

**PENERAPAN BENTUK MOTIF BATIK RUMAH GADANG
DAN PARANG RUSAK DALAM BUSANA CASUAL**



**NOFITA AULIA
NIM 1800146025**

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

2022

**PENERAPAN BENTUK MOTIF BATIK RUMAH GADANG
DAN PARANG RUSAK DALAM BUSANA CASUAL**



Oleh:

NOFITA AULIA

NIM 1800146025

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Ahli Madya dalam Bidang Kriya

2022

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

PENERAPAN BENTUK MOTIF BATIK RUMAH GADANG DAN PARANG
RUSAK DALAM BUSANA *CASUAL* diajukan oleh Nofita Aulia, NIM
1800146025, Program Studi D3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90311), telah disetujui
Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2022.

Pembimbing I/Anggota



Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 19741021 200501 1 002/NIDN 0021107406


Pembimbing II/Anggota



Aruman, S.Sn., MA.

NIP. 19771018 200312 1 010/NIDN 0018107706

Cognate/Anggota




Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.hum.

NIP. 19600218 198601 2 001/NIDN 0018026004

Ketua Program Studi

D-3 Batik dan Fashion



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

NIP. 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

Ketua Jurusan Kriya Seni



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP. 197404030 199802 2 001/NIDN 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Fimbulekumarjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

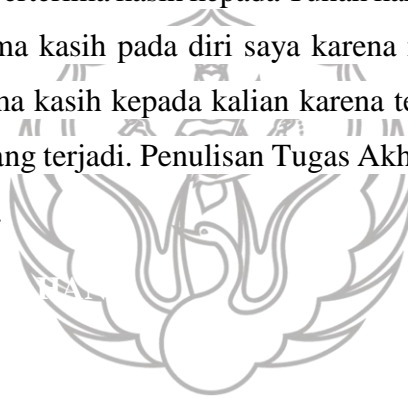
MOTTO HIDUP

“Jika Orang Lain Bisa, Maka Aku Juga Bisa”

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kedua orangtua yang paling berharga dalam hidup karena selalu menjaga saya dalam doanya. Terimakasih juga kepada teman-teman saya tanpa inspirasi, dorongan, dan dukungan yang telah kalian berikan kepada saya, saya mungkin bukan apa-apa saat ini. dan kupersembahkan juga untuk orang paling istimewa dalam hidupku

Setiap pagi saya berterima kasih kepada Tuhan karena telah membantu saya. Setiap pagi saya berterima kasih pada diri saya karena menjadi diri saya sendiri. Setiap pagi saya berterima kasih kepada kalian karena telah mendukung saya dan bersama saya, apa pun yang terjadi. Penulisan Tugas Akhir ini adalah persembahan saya untuk kalian semua.



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 18 Januari 2022



Nofita Aulia

1800146025

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PENERAPAN BENTUK MOTIF BATIK RUMAH GADANG DAN PARANG RUSAK DALAM BUSANA *CASUAL*”, karya tulis ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya dibidang Batik dan Fashion pada Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain itu, tujuan dari penulisan ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada pembaca mengenai penerapan bentuk bangunan Rumah Gadang menjadi motif batik.

Selama penulisan ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada: Tuhan Yang Maha Esa, Orangtua yang selalu panjatkan doa, pembimbing yang selalu memberikan dukungan, dan teman-teman yang telah bersedia membantu secara tulis maupun lisan.

Pada kesempatan ini, penulis menghatur terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, 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.FA.,Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., Ketua Prodi D3 Batik Fashion, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A., dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.
6. Aruman, S.Sn, M.A., dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
7. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., dosen cognate Tugas Akhir Penciptaan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna karena adanya keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap, semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta memberi inspirasi bagi semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, 18 Januari 2022

Nofita Aulia



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
EMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang Penciptaan.....	15
B. Rumusan Penciptaan	19
C. Tujuan dan Manfaat.....	19
1. Tujuan	19
2. Manfaat	19
D. Metode Penciptaan.	20
1. Metode Pengumpulan Data.....	20
2. Tinjauan Data.....	20
3. Metode Perancangan Karya	21
4. Metode Perwujudan Karya.....	21
BAB II IDE PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
A. Bangunan Rumah Gadang.....	Error! Bookmark not defined.
B. Parang Rusak	Error! Bookmark not defined.
C. Busana <i>Casual</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB III PROSES PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
A. Data Acuan	Error! Bookmark not defined.
B. Tinjauan Data Acuan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Rumah Gadang.....	Error! Bookmark not defined.

2.	Parang Rusak.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Busana <i>Casual</i>	Error! Bookmark not defined.
C.	Perancangan Karya.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Sketsa Alternatif.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Sketsa Terpilih	Error! Bookmark not defined.
3.	Desain Karya.....	Error! Bookmark not defined.
a.	Desain Karya 1	Error! Bookmark not defined.
b.	Desain Karya 2	Error! Bookmark not defined.
c.	Desain Busana 3	Error! Bookmark not defined.
d.	Desain Busana 4.....	Error! Bookmark not defined.
e.	Desain Busana 5	Error! Bookmark not defined.
f.	Desain Busana 6.....	Error! Bookmark not defined.
D.	Perwujudan Karya	Error! Bookmark not defined.
1.	Alat dan Bahan.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Teknik Pengerjaan.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Tahap Pengerjaan.....	Error! Bookmark not defined.
E.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	Error! Bookmark not defined.
1.	Kalkulasi Harga Karya 1.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Kalkulasi Harga Karya.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Kalkulasi Biaya Karya 3	Error! Bookmark not defined.
	BAB IV TINJAUAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
A.	Tinjauan Umum.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Bahan.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Desain Atau Sketsa	Error! Bookmark not defined.
3.	Warna	Error! Bookmark not defined.
4.	Teknik Pengerjaan.....	Error! Bookmark not defined.
5.	Finishing.....	Error! Bookmark not defined.
6.	Hasil	Error! Bookmark not defined.
B.	Tinjauan Khusus.....	Error! Bookmark not defined.
	BAB V PENUTUP. Yogyakarta.....	Error! Bookmark not defined.
A.	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Saran	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA**Error! Bookmark not defined.**
DAFTAR LAMAN**Error! Bookmark not defined.**
LAMPIRAN**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rumah Gadang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. Parang Rusak.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. Bentuk Busana Casual.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. Bentuk Busana Blazer	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5. Rumah Gadang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6. Parang Rusak.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7 Bentuk Busana Casual.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8. Bentuk Busana Blazer	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9. Desain Motif Busana.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10. Desain Motif Busana.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11. Desain Busana 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12. Pecah Pola Desain Busana 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13. Desain Busana 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 14. Pecah Pola Desain Busana 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 15. Desain Terpilih 3.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 16. Pecah Pola Desain Busana 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 17. Desain Terpilih 4.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 18. Pecah Pola Desain Busana 4	Error! Bookmark not defined.
Gambar 19. Desain Terpilih 5.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 20. Pecah Pola Desain Busana 5	Error! Bookmark not defined.
Gambar 21. Desain Terpilih 6.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 22. Pecah Pola Desain Busana 6	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23. Pembuatan Sketsa Busana.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 24. Membuat Sketsa Motif Batik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 25. Membuat Pola Busana.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 26. Memindahkan Motif Batik ke Kain ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 27. Membatik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 28. Proses Pencoletan Warna.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 29. Proses Pewarnaan Background	Error! Bookmark not defined.
Gambar 30. Proses Melorod Kain.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 31. Menjahit Pakaian.....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 32. Tahap Finishing.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 13. Foto Karya 1.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 14. Foto Karya 2.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 15. Foto Karya 3.....**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. Bahan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. Judul Karya Ula	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. Judul Karya Lloi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5. Judul Karya Lipua.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

- 1) CV
- 2) Foto Karya
- 3) Poster
- 4) Katalog



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

INTISARI

Rumah Gadang, yang dikenal oleh masyarakat Minangkabau dengan sebutan rumah *Bagonjong* atau rumah *Baanjuang*, Rumah adat Sumatra Barat ini merupakan salah satu warisan arsitektur khas Indonesia yang sudah dikenal luas. Kondisi tersebut memunculkan sebuah ide untuk menciptakan karya seni yang dapat dijadikan sebagai sarana edukasi seputar Rumah Gadang Minangkabau ketika dipamerkan. Oleh karena itu penulis mengangkat rumah Gadang ini dalam sebuah karya busana batik *casual*. Visualisasi Bentuk Rumah Gadang dan motif batik Parang Rusak menjadi sumber ide motif batik dalam perwujudan Busana *Casual*.

Dalam Perwujudan karya menggunakan metode metode yang dapat membantu dalam proses pembuatan karya. Metode yang digunakan yaitu metode penciptaan meliputi: metode pengumpulan data, analisis data, perancangan, dan perwujudan. Penerapan metode penciptaan digunakan untuk memperkuat konsep mulai dari observasi hingga perwujudan karyanya. Tugas Akhir ini mengerjakan enam desain alternatif dan tiga buah karya yang di wujudkan dalam bentuk busana. Keseluruhan karya memiliki judul yang berkesinambungan dengan menonjolkan karakteristik yang berbeda dengan menggunakan konsep khas busana *Casual*.

Kata Kunci : Rumah Gadang, Parang Rusak, Batik, Busana Casual.



ABSTRACT

Rumah Gadang, known by the Minangkabau people as the Bagonjonghouse or the Baanjuang house, is a West Sumatran traditional house which is a well-known Indonesia architectural heritage. These conditions gave rise to an idea to create works of art that can be used as a means of education for the Minangkabau House of gadang when it is exhibited. Therefore, the author raised this Rumah Gadang in a work of casual batik clothing. Visualization of the shape of the Rumah Gadang and Parang Rusak batik motifs are the source of the idea of batik motifs in the embodiment of Casual Clothing.

In the realization of the work using methods that can assist in the process of making works. The method used is the method of creation includes: data collection methods, data analysis, design, and embodiment. The application of the method used to strengthen the concepts ranging from observation to the realization of his work. Final Project is working on six design alternative designs and three works that are realized in the form of clothing. All works have a continuous title by highlighting different characteristics by using the typical concept of Casual clothing.

Keywords: *Rumah Gadang, Parang Rusak, Batik, Casual Clothing.*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Batik merupakan kesenian warisan nenek moyang kita. Seni batik mempunyai nilai seni yang tinggi, perpaduan seni dan teknologi. Batik menarik perhatian bukan semata-mata hasilnya, tetapi juga proses pembuatannya. Inilah yang kemudian membuat batik diakui oleh dunia.

Batik berasal dari bahasa Jawa, “mbatik”, kata *mbat* dalam bahasa Jawa yang juga disebut *ngembat*. Arti kata tersebut melontarkan atau melemparkan. Sedangkan kata *tik* bisa diartikan titik. Jadi, yang dimaksud batik atau *mbatik* adalah melemparkan titik berkali-kali pada kain (Hamzuri, 1994).

Sedangkan menurut Soedjoko, batik berasal dari bahasa Sunda. Dalam bahasa Sunda, Batik berarti menyungging pada kain dengan proses pencelupan. Istilah batik dalam bahasa Sunda bisa ditemukan dalam *Babad Sengkala* (1633) dan *Pandji Djaja Lengkara* (1770).

Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menorehkan cairan lilin malam panas dengan wadah alat yang bernama canting pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan proses pewarnaan tutup celup atau colet, hingga proses akhir *nglorod* yaitu proses melepaskan seluruh malam (lilin) dengan cara memasukkan kain ke air yang mendidih. Tapi sebenarnya batik dibuat dengan berbagai macam-macam metode, tidak hanya dengan canting saja, namun metode pembuatan batik ada beberapa seperti cap. Batik merupakan media untuk menyampaikan pesan melalui media rupa khususnya dwimatra (Bercode, 2010).

Perkembangan batik dipengaruhi oleh permintaan pasar, kemajuan zaman serta kreatifitas pembatik yang didasari atas pengamatan dan pengalaman hingga melahirkan motif baru yang unik. Batik tidak tenggelam dimakan usia karna adanya usaha terus menerus dari generasi ke generasi untuk melestarikannya, sesuai dengan perkembangan pemikiran dan kemajuan teknologi.

Perkembangan batik di Indonesia sangatlah pesat, kenyataan ini semakin menemukan relevansi ketika dunia batik menjadi bagian dari dunia mode dan dunia *fashion*, dalam dunia ini adanya *fashion design industry* yang membuat batik semakin kokoh dan eksis. Oleh karena itu desainer telah menciptakan berbagai macam desain yang *modern* hal ini terlihat pada batik dengan nuansa busana *casual* yang saat ini menjadi *trendmark* masyarakat pada umumnya.

Motif batik pada dasarnya terinspirasi dari flora dan fauna. Dengan memadukan motif yang terinspirasi pada bentuk bangunan Rumah Gadang yang memiliki struktur unik dengan berbagai macam motif ukiran, adanya tambahan berupa pola bangunan khas Minangkabau diharapkan masyarakat Minangkabau kembali mengingat akan Rumah Gadang ini, faktanya di zaman modern ini banyak masyarakat Minangkabau memilih membangun rumah dengan arsitektur modern hal ini karena kelangkaan material dalam membangun rumah gadang, dengan motif ini diharapkan masyarakat kembali mengangkat kekayaan budaya setempat. Upaya untuk memberikan warna baru dalam menghidupkan kembali tradisi melalui bidang *fashion*, bidang *fashion* sangat mudah untuk menjadi perhatian di zaman ini. Balutan busana *casual* dengan maksud agar mudah diterima oleh masyarakat maupun pasar adalah tujuan yang hendak dicapai.

Rumah Gadang merupakan nama untuk bangunan rumah adat tradisional Minangkabau yang banyak dijumpai di Provinsi Sumatera Barat. Rumah ini juga disebut dengan nama lain oleh masyarakat setempat dengan nama Rumah *Bagonjong* atau ada juga yang menyebut *Baanjuang*. Rumah ini identik dengan atapnya yang meruncing pada sisi kiri dan kanannya. Tapi, tidak semua daerah di Minangkabau memiliki Rumah Gadang yang *bergonjong*. Ditinjau dari sejarahnya bangunan khas Minangkabau ini sengaja dibuat lebih tinggi berfungsi untuk menahan curah hujan yang tinggi sehingga tidak membebani bangunan. Rumah Gadang juga ditopang tiang kayu yang bertumpu diatas batu datar yang lebar. Tingginya mencapai dua meter, bertujuan untuk menghindari seragan hewan buas yang mengancam pada masa lampau. Kekayaan motif khas Minangkabau tercermin pada bangunan yang berada di Rumah Gadang yang sudah menjadi ciri khas bangunan asli Minangkabau. Ornamen khas Minangkabau yang mewakili kekayaan alam setempat terukir pada ukiran yang terpahat rapi pada hiasan Rumah Gadang.

Keindahan rumah khas Minangkabau ini menjadi daya tarik tersendiri, melalui pengamatan yang dilakukan oleh penulis rumah gadang dapat dijadikan motif batik alternatif untuk memperkaya motif baru khas Minangkabau. Dengan memadukan rumah gadang dan parang rusak, kiranya mampu untuk menambah koleksi motif batik Nusantara.

Motif Parang merupakan salah satu batik yang paling tua di Indonesia. Parang berasal dari kata *Pereng* yang berarti lereng. *Perengan* menggambarkan sebuah garis menurun dari tinggi ke rendah secara diagonal. Susunan motif S jalin-menjalin tidak terputus melambangkan kesinambungan. Bentuk dasar huruf S diambil dari ombak samudra yang menggambarkan semangat yang tidak pernah padam. Batik ini merupakan batik asli Indonesia yang sudah ada sejak zaman Keraton Mataram Kartasura (Solo). Batik Parang memiliki makna yang tinggi dan mempunyai nilai yang besar dalam filosofinya. Batik parang ini memiliki makna petuah untuk tidak pernah menyerah, ibarat ombak laut yang tak pernah berhenti bergerak. Batik Parang juga menggambarkan jalinan yang tidak pernah putus, baik dalam arti upaya untuk memperbaiki diri, upaya memperjuangkan kesejahteraan, maupun untuk pertalian keluarga. Batik Parang bahkan menggambarkan kain yang belum rusak, baik dalam arti memperbaiki diri, kesejahteraan upaya mereka, serta bentuk hubungan dimana batik parang pada masa lalu adalah hadiah yang mulia untuk anak-anaknya. Garis diagonal lurus melambangkan penghormatan dan cita-cita, serta kesetiaan kepada nilai yang sebenarnya. Dinamika dalam pola parang ini juga disebut ketangkasan, kewaspadaan dan kontinuitas antara pekerja dengan pekerja lain (Kusrianto, 2013).

Busana *casual* lebih menekankan pada kenyamanan dan ekspresi pribadi atas presentasi dan keseragaman berpakaian seseorang. Dalam perkembangan gaya busana *casual* penyempurnaan gaya yang menjadikan pemakainya lebih terlihat rapi. Pada era sekarang, busana *casual* berkembang sangat pesat tidak hanya terbatas pada busana kelas atas tetapi juga busana-busana yang sudah umum di masyarakat dimana *fashion* sudah membaur dan menyatu pada kalangan remaja hingga orang tua. Dengan kebiasaan masyarakat dalam berpakaian pada umumnya, kebutuhan busana *casual* semakin meningkat karena dapat digunakan dalam suasana apapun.

Balutan motif ornamen pada rumah gadang dan parang rusak dalam busana *casual* dipilih penulis dengan mengedepankan warna yang variatif menggunakan desain yang mudah diterima oleh masyarakat pada umumnya, menganut style *easy to wear* sehingga dapat digunakan dalam suasana formal maupun informal. Hal ini juga melambangkan bahwa pemakai rancangan baju dengan motif ini tidak memandang sekmentasi maupun kasta ekonominya dan mampu menambah koleksi busana yang artistik.

Atas dasar pengamatan dan pengalaman serta fakta-fakta yang ada di atas, mewujudkan gagasan-gagasan yang berkaitan dengan busana *casual* menggunakan motif yang diambil dari Rumah Gadang dan Parang Rusak, akan menambah pilihan dan variasi motif baru yang ada di Nusantara.



B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mengkombinasikan bentuk Rumah Gadang dan motif batik Parang Rusak?
2. Bagaimana menerapkan motif batik rumah gadang dan motif batik Parang Rusak tersebut kedalam busana *casual* ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a Menciptakan penggabungan antara motif batik bangunan rumah Gadang dengan motif batik parang Rusak
- b Menerapkan motif batik bangunan Rumah Gadang dan Parang Rusak kedalam busana *casual*
- c Memperkaya motif batik Nusantara
- d Memenuhi syarat menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Progam Studi Diploma, Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

2. Manfaat

Penulis berharap pembuatan karya ini dapat bermanfaat untuk penulis, akademi, dan masyarakat. Adapun manfaat pembuatan karya ini yaitu:

1) Bagi Penulis

Sebagai media untuk menuangkan ide serta gagasan dalam bentuk karya seni batik pada busana. Meningkatkan pengalaman pribadi dalam mendesain suatu karya. Lebih mengetahui tentang ciri khas dan keunikan bangunan rumah gadang.

2) Bagi Akademi

Memperkenalkan kepada peserta didik mengenai pola atau motif baru batik yang di ambil dari bangunan Rumah Gadang dan juga motif parang, yang bisa dijadikan sebagai rancangan karya atau referensi bagi akademik. Tidak hanya berfokus pada motif-motif batik tradisional. Dengan adanya referensi ini diharapkan ketertarikan terhadap batik kontemporer semakin meningkat.

3) Bagi Masyarakat

Dengan memvisualisasikan bangunan Rumah Gadang dan Parang Rusak kedalam motif batik diharapkan masyarakat semakin menyadari bahwa budaya di minangkabau memiliki banyak keunikan yang bermakna.

D. Metode Penciptaan.

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data diperoleh melalui studi pustaka untuk mendapatkan informasi penting mengenai batik, rumah gadang, parang rusak, dan busana *casual*. Beberapa sumber pustaka yang digunakan adalah artikel internet dan buku-buku yang ada kaitannya dengan tema penulis pada Tugas Akhir ini, studi pustaka diperoleh dengan teknik mencatat dan mengambil foto.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara mengunjungi rumah gadang yang ada di Sumatera Barat, dengan cara ini penulis mengetahui bentuk rumah gadang. Selain itu penulis juga mengamati acara pameran Fashion Show atau pagelaran busana yang diadakan oleh desainer-desainer yang ada di Kota Yogyakarta.

2. Tinjauan Data

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Data yang diperoleh dari studi pustaka dianalisis, sehingga didapat beberapa informasi yang relevan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan

busana *casual*, parang rusak dan bangunan rumah gadang. Sedangkan data yang berbentuk gambar diambil dari sampel yang dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karya. Data acuan ini dianalisis menggunakan pendekatan estetis.

3. Metode Perancangan Karya

Pada proses ini, suatu tahap yang dilakukan oleh penulis dengan membuat sketsa alternatif sebagai rancangan awal. Dalam perancangan busana, sketsa dibuat dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti siluet garis luar bentuk busana. Dari beberapa sketsa alternatif berikut nantinya akan dipilih sketsa terbaik untuk diwujudkan ke dalam karya jadi. Langkah selanjutnya yaitu membuat pola sebenarnya secara terperinci. suatu tahap yang dilakukan oleh penulis dengan membuat sketsa alternative untuk busana casual yang akan di buat, kemudian memilih pola terbaik yang akan di wujudkan dalam bentuk busana

4. Metode Perwujudan Karya

Dalam perwujudan karya ini sebagai langkah pertama, bahan utama berupa kain yang telah dipola dan diproses menggunakan teknik batik tulis dengan sistem pewarnaan colet dan celup. Secara keseluruhan proses pembuatan karya dikerjakan menggunakan mesin jahit dan mesin obras untuk merapikan tepian kain bagian dalam. pembuatan pola yang telah di pilih oleh penulis kemudian di salin kedalam media kertas yang nantinya akan di gambar ulang di media kain, kemudian di lakukan proses pembuatan batik, tahapan selanjutnya adalah menyatukan beberapa potong kain dengan cara menjahit agar dapat di gunakan sebagai busana setelah rangkaian tahapan tersebut terlampaui maka yang selanjutnya adalah Finishing dan evaluasi terhadap karya yang sudah di buat.