

**VISUALISASI KUCING *MIXDOM* DALAM BUSANA
COCKTAIL BERNUANSA *GOTHIC***



oleh :

Cyntia Anjung Pangestuti

NIM 1700136025

PROGAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION

JURUSAN KRIYA

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

**VISUALISASI KUCING *MIXDOM* DALAM BUSANA
COCKTAIL BERNUANSA *GOTHIC***



oleh :

Cyntia Anjung Pangestuti

NIM 1700136025

PROGAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION

JURUSAN KRIYA

FAKULTAS SENI RUPA

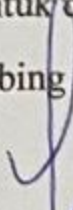
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

Tugas Akhir berjudul :

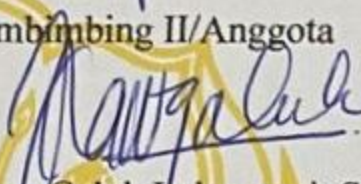
VISUALISASI KUCING MIXDOM DALAM BUSANA COCKTAIL BERNUANSA GOTHIC diajukan oleh Cyntia Anjung Pangestuti, NIM 1700136025, Progam Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90311), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Retno Purwandari, S.S., M.A.

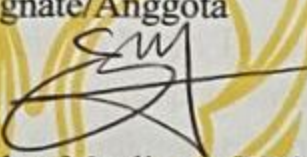
NIP 19810307 200501 2 001 /NIDN 0007038101

Pembimbing II/Anggota


Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

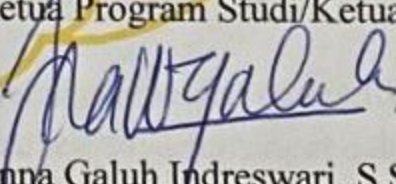
NIP 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

Cognate/Anggota


Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd.

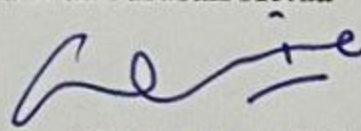
NIP 19810923 201504 2 001/NIDN 0023098106

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

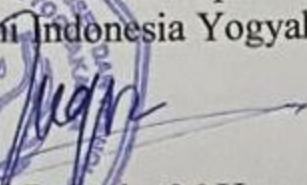
NIP 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

Ketua Jurusan/Ketua


Dr. Alvi Lu fiani, S.Sn., M.FA.

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

MOTTO

“Manusia selalu berpura-pura mengetahui segala hal : tentang Tuhan, alam semesta, politik, seks, segalanya. Namun kenyataannya, manusia bahkan tidak tahu siapa dan apa diri mereka sebenarnya”. (berdikaribook)



Rasa syukur kepada Allah SWT, pencipta karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada orang tua saya, saudara serta para sahabat dekat saya yang saya cintai. Terima kasih atas segala bentuk dukungan yang sudah diberikan kepada saya dalam setiap keadaan apapun. Mereka yang tidak menuntut saya untuk mewujudkan karya yang sempurna, melainkan mewujudkan karya yang pantas dan mampu untuk saya wujudkan.

Adanya mereka semua memberi saya kebahagiaan dan menjadikan hidup saya lebih berwarna, mereka yang selalu memberi saya semangat dalam pengerjaan Tugas Akhir ini. Saya bersyukur berada di lingkungan yang baik serta memiliki mereka sebagai keluarga. Terima kasih untuk bapak/ibu dosen ISI Yogyakarta dan teman-teman D3 Batik dan Fashion.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Diploma 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, 29 Juni 2022



Cyntia Anjung Pangestuti

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat-Nya, sehingga pengerjaan laporan yang berjudul “Visualisasi Kucing *Mixdom* Dalam Busana *Cocktail* Bernuansa *Gothic*” ini bisa selesai tepat waktu.

Tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada yang terhormat:

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 Lutfiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., Ketua Prodi D3 Batik Fashion, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Retno Purwandari, S.S., M.A., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
6. Anna Galuh Indreswari, S.Sn, selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
7. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Keluarga dan kedua orang tua yang telah mendukung dan mendoakan saat proses pengerjaan Tugas Akhir ini;
9. Teman-teman D3 Batik dan Fashion yang telah membantu selama proses perkuliahan;
10. Andy, Ovy, Fat, Devi, Kikik, Yasinta, dan mba Lina yang telah memberikan semangat selama pengerjaan Tugas Akhir ini;

Semua hal yang sudah didapatkan selama proses perkuliahan ini menjadi pengalaman dan pelajaran yang sangat berharga bagi penulis, agar kedepannya bisa lebih baik lagi.

Yogyakarta, 29 Juni 2022

Cyntia Anjung Pangestuti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO.....	iii
PERNYATAAN KEASLIANA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMABAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI (<i>ABSTRACT</i>).....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Permasalahan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan	3
D. Manfaat.....	3
E. Metode Penciptaan.....	4
BAB II. IDE PENCIPTAAN	
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan.....	15
B. Tinjauan Data Acuan.....	19
C. Perancangan Karya.....	21
D. Perwujudan Karya.....	45
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	63
BAB IV. TINJAUAN KARYA	

A. Tinjauan Umum.....	64
B. Tinjauan Khusus.....	65

BAB V. PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMAN

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan Perancangan dan Pembuatan Pola	46
Tabel 2. Bahan Membuat.....	46
Tabel 3. Bahan Penjahitan Busana.....	47
Tabel 4. Alat Perancangan dan Pembuatan Pola.....	49
Tabel 5. Alat Membuat.....	50
Tabel 6. Alat Menjahit.....	52
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1.....	63
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Blacky di Atas Pohon.....	9
Gambar 2. Miyung.....	9
Gambar 3. <i>Cocktail Dress</i>	10
Gambar 4. <i>Drak Gothic Fashion Runway</i>	12
Gambar 5. Batik Truntum.....	13
Gambar 6. Batik Mega Mendung.....	14
Gambar 7. Foto Blacky Nampak Depan.....	15
Gambar 8. Foto Blacky Nampak Samping.....	15
Gambar 9. <i>Cocktail Dress</i> dengan Jubah.....	16
Gambar 10. <i>One Shoulder Cocktail Dress</i>	16
Gambar 11. <i>Sexy Cocktail Dress</i>	17
Gambar 12. <i>Gothic Style 1</i>	17
Gambar 13. <i>Gothic Style 2</i>	18
Gambar 14. Motif Batik Mega Mendung Latar Hitam.....	18
Gambar 15. Motif Batik Truntum.....	19
Gambar 16. Sketsa Alternatif Busana.....	21
Gambar 17. Sketsa Terpilih Busana.....	24
Gambar 18. Desain Busana 1.....	26
Gambar 19. Pecah Pola Desain Busana 1.....	27
Gambar 20. Desain Busana 2.....	29
Gambar 21. Pecah Pola Desain Busana 2.....	30

Gambar 22. Desain Busana 3.....	32
Gambar 23. Pecah Pola Desain Busana 3.....	33
Gambar 24. Desain Busana 4.....	35
Gambar 25. Pecah Pola Desain Busana 4.....	36
Gambar 26. Desain Busana 5.....	38
Gambar 27. Pecah Pola Desain Busana 5.....	39
Gambar 28. Desain Busana 6.....	41
Gambar 29. Pecah Pola Desain Busana 6.....	42
Gambar 30. Desain Motif Batik 1.....	44
Gambar 31. Desain Motif Batik 2.....	44
Gambar 32. Tahap Menjiplak Motif pada Pola di Kain.....	58
Gambar 33. Tahap Mambatik.....	59
Gambar 34. Tahap Pewarnaan.....	60
Gambar 35. Tahap Pelorodan Batik.....	61
Gambar 36. Tahap Menjahit.....	62
Gambar 37. Busana Yang Diwujudkan.....	64
Gambar 38. Busana 1.....	65
Gambar 39. Busana 2	68



DAFTAR LAMPIRAN

1. CV
2. Foto Karya
3. Poster
4. CD



INTISARI

Kucing sebagai sumber ide penciptaan dipilih karena didasari oleh ketertarikan penulis oleh hal-hal sederhana yang sering dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Penulis menyukai kucing dan mempunyai kucing sebagai hewan peliharaannya yang diberi nama Blacky. Atas dasar itulah penulis ingin menciptakan karya Tugas Akhir berupa busana *cocktail* bernuansa *gothic* dengan motif kucing.

Metode penciptaan terdiri dari tiga tahapan yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Eksplorasi dilakukan dengan menggali informasi dan mencari referensi, perancangan proses untuk membuat desain busana dan desain motif, lalu perwujudan adalah proses mewujudkan rancangan menjadi sebuah karya jadi yang dikerjakan dengan teknik dan tahapan yang sudah ditentukan. Teknik pengerjaan karya meliputi teknik perancangan, teknik pola sistem praktis, teknik pembatikan, teknik penjahitan busana, teknik *finishing*. Tahap pengerjaan karya dimulai dari perancangan desain, pembuatan pola busana, perendaman kain, menjiplak pola busana di kain, menjiplak motif batik pada pola di kain, membatik, pewarnaan, pelorodan batik, menjahit dan yang terakhir *finishing*.

Dua karya yang diwujudkan memiliki judul yang sama yaitu “Midnight”. Batik dibuat dengan teknik batik tulis menggunakan teknik pewarnaan tutup celup dan teknik pewarnaan colet memakai pewarna sintetis remasol. Bahan utama batik adalah kain katun primisima. Karya dibuat untuk wanita dewasa dan dapat dipakai pada saat acara semi formal, pesta malam, *dinner* atau pesta pernikahan.

Kata Kunci : kucing, busana *cocktail*, *gothic*

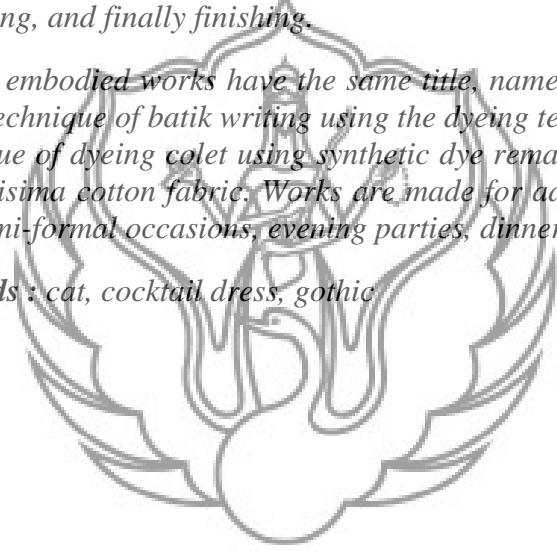
ABSTRACT

The cat as the source of the idea of creation was chosen because it was based on the author's interest in simple things that he often encountered in everyday life. The author likes cats and has cat as his pet named Blacky. On that basis, the author wants to create a Final Project work in the form of a cocktail outfit with gothic nuances with a cat motif.

The creation method consists of three stages, namely exploration, design and embodiment. Exploration is carried out by digging for information and looking for references, designing the process to make fashion designs and motif designs, then embodiment is the process of realizing the design into a finished work that is done with predetermined techniques and stages. Workmanship techniques include design techniques, practical system pattern techniques, batik techniques, fashion tailoring techniques, finishing techniques. The work stage starts from designing, making fashion patterns, soaking fabrics, plagiarizing fashion patterns on fabrics, plagiarizing batik motifs on patterns on fabrics, making batik, dyeing, batik parodying, sewing, and finally finishing.

The two embodied works have the same title, namely "Midnight". Batik is made with the technique of batik writing using the dyeing technique of dipping cap and the technique of dyeing colet using synthetic dye remasol. The main material of batik is primisima cotton fabric. Works are made for adult women and can be worn during semi-formal occasions, evening parties, dinners or weddings.

Keywords : *cat, cocktail dress, gothic*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Langkah awal dalam penciptaan sebuah karya adalah mencari sumber ide. Sumber ide tersebut nantinya akan menentukan tema yang akan dipilih dan diangkat untuk penciptaan karya, serta menjadi acuan saat proses perancangan karya. Sumber ide penciptaan dapat diperoleh dari mana saja, seperti dari hal yang terdekat di sekitar sang pencipta di kehidupan sehari-harinya. Penulis menyukai kucing dan juga sering berinteraksi dengan kucing, penulis mempunyai kucing sebagai hewan peliharaan yang diberi nama Blacky. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hewan peliharaan atau hewan piaraan didefinisikan sebagai “hewan yang dipiara untuk kesenangan atau dibudidayakan” (Noviana, 2018 : 13). Memelihara hewan peliharaan sudah jadi kegemaran bagi sebagian orang. Penulis menyukai kucing dan memilih kucing sebagai hewan peliharaannya karena menurut penulis kucing terlihat lucu dan menggemaskan, bisa menjadi teman bermain di rumah dan dapat mengurangi stress. Kucing merupakan salah satu hewan favorit yang dipelihara oleh banyak orang dan sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia.

Berdasarkan penjelasan dari Maris (2020) kucing dan manusia itu sudah terhubung sejak ribuan tahun lalu. Para ilmuwan, seperti dikutip laman Rover, yakni bahwa orang mulai menjinakan kucing liar sejak 12 ribu tahun yang lalu. Saat itu manusia tengah bertani dan hasil tani berupa biji-bijian yang disimpan diserbu oleh tikus. Dan kucinglah yang memburu tikus-tikus tersebut. Kucing liar saat itu memiliki akses ke mangsa dan mulai mendekati manusia. Disaat yang sama, manusia pun mulai memelihara dan menjinakan kucing (www.bola.com, *Ini Sejarah Singkat Kucing Jadi Hewan Peliharaan Manusia*, Diunduh 11 Maret 2022). Selain karena dewi Bastet, kucing juga selalu mendapat tempat dan perhatian khusus dalam kehidupan masyarakat Mesir kuno karena tubuh kucing dianggap media yang sering dimasuki, atau dihuni oleh dewa-dewa.

Dilansir *History*, membunuh kucing, kecuali untuk mumifikasi, merupakan hal terlarang. Mereka memumifikasi kucing dan menguburnya bersama dengan majikannya agar mereka tetap dapat bersama di kehidupan setelah kematian. Bahkan jika kucing mereka mati, orang Mesir akan mencukur alis mata mereka sebagai bentuk perkabungan (www.idntimes.com, *6 Fakta Basted, Dewi Kucing yang Populer di Zaman Mesir Kuno*, Diunduh 11 Maret 2022).

Di masyarakat Jepang dan Tiongkok kucing dijadikan simbol pembawa keberuntungan bagi usaha yang dijalani yang dibuat menjadi patung kucing yang biasa disebut *Maneki Neko*. Pada abad pertengahan di Eropa terjadi wabah hitan atau *black death* yang menewaskan banyak korban jiwa. Wabah ini disebabkan dari serangga atau kutu yang tertular ke tikus melalui kontak langsung dan menular pada manusia. Kristanti (2017) menjelaskan bahwa sejumlah orang Eropa menuding sekelompok orang seperti kaum Yahudi, pengemis, penderita lepra, dan bahkan biarawan sebagai biang keladi, lainnya menuding hewan. Kucing dituduh sebagai pembawa kutukan dan kaitan binatang karnivora itu dengan setan. Kucing, terutama yang berwarna hitam, dianggap jelmaan setan. Dampaknya, sejumlah kucing dibantai. Itu tindakan fatal yang justru membuat wabah kian gawat. Sebab, tanpa kucing yang jadi predatornya, populasi tikus-tikus menggila. Hewan pengerat itu beranak pinak tak terkendali (www.liputan6.com, *Kala Kucing Dianggap Jelmaan Setan dan Pembawa Maut Hitam*, Diunduh 12 Maret 2022). Sedangkan di kalangan masyarakat Indonesia ada larangan mencelakai kucing karena konon akan mendatangkan musibah pada pelakunya.

Atas dasar itulah penulis ingin menciptakan karya Tugas Akhir yang berupa busana *cocktail* bernuansa *gothic* dengan motif kucing karena didorong oleh ketertarikan oleh hal-hal sederhana dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-harinya. Desain motif batik ini cenderung mengarah ke batik *modern*. Untuk mempertahankan karakter batik yang cenderung bersifat tradisional maka proses pematikan dikerjakan secara manual dan tetap mempertahankan unsur-unsur yang ada dalam batik

seperti “*isen-isen*”. Selain motif utama terdapat juga motif pendamping yaitu motif batik Truntum dan motif batik Mega Mendung. Motif batik Truntum dipilih karena menggambarkan bintang di malam hari (dalam kisah ratu Beruk), dan aktifitas kucing yang lebih aktif saat malam hari. Sedangkan motif batik Mega Mendung dipilih karena pada batik juga terdapat motif bulan sehingga jika digabungkan dengan motif Mega Mendung akan serasi. Busana *cocktail* menjadi pilihan model yang akan dibuat dalam penciptaan karya karena busana tersebut kedepannya bisa untuk disewakan. Busana *cocktail* ini memberi kesan elegan, dinamis dan cantik bagi pemakainya, lalu dipadu dengan adanya nuansa *gothic* yang identik warna hitam memberi kesan misterius dan seram. Selain itu pemilihan nuansa *gothic* dipilih karena kucing peliharaan penulis (Blacky) berwarna hitam dan gaya pakaian penulis sehari-hari pun lebih sering memakai warna hitam.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana memvisualisasikan kucing sebagai sumber ide penciptaan menjadi motif batik ?
2. Bagaimana mengaplikasikan motif batik kucing pada busana *cocktail* bernuansa *gothic* ?

C. Tujuan

1. Menjelaskan bagaimana proses memvisualisasikan kucing sebagai sumber ide penciptaan menjadi motif batik.
2. Mengetahui bagaimana proses mengaplikasikan motif batik kucing pada busana *cocktail* bernuansa *gothic*.

D. Manfaat

1. Bagi Penulis

- a. Meningkatkan kemampuan dalam membuat motif batik dan busana.
- b. Mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreatifitas dalam penciptaan karya.
- c. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana *cocktail* bernuansa *gothic*.

- d. Menerapkan kemampuan, keahlian pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Sumbangsih ilmu dan karya berupa busana untuk aktivitas akademik sebagai referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan laporan Tugas Akhir.
- b. Menunjukkan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Batik Fashion di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- c. Melahirkan desainer-desainer muda yang berbakat dan dapat menjadi inspirasi baru di bidang busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Menambah pengetahuan tentang batik dan *fashion*
- b. Mendapatkan referensi mengenai macam-macam busana *cocktail* bernuansa *gothic*.
- c. Memperoleh referensi bahwa di program studi Batik Fashion Institut Seni Indonesia Yogyakarta terdapat desainer-desainer muda berbakat yang dapat direkrutmen sebagai tenaga kerja.

E. Metode Penciptaan

Gustami (2007 : 329) mengatakan bahwa untuk menciptakan sebuah karya seni kriya melalui tiga tahapan, teori ini disebut dengan “Tiga Tahap Enam Langkah”. Tahap pertama Eksplorasi yaitu pencarian sumber ide, menentukan konsep, landasan teori dan acuan. Tahap kedua Perancangan yaitu proses menuangkan ide ke bentuk desain karya. Tahap ketiga Perwujudan yaitu proses mewujudkan karya menjadi sebuah karya jadi. Berikut tahapan yang dilakukan saat penciptaan karya Tugas Akhir ini :

1. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, penulis melakukan identifikasi, pelurusan, penggalian, pengumpulan referensi, pengolahan, analisis data, dan perumusan masalah. Untuk menyimpulkan dan memecahkan masalah secara teori mengenai ide, yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar dilakukannya perancangan. Eksplorasi yang dilakukan untuk merancang karya ini yaitu dengan cara mengamati tubuh Blacky sebagai

objek ide pembuatan motif utama batik, mencari dan membaca referensi dari berbagai artikel tentang kucing, busana *cocktail* dan *gothic*. Memahami siluet, warna dan simbol-simbol *gothic* yang akan penulis kembangkan dengan sentuhan motif batik.

2. Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan yaitu membuat sketsa desain alternatif, kemudian dari beberapa sketsa alternatif tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dan dijadikan sebagai desain terpilih, membuat desain motif utama dan desain motif pendamping batik, lalu memilih komposisi warna yang cocok untuk desain, serta menentukan alat dan bahan yang akan digunakan saat proses perwujudan karya. Pewarnaan desain pada penciptaan ini dibuat dengan teknik *digital* memakai Corel Draw, Photoshop, dan Sketchbook.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan dan rancangan menjadi karya jadi. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan, diperlukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dan karya yang diciptakan. Tahap dalam perwujudan karya ini yaitu membuat batik dan busana *cocktail* sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah ditentukan. Tahap perwujudan batik dimulai dari perendaman kain, penjiplakan motif, penyantingan, pewarnaan dan pelorodan. Selanjutnya adalah tahap pembuatan busana *cocktail* dari mengukur badan, membuat pola baju, menjahit dan memasang hiasan beserta aksesoris yang dibutuhkan (Gustami, 1997 : 12).