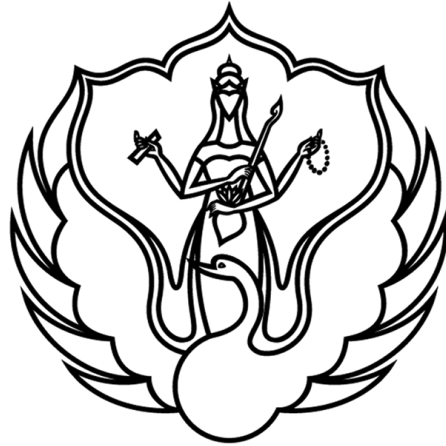


MANDALA PADA BUSANA VINTAGE



Oleh:

VICENSIA YOPA WIDIHARSANTI

NIM 1800159025

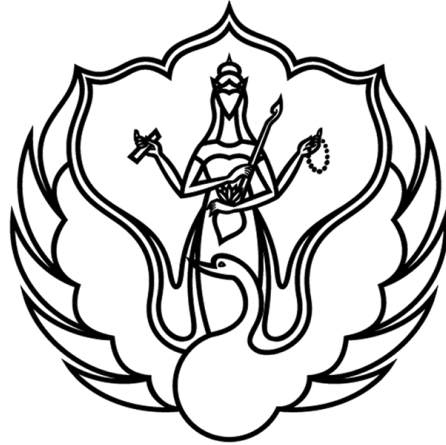
PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

MANDALA PADA BUSANA VINTAGE



Oleh:

VICENSIA YOPA WIDIHARSANTI

NIM 1800159025

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

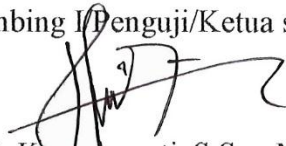
Gelar Ahli Madya dalam Bidang Kriya

2022


Tugas Akhir berjudul:

MANDALA PADA BUSANA VINTAGE diajukan oleh Vicensia Yopa Widiarsanti, NIM 1800159025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90311**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua sidang


Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn.
NIP 19710103 199702 2 001 /NIDN 0003017105

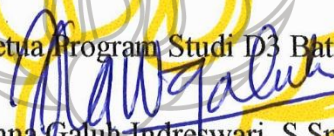
Pembimbing II/Penguji


Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.
NIP 197304022 199903 1 005 /NIDN 0022047304


Cognate/Penguji Ahli


Isbardono Hariyanto, S.Sn., M.A.
NIP 19741021 200501 1 002 /NIDN 0021107406

Ketua Program Studi D3 Batik & Fashion



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.
NIP 19770418 200501 2 001 /NIDN 0018047703

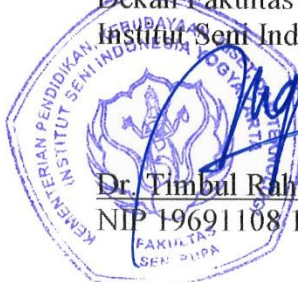
Ketua Jurusan Kriya Seni


Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.
NIP 19740430 199802 2 001 /NIDN 0030047406

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Motif Batik Mandala pada Busana Vintage”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar di program studi Batik dan Fashion. Selama penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara tulisan maupun lisan.

Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih 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.F.A., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A. Ketua Prodi D3 Batik dan Fashion, sekaligus dosen wali yang telah membimbing selama menjalani masa perkuliahan di program studi D3 Batik dan Fashion, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
6. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
7. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A. Sebagai dosen penguji ahli;
8. Kedua orangtua dan ketiga kakak saya yang telah menemani, mendukung, dan membantu memenuhi kebutuhan dalam mengerjakan karya;
9. Teman-teman yang turut membantu dalam proses pembuatan karya sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini;
10. Seluruh dosen, *staff* dan semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini penulis berusaha untuk memenuhi kriteria yang ada, namun tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta memberi inspirasi baru bagi para pembaca.

Yogyakarta, 17 Juni 2022

Vicensia Yopa Widiarsanti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN/MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI (ABSTRAK)	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Penciptaan.....	4
BAB II. IDE PENCIPTAAN	6
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	15
A. Data Acuan.....	15
B. Tinjauan Data Acuan.....	19
C. Perancangan Karya.....	20
1. Sketsa Alternatif.....	20
2. Sketsa Terpilih	21
3. Desain Karya.....	22
D. Pewujudan Karya	47
1. Alat dan Bahan.....	47
a. Alat.....	47
b. Bahan.....	50

2. Teknik Pengerjaan.....	53
3. Tahap Pengerjaan.....	53
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	70
BAB IV. TINJAUAN KARYA	73
A. Tinjauan Umum	73
B. Tinjauan Khusus.....	74
BAB V. PENUTUP.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84
DAFTAR LAMAN	85
LAMPIRAN.....	86



INTISARI

Penciptaan motif batik baru ini terinspirasi dari motif kebudayaan Hindu dan Buddha yaitu mandala. Mandala secara harafiah memiliki arti lingkaran. Lingkaran memiliki makna yang sangat kuat dalam agama dan tradisi yang tak terhitung jumlahnya, terutama pada simbol-simbol agama Hindu dan Buddha. Mandala juga digambarkan sebagai periode kreativitas, keberadaan yang kuat, dan simbol hubungan yang lebih dalam dengan diri dan alam semesta pada umumnya. Mandala yang penulis ciptakan ini akan diwujudkan ke dalam sebuah karya busana. Tujuan dari penciptaan ini adalah memaparkan konsep, proses, serta hasil visualisasi mandala sebagai ide motif batik baru pada busana *vintage*. Proses penciptaan karya ini menggunakan metode penciptaan yang meliputi metode pengumpulan data, analisis data, perancangan karya, dan pewujudan karya. Teknik yang digunakan untuk mewujudkan karya batik hanya menggunakan teknik batik tulis dengan alat canting, dengan teknik pewarnaan tutup celup menggunakan zat pewarna naptol dan remasol. Dalam tugas akhir ini membuat delapan desain yang empat diantaranya diwujudkan menjadi karya busana. Karya busana yang diwujudkan mengusung konsep busana bernuansa klasik atau *vintage* yang terinspirasi pada era 40-an dan 60-an.

Kata kunci: batik, mandala, *vintage*



ABSTRACT

The creation of this new batik pattern was inspired by Mandala. Mandala is one of cultural pattern from Hindu Buddha meaning circle. Circle itself has a substantial meaning in their culture. Mandala also described as a period of creativity, a strong existence, and a symbol of the connection between ourselves and the universe. The purpose of this creation is to display the concept, the process, and the visualization of Mandala as a vintage fashion clothing. The process of this creation used creation method which include data collection, data analysis, work design, and design visualization. The writer used batik tulis with canting and dyeing technique as methods to create this creation. The dyeing technique used naptol and remasol. In this final project, the writer created eight new fashion designs, four of the designss were visualized into fashion works. Carrying vintage concept, the fashion works itself were inspired from fashion in 40' and 60' era.

Keywords: batik, mandala, vintage



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Motif yang akan diterapkan oleh penulis adalah motif mandala. Mandala memiliki arti wilayah kekuasaan lembaga keagamaan, bulatan, dan lingkungan (daerah), dan juga alat yang digunakan untuk melakukan konsentrasi selama bersemedi, berbentuk lukisan di atas kain atau lukisan di atas tanah yang digambari dengan taburan beras berwarna (Qodratilah, 2011:297). Namun arti harafiah mandala berarti lingkaran, dan lingkaran mandala juga merupakan salah satu bentuk yang juga tersedia dalam bentuk Yantra. Yantra dalam bahasa Sansekerta berarti mesin. Yantra adalah bahasa bawah sadar atau dialog antara bawah sadar dengan kesadaran universal. Lingkaran memiliki makna yang sangat kuat dalam agama dan tradisi yang tak terhitung jumlahnya, terutama pada simbol-simbol agama Hindu dan Buddha (<https://www.lifesloka.com>). M. L. von Franz juga menjelaskan bahwa lingkaran (atau bulatan) adalah simbol diri. Lingkaran menggambarkan totalitas psike dengan segala aspeknya, termasuk hubungan antara manusia dengan alam secara keseluruhan (Jung, 1964:360).

Kitab suci kuno menggambarkan mandala sebagai periode kreativitas, keberadaan yang kuat, dan simbol hubungan yang lebih dalam dengan diri dan alam semesta pada umumnya. Di zaman modern, mandala telah menjadi simbol meditasi yang populer yang dapat membantu dalam meningkatkan fokus konsentrasi, menghubungkan pikiran saat bermeditasi, mengurangi stres dan kecemasan, menghargai keindahan alam, dan membentuk hubungan yang lebih besar dengan diri sendiri. Mandala dapat digambarkan sebagai lukisan yang sangat kompleks dengan detail yang kaya warna yang menggambarkan tradisi kosmologis Hindu dan Buddha. Para ahli meyakini bahwa berbagai kalangan mandala memiliki berbagai simbolisme berbeda (<https://www.lifesloka.com>). Sejarah agama dan seni yang saling terjalin, yang berakar jauh dari zaman prasejarah, merupakan sebuah catatan yang

ditinggalkan nenek moyang kita tentang simbol-simbol yang bermakna dan menggerakkan mereka. Bahkan, di zaman ini, sebagaimana yang ditunjukkan oleh lukisan dan seni pahat modern, interaksi antara agama dan seni masih bertahan hidup (Jung, 1964:346)

Mandala yang penulis ciptakan merupakan sebuah ide motif batik yang akan diwujudkan ke dalam sebuah karya busana bernuansa klasik atau *vintage* yang terinspirasi pada era 40-an dan 60-an. *Vintage* sebagai kata sifat memiliki arti semakin tua usia suatu benda, maka akan semakin baik dan semakin tinggi nilai estetikanya. Kita bisa menyebut mode atau *style vintage* jika busana tersebut dikenakan pada era 20-an sampai 60-an.

Kemudian untuk batik sendiri, batik merupakan kain bergambar yang pembuatannya dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam (*wax*) pada kain, yang kemudian pengolahannya diproses dengan menggunakan cara dan teknik tertentu sehingga kain yang diciptakan memiliki kekhasan tersendiri dan menghasilkan nilai seni yang cukup tinggi. Kata “batik” berasal dari kata “mbatik” dalam bahasa Jawa: terdiri dari dua kata, yaitu “amba”, yang mempunyai arti “menulis” dan “titik” yang mempunyai arti “titik”, di mana dalam pembuatan kain batik sebagian prosesnya dilakukan dengan menulis dan sebagian dari tulisan tersebut berupa titik yang berarti juga tetes (Lisbijanto, 2010:6-7). Prihantono (2017:24) mengatakan bahwa batik merupakan kerajinan yang mempunyai nilai seni tinggi dan menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari budaya Indonesia khususnya budaya Jawa. perkembangan Batik juga telah ditetapkan oleh UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-bendawi (Masterpieces of the Oral and the Intangible Heritage of Humanity) pada 2 Oktober 2009 (<https://www.detik.com>). Dilansir dari situs UNESCO, teknik, simbolisme, dan budaya terkait batik dianggap melekat dengan kebudayaan Indonesia, bahkan UNESCO menilai masyarakat Indonesia memaknai batik dari prosesi kelahiran sampai kematian (<https://nasional.kompas.com>).

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan mandala sebagai ide motif batik pada busana *vintage*?
2. Bagaimana proses penciptaan mandala sebagai ide motif batik pada busana *vintage*?
3. Bagaimana hasil dari penerapan motif batik tersebut ke dalam busana *vintage*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah:

1. Menjelaskan konsep penciptaan mandala sebagai ide motif batik pada busana *vintage*.
2. Menjelaskan proses dan hasil visualisasi mandala sebagai ide motif batik pada busana *vintage*.
3. Menciptakan motif batik baru dengan sumber ide mandala.

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa :
 - a. Sebagai wadah untuk berekspresi dan menuangkan ide kreatif.
 - b. Mahasiswa dapat mewujudkan karya/busana impian berdasarkan ide yang sudah dirancang sebelumnya.
 - c. Menambah pengetahuan dan pengalaman selama atau dalam berkarya.
2. Bagi institusi :
 - a. Menambah perbendaharaan hasil karya batik *fashion* untuk bahan pembelajaran selanjutnya.
 - b. Menghasilkan karya kreatif dan inovatif sebagai hasil pembelajaran di kampus.
 - c. Menambah data acuan yang bisa dimanfaatkan untuk mencari referensi pembuatan karya untuk mahasiswa.

3. Bagi masyarakat :
 - a. Menambah wawasan mengenai batik dan berbagai macam jenis busana.
 - b. Menumbuhkan apresiasi dengan menikmati karya batik yang belum pernah dilihat sebelumnya.
 - c. Menjadi motivasi bagi masyarakat untuk berkarya.

D. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca buku atau mengambil dari internet berupa video yang berkaitan dengan mandala dan busana *vintage* yang mana sumber-sumber tersebut menyajikan informasi yang dibutuhkan yaitu mengenai mandala, batik, tata busana, serta motif yang ingin diciptakan. Data yang didapatkan diambil dari sumber informasi yang tepat dan sah.

b. Analisis Data

Setelah mengumpulkan data melalui studi pustaka, data yang diperoleh diamati atau dianalisis kembali dengan tujuan untuk mengambil kesimpulan agar mudah dicermati. Kesimpulan data yang sudah didapat sebagai acuan pembuatan karya.

2. Metode Perancangan

Sumber ide yang telah diperoleh divisualisasikan dalam bentuk gambar atau bentuk mandala yang kemudian diwujudkan dalam motif batik. Tahap selanjutnya adalah mendesain busana yang ingin diwujudkan dengan mempertimbangkan peletakan motif batik yang sudah dibuat di awal.

3. Metode Pewujudan Karya

Pewujudan karya dilakukan dengan menciptakan motif batik baru yang bersumber dari buku dan internet yang membahas mengenai mandala, mendesain busana yang ingin diwujudkan, menjiplak motif pada kain, membatik motif pada kain tersebut menggunakan canting sampai ke tahap

terakhir yaitu *me-lorod* kain, kemudian dilanjutkan dengan pemotongan kain sesuai dengan pola busana yang sudah dibuat. Setelah dipotong, kemudian kain disusun dan dijahit menggunakan mesin jahit sampai ke tahap terakhir yaitu *finishing* agar busana dapat dikenakan dengan nyaman.

