

**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

Ketua Program Studi
D-3 Batik dan Fashion

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

NIP 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

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

Cyntia Anjung Pangestuti

1700136025

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 gothick 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*

A. Pendahuluan

1. 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 pembatikan 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.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana memvisualisasikan kucing sebagai sumber ide penciptaan menjadi motif batik ?
- b. Bagaimana mengaplikasikan motif batik kucing pada busana *cocktail* bernuansa *gothic* ?

3. Tujuan

- a. Menjelaskan bagaimana proses memvisualisasikan kucing sebagai sumber ide penciptaan menjadi motif batik.

- b. Mengetahui bagaimana proses mengaplikasikan motif batik kucing pada busana *cocktail* bernuansa *gothic*.

4. Manfaat

a. Bagi Penulis

- 1) Meningkatkan kemampuan dalam membuat motif batik dan busana.
- 2) Mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreatifitas dalam penciptaan karya.
- 3) Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana *cocktail* bernuansa *gothic*.
- 4) Menerapkan kemampuan, keahlian pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

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

c. Bagi Masyarakat

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

5. Metode Penciptaan

a. 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.

b. 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.

c. 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).

B. Pembahasan dan Hasil

1. Pembahasan

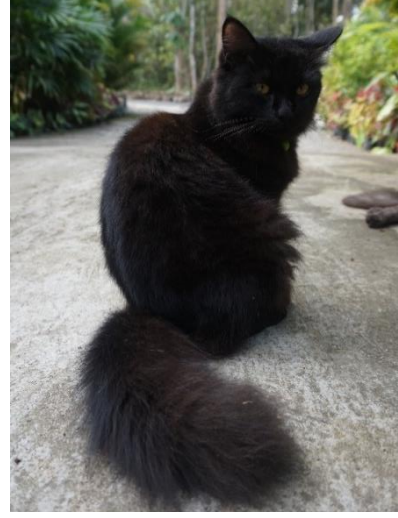
a. Ide Penciptaan

1) Kucing

Semua kucing di dunia membentuk satu familiar besar yang oleh para ahli disebut famili *felidae*. Famili ini meliputi sekitar 38 jenis atau spesies kucing, dari harimau dan singa yang besar hingga kucing peliharaan kita. Famili kucing termasuk ke dalam kelompok mamalia yang lebih besar yang disebut karnivora, bersama dengan anjing, rubah, serigala, dan cerpelai (Steve, 2008 : 8). Kucing merupakan karnivora, makanannya meliputi ikan, unggas, dan daging hewan. Daging adalah makanan utamanya. Kucing memiliki mata yang besar agar dapat melihat dengan baik di kegelapan. Di bagian depan mata terdapat daerah gelap yang disebut pupil. Saat malam hari, pupil terbuka lebar untuk memasukkan cahaya sebanyak mungkin. Di siang hari, pupil kucing menyempit menjadi seperti celah, untuk mencegah terlalu banyak cahaya masuk karena dapat merusak mata. Juga terdapat lapisan seperti cermin di bagian belakang mata yang disebut *tapetum*. *Tapetum* memantulkan cahaya di dalam mata, yang membantu kucing melihat dengan lebih baik di kegelapan (Steve, 2008 : 20).



Gambar 1. Blacky di Atas Pohon
(Sumber : Cyntia Anjung Pangestuti,
Difoto 04/03/2022)



Gambar 2. Miyung
(Sumber : Cyntia Anjung Pangestuti,
Difoto 04/06/2021)

2) Busana Cocktail

Cocktail adalah model busana berasal dari Amerika dan populer di awal tahun 1920-an. Saat diadakan acara pesta *cocktail* (antara pukul 18.00 sampai pukul 20.00), dibutuhkan busana yang layak. Busana *cocktail* biasanya juga dikenakan untuk acara makan malam. Bentuk gaun ini pendek (sampai batas lutut atau lebih), biasanya dibuat dari bahan wol ringan, satin, sutera, beludru, atau bahan mewah lain, juga dapat dihias dengan bordir atau hiasan dekoratif lain, dengan potongan yang memamerkan pundak serta lengan atas. Busana *cocktail* ini tetap disukai selama sepanjang abad ke-20. Nama lain gaun jenis ini adalah “*robes de style*” yang pada awalnya diperkenalkan oleh Lanvin sebelum Perang Dunia I dengan inspirasi dari desain abad ke-18, yaitu gaun berpinggang dan rok yang lebar (Puspo. 2013 : 91).



Gambar 3. Cocktail Dress

(Sumber :

<https://www.xinnetq.top/products.aspx?cname=cocktail+attire+examples&c id=31>, Diunduh 15/03/2022, Pukul 14:16 WIB)

3) *Gothic*

Ciri paling khas dari *gothic* itu adalah kesan misterius karena penggunaan warna busana, *make-up*, dan aksesori yang bernuansa gelap. Sub *culture gothic* bisa muncul dalam gaya elegan, *cute*, bahkan *innocent*, tapi harus ada unsur misterius yang dominan untuk bisa disebut *gothic*. Salah satu bentuk gaya *gothic*, *cybergoth* menggunakan warna merah, tapi tetap saja total look adalah misterius. Dan total look *gothic* selalu artistik. Mereka yang memilih berdandan *gothic* adalah pribadi yang orisinal, punya prinsip, ekspresif dan percaya diri (Aprilia dan Listiani, 2013 : 4). *Fashion gothic* adalah gaya pakaian yang ditandai dengan fitur mencolok, misterius, eksotis, dan kompleks. *Fashion* ditenggarai oleh anggota dari subkultur *gothic*. Gaya pakaian yang kadang mengerikan, gaya khas dari *fashion gothic* termasuk kulit yang dipucatkan, bibir hitam dan baju hitam. *Gothic* pria dan wanita memakai *eyeliner* gelap dan cat kuku gelap. *Gothic* banyak mengadaptasi gaya era Punk, Victoria, dan Elizabeth. *Fashion gothic* kadang-kadang tertukar dengan mode *heavy metal* dan emo (kitabfashion.blogspot.com, *Fashion Gothic*, Diunduh 14 Maret 2022).



Gambar 4. *Dark Gothic Fashion Runway*

(Sumber : <http://www.fansshare.com/gallery/photos/12782887/dark-gothic-fashion-runway/?displaying>, Diunduh 15/03/2022, Pukul 12:20 WIB)

4) **Motif Pendukung**

a) **Motif Batik Truntum**

Konon motif ini diambil dari cerita Kanjeng Ratu Beruk yang sangat sedih hatinya ketika mengetahui suaminya, Kasuhanan Pakubuwono III, hendak memperistri selirnya. Berdiam diri dan memandang semua kekecewaannya adalah jalan terbaik untuk menanggapi keputusan sang suami. Selain berdiam diri, membatik adalah pilihan terbaik untuk mengungkapkan kesedihannya. Entah mengapa, Kanjeng Ratu Beruk sangat terpesona dengan keindahan bintang yang bersinar terang di malam-malam kesedihannya. Sinar bintang yang terang ini memberinya secercah harapan di tengah kegelapan hidupnya. Dan harapan ini dituangkan

melalui torehan malam di atas kain mori (Ramadhan, 2013 : 75). Hingga suatu malam, sang prabu melihat istrinya yang tengah membatik. Gambaran bintang-bintang dan bunga tanjung itu menyentuh hati sang raja. Ia sekonyong-konyong insaf akan kealpaannya meninggalkan kehampaan hati sang istri yang selalu setia menantinya dengan kasih sayang. Tak terkira, rasa kasih sayang dan cinta pun bersemi kembali di hatio sang prabu. Kini, gambar sang ratu itu dikenal sebagai motif batik Truntum (Situngkir, 2016 : 20).



Gambar 5. Batik Truntum

(Sumber : <https://lianrohima.wordpress.com/2012/11/07/pure-love-batik-truntum/>,
Diunduh 26/06/2022, Pukul 12:10 WIB)

b) Motif Batik Mega Mendung

Batik Mega Mendung adalah salah satu hasil perkawinan dua budaya yang sebenarnya serumpun dalam kawasan Asia Pasifik, “Mega Mendung” menggambarkan awan-awan tebal dalam cuaca mendung yang memberikan harapan akan turunnya hujan yang sangat penting demi menyuburkan tanah atau pertanian. Namun, melukis Mega Mendung tidak berusaha menggambar awan sebagai lengkung-lengkung lingkaran. Memperhatikan motif Mega Mendung klasik akan memberikan kesan adanya perulangan pola-pola serupa yang seolah-olah “tak peduli” pada skala. Di dalam bentuk pola Mega Mendung yang besar tergambar pola serupa lengkung Mega Mendung yang kecil. Secara keseluruhan, motif ini menggambarkan awan yang berarak tebal. Sepertinya tidak ada upaya untuk menggambarkan awan dalam bentuk yang berusaha menjadi sama persis dengan awan tebal di atas sana. Mereka yang hari ini tidak memiliki pengetahuan bahwa penggambaran batik tersebut adalah “Mega Mendung”, bisa saja beranggapan itu bukan penggambaran awan-awan dan mungkin saja menduga bahwa gambar motif itu bentuknya mirip dengan plin-plin dedaunan (Situngkir, 2016 : 31).



Gambar 6. Batik Mega Mendung

(Sumber : <https://indonesiabatikcorner.wordpress.com/2009/10/22/hand-painted-batik-megamendung-cirebon/#comment-268>, Diunduh 26/06/2022, Pukul 11:34 WIB)

b. Teknik Pengerjaan

1) Teknik Perancangan

Sebelum menciptakan sebuah karya diperlukan proses perancangan terlebih dahulu. Perancangan yaitu proses kreatifitas penulis dalam menyusun dan menuangkan sumber ide pemikirannya menjadi sebuah bentuk rancangan atau desain. Perancangan bertujuan untuk mengetahui gambaran karya yang akan diwujudkan, mengetahui tahapan proses pengerjaan yang harus dilalui, menentukan bahan dan alat apa saja yang dibutuhkan, dapat memperkirakan biaya yang harus disiapkan untuk pembuatan karya agar lebih terarur.

2) Teknik Pola Sistem Praktis

Sistem pola praktis merupakan teknik pembuatan pola yang mudah dan cepat. Dikatakan pola praktis karena dalam proses pembuatannya tidak perlu menggambar pola dasar badan terlebih dahulu, pola tengah belakang (TB) langsung ditambahkan dari pola tengah muka (TM) tanpa harus menggambar pola belakang lagi, sehingga lebih menghemat tempat dan waktu karena tidak membutuhkan proses yang lama (Permana, 2012). Ukuran-ukuran yang diperlukan untuk membuat pola dasar sistem praktis meliputi lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran panggul, tinggi panggul, panjang muka, lebar muka, tinggi dada, panjang bahu, panjang punggung, lebar punggung, lingkaran leher, lingkaran kerung lengan dan panjang lengan (Irmayanti, 2017 : 97). Pola sistem praktis merupakan bagian dari pola konstruksi, pola konstruksi adalah pola yang dibuat dengan perhitungan sistematis berdasarkan ukuran badan si pemakai.

3) Teknik Pematikan

Batik pada penciptaan karya ini merupakan batik tulis menggunakan canting dengan teknik pewarnaan tutup celup dan

teknik pewarnaan colet memakai pewarna sintetis remasol warna abu-abu dan warna hitam.

4) Teknik Penjahitan Busana

Penjahitan busana menggunakan teknik menjahit kualitas butik dengan jahitan yang halus dan dijahit menggunakan mesin jahit listrik.

5) Teknik *Finishing*

Finishing merupakan tahapan penyelesaian yang bertujuan untuk menyempurnakan hasil akhir. *Finishing* pada penciptaan karya ini dilakukan dengan memberi *lace* di bagian tertentu busana agar terlihat lebih menarik dan memperindah tampilan busana.

2. Hasil

a. Tinjauan Umum

Karya diwujudkan menjadi busana *cocktail* bergaya *gothic* dengan menggunakan bahan utama batik dari kain katun primisima. Motif utama batik adalah Blacky hewan peliharaan penulis, gaya motif batik cenderung mengarah ke batik *modern*. Pembuatan batik dikerjakan dengan teknik batik tulis menggunakan canting, pewarna batik memakai pewarna sintetis remasol. Kombinasi warna batik terdiri dari tiga warna (abu-abu, hitam, dan putih). Penjahitan busana dijahit seperti kualitas jahitan butik, untuk pelapis busana memakai tricot, karya ini menggunakan risleting sebagai pembuka dan penutup busana. busana *cocktail* ini ditujukan kepada wanita dewasa yang dapat dikenakan pada acara semi formal, pesta malam, *dinner*, atau pesta pernikahan. Dua karya yang diwujudkan mempunyai judul yang sama yaitu “Midnight”.

b. Tinjauan Khusus

1) Karya 1



Gambar 7. Busana 1
(Foto : Akhmad Zaka, Tahun : 2022)

Judul : Midnight
Bahan : Kain Katun Primisima, Kain Tile, Lace, Tricot
Pewarna : Remasol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet
Tahun : 2022

Judul karya ini adalah “Midnight” yang berarti tengah malam. Judul “Midnight” dirasa cocok sebab suasana gelap saat tengah malam berkaitan dengan warna hitam tubuh Blacky serta *gothic* yang juga identik warna gelap. Karya ini merupakan busana *cocktail* bergaya *gothic*. model busana ini termasuk *floor dress* karena panjang busananya hingga menyentuh lantai. Bagian atas busana berbentuk *one shoulder*, menonjolkan salah satu bahu. Sedangkan bagian bawahnya adalah rok yang bersiluet *A-line* dan mempunyai belahan pada bagian samping depan yang panjangnya dari paha sampai bawah rok. Busana ini tanpa pola lengan, namun pada salah satu bagian bahu belakang diberi kain tile warna hitam yang menjuntai ke bawah. Pembuka dan penutup busana menggunakan risleting yang diletakan di samping busana. Pada tepian bawah dan atas busana diberi tambahan Lace berwarna hitam. Selain itu pada bagian lingkaran leher juga diberi aksesoris rantai agar busana nampak lebih menarik dan estetis. Tampilan busana ini memberikan kesan elegan.

Bentuk utama motif batik dibuat dari beberapa gambaran pose Blacky ketika difoto. Motif pendamping batik yaitu motif bulan sabit dengan motif batik Mega Mendung yang berfungsi mengisi kekosongan pada latar batik. Kombinasi warna batik terdiri dari tiga warna, abu-abu untuk warna motif batik, hitam untuk warna latar batik, dan putih untuk warna outline motif batik. *Center of interest* karya 1 ini terletak pada bagian atas busana yang berbentuk *one shoulder*. Sisi ergonomis karya ini terletak pada kenyamanan bahan busana dari bahan katun yang menyerap keringat. Busana *cocktail* ini ditujukan kepada wanita dewasa

yang dapat dikenakan pada acara semi formal, pesta malam, *dinner*, atau pesta pernikahan.

2) Karya 2



Gambar 8. Busana 2
(Foto : Zaka, Tahun : 2021)

Judul : Midnight
Bahan : Kain Katun Primisima, Kain Tile, Lace, Tricot
Pewarna : Remasol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Tutup Colet
Tahun : 2022

Judul karya ini adalah “Midnight” yang berarti tengah malam. Judul “Midnight” dirasa cocok sebab suasana gelap saat tengah malam berkaitan dengan warna hitam tubuh Blacky serta *gothic* yang juga identik warna gelap. Karya ini merupakan busana *cocktail* bergaya *gothic*. panjang busananya hingga di atas lutut. Bentuk siluet busana mengikuti garis lekuk tubuh sehingga memberikan kesan *sexy*. Busana tidak memiliki pola lengan. Model garis leher busana adalah *sweetheart neckline* nampak seperti kemben berbentuk jantung hati di bagian dada yang menonjolkan belahan dada. Di bagian belakang busana terdapat risleting yang berfungsi sebagai pembuka dan penutup busana. Busana memiliki jubah dengan panjang sampai di atas lutut, jubah tersebut menutupi bagian bahu dan lengan pemakai. Model kerah jubah seperti kerah tegak yang dibuat berkerut dari bahan kain tile berwarna hitam, pada bagian lingkaran leher depan

jubah terdapat pengait kancing untuk membuka dan menutup jubah. Pada tepian bawah dan atas busana diberi lace berwarna hitam, untuk pemberian lace pada jubah hanya di tepian bawahnya saja.

Bentuk utama motif batik dibuat dari gambar wajah dan beberapa gambaran pose Blacky ketika difoto. Motif pendamping batik yaitu motif bentuk jejak kaki Blacky, ornamen pendamping, dan motif batik Truntum sebagai motif latar batik. Kombinasi warna batik terdiri dari tiga warna (abu-abu, hitam, dan putih). Komposisi warna dibuat selaras agar tampilan warna batik terlihat harmonis. *Center of interest* karya 2 ini adalah motif utama batik yang berbentuk wajah kucing pada bagian depan busana. sisi ergonomis karya ini terletak pada kenyamanan bahan busana dari kain katun yang menyerap keringat. Busana *cocktail* ini ditujukan kepada wanita dewasa yang dapat dikenakan pada acara semi formal, pesta malam, *dinner*, atau pesta pernikahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Ade., dan Nana Listiani. (2013). *Thematic Hijab Series : Almost Gothic* : Gramedia Pustaka Utama.
- Gustami, SP. (1997). *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.
- Irmayanti. (2017). *Analisis Perbedaan Fitting Factor Antara Pola Sonny dan Pola Praktis pada Jas Wanita*. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Diakses 26 Juli 2022. Dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Makasar.
- Noviana, Fajria. (2018). *Hewan Peliharaan Sebagai Human Substitute Dalam Keluarga Jepang*. Kriyoku, Volume 2 No 1. Dari Progam Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro.
- Permana, Maya. (2012). *Analisis Tingkat Kenyamanan Pembuatan Kebaya dengan Pola Prasktis pada Ukuran Tubuh M (medium)*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Puspo, Goet. (2013). *A to Z Istilah Fashion* : Gramedia Pustaka Utama.
- Ramadhan, Iwet. (2013). *Cerita Batik* : Literati.
- Situngkir, Hokky. (2016). *Kode-kode Niusantara* : Exspose.
- Steve, Parker. (2008). *100 Fakta Tentang KUCING & ANAK KUCING*. Bandung : Examedia.

DAFTAR LAMAN

- Maris, Stella. (31 Desember 2020). *Ini Sejarah Singkat Kucing Jadi Hewan Peliharaan Manusia*. www.bola.com. Diakses 11 Maret 2022.
- Gracia, Monica. (25 November 2021). *6 Fakta Basted, Dewi Kucing yang Populer di Zaman Mesir Kuno*. www.idntimes.com. Diakses 11 Maret 2022.
- Kristanti, Elin Yunita. (07 Febuari 2017). *Kala Kucing Dianggap Jelmaan Setan dan Pembawa Maut Hitam*. www.liputan6.com. Diakses 12 Maret 2022.
- Kitab Fashion. (30 Agustus 2014). *Fashion Gothic*. kitabfashion.blogspot.com. Diakses 14 Maret 2022.