

**VISUALISASI GAYA MEMPHIS PADA BUSANA
KASUAL DAN TRENDI**



**Dhiananda Faiza Zalfa
NIM: 1411824022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**VISUALISASI GAYA MEMPHIS PADA BUSANA
KASUAL TRENDI**



Oleh:

Dhiananda Faiza Zalfa

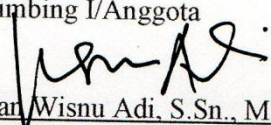
NIM 1411824022

**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
2022**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

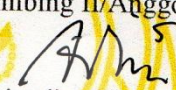
VISUALISASI GAYA MEMPHIS PADA BUSANA KASUAL DAN TRENDI
diajukan oleh Dhananda Faiza Zalfa, NIM 1411824022, Program Studi S-1 Kriya,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode
Prodi:90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
pada tanggal 4 Februari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A.

NIP 19800210 20051 1 001

Pembimbing II/Anggota


Dra. Djandjang Purwo Sedjati,

M.Hum.

NIP 19600218 198601 2 001

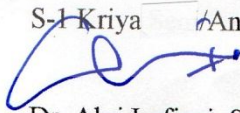
Cognate/Anggota


Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1 001

Ketua Jurusan/Program Studi

S-1 Kriya Anggota


Dr. Alvi Lufiani, S. Sn., MFA.

NIP 19740430 199802 2 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Firdaus Baharjo M. Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN. 00081 16906



PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis menyatakan bahwa dalam Tulisan ilmiah ini karya orisinal tidak terdapat unsur plagiatisme sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Karya Ilmiah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Februari 2022

Dhiananda Faiza Zalfa



HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTO

PERSEMBAHAN

Terimakasih terutama kepada orang tua Bunda, Papa dan kedua adikku yang selalu ada setiap waktu dan terus mensupport, uwan, saudara dan teman-teman yang selalu memberi support secara virtual maupun tidak.

Thanks to BTS, without their existence i also wouldn't be able to finish this and to all of my army friends who always makes me happy.

Sahabat-sahabat Ika, Ola, Maria, Yuliana, Koren, Aya, Jane, dan orang-orang yang sudah membantu dibalik layar.

- Dina.

- Oreo & Maui.

- El, Adel, Epeng, Yoyon, Tokiyo, Nanut, Jenudin, Edah.



MOTTO

"Be Grateful and Love Yourself"

– Patrick

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan bagi Semesta yang selalu memberikan kemudahan disetiap proses eksperimen maupun implementasi dalam pengerjaan Tugas Akhir ini sehingga dapat selesai dengan baik.

Pelaksanaan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini tidak lupa disampaikan ucapan 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 dan dosen pembimbing akademik.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A. ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II.
6. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum. selaku Cognate.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas pengalaman dan ilmu yang bermanfaat.
9. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
Atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini
10. Terimakasih terhadap semua orang yang memberikan dukungan berupa material maupun spiritual

Semoga segala dukungan, bimbingan, serta bantuan yang telah diberikan akan menjadi sebuah hal yang baik untuk Semesta.

Yogyakarta, 4 Februari 2022

Dhiananda Faiza Zalfa

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| HALAMAN JUDUL LUAR | i |
| HALAMAN JUDUL DALAM | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| INTISARI | xii |
| ABSTRACT | xiii |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan | 3 |
| C. Tujuan Dan Manfaat | 3 |
| D. Metode Pendekatan Dan Penciptaan..... | 4 |
| 1. Metode Pendekatan..... | 4 |
| 2. Metode Penciptaan..... | 7 |
| BAB II. TINJAUAN KARYA | 9 |
| A. Sumber Penciptaan..... | 9 |
| 1. Memphis | 9 |
| 2. Busana Kasual..... | 12 |
| 3. Busana Trendi | 14 |
| B. Landasan Teori..... | 15 |
| 1. Elemen-Elementer Seni Rupa | 15 |
| 2. Prinsip Penyusunan Seni Rupa | 16 |
| 3. Desain | 17 |
| BAB III. PROSES PENCIPTAAN | 19 |
| A. Data Acuan..... | 19 |
| B. Analisis Data Acuan..... | 21 |
| C. Rancangan Karya | 23 |
| 1. Sketsa Alternatif 1 | 25 |

| | |
|--|-----------|
| Sketsa Alternatif 2 | 26 |
| Sketsa Alternatif 3 | 27 |
| Sketsa Alternatif 4 | 28 |
| 2. Sketsa Terpilih 1 | 29 |
| 3. Desain Karya | 31 |
| a. Desain Karya 1 | 31 |
| b. Desain Karya 1 | 34 |
| c. Desain Karya 1 | 37 |
| d. Desain Karya 1 | 40 |
| D. Proses Perwujudan | 43 |
| 1. Alat Dan Bahan..... | 43 |
| 2. Teknik Pengerjaan | 53 |
| 3. Tahap Perwujudan | 54 |
| E. Kalkulasi | 65 |
| 1. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 | 65 |
| 2. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 | 66 |
| 3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 | 67 |
| 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 | 68 |
| 5. Kalkulasi Biaya Keseluruhan..... | 69 |
| BAB IV. TINJAUAN KARYA..... | 70 |
| A. Tinjauan Umum | 70 |
| B. Tinjauan Khusus | 71 |
| 1. Karya Pertama..... | 71 |
| 2. Karya Kedua | 73 |
| 3. Karya Ketiga | 75 |
| 4. Karya Keempat | 77 |
| BAB V. PENUTUP..... | 79 |
| A. Kesimpulan | 79 |
| B. Saran..... | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA | 81 |
| WEBTOGRAFI..... | 83 |
| LAMPIRAN..... | 84 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|----------------|
| Tabel 1 Keterangan Ukuran Busana..... | 24 |
| Tabel 2 Alat yang digunakan dalam proses perwujudan | 43 |
| Tabel 3 Bahan yang digunakan dalam proses perwujudan | 48 |
| Tabel 4 Kalkulasi biaya pembuatan karya 1 | 65 |
| Tabel 5 Kalkulasi biaya pembuatan karya 2 | 66 |
| Tabel 6 Kalkulasi biaya pembuatan karya 3 | 66 |
| Tabel 7 Kalkulasi biaya pembuatan karya 4 | 68 |
| Tabel 7 Kalkulasi biaya pembuatan karya 4 | 69 |

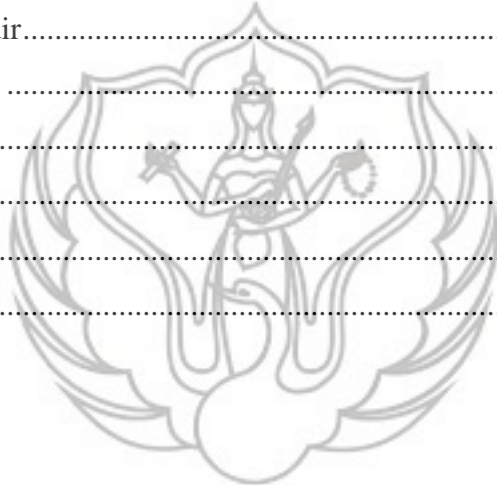


DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|----------------|
| Gb. 1. Bagan Alur Metode Penciptaan <i>Practice Based Research</i> | 8 |
| Gb. 2. Desain Memphis | 10 |
| Gb. 3. Desain Memphis pada desain interior | 11 |
| Gb. 4. Desain Memphis pada desain grafis | 12 |
| Gb. 5. Busana Kasual | 12 |
| Gb. 6. Busana Kasual trendi | 14 |
| Gb. 7. Data acuan 1 | 19 |
| Gb. 8. Data acuan 2 | 20 |
| Gb. 9. Data acuan 3 | 20 |
| Gb. 10. Sketsa Alternatif 1 | 26 |
| Gb. 11. Sketsa Alternatif 2 | 27 |
| Gb. 12. Sketsa Alternatif 3 | 28 |
| Gb. 13. Sketsa Alternatif 4 | 29 |
| Gb. 14. Sketsa Terpilih 1 | 30 |
| Gb. 15. Sketsa Terpilih 2 | 30 |
| Gb. 16. Desain karya 1 | 31 |
| Gb. 17. Motif Batik 1 | 32 |
| Gb. 18. Motif Batik Warna 1 | 32 |
| Gb. 19. Pecah Pola Desain 1 | 33 |
| Gb. 20. Desain karya 2 | 34 |
| Gb. 21. Motif Batik 2 | 35 |
| Gb. 22. Motif Batik Warna 2 | 35 |
| Gb. 23. Pola Busana Terpilih 2 | 36 |
| Gb. 24. Desain karya 3 | 37 |
| Gb. 25. Motif Batik 3 | 38 |
| Gb. 26. Motif Batik Warna 3 | 38 |
| Gb. 27. Pola Busana Terpilih 3 | 39 |
| Gb. 28. Desain karya 4 | 40 |
| Gb. 29. Motif Batik 4 | 41 |
| Gb. 30. Motif Batik Warna 4 | 41 |
| Gb. 31. Pola Busana Terpilih 4 | 42 |
| Gb. 32. Mesin Jahit | 43 |

| | |
|--|----|
| Gb. 33. Canting | 43 |
| Gb. 34. Panci | 43 |
| Gb. 35. Penggaris Bola | 43 |
| Gb. 36. Paku Pines | 44 |
| Gb. 37. Jarum Mesin | 44 |
| Gb. 38. Kompor dan Wajan | 44 |
| Gb. 39. Kuas..... | 45 |
| Gb. 40. Lem tembak..... | 45 |
| Gb. 41. Solder | 45 |
| Gb. 42. Gunting..... | 45 |
| Gb. 43. Meteran..... | 46 |
| Gb. 44. Cektris | 46 |
| Gb. 45. Kompor gas | 46 |
| Gb. 46. Ember | 46 |
| Gb. 47. Kapur Jahit dan Kertas karbon..... | 47 |
| Gb. 48. Kertas | 48 |
| Gb. 49. Pensil | 48 |
| Gb. 50. Katun Primisima..... | 48 |
| Gb. 51. Kain Jaring | 49 |
| Gb. 52. Kain Keras..... | 49 |
| Gb. 53. Kain tile polos | 49 |
| Gb. 54. Malam Batik..... | 49 |
| Gb. 55. Remasol..... | 50 |
| Gb. 56. Waterglass | 50 |
| Gb. 57. Soda Abu..... | 50 |
| Gb. 58. Benang jahit | 50 |
| Gb. 59. Benang Rajut..... | 51 |
| Gb. 60. Resleting..... | 51 |
| Gb. 61. Kancing | 51 |
| Gb. 62. Kancing cetet..... | 52 |
| Gb. 63. Pita..... | 52 |
| Gb. 64. Membuat Sketsa | 54 |
| Gb. 65. Tahap Penyantingan | 55 |
| Gb. 66. Tahap Pewarnaan | 56 |

| | |
|--|----|
| Gb. 67. Tahap Pewarnaan | 56 |
| Gb. 68. Tahap Fiksasi..... | 57 |
| Gb. 69. Kain setelah pelorodan | 58 |
| Gb. 70. Kain setelah pelorodan | 58 |
| Gb. 71. Pemotongan Pola kain Polos | 59 |
| Gb. 72. Pemotongan Pola kain batik..... | 60 |
| Gb. 73. Pemotongan Pola kain batik..... | 60 |
| Gb. 74. Proses Menjahit | 61 |
| Gb. 75. Proses Menjahit | 61 |
| Gb. 76. Hasil Jahit..... | 62 |
| Gb. 77. Hasil Jahit..... | 62 |
| Gb. 78. Menghias Busana | 63 |
| Gb. 79. Membordir..... | 63 |
| Gb. 80. <i>Finishing</i> | 64 |
| Gb. 81. Karya 1 | 71 |
| Gb. 82. Karya 2 | 73 |
| Gb. 83. Karya 3 | 75 |
| Gb. 84. Karya 4 | 77 |



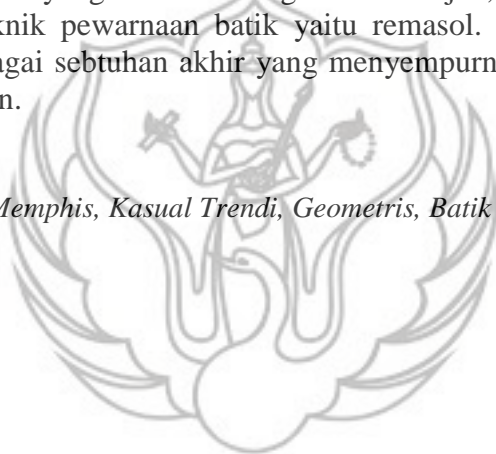
INTISARI

Gaya *Memphis* merupakan gaya yang dihasilkan oleh para seniman arsitektur sebagai penggambaran warna-warna cerah yang menularkan energi positif serta gambaran kebahagiaan, pengkomposisian bentuk geometris yang terkesan berantakan. Gaya *Memphis* ini nantinya akan divisualisasikan menjadi sebuah motif batik proses pembuatannya dengan teknik batik tulis yang kemudian dijahit sesuai dengan rancangan busana dan dikombinasikan dengan teknik bordir sebagai tambahan detail dari setiap karya busana Kasual Trendi.

Metode pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan estetika A.A.M. Djelantik dan pendekatan ergonomi Sastrowinoto. Metode penciptaan yang digunakan yaitu *Practice Based Research* Malins, Ure dan Gray. Ketiga metode tersebut digunakan untuk memperlancar dalam proses pembuatan karya.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya ini terdapat empat karya busana kasual trendi yang dominan dengan warna hijau, pink, biru dan kuning menggunakan teknik pewarnaan batik yaitu remasol. Aksesoris pendukung ditambahkan sebagai sebtuhan akhir yang menyempurnakan tampilan busana secara keseluruhan.

Kata kunci: *Gaya Memphis, Kasual Trendi, Geometris, Batik*



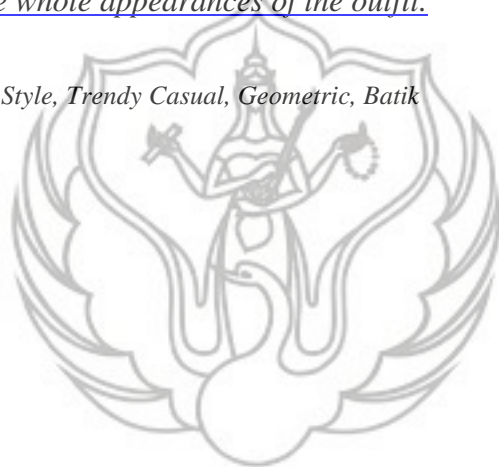
ABSTRACT

Memphis style is a style produced by architectural artists as a depiction of bright colors that transmit positive energy and an image of happiness, composing geometric shapes that seem messy. This Memphis style will later be visualized into a batik motif, the process of which is written batik, which is then sewn according to the fashion design and combined with embroidery techniques as an additional detail of each Trendy Casual fashion piece.

The approach method used includes an A.A.M. Djelantik aesthetic approach and an Sastrowinoto ergonomic approach. The method of creation used is Practice Based Research from Malins, Ure dan Gray. That's methods used for make it easy in the artwork process.

The results in this work of creation are four works of casual trendy wear which is dominant in green, pink, imitation and yellow colors using batik coloring technique called Remasol. Supporting accessories are added as a finishing touch that completes the whole appearances of the outfit.

Keywords: Memphis Style, Trendy Casual, Geometric, Batik



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Fashion merupakan salah satu hal yang erat kaitannya dengan manusia yang tidak terlepas dari penampilan dan gaya seseorang dalam berpakaian. *Fashion* memiliki arti yang sangat luas dari mulai jenis pakaian yang digunakan, material yang dipilih hingga model sebuah busana sangat dipengaruhi oleh iklim dimana seseorang itu berpenampilan. *Fashion* yang digunakan dalam iklim yang panas akan cenderung memiliki gaya yang terbuka dengan pemilihan material serat alam seperti halnya katun yang bertujuan untuk mengurangi rasa pengap dan panas dan adanya keringat berlebihan ketika berpakaian, berbeda halnya dengan cara berpakaian seseorang yang ada di daerah iklim dingin cenderung akan menggunakan pakaian berlapis-lapis dengan pemilihan material bulu seperti halnya *wool* yang akan membuat seseorang terlihat sangat tebal karena menggunakan pakaian lebih dari 2 lapis dalam sekali berbusana.

Perbedaan itulah yang membuat *fashion* kini sangat berkembang pada setiap musimnya, Selain berfungsi menjadi pelindung tubuh terluar manusia ternyata *fashion* kini menjadi alat komunikasi yang baik untuk menyampaikan identitas pribadi. Pada zaman modern kini *fashion* tidak hanya tentang busana dan aksesoris, akan tetapi benda-benda fungsional lain yang dipadukan dengan unsur- unsur desain yang menarik sehingga dapat menambah nilai penampilan seseorang. Hal tersebut dikarenakan *fashion* mampu mempresentasikan karakter seseorang tanpa perlu menjelaskannya. *Fashion* juga merupakan sebuah bentuk dari ekspresi individualistik yang digunakan untuk membedakan dirinya dengan orang lain. *Fashion* mendefinisikan pesan sosial yang dimiliki oleh seseorang dalam pemilihan hingga memungkinkan adanya interaksi sosial yang berbeda pula. (Barnard, 2009:57)

Fashion sebagai sebuah fenomena komunikatif dan kultural yang digunakan oleh suatu kelompok untuk mengkomunikasikan identitasnya, karena mempunyai cara nonverbal untuk memproduksi serta mempertukarkan makna dan nilai-nilai. *Fashion* sebagai aspek komunikatif tidak hanya sebagai karya seni akan tetapi *fashion* juga dipergunakan sebagai simbol dan cerminan budaya yang dibawa. (Barnard, 2009:2)

Perkembangan *fashion* yang sangat pesat di Indonesia dipengaruhi oleh arus globalisasi, banyaknya kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia dapat menyebabkan terbentuknya gaya hidup baru dikalangan masyarakat. Kasual Trendi merupakan salah satu fenomena yang mengubah peran dari busana yang biasanya identik dengan pemakaian sehari-hari menjadi busana tak lazim untuk pemakaian sehari-hari. Kasual Trendi adalah busana kasual yang biasanya dikenakan dalam acara tertentu dengan tingkat estetika yang menarik dan unik.

Busana Kasual dan Trendi dapat dibuat dengan beragam tema seperti flora dan fauna, politik, sosial, fantasi bahkan gaya modern seperti *Memphis*. *Memphis* merupakan gaya postmodern yang populer dan berpengaruh pada tahun 1980an. Gaya *Memphis* digagas oleh Ettore Sottsass yang merupakan desainer asal Italia. Karakteristik gaya *Memphis* meliputi penggunaan warna yang berani, berbenturan dan kontras menghasilkan pengaturan bentuk geometris yang terkesan berantakan. Karakteristik ini yang membuat gaya *Memphis* sering kali menjadi objek ejekan di era tersebut. Bagi penulis gaya *Memphis* tidak hanya memiliki estetika bentuk yang indah namun juga merupakan suatu ekspresi kebebasan. Warna-warna cerah yang menjadi identitas gaya *Memphis* juga dapat menularkan energi positif serta gambaran kebahagiaan. Alasan inilah yang menjadikan penulis tertarik untuk memilih gaya *Memphis* sebagai konsep dasar penciptaan karya Tugas Akhir.

Perwujudan yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berbentuk karya seni busana non fungsional atau Kasual dan Trendi yang menggabungkan beberapa teknik dan material dalam proses perwujudannya. Gaya *Memphis* yang lugas dengan pengembangan elemen gaya eksploratif dan populer merupakan pengaplikasian gambar, motif, ataupun elemen dekoratif diatas

permukaan kain, nantinya akan dibuat dengan teknik batik tulis yang kemudian dijahit sesuai dengan rancangan busana dan dikombinasikan dengan teknik bordir sebagai tambahan detail dari setiap karya busana Kasual dan Trendi.

Karya yang diciptakan penulis diharapkan akan memberikan sebuah sudut pandang baru mengenai sebuah kebebasan penentuan ide dalam mewujudkan sebuah gaya fashion serta memberikan pernyataan mengenai seseorang satu dengan lainnya terhadap busana yang dikenakan. Gaya busana, material dan teknik pembuatan yang berbeda menjadi kekuatan penulis untuk menunjukkan kreatifitas yang tidak terbatas, sehingga dapat memunculkan sebuah karya yang tidak hanya mengedepankan nilai keindahan serta memberikan gagasan baru bagi perancang busana serta mampu memberikan sebuah gambaran baru mengenai sebuah busana yang terinspirasi dari gaya arsitektur, kedepannya bisa mendorong kekayaan arsitektur dari berbagai rumah adat yang ada di Indonesia menjadi sebuah konsep dan ide dalam membuat sebuah desain busana.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep dan penerapan visualisasi gaya *memphis* pada busana kasual trendi?
2. Bagaimana proses dan hasil perwujudan karya tugas akhir visualisasi gaya *memphis* pada busana kasual trendi?

C. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan penciptaan karya busana ini yakni:

- a. Menguraikan konsep penciptaan visualisasi gaya *memphis* yang dituangkan dalam busana.
- b. Memaparkan proses penciptaan karya seni busana kasual trendi dan mewujudkan hasil rancangan yang sudah disusun.

Manfaat dari penciptaan karya seni busana ini diantaranya:

1. Bagi penulis, selain Meningkatkan pengalaman dalam mendesain dan memproduksi busana juga menambah wawasan, kreativitas dan mempertajam kepekaan dalam berkarya.

2. Bagi penikmat seni, dapat menambah gagasan baru dalam media komunikasi, identitas selera dan lainnya.
3. Bagi masyarakat dapat memberikan pandangan baru mengenai media komunikasi diri dari sebuah busana.

D. Metode Pendekatan Dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Pendekatan estetika adalah pendekatan yang digunakan pada proses penciptaan suatu karya seni dengan menggunakan prinsip-prinsip estetika secara visual yang di antaranya berupa garis, bentuk, bidang, warna, dan tekstur. Selain prinsip tersebut, proses penciptaan sebuah karya seni juga harus mempertimbangkan prinsip keseimbangan, kesatuan, komposisi, dan harmoni agar dapat menghasilkan sebuah karya seni yang memiliki keindahan visual.

A.A.M. Djelantik (1999:37), Menjelaskan tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan suatu karya seni, yakni: Wujud (rupa), Bobot (isi), dan Penampilan (penyajian). Sebuah karya seni mengandung ketiga ciri-ciri tersebut yang membentuk karya menjadi indah. Tiga aspek mendasar tersebut meliputi:

1) Wujud (rupa)

Wujud merupakan kenyataan yang nampak secara konkrit (dapat di persepsi oleh mata dan telinga). Ciri keindahan pertama terletak pada bentuk yang mendasar yang meliputi titik, garis, bidang, dan ruang. Adapun susunan/struktur yang meliputi perasaan dan aspek dari masing-masing karya hingga keseluruhan dari karya tersebut seperti halnya mempertimbangkan ritme, keselarasan, penonjolan, dan keseimbangan. Aspek wujud sangat mempengaruhi bentuk visual karya nantinya.

Maka dari itu diperlukan pematangan desain agar gaya Memphis pada Busana Kasual Trendiyang diciptakan tidak hanya terlihat indah namun juga mampu menyampaikan konsep yang terdapat di dalamnya. (Djelantik, 2004:17-57)

2) Bobot (isi)

Bobot merupakan isi atau makna apa apa yang disajikan pada sang pengamat. Ciri keindahan karya seni yang kedua adalah bobot (isi) yang meliputi tiga aspek, yaitu suasana/mood yang diciptakan untuk memperkuat kesan dan menonjolkan bobot dari karya itu sendiri, gagasan atau idea yang berupa konsep dan hasil dari proses berfikir yang ingin disampaikan ke pengamat, dan pesan/message yang disisipkan gagasan-gagasan yang ingin disampaikan melalui bentuk yang indah. Karya Tugas Akhir ini tentunya berisi makna yang nantinya akan mempengaruhi desain dari karya yang dibuat nantinya. (Djelantik, 2004:59-71).

3) Penampilan (penyajian)

Djelantik, (2004:73-78) juga mengatakan bahwa penampilan merupakan penyajian suatu karya seni kepada pengamat atau khalayak ramai, masyarakat pengguna Penampilan (penyajian) didukung dengan tiga aspek yang tidak dapat dipisahkan, yaitu: bakat/talent, ketrampilan/skill, dan sarana/media. Karya yang mengandung ketiga ciri keindahan tersebut dikatakan memenuhi syarat sebagai karya yang indah, layak dipamerkan, dinikmati khalayak, dan tentunya mampu menyampaikan konsep di dalamnya. Namun dari ketiga poin tersebut penulis menitikberatkan pada poin wujud dalam penciptaan desain sketsa hingga bentuk karya dan hingga penyajian karya.

Pendekatan estetika ini digunakan karena dinilai sesuai dengan sumber penciptaan penulis yakni gaya Memphis. Unsur -unsur yang terdapat pada teori tersebut menyebutkan bahwa seni merupakan kemampuan atau keterampilan untuk menghasilkan keindahan dalam bentuk yang nyata atau hasil dari sebuah kemampuan, sehingga segala aspek yang terkait dengan elemen seni rupa yakni bentuk (form). (A.A.M. Djelantik, 1999: 37). Hal tersebut dapat ditemukan pada gaya Memphis Pendekatan estetika diharapkan dapat media penerjemah yang tepat yang terkait bentuk, struktur, komposisi serta nilai-nilai keindahan lainnya.

b. Ergonomi

Menurut Sastrowinoto (1985: 4-5), ergonomi adalah suatu studi mengenai perkaitan antara orang dan lingkungan kerjanya yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang nyaman dan enak dipakai oleh pemakainya. Aspek ergonomi yang digunakan dalam metode pendekatan ini adalah antropometri.

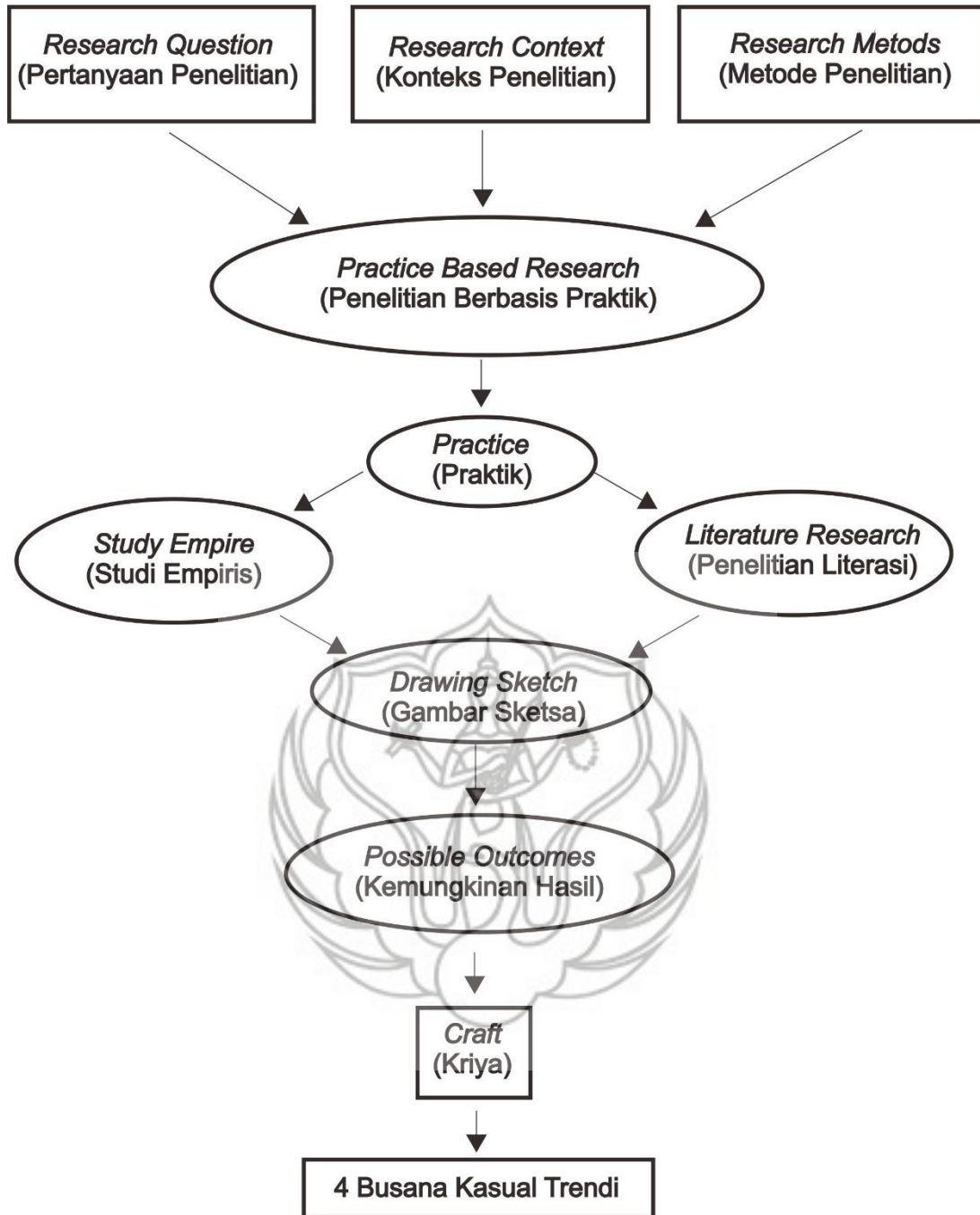
Menurut Sritomo (2008), antropometri berasal dari kata *anthro* yang berarti manusia dan *metri* yang berarti ukuran. Secara definitif antropometri dapat dinyatakan sebagai satu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia, karena manusia pada dasarnya akan memiliki bentuk, ukuran tinggi dan lebar badan dan sebagainya. Teori ini merupakan pemahaman tentang fisiologi tubuh manusia dan pengukuran anatomi yang bertujuan untuk menghasilkan kenyamanan fungsional. Metode pendekatan ini digunakan untuk menghadirkan sebuah busana kasual trendi dengan pertimbangan berdasarkan kelayakan dan kenyamanan ketika dikenakan.

2. Metode Penciptaan

- a. Menggunakan metode penciptaan *Practice Based Research* dalam Corak: Jurnal Seni Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta Vol. 4 No. 1 (2015:26) dijelaskan,

Malins, Ure dan Gray (1996) mendefinisikan konsep *practice-led research* sebagai penelitian yang dimulai dari kerja praktik dan melakukan praktik. Mereka menyebutkan hal ini dalam laporan mereka, *The Gap: Addressing Practice Based Research Training Requirements for Designers* yang memaparkan, bahwa penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang di dapat dari penelitian dapat diterapkan langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek tersebut. (Malins, Ure dan Gray, 1996:1)

Bagan alur metode penciptaan *practice based research* di atas dapat diketahui *reseach question*, *reseach context* dan *reseach methods*. *Reseach question* mengacu pada pertanyaan masalah atau isu yang mana penulis tertarik dengan hal tersebut. *Reseach context* mengacu pada metode yang dilakukan dan yang dipilih terkait isu atau permasalahan untuk mencapai hasil. Tahapan selanjutnya berupa *practice*, yang mana penulis langsung melakukan praktik berkaitan dengan *study empire* dan *literature research*. *Study empire* dan *literature research* diperlukan untuk menunjang data yang diperlukan meliputi observasi langsung objek permasalahan, yaitu gaya *memphis* yang terdapat dari berbagai literatur karya seni mendapatkan data visual secara virtual dengan mengamati objek menggunakan komputer. Studi pustaka diperlukan untuk menunjang data acuan yang bersumber sari buku, jurnal dan media dalam jaringan. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui dan mengungkap semua permasalahan dalam penelitian. Tahapan *draeing sketches* rancangan desain karya mulai dibuat berdasarkan hasil data acuan yang sudah dianalisis. Langkah selanjutnya adalah menentukan desain terpilih yang nantinya akan diwujudkan dalam teknik batik tulis menggunakan warna kimia yaitu remasol. Penelitian berbasis praktik ini akan memungkinkan adanya hasil (*outcomes*). Hasil tersebut berupa karya seni gaya *memphis* pada busana kasual trendi dan dilaporkan dalam bentuk tulisan Laporan Tugas Akhir.



Gb. 1. Bagan Alur Metode Penciptaan *Practice Based Research*
 (Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Vol. 18 halaman 41)