakan zat pewarna remasol dan teknik celup dengan zat warna *naphtol*. Karya busana didominasi dengan warna dasar hitam yang merupakan simbol kekuatan, dikombinasikan dengan warna merah dan kuning. Warna merah merupakan simbol keberanian sedangkan warna kuning merupakan simbol percaya diri. Pemilihan warna tersebut terinspirasi dari karakter subkultur *punk*. Kain yang sudah selesai dibatik kemudian digunting sesuai pola yang sudah dibuat sebelumnya. Pola busana menggunakan ukuran standar M wanita. Setelah pemotongan kain kemudian dijahit untuk menggabungkan setiap bagian pola sehingga menjadi sebuah busana. Untuk menambah keunikan busana dihias menggunakan rantai, mata ayam dan spike.



Gambar 5. Karya Busana 1, 2, 3
(Sumber: Odit, Didokumentasikan pada 9 April 2021)

b. Tinjauan Khusus

1. Karya 1

Karya pertama berjudul “*RIOT 1*” menggambarkan warna hitam yang begitu dominan dengan motif berwarna kontras. Dalam busana ini terdapat 4 identitas atribut fesyen subkultur *punk* yang divisualisasikan didalamnya, pada atasan *inner* busana terdapat gaya rambut *mohawk*, atasan *outer* terdapat rantai, *piercing*, gaya rambut *mohawk*, dan tatto bunga terong. Sedangkan pada bagian bawahan busana terdapat gaya rambut *mohawk* dan *piercing*. Bagian atasan *inner* busana dibuat dengan potongan kutang dengan ritsleting dibagian depan supaya memudahkan si pemakai untuk memakainya sendiri. Pada bagian tali kutang dibuat dari rantai yang berbahan akrilik yang bisa di lepas pasang dan diatur sesuai dengan ukuran tubuh si pemakai. Pada bagian bawah terdapat detail hiasan dari mata ayam yang menambah kesan unik busana ini. Bagian atasan *outer* busana dibuat dengan potongan jaket yang menggunakan krah blazer dengan potongan *asimetris* ketika ritsleting ditutup, namun ketika ritsleting dibiarkan tetap terbuka akan membentuk potongan busana yang *simetris*. Pada bagian krah terdapat detail aksesoris lubang mata ayam. Sedangkan pada bagian bawahan busana dibuat dengan potongan celana kulot yaitu celana yang memiliki siluet melebar pada bagian bawah. Bagian ban pinggang belakang diberi karet elastis dan bagian depan menggunakan ritsleting dan kancing. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan pemakaian serta memberikan kenyamanan terhadap si pemakai karena celana bisa mengikuti ukuran tubuh si pemakai. Tidak hanya itu saja, pada ban pinggang terdapat detail tali yang dihiasi dengan mata ayam menjuntai kebawah dan dipasang rantai pada bagian kanan dan kiri. Terdapat 4 saku luar bagian kanan kiri yang dihiasi dengan mata ayam dan aksesoris tengkorak. Pada bagian lutut kebawah diberi belahan samping kemudian dihubungkan dengan

rantai. Busana ini memberikan kesan *rebel* kepada si pemakai karena selain motif dan warna busana yang digunakan terdapat detail aksesoris rantai, mata ayam dan tengkorak.

2. Karya 2

Karya kedua berjudul “*RIOT 2*” menggambarkan warna hitam yang begitu dominan dengan motif yang berwarna kontras. Dalam busana ini terdapat 1 identitas atribut fesyen *punk* yang divisualisasikan didalamnya, yaitu gaya rambut *mohawk* kemudian dikombinasikan dengan motif truntum sebagai latarnya. Selain itu pada bagian *outer* dikombinasikan dengan tempelan *pacht* yang di batik tulis. Busana bagian *inner* dibuat dengan potongan blus *asimetris*. Menggunakan krah pita yang berwarna kuning agar menjadi *point of interest* pada busana tersebut. Pada bagian lengan dibuat desain lengan puff dengan menggunakan kain tile supaya memberikan kesan *transparan*. Busana bagian *outer* dibuat dengan potongan apron yang membentuk siluet A, menggunakan kain denim yang dikombinasikan dengan tile pada bagian bawah. Detail busana ini terletak pada aksesoris yang menggunakan spike dan mata ayam.

3. Karya 3

Karya ketiga berjudul “*RIOT 3*” pada karya busana ketiga ini menggambarkan warna merah yang begitu dominan dengan motif yang berwarna kontras. Dalam busana ini terdapat 1 identitas atribut fesyen *punk* yang divisualisasikan didalamnya, yaitu gaya rambut *mohawk* kemudian dikombinasikan dengan motif parang sebagai latarnya. Selain itu pada bagian bawah terdapat motif api. Busana dibuat dengan potongan sederhana siluet H dan garis leher bulat. Pada bagian lengan dihubungkan dengan rantai yang terbuat dari bahan akrilik. Karena busana ini bersiluet H tidak membentuk badan si pemakai maka dipadukanlah dengan aksesoris pada pinggang untuk memperindah busana dan mempertegas bentuk badan si pemakai supaya busana terlihat lebih *comfortable* dan *fleksible* meskipun dikenakan dengan berbagai model penampilan. Bagian bawah busana juga dikombinasikan dengan kain jaring sehingga memberikan kesan *transparan*. Detail pada busana ini terletak pada bagian bawah busana yang diberi belahan kecil kanan dan kiri, kemudian dilubangi memutar dengan dipasang mata ayam dan diberi rantai yang menggantungkan aksesoris tengkorak. Selain itu bagian depan garis leher juga dilubangi menggunakan mata ayam. Hal ini bertujuan untuk menambah keunikan dari karya busana yang telah dibuat.

C. Kesimpulan

Proses penciptaan busana *ready to wear* dengan sumber ide subkultur *punk* sebagai motif batik ini diawali dengan mengkaji sumber ide dan melakukan wawancara secara langsung untuk benar-benar mengetahui agar nantinya memudahkan proses visualisasi dan penerapan dari sumber ide tersebut kedalam busana. Selanjutnya penulis mengumpulkan dan mengkaji data tentang busana *ready to wear*. Kemudian kedua data tersebut dijadikan satu

dan penulis mampu menentukan seperti apa *moodboard* dari penciptaan karya ini. Selanjutnya penulis membuat 12 sketsa alternatif yang kemudian dikerucutkan menjadi 7 sketsa terpilih dan 3 diantaranya diwujudkan kedalam karya busana. Setelah melakukan hal tersebut, desain motif yang sudah dibuat dipindahkan diatas lembaran kain dengan ukuran sesungguhnya. Kain yang sudah terdapat pola kemudian dilanjutkan ke proses pematikan, pewarnaan, pelorodan hingga kain siap dipotong sesuai pola dan dijahit menjadi sebuah karya busana. Bahan utama yang digunakan pada karya ini adalah kain katun primisima. Pemilihan bahan tersebut dikarenakan kualitas kain primisima jika diproses batik hasilnya cukup memuaskan dan harganya terjangkau. Saat proses *nyanting* malam batik lebih mudah tembus, selain itu saat proses pewarnaan, warna yang dihasilkan juga lebih muncul dan mudah meresap ke kain. Pada saat dikenakan bahan ini juga memberikan rasa dingin, mudah menyerap keringat dan tidak kaku sehingga nyaman untuk dikenakan. Busana ini dikombinasikan dengan kain drill, corduroy, denim, tile, dan kain jaring dengan pemilihan warna panas yaitu merah dan kuning supaya menambah karakter kuat busana ini. Beberapa motif batik juga dipotong dan dibuat *patch* kemudian ditempelkan dengan cara dijahit pada bagian *outter* busana. Beberapa pencapaian yang dirasa oleh penulis dari proses penciptaan karya ini salah satunya adalah rasa kepuasan, karena dalam penciptaan setiap karya penulis juga menuangkan rasa keresahan dan kegelisahan sehingga penulis mampu sampai tahap ini. Selain itu meskipun karya ini belum sempurna, namun secara keseluruhan dalam penciptaan karya seni batik ini penulis merasa sudah cukup baik secara teknik maupun visual dengan pemilihan teknik batik tulis dan cap dengan pewarnaan teknik *colet* dan tutup celup. Teknik tersebut dirasa tepat untuk memvisualisasikan karya busana ini, bahkan selama proses pengerjaan juga dirasa aman dan nyaman digunakan dibandingkan dengan teknik lainnya.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini penulis berusaha untuk mengenalkan identitas subkultur *punk* yang sering mendapat *stigma negatif* dari masyarakat, melalui batik yang diwujudkan dalam busana dengan visual yang sedikit berbeda dari busana *ready to wear* pada umumnya. Baik dari segi motif, model, dan juga pemilihan warna. Harapannya dengan karya ini generasi muda lebih tertarik dan menggunakan batik sebagai media baru untuk mengenal lebih luas warisan budaya yang dimiliki Indonesia agar nantinya tidak hilang begitu saja terkikis oleh zaman yang semakin maju.

Daftar Pustaka

- Djelantik, A. A. M. 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur-Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Martono, John. Pinandita, Arsita. 2009. *Punk! Fesyen-Subkultur-Identitas*. Yogyakarta : Halilintar Books.
- Musman, Asti dan Ambar B. Arini. 2011. *Batik Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: G-Media.

Daftar Laman

- <https://elmodista.com/2020/02/11/ready-to-wear/>, diakses pada tanggal 25 Januari 2021
- <http://juliyaipunk.blogspot.com/>, diakses pada tanggal 25 Januari 2021
- <https://gaya.tempo.co/read/384911/arti-di-balik-aksesori-anak-punk>, diakses pada tanggal 28 Januari 2021