

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Burung walet merupakan burung dengan sayap meruncing, berekor panjang, berwarna hitam dengan bagian bawah tubuhnya berwarna cokelat. Burung walet hidup di pantai serta daerah pemukiman, menghuni gua atau ruang besar, seperti bubungan kosong. Burung walet tidak dapat bertengger karena memiliki kaki yang sangat pendek sehingga sangat jarang berdiri di atas tanah tetapi bisa menempel pada dinding tembok atau atap. Bersarang secara berkelompok dengan sarang yang dibuat dari air liur. Sarang ini sering banyak diperdagangkan orang untuk dibuat sup atau bahan obat-obatan (Hassan Shaily: 1990).

Burung walet bagi nelayan ternyata mempunyai arti sendiri dalam kehidupan di pesisir pantai. Burung yang melambangkan cahaya atau sumber keberkahan dalam lautan lepas. Para nelayan sering menjadikan burung walet sebagai simbol tattoo bagaimana tentang pengalaman mengarungi lautan dan sejauh mana para nelayan berlayar bahkan mengelilingi samudera. Dengan adanya simbol tattoo burung walet juga menandakan sang nelayan pernah mengalami pengalaman keras ketika berlayar, jika di badan nelayan terdapat tattoo burung walet satu sampai empat menandakan ia baru mampu berlayar sejauh 1 mil dari pesisir pantai, dan jika di badan nelayan memiliki lebih dari lima simbol tattoo burung walet menandakan ia sudah mampu berlayar mengarungi beberapa samudera.

Alasan penulis tertarik memilih burung walet sebagai tema karena ciri fisik yang berbeda pada burung umumnya, sayapnya yang membentang lebar dengan tubuh yang kecil. Pada penciptaan ini menciptakan karya dengan menggunakan tema burung walet dengan *Pop Art Style* yang dituangkan pada busana kasual. Konsep tersebut akan divisualkan dalam paduan teknik batik tulis dengan gaya warna *Pop Art Style*. Alasan penulis memilih konsep burung walet dengan *Pop Art Style* adalah karena penulis ingin

memperlihatkan bahwa burung walet tidak hanya untuk dijadikan simbol tato, dan menyampaikan bahwa burung walet ini memberi banyak pelajaran akan ketanggungan hidup bagi kita agar tetap semangat dan pantang menyerah dalam berproses. Konsep burung walet ini akan divisualkan dengan *Pop Art Style* yaitu warna yang ceria dan dipadukan dengan busana kasual yang santai.

Pada tugas akhir ini penulis mengangkat burung walet dengan desain deformatif, sedangkan untuk *Pop Art Style* dengan desain dekoratif. Karya ini menggambarkan tingkah laku burung walet serta keunikannya kedalam batik tulis, dengan desain *Pop Art Style* yang ceria dan penuh warna yang akan diterapkan pada empat busana kasual seperti: jaket bomber dengan celana carpenter, jaket *caugle* dengan celana panjang, kemeja dengan celana kargo, dan rompi dengan celana pendek. Teknik yang digunakan adalah teknik batik tulis dengan pewarnaan colet dan zat warna remasol dan teknik jahit.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mewujudkan konsep burung walet dengan *Pop Art Style* pada busana kasual ?
2. Bagaimana proses dan hasil karya dengan tema burung walet dengan *Pop Art Style* pada busana kasual ?

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan dan menuangkan konsep burung walet dengan *Pop Art Style* pada busana kasual.
- b. Menjelaskan proses dan hasil karya dengan tema burung walet dengan *Pop Art Style* pada busana kasual.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Mengetahui lebih spesifik tentang ekosistem burung walet.
- b. Memberi pengetahuan mengenai penciptaan dengan *Pop Art Style*.
- c. Menumbuhkan minat masyarakat untuk melestarikan ekosistem yang telah ada.
- d. Melatih kreativitas dan keterampilan dalam menggunakan teknik batik.
- e. Menambah variasi kerajinan dalam busana kasual pada pengrajin busana lokal.

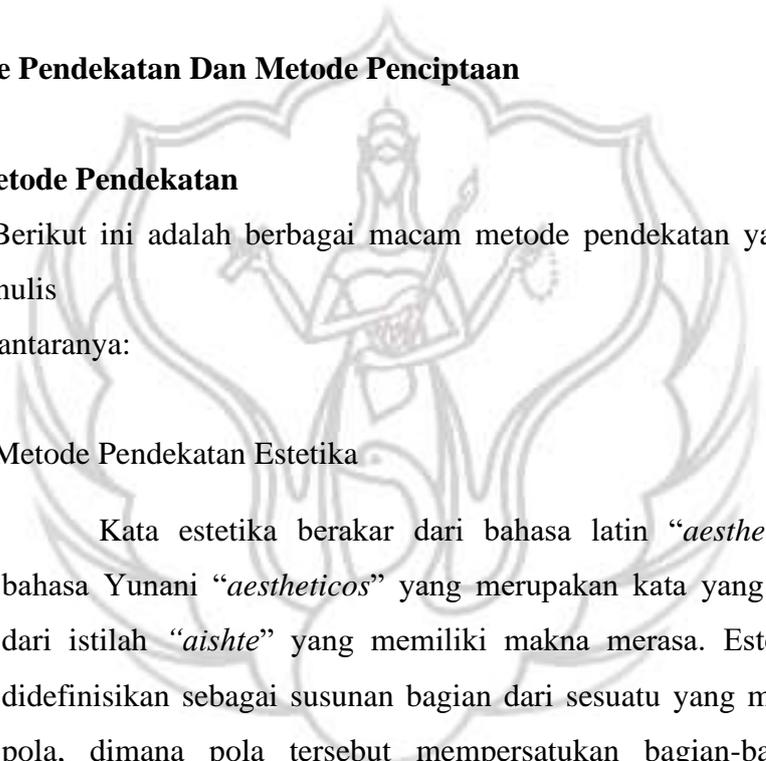
D. Metode Pendekatan Dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Berikut ini adalah berbagai macam metode pendekatan yang dipakai penulis di antaranya:

a. Metode Pendekatan Estetika

Kata estetika berakar dari bahasa latin "*aestheticus*" atau bahasa Yunani "*aestheticos*" yang merupakan kata yang bersumber dari istilah "*aishte*" yang memiliki makna merasa. Estetika dapat didefinisikan sebagai susunan bagian dari sesuatu yang mengandung pola, dimana pola tersebut mempersatukan bagian-bagian yang membentuknya dan mengandung keselarasan dari unsur-unsurnya, sehingga menimbulkan keindahan. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa estetika menyangkut hal perasaan seseorang, dan perasaan ini dikhususkan akan perasaan yang indah. Nilai indah yang dimaksudkan tidak hanya semata-mata mendefinisikan bentuknya tetapi bisa juga menyangkut keindahan dari isi atau makna yang terkandung didalamnya.



Metode pendekatan estetika yang digunakan adalah teori dari J. W. Morris diterapkan pada pemilihan teknik, desain, dan penyesuaian hasil jadi terhadap desain.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyasikan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik (Tarwaka, 2004: 7 dalam Sugiono, Wisnu, 2018: 106). Sebuah benda fungsional harus diterapkan ilmu ergonomi, karena benda tersebut berhubungan langsung dengan aktivitas manusia. Metode pendekatan ini digunakan sebagai pengukur kenyamanan dan keamanan saat dikenakan oleh si pemakai, berupa pemilihan ukuran dan pemilihan bahan yang tepat agar memberikan kenyamanan bagi si pemakai.

2. Metode Penciptaan

Berikut ini metode penciptaan yang penulis gunakan adalah metode penciptaan oleh Gustami SP dalam bukunya yang berjudul *Proses Penciptaan Seni Kriya Untaian Metodologis*. Mengungkapkan, tiga metode atau tahap penciptaan karya seni yaitu:

a. Metode Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk menyelidiki data yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Beberapa langkah mengeksplorasi yang dilakukan penulis yaitu, menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, pengumpulan data dan referensi, serta pengolahan karya dan analisis data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan serta konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Data tentang walet penulis dapatkan dari berbagai sumber seperti *e-book*, internet.

b. Metode Perancangan

Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media sesungguhnya. Metode ini berupa sketsa alternatif busana kasual, motif batik, pola busana yang kemudian dipilih yang terbaik untuk diwujudkan pada desain sebenarnya yang akan dijadikan busana kasual.

c. Metode Perwujudan

Dalam perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtun agar tidak terjadi keliaran ekspresi atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu mulai dari membuat desain, memindahkan motif batik, mencanting, pewarnaan batik, finishing batik, menjahit. (Gustami SP, 2004: 29).

Dalam hal ini penulis mewujudkannya sesuai dengan tahap proses perwujudan karya, dimulai dari desain, pola sampai dijahit yang melalui proses batik dengan segala ketentuannya.

