

**STEGOSAURUS SEBAGAI MOTIF BATIK PADA
BUSANA KASUAL ANAK**



**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**STEGOSAURUS SEBAGAI MOTIF BATIK PADA
BUSANA KASUAL ANAK**



PENCIPTAAN

Oleh:

Dian Fajrin

NIM 1711986022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Kriya

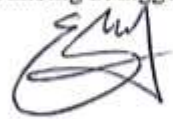
2021

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

STEGOSAURUS SEBAGAI MOTIF BATIK PADA BUSANA KASUAL

ANAK. Diajukan oleh Dian Fajrin, NIM 1711986022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 90617). Telah di setujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 29 Oktober 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



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

NIP 19810923 201504 2 001/NIDN 0023098106

Pembimbing II/Anggota



Fri Wulandari, S.Sn., M.A.

NIP 19900622 201903 2 021/NIDN 0022069009

Cognate/Anggota



Dr. Akhmad Nizam, M.Sn

NIP 19720828 200003 1 006/NIDN 0028087208

Ketua Jurusan Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn, M.F.A.

NIP 19740430 199802 2 001/NIDN 00300476906



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dian Lumbul Kaharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN. 0008116906

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini ku persembahkan untuk Ibuku yang ku cintai sebagai tanda terimakasih dan baktiku. Terimakasih Ibu atas kasih sayang dan dukungan untukku selama ini.

Tugas akhir ini ku persembahkan juga untuk kakakku, adikku yang selalu menemani dan memberi motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini ku persembahkan pula untuk keluarga besar ku, terimakasih atas semua dukungan dan kasih sayang yang kalian berikan untukku.

Tugas akhir ini juga ku persembahkan untuk diriku yang sudah berjuang untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai.



MOTTO

“Mimpi adalah kunci, untuk kita menaklukkan dunia. Berlarilah tanpa lelah,
sampai engkau meraihnya.”

-Nidji, Laskar Pelangi -



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 18 Oktober 2021

Penulis,

Dian Fajrin

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Seluruh rasa hormat penulis berikan kepada pihak yang telah membimbing dan memberi bantuan selama proses penulisan dan pembuatan karya, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burham, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn, M.F.A., Ketua Jurusan Kriya, Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd., dan Tri Wulandari, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing yang selalu membantu dan membimbing penulis.
5. Alm. Nurhadi Siswanto, M.Phil selaku dosen pembimbing yang sempat membantu dan membimbing penulis.
6. Selurus staf pengajar dan karyawan di jurusan Kriya Tekstil.
7. Ibu, kakak, adik dan keluarga besar yang sudah mendukung dan memberikan kasih sayang kepada penulis.

Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kriya seni dan pembaca.

Yogyakarta, 18 Oktober 2021

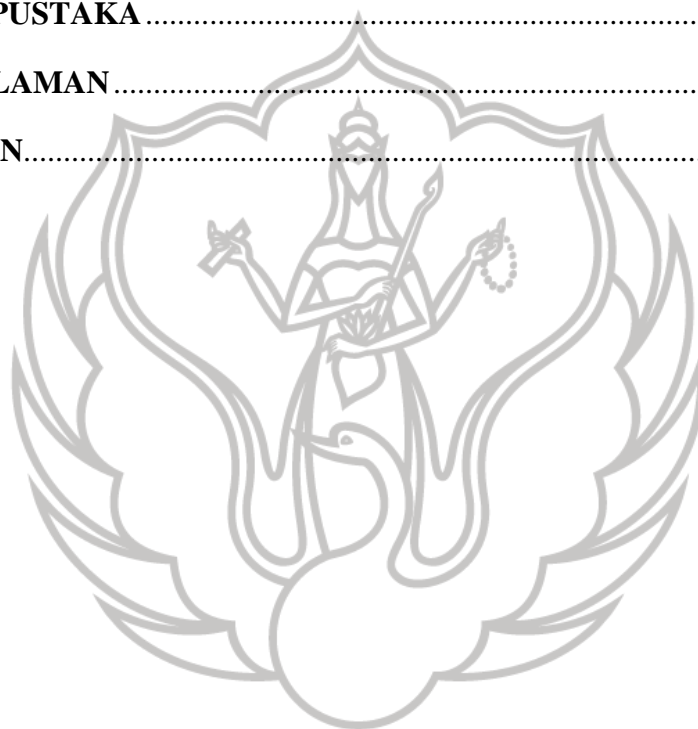
Penulis,

Dian Fajrin

DAFTAR ISI

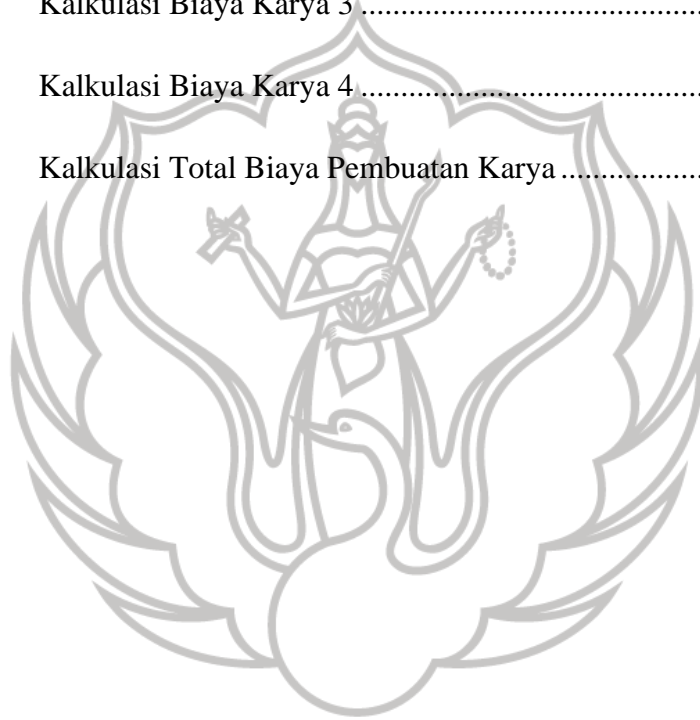
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Penciptaan.....	1
B.Rumusan Penciptaan.....	2
C.Tujuan Dan Manfaat Penciptaan.....	3
D. Metode Pendekatan Dan Penciptaan.....	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	6
A.Sumber Penciptaan.....	6
B.Landasan Teori.....	10
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	12
A.Data Acuan.....	12
B.Analisis Data.....	15
C.Rancangan Karya.....	16

D. Proses Perwujudan.....	43
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	60
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	65
A. Tinjauan Umum.....	65
B. Tinjauan Khusus.....	67
BAB V. PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
DAFTAR LAMAN.....	78
LAMPIRAN.....	79



DAFTAR TABEL

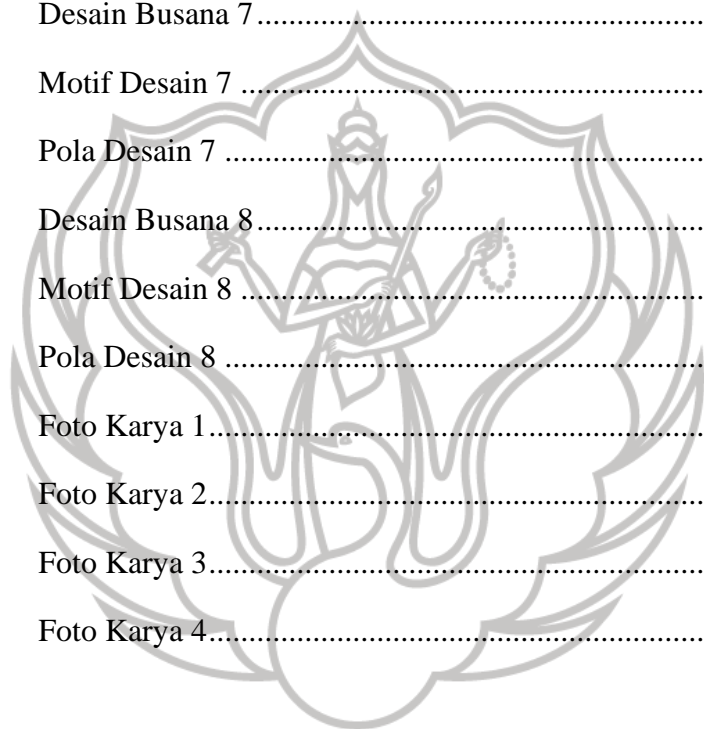
Tabel 1	Bahan Mambatik dan Menjahit.....	43
Tabel 2	Alat Mambatik dan Menjahit	46
Tabel 3	Proses Pembuatan Batik.....	54
Tabel 4	Proses Pembuatan Busana.....	58
Tabel 5	Kalkulasi Biaya Karya 1	60
Tabel 6	Kalkulasi Biaya Karya 2	61
Tabel 7	Kalkulasi Biaya Karya 3.....	62
Tabel 8	Kalkulasi Biaya Karya 4.....	63
Tabel 9	Kalkulasi Total Biaya Pembuatan Karya.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Stegosaurus	6
Gambar 2	Stegosaurus	7
Gambar 3	Busana Bermain Anak.....	8
Gambar 4	Busana Kasual Anak	9
Gambar 5	Stegosaurus	12
Gambar 6	Motif Stegosaurus Pada Kaos Anak.....	12
Gambar 7	Busana Kasual Anak	13
Gambar 8	Busana Kasual Anak	13
Gambar 9	Busana Kasual Anak	14
Gambar 10	Busana Kasual Anak	14
Gambar 11	Sketsa Alternatif 1,2,3.....	17
Gambar 12	Sketsa Alternatif 4,5,6.....	17
Gambar 13	Sketsa Alternatif 7,8,9.....	18
Gambar 14	Sketsa Alternatif 10,11,12.....	18
Gambar 15	Sketsa Alternatif 13,14,15.....	19
Gambar 16	Desain Busana 1	20
Gambar 17	Motif Desain 1	21
Gambar 18	Pola Desain 1	21
Gambar 19	Desain Busana 2	22
Gambar 20	Motif Desain 2	23
Gambar 21	Pola Desain 2	24
Gambar 22	Desain Busana 3	25
Gambar 23	Motif Desain 3	26
Gambar 24	Pola Desain 3	27
Gambar 25	Desain Busana 4.....	28

Gambar 26	Motif Desain 4	29
Gambar 27	Pola Desain 4	30
Gambar 28	Desain Busana 5	31
Gambar 39	Motif Desain 5	32
Gambar 30	Pola Desain 5	33
Gambar 31	Desain Busana 6	34
Gambar 32	Motif Desain 6	35
Gambar 33	Pola Desain 6	36
Gambar 34	Desain Busana 7	37
Gambar 35	Motif Desain 7	38
Gambar 36	Pola Desain 7	39
Gambar 37	Desain Busana 8	40
Gambar 38	Motif Desain 8	41
Gambar 39	Pola Desain 8	42
Gambar 40	Foto Karya 1	67
Gambar 41	Foto Karya 2	69
Gambar 42	Foto Karya 3	71
Gambar 43	Foto Karya 4	73



INTISARI

Pada saat ini industri batik dan fashion berkembang sangat pesat. Inovasi-inovasi baru motif batik mulai banyak bermunculan pada industri batik termasuk batik untuk usia anak-anak. Penulis menciptakan sebuah motif baru untuk batik anak dengan mengangkat konsep hewan purbakala yaitu Stegosaurus menjadi sebuah peluang. Stegosaurus menjadi pilihan dalam menciptakan penciptaan motif ini dan merupakan gebrakan baru di perkembangan industri batik. Karena belum ada motif batik dengan tema motif hewan tersebut. Keunggulan motif ini tidak hanya berupa motif namun dikemas pula menjadi sebuah mini ensiklopedia pada motif karena terdapat beberapa informasi mengenai spesies tersebut yang dituliskan. Motif ini kemudian diaplikasikan pada busana kasual anak.

Dalam merancang gagasan penciptaan ini menggunakan metode pendekatan estetika untuk mengkaji keindahan bentuk busana kasual anak dan motif batik Stegosaurus. Selanjutnya pendekatan ergonomi sangat penting untuk mengkaji terkait kenyamanan dan keamanan busana anak. Metode penciptaan yang digunakan dalam pembuatan karya ini berupa pengumpulan data, perancangan karya kemudian visualisasi perancangan.

Hasil karya yang diciptakan berupa 4 busana kasual anak yang dihiasi motif batik Stegosaurus dengan berbagai bentuk. Warna-warna yang dipakai adalah warna cerah yang cocok dengan sifat anak-anak yaitu ceria dan gembira. Karya yang akan diciptakan merupakan sebuah terobosan baru yang belum pernah dibuat.

Kata Kunci : Stegosaurus, Batik, Busana Kasual

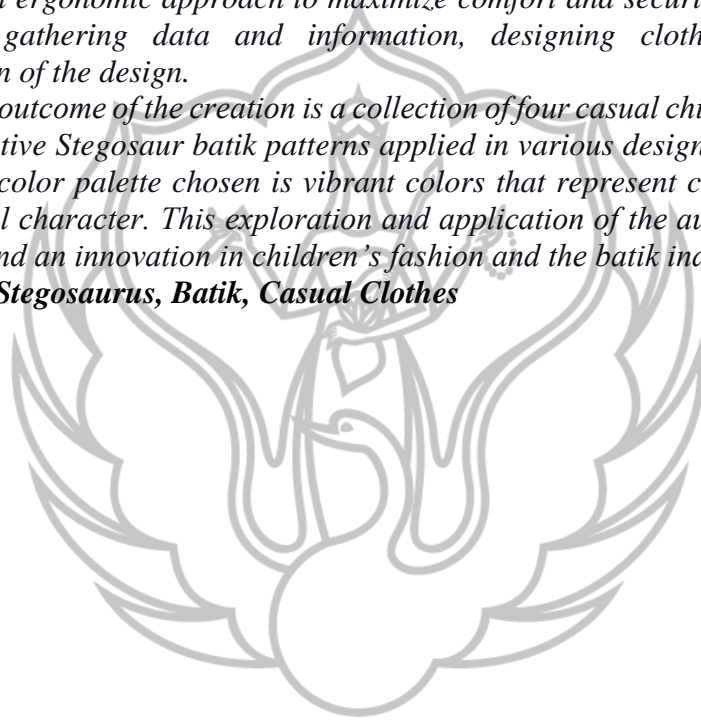
ABSTRACT

In recent years, the fashion and batik industry has been growing rapidly. Innovations on batik patterns have also been developed creatively by several designers, including the batik pattern for children's fashion. The author sees an opportunity to come up with a brand new concept. The author using batik as a technique for the application. One of the popular species amongst the dinosaur, Stegosaur, has yet to be reviewed as one of the main subjects for batik pattern designs. In addition, as a means of education, the author placed relevant information of the species surrounding the pattern like a mini-encyclopedia.

In this subject, the author uses the aesthetic methodology to break down the ideas of a stegosaur batik pattern and to study the beauty aspect of casual clothing for children. Taking precautions in the essentials of children's clothing, the author also uses an ergonomic approach to maximize comfort and security. The methods including; gathering data and information, designing clothes, and lastly visualization of the design.

The outcome of the creation is a collection of four casual children's clothing with decorative Stegosaur batik patterns applied in various designs of shapes and forms. The color palette chosen is vibrant colors that represent children's bright and cheerful character. This exploration and application of the author's idea will be a twist and an innovation in children's fashion and the batik industry.

Keywords: Stegosaurus, Batik, Casual Clothes



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi yang semakin canggih mampu memberikan informasi-informasi yang dulunya sulit untuk diketahui, seperti informasi mengenai keaneka ragaman flora dan fauna di dunia kini sangat mudah didapatkan informasinya. Berkat teknologi yang semakin maju juga mendukung bidang penelitian *sains* terhadap flora dan fauna. Para peneliti sangat terbantu dalam meneliti flora atau fauna yang ditemukan atau meneliti hewan-hewan purba. Salah satunya yaitu spesies dinosaurus.

Dinosaurus adalah kelompok hewan purbakala dari klad dinosauria. Dinosaurus pertama kali muncul sekitar 250 juta tahun yang lalu dan musnah akibat peristiwa kepunahan kapur paleogen. Dengan menggunakan bukti fosil, para peneliti kerangka dinosaurus disebut dengan paleontolog, mereka telah mengidentifikasi 3400 genera dinosaurus termasuk yang fosilnya telah diawetkan. Binatang berkaki 4 ini dibagi dalam 2 kelompok yaitu kelompok pemakan tumbuhan (*sauropoda*) dan pemakan daging (*teropoda*). Penelitian yang dilakukan sejak tahun 1970-an menunjukkan bahwa dinosaurus adalah hewan yang aktif dengan sistem metabolisme yang tinggi dan melakukan berbagai adaptasi dalam interaksi sosialnya (Yusuf, 2011: 26)

Para paleontolog menggunakan 2 metode untuk untuk meneliti spesies dinosaurus yang sudah punah yaitu pengukuran pada tulang yang hidup misalnya lingkaran tulang lengan (*humerus*) dan kaki (*femur*), lalu peneliti membandingkan dengan tulang milik dinosaurus yang ditemukan fosilnya. Metode kedua untuk penentuan ukuran tubuh dinosaurus yakni dengan menghitung volume rekonstruksi tiga dimensi yang mendekati rupa hewan dikehidupan nyata. Dengan menggabungkan kedua metode tersebut hewan-hewan yang sudah punah dapat kita ungkap bentuk fisik dan ukurannya.

Selama ini pengetahuan mengenai dinosaurus bisa didapatkan melalui buku cetak ensiklopedia, film dan museum. Anak-anak terutama anak usia dini memiliki ketertarikan lebih terhadap dinosaurus karena mereka kerap menjumpai animasi-animasi dinosaurus pada pakaian kasual mereka. Para orang tua juga kerap membelikan buku pengetahuan mengenai dinosaurus maupun memutarakan film dinosaurus kepada anak sehingga menambah rasa tertarik anak pada spesies ini. Dinosaur memiliki beragam jenis, mulai dari yang berenang di air hingga yang terbang di udara. Ada yang berjenis pemakan daging dan pemakan tumbuhan, setiap jenis dinosaurus memiliki keunikan dan keistimewaannya sendiri. Penulis memiliki ketertarikan pada salah satu dinosaurus yaitu Stegosaurus. Stegosaurus termasuk jenis dinosaurus herbivora dan tinggal di daratan.

Penulis memilih dinosaurus jenis Stegosaurus sebagai sumber ide dalam menciptakan sebuah karya seni karena bentuknya yang unik yaitu memiliki sisik dipunggungnya atau seperti genteng yang berbaris dan memiliki 2 pasang duri panjang di ekornya yang disebut *thagomizer*. Ketertarikan penulis muncul karena sering membaca dan menonton film animasi yang menceritakan kehidupan dinosaurus pada zaman dahulu. Busana kasual anak-anak penulis pilih sebagai media untuk mencurahkan ide karena pada saat ini ketertarikan anak-anak terhadap spesies dinosaurus cukup banyak. Industri fashion saat ini mayoritas menggunakan teknik *printing* dalam membuat motif tersebut. Hal itu membuat penulis berkeinginan membuat busana casual anak dengan motif Stegosaurus ke dalam motif batik. Di dalam motif tersebut terdapat beberapa pengetahuan mengenai spesies dinosaurus tersebut, sehingga edukasi mengenai dinosaurus tidak hanya melalui buku atau film namun penulis ingin menciptakan batik dengan edukasi di dalamnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mewujudkan motif batik dengan sumber ide dinosaurus jenis Stegosaurus kedalam busana kasual anak?
2. Bagaimana proses dan hasil dari motif batik Stegosaurus yang dirancang kedalam busana kasual anak?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan motif batik dengan sumber ide Stegosaurus pada busana casual anak.
- b. Menjelaskan proses dan mewujudkan karya batik dengan sumber ide Stegosaurus.

2. Manfaat

- a. Memberikan pengetahuan baru bagi penulis mengenai spesies dinosaurus jenis Stegosaurus.
- b. Menambah wawasan untuk para pembaca mengenai spesies dinosaurus terutama jenis stegosaurus.
- c. Menjadi tambahan inspirasi dalam pembuatan karya yang bersangkutan dengan batik dan kriya.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Metode Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika yakni menciptakan sebuah karya seni yang mengacu pada estetika atau keindahan yang didalamnya terkandung elemen-elemen seni rupa yang mempengaruhi keindahan suatu karya seni. Keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada suatu hal. Kualitas yang paling sering disebut yakni kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*) (Kartika, 2004: 3). Pemilihan unsur garis, bentuk dan warna harus disesuaikan agar menjadi perpaduan yang indah dan serasi serta menjadikan karya cipta yang indah.

- b. Metode Pendekatan Ergonomi

Penciptaan karya seni ini juga menggunakan teori ergonomi yang mana berkaitan dengan segi kenyamanan sebuah produk pakai yang diciptakan. Menurut Goet Poespo dalam bukunya Teknik Menggambar Mode dan Busana, ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan itu dikonstruksikan, gerakan struktur

tulang serta otot dan meletakkan rangka badan yang semuanya itu bertujuan untuk menciptakan suasana nyaman. Penerapan ergonomi pada pembuatan karya ini meliputi kenyamanan dan kemudahan saat busana tersebut dipakai (Poespo, 2000:40)

2. Metode Penciptaan

Dalam menciptakan karya seni ini, penulis menggunakan metode teori S.P Gustami. Proses penciptaan seni kriya melalui tiga pilar penciptaan yaitu eksplorasi, perencanaan dan perwujudan (Gustami, 2007: 329). Dalam proses perwujudan karya akan melalui tahapan tersebut.

a) Eksplorasi

Tahap ini merupakan aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan data dan analisa. Pada tahap ini penulis menggali informasi mengenai dinosaurus sampai pada jenis dinosaurus yang akan diambil sebagai ide karya.

b) Perancangan

Tahap ini merupakan aktivitas memvisualisasikan gagasan yang sudah didapat lalu dituangkan kedalam sketsa. Pada tahapan ini harus menyatu antara bentuk visual, konsep dan teknik yang diterapkan.

c) Perwujudan

Tahap ini merupakan perwujudan rancangan terpilih menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain dan ide. Setelah itu diteruskan dengan pembuatan karya sesungguhnya. Proses perwujudan busana ini mulai dari tahap pembuatan batik, pecah pola busana, memotong kain kemudian menjahitnya. Proses perwujudan membutuhkan waktu yang lama karena harus melewati beberapa tahap proses. Tahap inilah yang menjadi penentu apakah pesan yang akan disampaikan dapat dipahami oleh para penikmat karya.

Tahap diatas kemudian diuraikan menjadi enam langkah yaitu :

- 1) Langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan dan penggalian sumber referensi untuk penciptaan karya batik tulis dengan konsep Stegosaurus.

- 2) Penggalian landasan teori, sumber ide dan referensi serta acuan visual.
- 3) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual baik 2 dimensi atau 3 dimensi.
- 4) Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototipe. Sketsa karya kemudian dipilih dan digambar ke dalam gambar kerja.
- 5) Perwujudan realisasi rancangan/prototipe ke dalam karya nyata hingga finishing karya tersebut.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran/ response dari masyarakat dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik serta non-fisik. Evaluasi digunakan sebagai acuan penulis dalam berkarya selanjutnya.

