

**KOSTUM TOKOH-TOKOH ANIMASI
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
BUSANA PESTA GALA**



KARYA SENI

Oleh

MERLINA

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2010**

**KOSTUM TOKOH-TOKOH ANIMASI
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
BUSANA PESTA GALA**



Oleh :

MERLINA

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**KOSTUM TOKOH-TOKOH ANIMASI
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
BUSANA PESTA GALA**



KT009677

KARYA SENI

Oleh :

MERLINA

NIM : 0511350022

**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 Seni
2010**

Laporan Tugas Akhir Kriya Seni berjudul : *Kostum Tokoh-Tokoh Animasi sebagai Sumber Penciptaan Busana Pesta Gala*, diajukan oleh Merlina, Nim : 0511350022, Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim pembina Tugas Akhir pada tanggal:



Dra. Djandjang PS., M. Hum
Dosen Pembimbing I



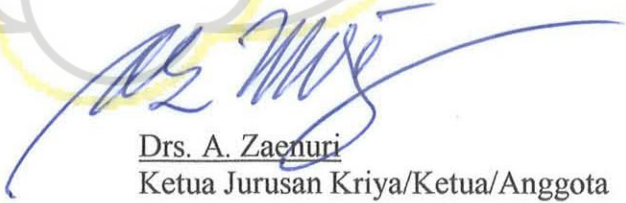
Dra. Titiana Irawani, M. Sn
Dosen Pembimbing II



Drs. I Made Sukanadi, M. Hum
Cognate / Anggota



Drs. A. Zaenuri
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni/
Anggota



Drs. A. Zaenuri
Ketua Jurusan Kriya/Ketua/Anggota

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M. Hum
NIP. 196004081986011001

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Tugas Akhir karya seni ini Ku persembahkan kepada
kedua Kedua Orang Tua dan Adikku tercinta, terimakasih atas segala
pengorbanan, jerih payah, kasih sayang, dukungan serta kesabarannya sehingga
aku dapat berjuang dan bertahan menyelesaikan studi ini. Dan Buat Herpri
Yanto terimakasih dukungannya.*

I LOVE U ALL

MOTTO

Jadilah pemimpi, dan bermimpilah sebanyak-banyaknya. Tapi mimpi itu tidak bisa jadi nyata sendirian, Aku atau kamulah yang harus mewujudkan mimpi itu

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya 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, 20 Januari 2010

Merlina



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT, shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW. Karena dari-Mu lah segala tanda-tanda ditunjukkan, serta atas izin-Mu Tugas Akhir karya seni kriya dapat terselesaikan dengan baik. Karena bagi saya, tugas ini bukan sekedar prasyarat guna memenuhi jenjang Strata-1 (satu) dalam Institusi melainkan sebuah ujian yang harus saya hadapi untuk mengisi lembar ilmu dalam hidup saya, yang pada akhirnya membuka pintu cakrawala di hati ini.

Penyelesaian Tugas Akhir karya seni ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dra. Djandjang PS., M. Hum., Selaku Dosen Pembimbing I
2. Dra. Titiana Irawani, M. Sn., Selaku Dosen Pembimbing II
3. Drs. Ahmad Zaenuri, Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Ahmad Zainuri, Ketua Progam Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A, Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Febrian Wisnu Adi, S. Sn, Dosen Wali yang selama ini telah banyak memberikan arahan dan bimbingan.

8. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya.
9. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku-buku untuk acuan dalam berkarya.
10. Kedua Orang Tua dan adikku tercinta, terimakasih atas segala pengorbanan, jerih payah, kasih sayang, dukungan serta kesabarannya sehingga aku dapat berjuang dan bertahan menyelesaikan studi ini
11. Buat mas ku Herpri Yanto, atas kesabaran dan dukungannya.

Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.

Yogyakarta, 20 Januari 2010

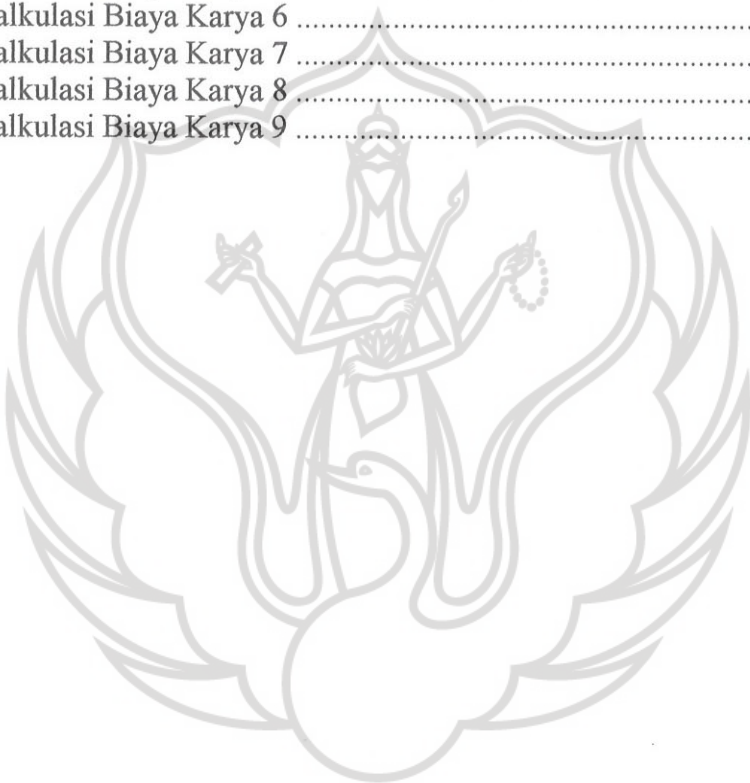
Merlina

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI (ABSTRAK)	xiii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Metode Penciptaan	8
 BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	 10
A. Sumber Penciptaan	10
B. Landasan Teoritik	18
 BAB III. PROSES PENCIPTAAN	 29
A. Data Acuan	29
B. Analisis	35
C. Rancangan Karya	37
D. Proses Perwujudan	93
1. Bahan dan Alat	93
2. Teknik Pengerjaan	99
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	105
 BAB IV. TINJAUAN KARYA	 114
A. Tinjauan Umum	114
B. Tinjauan Khusus	116
 BAB V. PENUTUP	 136
 DAFTAR PUSTAKA	 138
 LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kalkulasi Biaya Karya 1	105
Tabel 2 : Kalkulasi Biaya Karya 2	106
Tabel 3 : Kalkulasi Biaya Karya 3	107
Tabel 4 : Kalkulasi Biaya Karya 4	108
Tabel 5 : Kalkulasi Biaya Karya 5	109
Tabel 6 : Kalkulasi Biaya Karya 6	110
Tabel 7 : Kalkulasi Biaya Karya 7	111
Tabel 8 : Kalkulasi Biaya Karya 8	112
Tabel 9 : Kalkulasi Biaya Karya 9	113



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tokoh Wanita para Tokoh Animasi.....	3
Gambar 2. Tokoh <i>Final Fantasy</i>	12
Gambar 3. Tokoh <i>Final Fantasy VII</i>	13
Gambar 4. Yunna dan Tidus Tokoh <i>Final Fantasy X-2</i>	13
Gambar 5. Tokoh Wanita dalam <i>Cabal On-Line</i>	14
Gambar 6. Miniatur Tokoh <i>Final Fantasy</i>	15
Gambar 7. Miniatur Tokoh <i>Final Fantasy</i>	15
Gambar 8. Tokoh <i>Final Fantasy</i>	20
Gambar 9. Tokoh <i>Final Fantasy</i>	20
Gambar 10. Tokoh Wanita dalam Serial Animasi <i>Final Fantasy</i>	21
Gambar 11. Tokoh Wanita dalam Serial Animasi <i>Final Fantasy</i>	21
Gambar 12. Motif Bunga (tumbuhan gaya Cirebon).....	23
Gambar 13. Motif Kawung	23
Gambar 14. Tokoh <i>Final Fantasy</i> “Lulu”	30
Gambar 15. Tokoh <i>Final Fantasy</i> “Lenne”.....	30
Gambar 16. Tokoh <i>Final Fantasy</i> “Yunna”	31
Gambar 17. Tokoh <i>Final Fantasy</i> “Earith”	31
Gambar 18. Tokoh Animasi <i>Cabal Online</i>	32
Gambar 19. Tokoh Animasi <i>Cabal Online</i>	32
Gambar 20. Sweet Yellow	33
Gambar 21. Smartly	33
Gambar 22. Violet Ungu	34
Gambar 23. Sketsa Alternatif 1	38
Gambar 24. Sketsa Alternatif 2	39
Gambar 25. Sketsa Alternatif 3	40
Gambar 26. Sketsa Alternatif 4	41
Gambar 27. Sketsa Alternatif 5	42
Gambar 28. Sketsa Alternatif 6	43
Gambar 29. Sketsa Alternatif 7	44
Gambar 30. Sketsa Alternatif 8	45
Gambar 31. Sketsa Alternatif 9	46
Gambar 32. Sketsa Alternatif 10	47
Gambar 33. Sketsa Alternatif 11	48
Gambar 34. Sketsa Alternatif 12	49
Gambar 35. Sketsa Alternatif 13	50
Gambar 36. Sketsa Terpilih 1	51
Gambar 37. Sketsa Terpilih 2	52
Gambar 38. Sketsa Terpilih 3	53
Gambar 39. Sketsa Terpilih 4	54
Gambar 40. Sketsa Terpilih 5	55
Gambar 41. Sketsa Terpilih 6	56
Gambar 42. Sketsa Terpilih 7	57
Gambar 43. Sketsa Terpilih 8	58

Gambar 44. Sketsa Terpilih 9	59
Gambar 45. Proses Pembuatan Sketsa	60
Gambar 46. Pola Dasar Busana Wanita	62
Gambar 47. Pola Dasar Celana	63
Gambar 48. Pola Dasar Rok	64
Gambar 49. Pola Dasar Lengan	65
Gambar 50. Pola Dasar Bustier	66
Gambar 51. Desain Motif Asli Bunga Gaya Cirebon.....	67
Gambar 52. Desain Motif Asli bunga Gaya Cirebon yang Telah Diubah.....	67
Gambar 53. Motif Kawung.....	68
Gambar 54. Motif Ceplok an (Ubahan dari Motif Kawung)	68
Gambar 55. Desain Karya 1	69
Gambar 56. Pola Busana Model terusan	70
Gambar 57. Pola Lengan Pendek	70
Gambar 58. Desain Karya 2	71
Gambar 59. Pola Rok Lingkar Penuh	72
Gambar 60. Pola Bustier	72
Gambar 61. Desain Karya 3	73
Gambar 62. Pola Celana Pendek Sambungan Jeans	74
Gambar 63. Pola Bustier Pendek	74
Gambar 64. Pola Blouse atau Jubah	75
Gambar 65. Pola Lengan Panjang	75
Gambar 66. Desain Karya 4	76
Gambar 67. Pola Celana Panjang	77
Gambar 68. Pola Baju tanpa Lengan <i>Over-lape</i>	77
Gambar 69. Pola Jubah Panjang	78
Gambar 70. Desain Karya 5	79
Gambar 71. Pola Celana Sambungan Jeans.....	80
Gambar 72. Pola Rompi Batik	81
Gambar 73. Pola Jaket Jeans	81
Gambar 74. Desain Karya 6	82
Gambar 75. Pola Lengan Panjang.....	83
Gambar 76. Pola Celana Pendek.....	83
Gambar 77. Pola Rok Pendek.....	83
Gambar 78. Pola Blouse Asimetris.....	84
Gambar 79. Pola Jubah.....	84
Gambar 80. Desain Karya 7	85
Gambar 81. Pola Blouse Tanpa Lengan	86
Gambar 82. Pola Rok Pendek Lingkar Penuh Bertingkat	86
Gambar 83. Desain Karya 8	87
Gambar 84. Pola Bustier Pendek	88
Gambar 85. Pola Celana Pendek	88
Gambar 86. Pola Busana Model Kalelawar	89
Gambar 87. Pola Kain Panjang	89
Gambar 88. Desain Karya 9	90
Gambar 89. Pola Bustier Pendek	91

Gambar 90. Pola Celana Pendek	91
Gambar 91. Pola Blouse Jubah	92
Gambar 92. Pola Lengan Panjang	92
Gambar 93. Bahan dan Alat Mendesain	93
Gambar 94. Bahan Kain Primissima, Santung dan <i>Jeans</i>	95
Gambar 95. Bahan Malam atau Lilin Batik.....	95
Gambar 96. Daftar Warna Napthol.....	95
Gambar 97. Alat-Alat Membatik	96
Gambar 98. Alat-Alat Pembuatan Busana	98
Gambar 99. Alat-Alat dan Bahan Pembuatan Busana	98
Gambar 100. Proses Menempel Pola	99
Gambar 101. Proses Penjahitan	100
Gambar 102. Motif yang Telah Dicanting	101
Gambar 103. Pencantingan	101
Gambar 104. Proses Pencampuran Warna	102
Gambar 105. Proses Pewarnaan	102
Gambar 106. Proses Pelorodan	102
Gambar 107. Proses Pemolaan Ulang	103
Gambar 108. Proses Penjahitan	103
Gambar 109. Proses Finishing dengan Mesin	104
Gambar 110. Proses Finishing dengan Tangan	104
Gambar 111. Proses Finishing dan Alikasi	104
Gambar 112. Karya 1 “Memukau”	116
Gambar 113. Karya 2 “Pesona Ku Tak Pernah Hilang”	118
Gambar 114. Karya 2 “Pesona Ku Tak Pernah Hilang”	119
Gambar 115. Karya 3 “Tampil Maskulin”	121
Gambar 116. Karya 4 “Wanita Ksatria”	123
Gambar 117. Karya 5 “Tampil Lebih Sporty”	125
Gambar 118. Karya 6 “Wanita Ksatria #2”	127
Gambar 119. Karya 6 “Wanita Ksatria #2”	128
Gambar 120. Karya 7 “Terlihat Cantik”	130
Gambar 121. Karya 8 “Berfantasy dengan Batik”	132
Gambar 122. Karya 9 “Fantasy ku Fantastic”	134

LAMPIRAN

Biodata

Katalog

Poster

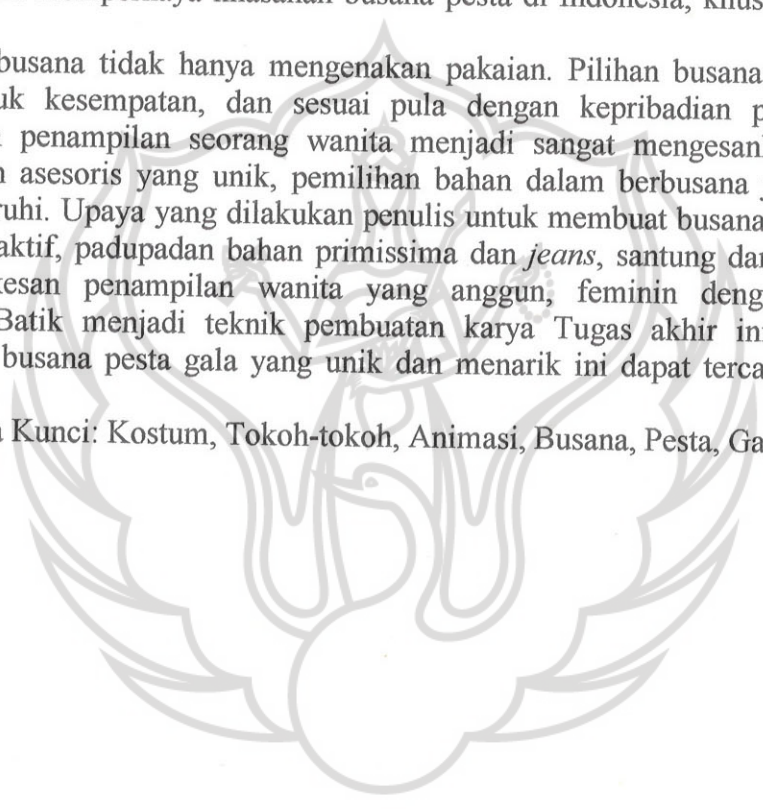
Foto Suasana Pameran

INTISARI (ABSTRAK)

Berbusana merupakan penunjang penampilan. Penampilan yang menarik akan membuat seseorang terlihat lebih sempurna. Bagi manusia pada umumnya dan wanita pada khususnya, penampilan busana menjadi hal yang sangat penting untuk dipenuhi. Saat menghadiri acara pesta, setiap wanita ingin terlihat berbeda dari biasanya. Untuk itu penulis menciptakan karya busana pesta gala yang bersumber dari kostum para tokoh animasi seperti *Final fantasy*, *Cabal on-line*, dan *atlantica on-line*. Dengan menciptakan kreasi busana pesta dengan sentuhan tema *fantasy*, penulis bertujuan agar busana pesta dengan tampilan unik dapat tercipta guna memperkaya khasanah busana pesta di Indonesia, khususnya pesta gala.

Berbusana tidak hanya mengenakan pakaian. Pilihan busana yang tepat sesuai untuk kesempatan, dan sesuai pula dengan kepribadian pemakainya, menjadikan penampilan seorang wanita menjadi sangat mengesankan. Selain penggunaan asesoris yang unik, pemilihan bahan dalam berbusana juga sangat mempengaruhi. Upaya yang dilakukan penulis untuk membuat busana pesta yang unik dan atraktif, padupadan bahan *primmissima* dan *jeans*, santung dan drill akan memberi kesan penampilan wanita yang anggun, feminin dengan balutan maskulin. Batik menjadi teknik pembuatan karya. Tugas akhir ini, sehingga pembuatan busana pesta gala yang unik dan menarik ini dapat tercapai dengan sempurna.

Kata Kunci: Kostum, Tokoh-tokoh, Animasi, Busana, Pesta, Gala



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perjalanan desain dan bisnis *fashion* di tanah air terus berkembang serta mengalami pembaharuan secara terus menerus, tidak sekedar untuk meramaikan dunia bisnis *fashion* yang semakin marak, tetapi karena busana juga merupakan kebutuhan pokok bagi setiap orang, selain kebutuhan tempat tinggal, sandang dan pangan. Busana merupakan kebutuhan bagi manusia sebagai sarana penutup tubuh, yang dimaksudkan untuk melindungi bagian-bagian tertentu tubuh yang sensitif. Awal mulanya wanita menggunakan busana berupa sehelai kain berbentuk segi empat. Pada tengahnya diberi lubang untuk kepala, sehingga sehelai kain itu dapat jatuh ke badan. Peninggalan dari bentuk pakaian tersebut sekarang dinamakan baju kurung, tetapi bagian sisi dibentuk jahitan memanjang ke lengan dengan bentuk ketiak membulat¹.

Sejarah busana lahir seiring dengan sejarah peradaban manusia itu sendiri, oleh karenanya, busana sudah ada sejak manusia diciptakan. Busana memiliki fungsi yang begitu banyak, dari menutup anggota tertentu tubuh hingga penghias tubuh. Pada awal perkembangannya, busana atau pakaian yang dipakai tidak hanya sebagai pelindung tubuh dari sengatan matahari dan rasa dingin, melainkan sebagai media yang digunakan untuk menyembunyikan bagian-bagian tubuh tertentu.

¹ Porrie Muliawan, *Kontruksi Pola Busana Wanita*, (Yogyakarta: Makalah pada Kuliah Reguler PAPMI Kelas Menjahit Profesi, 2009), pp. 1.

Namun pada akhirnya bukan fungsi tersebut yang menjadi tujuan utama berbusana, dari sekian banyak fungsi dan kegunaan berbusana, maka busana menjadi bagian penting dari hidup manusia karena mengandung unsur etika dan estetika dalam masyarakat. Berbusana yang harmonis dan serasi, akan menambah keindahan pada diri seseorang. Zaman terus berkembang, busana bukan hanya untuk proteksi tubuh, melainkan untuk estetik, karena setiap hal yang mengandung pengalaman estetis dan kebenaran yang ada dalam diri seseorang terutama seniman tersebut, pada akhirnya mampu mewujudkan suatu keindahan yang nyata, karena keindahan adalah pancaran dari kebenaran². Selanjutnya unsur-unsur tersebut diolah sedemikian rupa yang kemudian dengan kuat mempengaruhi karakter, ciri dan kepribadian dari karya seni tersebut.

Selain karena busana mengandung nilai estetik, busana juga sebagai penentu identitas sosial. Margono Sastrosoediro mengemukakan :

“Bahwa pakaian atau busana tidak hanya sekedar sebagai penutup badan saja, tapi salah satu fungsinya adalah sebagai identitas dari pemakainya. Dengan melihat model atau kelengkapan busana yang dipakai orang, dapat dengan mudah mengetahui siapa orang itu. Setidaknya dari golongan apa orang itu³.”

Masalah berpakaian atau busana dikenal sejak dulu, tetapi corak dan bentuknya senantiasa berubah dan semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Perkembangan busana wanita lebih pesat dibanding busana pria, dalam pembuatannya busana wanita lebih memerlukan ketelitian dan kecermatan untuk mendapatkan hasil terbaik. Apalagi

² Thomas Aquinas, Y.B. Mangunwijaya, *Wastu Citra: Pengantar Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-sendi Filsafatnya*. (Jakarta: PT. Gramedia, 1988), p. 10.

³ Margono Sastrosoediro, *Ilustrasi Mode Busana pada Rubrik Busana Pekan Ini dalam Minggu Pagi Yogyakarta Periode 1985-1986*, (Yogyakarta: Penelitian Proyek Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986/1987), p. 1.

saat ini busana pesta sudah menjadi bagian pasar *fashion* yang menjanjikan diberbagai kalangan, terutama kalangan menengah ke atas khususnya bagi para artis yang bergelut di dunia hiburan. Hal ini menandakan potensi bisnis yang menggembirakan, sekaligus menantang para perancangnya untuk selalu menghasilkan rancangan yang baru dalam menghasilkan keragaman desain *fashion*.

Melihat keragaman *fashion* yang semakin berkembang, serta berbagai alternatif model busana, ini menjadikan desain dan teknik pembuatan busana sebagai media kreativitas yang tak terbatas dibidang tekstil khususnya *fashion*. Berawal dari melihat film animasi *Final fantasy VII*, penulis merasa tertarik dengan kostum para tokohnya.



Gambar 1

Tokoh wanita para tokoh animasi
Sumber: <http://www.finalfantasytoys.info>⁴.

Gambar tokoh wanita animasi dalam serial *Final Fantasy*, tokoh-tokoh wanita menggunakan busana yang sangat *simple*, ada yang mengenakan kostum mirip dengan busana casual, bentuk busana sangat sederhana dan variasi warna terang dan lembut, penambahan boot sebagai pelengkap agar karakternya semakin kuat, yaitu karakter wanita ksatria namun tetap terlihat sisi kefemininannya.

⁴[http:// www.finalfantasytoys.info](http://www.finalfantasytoys.info).

Tidak hanya serial *Final Fantasy VII*, tetapi begitu banyaknya film atau fantasi fiksi, kartun; *manga* saat ini, dengan keragaman kostum yang fungsinya untuk membedakan karakteristik para tokohnya. Serial film dan *Game On-line*, tokoh animasi *Ragnarok*, *Cabal Online*, *Atlantika Online* serta kostum para tokoh *Final Fantasy* menjadi salah satu diantara banyaknya serial animasi yang penulis jadikan sebagai sumber penciptaan karya Tugas Akhir berupa busana pesta gala.

Kostumnya yang *simple*, unik, penggunaan warna hitam dan warna-warna yang lembut yang lebih dominan, beberapa desain dilengkapi dengan asesoris pendukung, menjadi daya tarik tersendiri yang kemudian memberi inspirasi bagi penulis dalam penciptaan busana pesta dengan media tekstil. Hal menarik lainnya yang melatarbelakangi penciptaan karya ini adalah peran busana, khususnya busana pesta yang memberikan kesan unik perlu diciptakan sebagai alternatif lain dalam model berbusana. Melihat begitu semaraknya dunia hiburan di kalangan para selebritis saat ini, menjadi salah satu alasan penulis menciptakan karya busana pesta. Seperti kita ketahui, dalam rangkaian acara hiburan di televisi, selalu ada acara di mana para artis mendapatkan penghargaan-penghargaan atas apa yang telah dilakukan. Penulis mengamati busana pesta yang dipakai para artis untuk menghadiri acara tersebut sangatlah menarik. Hingga timbul dibenak penulis, bagaimana bila menciptakan karya busana pesta untuk acara-acara resmi tersebut dengan busana yang lebih unik? yaitu busana pesta dengan inspirasi kostum para tokoh animasi. Diharapkan bisa menjadi alternatif baru, sebagai pilihan busana pesta yang unik dan menarik.

Keseluruhan gagasan ide tersebut akan dituangkan sebagai sumber ide penciptaan busana pesta gala. Pengertian busana pesta gala secara umum adalah busana yg penampilannya lebih istimewa dan terkesan mewah dibandingkan dengan busana pesta biasa. Nilai keindahannya lebih tinggi, pengadaan pakaiannya lebih mahal, dan warna nya lebih cerah. Busana pesta gala biasanya untuk menghadiri pesta-pesta yang menggunakan tema dalam pestanya seperti pesta kostum⁵. Diantaranya busana wanita yang anggun, *sporty*, dan maskulin pengkombinasian bahan kain dengan teknik batik, *jeans* primissima dan dolbi menjadikan busana dengan tampilan baru yang lebih menarik.

Meskipun tidak menciptakan karya yang murni baru, penulis yakin karya busana pesta ini memiliki ciri khas tersendiri bila dibandingkan dengan karya-karya *fashion* sebelumnya, terutama model busana yang memiliki sentuhan *fantasy*, bentuk busana wanita yang *simple* tetapi tetap terlihat unik dan menarik. Materi bahan yang digunakan untuk mencapai hasil pembatikan yang maksimal adalah bahan primissima dan santung. Selain itu bahan *jeans* juga dipakai sebagai padupadan pada pembuatan busana karena bahan *jeans* sifatnya kaku, agar paduan gaya antara maskulin dan feminin yang akan di perlihatkan akan tercapai sesuai rancangan busana yang diinginkan.

⁵ Harpini Kadarsa, *Tata busana 3* (Jakarta: Depdiknas, 1970), p. 80, seperti yang dikutip oleh Ruthrinasi Ujung Mangkin, dalam *Laporan Akhir Studi dengan Judul Pembuatan Busana Pesta Malam dari Bahan Batik Prada dipadu dengan Bahan Sifon ditinjau dari Model, Corak, dan Keserasian* (Yogyakarta: AKS "AKK", 1999), p. 17.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mengembangkan ide kreatif untuk mewujudkan karya busana, berupa busana pesta gala yang terinspirasi dari kostum para tokoh animasi serta berkreasi menerapkan motif batik pada busananya, sehingga diharapkan busana pesta ini dapat menjadi alternatif baru yang dapat dipakai untuk menghadiri acara-acara dimana acara tersebut merupakan sebuah perhelatan besar.
- b. Meningkatkan kreatifitas berkarya dalam seni, serta mengolah ketrampilan ide membuat busana pesta kostum, guna membentuk pola pikir yang kreatif dan inovatif yang melahirkan inspirasi mode busana dengan tema pesta *fantasy*.
- c. Menambah khasanah penciptaan karya kriya fungsional berupa busana pesta di Indonesia, khususnya busana pesta gala untuk masyarakat menengah ke atas sehingga diharapkan mampu menjadi alternatif pilihan berbusana pada acara pesta.

2. Manfaat

- a. Memberikan inspirasi dan kajian dalam penciptaan karya seni.
- b. Agar karya seni ini nantinya dapat dinikmati pencinta seni, khususnya dibidang *fashion*. Selain sebagai pilihan alternatif pilihan dalam berbusana bagi masyarakat menengah ke atas, khususnya para selebritis guna menghadiri acara-acara pesta

tertentu yang membutuhkan penampilan yang berbeda dari biasanya.

- c. Karya yang dihasilkan dapat memberikan kemungkinan baru dalam meningkatkan apresiasi terhadap seni rupa pada umumnya, *fashion* dan seni kriya tekstil pada khususnya baik ide, konsep maupun karya. Serta upaya penulis untuk berpartisipasi dalam pelestarian batik dan wujud kecintaan pada batik, sehingga menjadikan batik sebagai teknik dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini.

C. Pembatasan Masalah

Guna menghindari kesalahan penafsiran dan meluasnya pembahasan mengenai karya Tugas Akhir yang berjudul “Kostum Tokoh-tokoh Animasi sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Fashion”. Maka di sini akan dibahas batasan-batasan tersebut. Dalam karya seni Tugas Akhir ini, penulis hanya mengambil bentuk dari busana atau kostum para tokoh animasi seperti *Final Fantasy*, *Cabal*, *Ranarok* dan *Atlantica Online*. Secara visual bentuk busana dan ciri khas busana menjadi acuan penulis untuk menciptakan busana pesta gala. Kostum para tokoh animasi penulis melihatnya secara keseluruhan. Tidak mengambil satu atau beberapa tokoh untuk diangkat dalam tema, namun bentuk ciri khas keseluruhan busana yang dikenakan

Bentuk busana para tokoh animasi diwujudkan dalam karya seni Tugas Akhir dalam bentuk busana pesta gala, diciptakan khusus untuk para selebritis atau masyarakat menengah ke atas dalam menghadiri acara pesta yang sifatnya

resmi. Dan karya sesuai dengan pedoman literatur yang ada untuk diterapkan dalam pembuatan busana pesta gala. Sehingga upaya ini dapat dijadikan pijakan dalam pembuatan karya seni Tugas Akhir ini. Dan keseluruhan kegiatan ini terkonsep sesuai dengan tema yang diangkat yaitu busana pesta gala yang terinspirasi busana *fantasy*.

D. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi pustaka

Dilakukan dengan cara mencari, membaca dan mempelajari materi data yang diperoleh melalui media cetak, informasi dan teknologi, diantaranya buku, gambar dari majalah-majalah *Game Online*, majalah *fantasy* yaitu majalah yang khusus memuat gambar-gambar *trend fashion* dari para tokoh animasi, dan dari *internet*. Studi pustaka dipakai untuk menunjang penulisan dan eksperimen menyangkut desain. Di samping itu studi pustaka juga dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan mengenai tema yang diangkat, cerita kejadian menarik di dalamnya. Kesemuanya ini sangat dibutuhkan dalam pengembangan karya lebih lanjut.

b. Observasi

Menyaksikan secara langsung film animasi *Final Fantasy VII*, sehingga pengamatan langsung terhadap busana para tokohnya dapat diamati dengan jelas.

2. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetik

Pengungkapan gejolak batin melalui bentuk visual yang diciptakan dengan rasa estetik melihat objek yang sedang menjadi tema karya Tugas Akhir.

b. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan pada nilai-nilai estetis ditinjau dari karakter, bentuk serta keunikan pada kostum para tokoh animasi yang mengedepankan potongan pola-pola busana yang variatif dan beragam. Ini menunjukkan sisi keanggunan wanita, serta sisi feminin seorang wanita ksatria dalam balutan busana yang maskulin.

3. Metode Perwujudan

Metode yang digunakan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah dengan cara atau teknik jahit konvensional. Dengan cara manual, menggabungkan lembaran-lembar kain yang telah dipotong sesuai pola yang diinginkan. Penggunaan teknik batik, serta aplikasi dengan cara memasang tempurung kelapa yang telah dibentuk kancing dan manik-manik menjadi hiasan pada busana.