

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kupu-kupu (*Lepidoptera*) merupakan salah satu jenis serangga (*insekta*) yang memiliki nilai estetika pada sayapnya. Kupu-kupu juga salah satu jenis hewan yang memiliki siklus atau daur hidup yang sangat menarik untuk diulas. Kupu-kupu mengalami siklus metamorfosis yang sempurna dimulai dari telur, ulat (*larva*), kepompong (*pupa*) lalu menjadi kupu-kupu dewasa. Proses perubahan yang terjadi pada kupu-kupu tentunya mengalami tahapan yang panjang ketika ulat (*larva*) bermetamorfosis atau berproses menjadi sesuatu yang baru yaitu menjadi kupu-kupu. Seekor ulat yang menjijikan dan banyak ditakuti oleh anak-anak berubah menjadi kupu-kupu yang memiliki berbagai macam warna yang cantik dan banyak disukai oleh anak-anak khususnya anak perempuan. Kupu-kupu memiliki karakter yang sama seperti anak-anak yaitu keaktifan bergerak kesana-kemari, terbang kesana-kemari yang memberi kesan bahagia dan memberikan spirit yang kuat.

Berpakaian atau berbusana merupakan salah satu kebutuhan primer bagi manusia. Pakaian merupakan kebutuhan bagi semua orang tak terkecuali untuk anak-anak. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia busana adalah pakaian yang indah-indah, perhiasan. Busana adalah segala sesuatu yang dikenakan mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki. Pakaian dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh dengan cara memakai busana. Busana anak adalah segala sesuatu yang dipakai anak-anak mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki. Segala pelengkap busana yang dikenakan anak seperti bando, topi, sepatu, tas merupakan busana (Hasanah, 2011:3). Busana anak dapat diklasifikasikan berdasarkan usia, antara lain busana batita usia 1-3 tahun, busana anak pra-sekolah usia 3-5 tahun (balita) dan busana anak usia 6-12 tahun. Pada kesempatan kali ini busana anak yang akan dibuat atau diciptakan merupakan busana anak dengan rentang usia 8-10 tahun.

Jenis busana yang akan diwujudkan dalam karya ini merupakan busana anak perempuan dalam bentuk busana pesta. Busana Pesta merupakan busana yang dipakai dalam kesempatan baik pada pagi hari, siang hari, sore maupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:3). Pakaian pesta lebih istimewa dari pakaian lainnya. Gaun pesta dibuat

dengan desain yang cantik dan penuh hiasan, termasuk gaun pesta untuk anak-anak. Gaun pesta anak-anak terbuat dari bahan yang lebih baik dengan dekorasi yang menarik seperti trimming modis, bordir pita, teknik menjahit baju, applique dan renda. Busana anak dibuat dengan mempertimbangkan unsur kenyamanannya, dimulai dari pemilihan bahan yang harus menyerap keringat dan juga harus mempertimbangkan unsur keamanannya seperti apakah busana tersebut aman dipakai dan tidak membuat kulit anak sensitif dan iritasi pada kulit anak mengingat kulit anak-anak yang sangatlah sensitif.

Jenis kupu-kupu yang menjadi sumber ide penciptaan motif batik ini adalah jenis Kupu-Kupu dari *Family Papilionidae*. Kupu-kupu *Papilionidae* merupakan kupu-kupu yang memiliki ciri-ciri pada sayapnya terdapat ekor oleh karena itu banyak yang menyebut kupu-kupu ini sebagai kupu-kupu ekor wallet meskipun tidak semua kupu-kupu jenis ini memiliki ekor. Selain memiliki ciri khas pada sayapnya kupu-kupu *Papilionidae* memiliki ukuran tubuh yang cukup besar dan sebagian besar sayapnya berwarna hitam dan kuning. Kupu-kupu jenis *Papilionidae* memiliki spesies yang sangat besar, bahkan kupu-kupu jenis ini memiliki lebih dari 550 jenis spesies. Oleh karena itu, sumber ide penciptaan motif batik ini tidak menyeluruh mengambil spesies kupu-kupu *Papilionidae* hanya beberapa jenis saja yang diambil karena mengingat family *Papilionidae* sangatlah banyak namun semua jenis kupu-kupu ini memiliki nilai keindahan yang sama yaitu sama-sama memberi rasa nyaman untuk dinikmati keindahannya.

Busana Pesta anak dengan motif batik Kupu-Kupu jenis *Papilionidae* ini akan menjadi daya tarik tersendiri. Alasan penulis memilih Kupu-Kupu *Papilionidae* sebagai motif batik dalam busana pesta anak karena kupu-kupu *Papilionidae* memiliki keindahan secara visual yang terletak pada sayapnya, warna yang ada dalam sayapnya beragam dan memberi kesan bahagia dan ceria sesuai dengan karakter pada anak-anak, selain itu Kupu-Kupu *Papilionidae* ini memiliki proses hidup cukup panjang seperti kupu-kupu pada umumnya dan metamorfosis yang terjadi pada kupu-kupu melambangkan sebuah perjuangan hidup untuk menuju arah yang lebih baik seperti ulat yang terlihat mengerikan mengubah dirinya menjadi kupu-kupu melalui proses menjadi kepompong (berpuasa) selama beberapa waktu lalu menjadi kupu-kupu yang cantik. Selain itu Metamorfosis Kupu-Kupu sebagai lambang perjuangan diharapkan melekat bagi pemakainya (anak-anak) sebagai wujud perjuangan hidup anak.

Hasil yang ingin dicapai dalam penciptaan karya ini yaitu busana pesta anak dengan motif batik Kupu-kupu *Papilionidae* dengan menggunakan teknik utama yaitu

batik tulis dan teknik jahit, selain itu pewarnaan yang digunakan dalam proses perwujudan karya ini adalah pewarnaan dengan teknik colet menggunakan jenis warna Remasol.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan motif batik dengan sumber ide Kupu-kupu *Papilionidae* ?
2. Bagaimana menciptakan Busana Pesta Anak Perempuan dengan menerapkan Kupu-kupu *Papilionidae* sebagai motif batik ?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:
 - a. Menciptakan Motif batik dengan sumber ide Kupu-Kupu *Papilionidae*.
 - b. Menciptakan Busana Pesta anak dengan menerapkan Motif Batik Kupu-Kupu *Papilionidae*.
2. Manfaat yang diperoleh penulis dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:
 - a. Memperkaya jenis motif batik yang ada di Indonesia.
 - b. Meningkatkan kreativitas dalam membuat busana pesta anak perempuan.
 - c. Memberikan Referensi dalam membuat motif batik kupu-kupu dan busana pesta anak perempuan.
 - d. Menambah wawasan dalam pembuatan motif batik Kupu-Kupu *Papilionidae* dan busana pesta anak.
 - e. Menjadikan pengalaman dan semangat berkarya lebih baik lagi untuk menciptakan karya-karya seni khususnya pada busana pesta anak perempuan.

D. METODE PENDEKATAN DAN PENCIPTAAN

A. METODE PENDEKATAN

1. Pendekatan Estetika

Untuk melakukan penciptaan mengenai “Kupu-Kupu *Papilionidae* (*Swallowtail*) Sebagai Motif Batik Pada Busana Pesta Anak Perempuan”, penulis akan menggunakan salah satu metode pendekatan, yaitu metode pendekatan Estetika.

Estetika adalah salah satu hal dasar yang akan dialami dan dihadapi oleh manusia sehari-hari. Dalam dunia seni rupa dan budaya benda, pembicaraan estetika sangat penting. Karena ilmu estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan. Selain itu, dalam Estetika menurut Dharsono Sony Kartika (2007:70-79), sebuah seni memerlukan unsur-unsur rupa berupa: Unsur Garis, Unsur Shape (Bangun), Unsur Tekstur (rasa permukaan bahan), Unsur Warna, Ruang dan Waktu. Estetika adalah salah satu hal dasar yang akan dialami dan dihadapi oleh manusia sehari-hari. Teori ini digunakan oleh penulis untuk mengolah nilai estetis yang terdapat pada Kupu-Kupu *Papilionidae* untuk menciptakan motif batik dalam busana pesta anak perempuan.

2. Pendekatan Ergonomi

Selain menggunakan salah satu metode Pendekatan Estetika penulis juga menggunakan salah satu Metode Pendekatan secara Ergonomi. Pendekatan Ergonomi merupakan pendekatan dari segi kenyamanan sebuah produk. Untuk menciptakan busana, ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan yaitu aspek kenyamanan dan aspek kesesuaian desain yang akan diwujudkan. Oleh karena itu, selain aspek estetis, aspek kenyamanan juga harus dipertimbangkan. Seperti pendapat Goet Poespo dalam buku "Teknik Menggambar Mode Busana" (2000:40), busana yang baik merupakan busana yang dipakai sesuai dengan pemakainya dan menimbulkan rasa yang nyaman saat melakukan aktivitas.

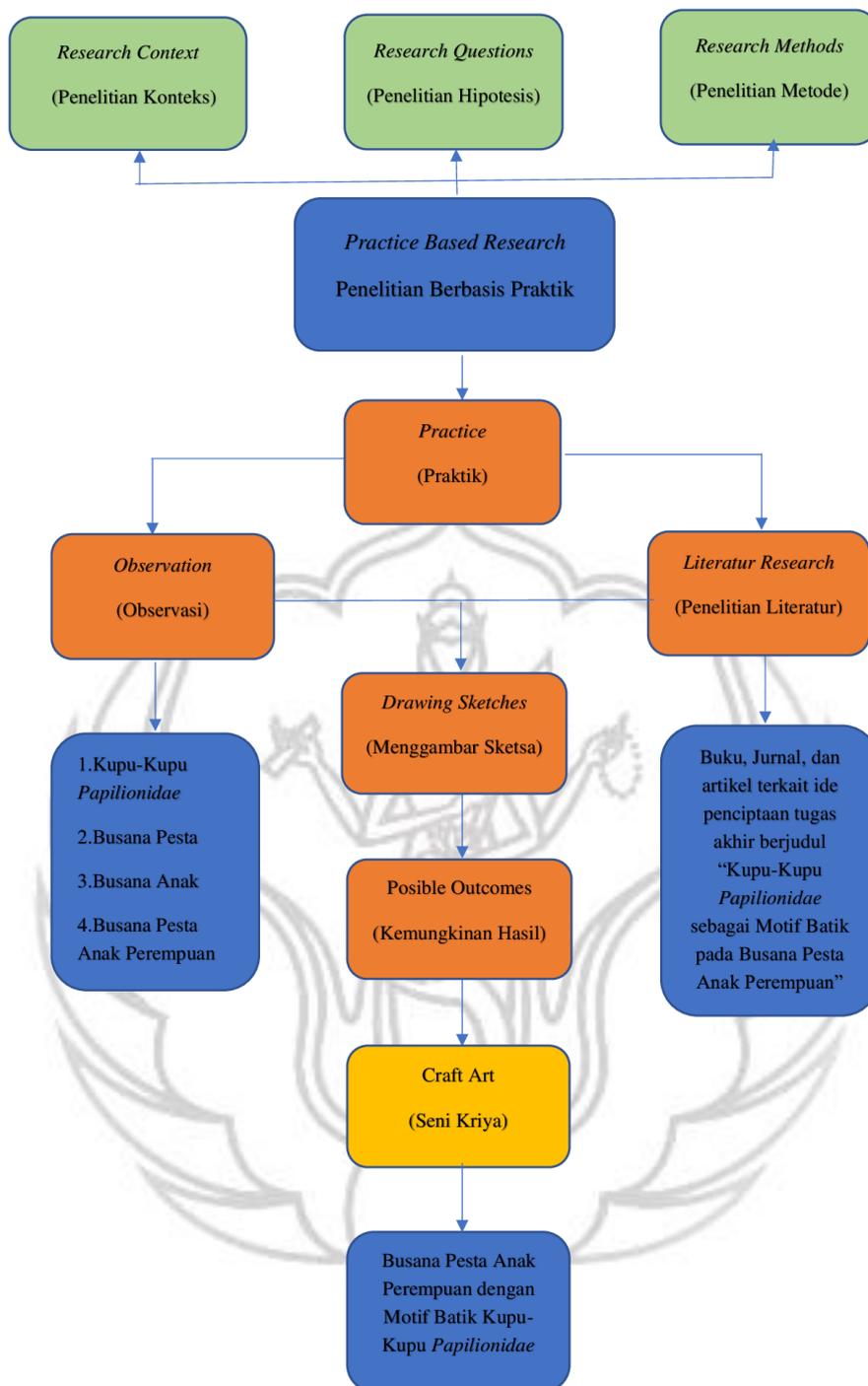
B. METODE PENCIPTAAN

Metode Penciptaan yang digunakan Penulis dalam menciptakan karya ini adalah menggunakan metode *Practice-Based-Research* menurut Marlins, Ure, dan Gray yang tertulis dalam buku Husen Hendriyana. Metode Penciptaan ini melalui empat tahapan yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan (Hendriyana, 2021:17).

- a. Tahap Persiapan, pada tahap ini terdiri atas kegiatan observasi dan analisis. Pada tahap ini penulis melakukan observasi mengenai Kupu-Kupu *Papilionidae* melalui berbagai sumber buku yang menyajikan gambar secara detail mengenai tingkah laku kupu-kupu *Papilionidae*, struktur sayapnya, bentuk visualnya dan secara keseluruhan mengenai Kupu-Kupu *Papilionidae*. Analisis juga dilakukan

penulis pada data yang telah diperoleh. Setelah melakukan observasi serta melakukan analisis penulis mendapatkan ide dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini.

- b. Tahap Mengimajinasi. Pada tahap ini penulis mulai mengimajinasi mengenai bentuk Kupu-Kupu *Papilionidae*, mulai mengimajinasi detail sayapnya ke dalam sebuah motif batik yang cocok untuk anak-anak. Setelah mengimajinasi bentuk motif dari detail sayapnya penulis juga mengimajinasi bentuk atau desain baju pesta yang cocok dikenakan pada anak-anak perempuan usia 8 sampai 10 tahun. Penulis juga mengimajinasi mengenai penempatan corak motif pada busana pesta anak perempuan.
- c. Tahap pengembangan imajinasi yang tertuju pada kematangan konsep, sebagai hasil evaluasi dan perbaikan/peningkatan nilai dari pokok permasalahan yang ditemukan, Penulis mengembangkan imajinasi dengan mengumpulkan semua data yang telah diperoleh lalu melanjutkan dengan membuat beberapa sketsa karya yang akan diwujudkan, sketsa ini berupa sketsa detail motif dan sketsa baju pesta anak perempuan. Beberapa sketsa dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan desain yang terbaik.
- d. Tahap Pengerjaan, yaitu tahap mengimplementasikan keputusan desain yang telah terpilih melalui sebuah konsep yang matang, yaitu mengenai pemilihan bahan, teknik pola yang akan digunakan dan lain-lain. Setelah melalui proses acc dan evaluasi dari dosen pembimbing, pada tahap ini penulis mulai menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan karya. Penulis mulai mengerjakan Karya dari proses Pematikan, Penjahitan dan Finishing.



Gambar 1. Skema Konsep *Practice Based Research*
(Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan UTM, 1996)