

**POLA ZENTANGLE DALAM JAKET BATIK GAYA  
*CROP TOP***



**PENCIPTAAN**

**Feima Intan Mahardika**

**NIM 2010043222**

**PROGRAM STUDI S1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

**POLA ZENTANGLE DALAM JAKET BATIK GAYA  
*CROP TOP***



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Feima Intan Mahardika**

**NIM 2010043222**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

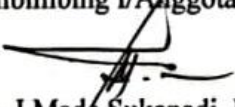
**Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya**

**2023**

Tugas Akhir berjudul:

**POLA ZENTANGLE DALAM JAKET BATIK GAYA *CROP TOP*** diajukan oleh Feima Intan Mahardika, NIM 2010043222, Program Studi S1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.  
NIP 19621231 198911 1 001/NIDN  
0031126253

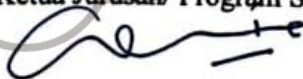
Pembimbing II/Anggota

  
Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd.  
NIP 19810923 201504 2 001/NIDN  
0023098106

Cognate/Penguji Ahli

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

Ketua Jurusan/ Program Studi S-1 Kriya

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

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

## **MOTTO**

**“BERUSAHA SEMAKSIMAL MUNGKIN DAN JANGAN  
MENYERAH”**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan Rahmat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan ini penulis mempersembahkan karya ini untuk Ibu dan Alm Bapak. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, bimbingan, do'a, dan selalu memberikan yang terbaik.

Untuk teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala dukungan semangat sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Kepada bapak dan ibu dosen, terima kasih sudah membimbing dengan sabar selama proses perkuliahan sampai Tugas Akhir dengan baik.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir Penciptaan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis mengacu pada laporan Tugas Akhir ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 7 Juni 2023

Feima Intan Mahardika  
NIM 2010043222

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pola Zentangle dalam Jacket Batik Gaya *Crop Top*”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana jurusan S1 Kriya, Institut seni Indonesia Yogyakarta. Selama penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara lisan maupun tulisan.

Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., selaku Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
5. Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd., selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
6. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik;
7. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A. selaku dosen penguji pelaksanaan sidang Tugas Akhir;
8. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Orang Tua, keluarga, teman kos AZ, Alif Lamra dan semua pihak yang telah membantu serta mendampingi dalam Tugas Akhir ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

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 pembaca.

Yogyakarta, 7 Juni 2023

Feima Intan Mahardika



## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL.....                      | i    |
| PENGESAHAN .....                        | ii   |
| MOTTO .....                             | iii  |
| PERSEMBAHAN.....                        | iii  |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....                | iv   |
| KATA PENGANTAR .....                    | v    |
| DAFTAR ISI.....                         | vii  |
| DAFTAR TABEL.....                       | ix   |
| DAFTAR GAMBAR .....                     | x    |
| INTISARI.....                           | xii  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                   | xiii |
| BAB I.....                              | 1    |
| A. Latar Belakang Penciptaan.....       | 1    |
| B. Rumusan Penciptaan .....             | 4    |
| C. Tujuan dan Manfaat.....              | 4    |
| D. Metode Penciptaan.....               | 5    |
| BAB II.....                             | 9    |
| A. Sumber Penciptaan.....               | 9    |
| B. Landasan Teori.....                  | 17   |
| BAB III .....                           | 19   |
| A. Data Acuan.....                      | 19   |
| B. Analisis Data Acuan.....             | 23   |
| C. Perancangan Karya.....               | 24   |
| D. Proses Perwujudan .....              | 39   |
| E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya..... | 54   |
| BAB IV .....                            | 58   |
| A. Tinjauan Umum.....                   | 58   |
| B. Tinjauan Khusus.....                 | 60   |
| BAB V.....                              | 74   |
| A. Kesimpulan.....                      | 74   |
| B. Saran.....                           | 75   |



|                      |    |
|----------------------|----|
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 76 |
| DAFTAR LAMAN .....   | 77 |
| LAMPIRAN .....       | 78 |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Contoh bahan karya 1 .....     | 28 |
| Tabel 3.2 Contoh bahan karya 2 .....     | 30 |
| Tabel 3.3 Contoh bahan karya 3 .....     | 32 |
| Tabel 3.4 Contoh bahan karya 4 .....     | 34 |
| Tabel 3.5 Contoh bahan karya 5 .....     | 36 |
| Tabel 3.6 Contoh bahan karya 6 .....     | 38 |
| Tabel 3.7 Bahan .....                    | 39 |
| Tabel 3.8 Alat.....                      | 42 |
| Tabel 3.9 Tabel ukuran karya.....        | 46 |
| Tabel 3.10 Kalkulasi biaya karya 1 ..... | 54 |
| Tabel 3.11 Kalkulasi biaya karya 2.....  | 54 |
| Tabel 3.12 Kalkulasi biaya karya 3.....  | 55 |
| Tabel 3.13 Kalkulasi biaya karya 4.....  | 55 |
| Tabel 3.14 Kalkulasi biaya karya 5 ..... | 56 |
| Tabel 3.15 Kalkulasi biaya karya 6.....  | 56 |
| Tabel 3.16 Kalkulasi total .....         | 57 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1.1 <i>Practice Based Research</i> ..... | 7  |
| Gambar 2.1 Maria Thomas dan Rick Roberts.....   | 10 |
| Gambar 2.2 Pola resmi zentangle.....            | 11 |
| Gambar 2.3 Pola resmi zentangle.....            | 11 |
| Gambar 2.4 Pola resmi zentangle.....            | 11 |
| Gambar 2.5 Kertas “ubin” .....                  | 12 |
| Gambar 2.6 Zentangle warna .....                | 13 |
| Gambar 2.7 Jaket H&M .....                      | 15 |
| Gambar 2.8 Kaos <i>crop top</i> .....           | 16 |
| Gambar 3.1 Zentangle paradoxical .....          | 19 |
| Gambar 3.2 Zentangle by Erinlea .....           | 19 |
| Gambar 3.3 Zentangle diamonte.....              | 20 |
| Gambar 3.4 Zentangle by Midori CZT.....         | 20 |
| Gambar 3.5 Zentangle by Stephany CZT .....      | 21 |
| Gambar 3.6 Zentangle by Valerie Hayes CZT.....  | 21 |
| Gambar 3.7 Jaket.....                           | 22 |
| Gambar 3.8 Jaket <i>crop top</i> .....          | 22 |
| Gambar 3.9 Atasan <i>crop top</i> .....         | 22 |
| Gambar 3.10 Sketsa alternatif.....              | 25 |
| Gambar 3.11 Sketsa terpilih.....                | 26 |
| Gambar 3.12 Desain karya 1 .....                | 27 |
| Gambar 3.13 Pola karya 1 .....                  | 28 |
| Gambar 3.14 Desain karya 2.....                 | 29 |
| Gambar 3.15 Pola karya 2.....                   | 30 |
| Gambar 3.16 Desain karya 3.....                 | 31 |
| Gambar 3.17 Pola karya 3.....                   | 32 |
| Gambar 3.18 Desain karya 4.....                 | 33 |
| Gambar 3.19 Pola karya 4.....                   | 34 |
| Gambar 3.20 Desain karya 5.....                 | 35 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.21 Pola karya 5.....                  | 36 |
| Gambar 3.22 Desain karya 6.....                | 37 |
| Gambar 3.23 Pola karya 6.....                  | 38 |
| Gambar 3.24 Proses pembuatan pola.....         | 46 |
| Gambar 3.25 Menjiplak motif batik.....         | 47 |
| Gambar 3.26 Mencanting.....                    | 48 |
| Gambar 3.27 <i>Nyolet</i> .....                | 49 |
| Gambar 3.28 Penguncian warna .....             | 50 |
| Gambar 3.29 <i>Nglorod</i> .....               | 50 |
| Gambar 3.30 Pemotongan kain.....               | 51 |
| Gambar 3.31 Memberi tanda untuk membordir..... | 52 |
| Gambar 3.32 Proses membordir.....              | 52 |
| Gambar 3.33 Proses menjahit .....              | 53 |
| Gambar 3.34 Pemasangan kancing.....            | 53 |
| Gambar 4.1 Karya 1.....                        | 60 |
| Gambar 4.2 Karya 2.....                        | 63 |
| Gambar 4.3 Karya 3.....                        | 66 |
| Gambar 4.4 Karya 4.....                        | 68 |
| Gambar 4.5 Karya 5.....                        | 70 |
| Gambar 4.6 Karya 6.....                        | 72 |

## INTISARI

Terapi seni adalah proses terapi psikologi yang menggunakan seni sebagai media ekspresi. Melalui seni seseorang dapat mengekspresikan diri, mengungkapkan imajinasi dan emosi. Salah satu terapi seni yang ada yaitu zentangle. Zentangle merupakan praktik terapi seni yang dapat membantu membuat seseorang menjadi rileks dan fokus. Zentangle menggabungkan teknik menggambar sederhana dengan terapi meditasi dan relaksasi. Seni ini tidak memerlukan pengetahuan atau keterampilan khusus sebelumnya sehingga siapa saja dapat melakukannya. Metode zentangle di kembangkan oleh Rick Roberts dan Maria Thomas. Banyak pola zentangle yang dimulai hanya dengan membuat garis berulang-ulang. Bahan dan alat yang digunakan juga mudah didapat yaitu hanya menggunakan kertas dan pensil. Pola zentangle ini menjadi sumber ide motif batik dengan kombinasi bordir.

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika dan pendekatan ergonomi, sedangkan metode penciptaan yang digunakan ialah *practice based research*. Metode penciptaan meliputi metode pengumpulan data, analisis data, perancangan karya, dan perwujudan karya. Penerapan metode penciptaan digunakan untuk memperkuat konsep mulai dari observasi hingga perwujudan karya.

Karya yang dihasilkan sejumlah enam karya yang diwujudkan kedalam bentuk jaket dengan gaya *crop top*. Semua karya memiliki desain motif batik yang berbeda, namun tetap serasi satu dengan yang lainnya. Warna yang digunakan yaitu warna-warna pastel dan hitam putih. Penciptaan karya Tugas Akhir ini sebagai pengalaman dan wawasan terkait batik sekaligus sebagai media untuk memberikan pemahaman dan mengenalkan keunikan motif batik yang beraneka ragam motifnya.

**Kata Kunci** : pola zentangle, batik, bordir, jaket, *crop top*

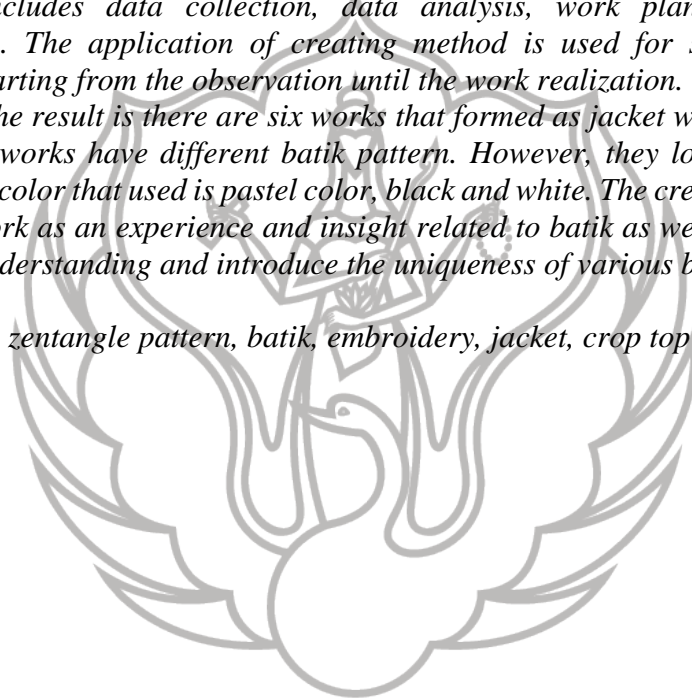
## **ABSTRACT**

*Art therapy is a process of psychology therapy that using art as an expression media. Through art, someone is able to express herself or himself, express her or his imagination and emotion. Zentangle is one of art therapy. It is an art therapy which can help someone more relax and focus. Zentangle mixed simple drawing technique, meditation therapy, and relaxation. It does not require certain knowledge and skill before, so everyone will be able to do it. Zentangle method was developed by Rick Roberts and Maria Thomas. Most of zentangle pattern only started by drawing line repeatedly. The tools and materials also can easily be found, such as paper and pencil. Zentangle pattern becomes source of batik pattern idea with embroidery combination.*

*The approach method used is the aesthetic approach and the ergonomic approach, hile the creation method used is practice based research. Creating method includes data collection, data analysis, work planning, and work realization. The application of creating method is used for strengthening the concept starting from the observation until the work realization.*

*The result is there are six works that formed as jacket with crop top style. All of the works have different batik pattern. However, they looked match each other. The color that used is pastel color, black and white. The creation of this Final Project work as an experience and insight related to batik as well as a medium to provide understanding and introduce the uniqueness of various batik pattern.*

**Keywords:** *zentangle pattern, batik, embroidery, jacket, crop top*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Pada zaman sekarang stres pada usia muda sangat umum terjadi. Banyak orang-orang termasuk penulis menderita karena kesulitan saat mencoba menyeimbangkan perjuangan hidup sehari-hari seperti pendidikan, keuangan, karir, hubungan, dan sekaligus menjaga kesehatan mental pribadi. Di Indonesia masih sangat minim kesadaran masyarakat terhadap kesehatan mental. Menurut riset dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdes) menunjukkan lebih dari 19 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun telah mengalami gangguan mental emosional, dan lebih dari 12 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun mengalami depresi (<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id>, Sehat Negeriku Jakarta, 7 Oktober 2021). Menjaga kesehatan mental sama pentingnya dengan menjaga kesehatan fisik. Untuk melakukannya dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari olahraga, rekreasi, atau meditasi dan terapi.

Istilah *art therapy* sedang ramai saat ini. *Art therapy* atau terapi seni adalah proses terapi psikologi yang menggunakan seni sebagai media ekspresi. Melalui seni seseorang dapat mengekspresikan diri, mengungkapkan imajinasi dan emosi. Salah satu terapi seni yang ada yaitu zentangle. Zentangle merupakan praktik terapi seni yang dapat membantu membuat seseorang menjadi rileks dan fokus. Zentangle menggabungkan teknik menggambar sederhana dengan terapi meditasi dan relaksasi. Seni ini tidak memerlukan pengetahuan atau keterampilan khusus sebelumnya sehingga siapa saja dapat melakukannya. Metode zentangle dikembangkan oleh Rick Roberts dan Maria Thomas. Seni menggambar ini bisa membantu pikiran menjadi tenang dan stabil. Seni gambar zentangle ini mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan dengan menggunakan pola-pola yang terstruktur untuk menghasilkan karya seni yang indah dan menarik. Seni zentangle berfokus pada proses, langkah demi langkah yang sederhana dan mudah sehingga bisa memunculkan rasa tenang. Beberapa manfaat dari seni zentangle ini yaitu meningkatkan fokus dan perhatian,

simulasikan kreativitas, mengurangi stres, meningkatkan suasana hati, memberi efek tenang dan alat untuk mengelola rasa marah. Salah satu kelebihan dari zentangle adalah seni ini mudah dipelajari. Banyak pola zentangle yang dimulai hanya dengan membuat garis berulang-ulang. Bahan dan alat yang digunakan juga mudah didapat yaitu hanya menggunakan kertas dan pensil.

Bagian terbaik tentang zentangle adalah hasil akhirnya tidak seharusnya menjadi apapun. Tidak ada penghapus dan tidak perlu khawatir tentang kesalahan. Tidak ada benar atau salah dalam zentangle. Dalam menggambar zentangle tidak perlu memikirkan hasil akhir. Jika dalam membuat goresan ada yang tidak diinginkan, perlakukan itu sebagai kebetulan yang membahagiakan, semacam momen “a-ha” yang memungkinkan untuk secara spontan hasil yang tidak diinginkan tersebut menjadi sebuah pola yang baru. Pada dasarnya, dalam pembuatan zentangle hanya perlu meluncur melalui pikiran dengan pena. Itulah alasan kombinasi meditasi dan seni yang menyegarkan dan menenangkan (Tatyana Williams, 2004:6).

Pengambilan tema pola zentangle karena ketertarikan penulis dalam mencoba menggambar pola zentangle ini. Pada saat penulis mencoba menggambar pola-pola zentangle, penulis merasa lebih tenang dan lebih fokus karena dalam menggambar tidak perlu memikirkan apakah hasil akhir yang dibuat terlihat sempurna. Penulis ingin mengembangkan bentuk-bentuk pola zentangle menjadi sebuah karya seni yang indah dan menarik. Walaupun pola zentangle sebenarnya hanya sebuah bentuk yang berulang dan sangat sederhana, penulis akan membuat pola ini mempunyai sebuah makna.

Pola gambar zentangle menjadi ide penciptaan motif batik. Batik adalah kain bermotif yang cara pengerjaannya dilakukan dengan teknik merintang lilin panas dengan canting dan cara pengolahannya memiliki kekhasan tersendiri. Batik kini tak lepas dari kehidupan masyarakat Indonesia. Banyak acara-acara besar kebudayaan masih sering memakai pakaian dengan tema batik. Hal ini merupakan wujud kita untuk ikut melestarikan budaya. Macam variasi batik dari batik tradisional sampai batik kontemporer menjadi pilihan masyarakat Indonesia. Dalam pembuatan motif batik biasanya motif terbagi menjadi dua,



yaitu motif utama dan motif pendukung. Selain menggunakan teknik batik, dalam pembuatan karya ini akan di kombinasi dengan teknik bordir.

Berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata *mbat* dan *tik*. *Mbat* dalam bahasa Jawa diartikan sebagai *ngembat* atau melempar berkali-kali, sedangkan *tik* berasal dari kata titik. Jadi, membatik berarti melempar titik-titik berkali-kali pada kain. Sehingga akhirnya bentuk-bentuk titik tersebut berhimpitan menjadi satu garis (Musman, 2011:1).

Motif zentangle ini akan diwujudkan ke dalam jaket dengan gaya *crop top*. Jaket merupakan baju luar yang di pakai untuk menahan angin dan cuaca dingin. Semua orang sudah pasti mempunyai jaket. Jaket memiliki banyak jenis tetapi dalam karya ini jaket akan di buat dengan gaya *crop top*. Berawal dari kesukaan penulis memakai jaket bergaya *crop top*. Saat ini gaya *crop top* sangat tren dan menjadi pakaian favorit anak muda. *Crop top* merupakan busana yang pendek. *Crop top* akan menampilkan bentuk otot perut hingga pinggang, bahkan beberapa orang memakai *crop top* untuk menunjukkan bagian pusar. Selain itu jaket *crop top* akan membuat pemakainya terlihat lebih jenjang pada bagian kaki. Maka dalam karya ini jaket yang dibuat dengan potongan pendek sampai bagian pinggang. Walaupun jaket ini dibuat dengan gaya *crop top*, jaket ini tidak akan membuat jaket meninggalkan fungsi utamanya. Jaket yang dibuat akan tetap melindungi tubuh dari cuaca dingin karena jaket ini nantinya akan tetap diberi lapisan furing sehingga tetap nyaman dipakai.

Konsep penciptaan karya ini tidak hanya mengacu pada bentuk, teknik pembuatan, dan permainan warna yang akan diterapkan dalam karya seni tersebut, akan tetapi diperhatikan juga nilai seni dan estetikanya. Pada karya seni ini akan digambarkan pengembangan pola zentangle dari segi makna yang diciptakan namun tidak meninggalkan nilai keindahan yang ada. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan mewujudkan karya jaket batik gaya *crop top* dengan dihiasi motif pola zentangle sebagai acuan dalam pembuatan karya Tugas Akhir Kriya Tekstil di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

## B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema motif pola zentangle dalam jaket batik gaya *crop top*?
2. Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema motif pola zentangle dalam jaket batik gaya *crop top*?
3. Bagaimana hasil karya penciptaan dengan tema motif pola zentangle dalam jaket batik gaya *crop top*?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan karya dengan tema motif pola zentangle dalam jaket batik gaya *crop top*.
- b. Menjelaskan proses penciptaan karya dengan tema motif pola zentangle dalam jaket batik gaya *crop top*.
- c. Menghasilkan hasil karya dengan tema motif pola zentangle dalam jaket batik gaya *crop top*.

### 2. Manfaat

- a. Meningkatkan pengalaman pribadi dalam membuat suatu karya.
- b. Menjadi bukti apresiasi belajar.
- c. Memberikan acuan dan nuansa baru dalam perkembangan seni rupa pada umumnya dan seni kriya tekstil pada khususnya.
- d. Menambah data acuan yang bisa digunakan sebagai referensi untuk menciptakan karya selanjutnya.
- e. Menjadi media ekspresi yang dapat dinikmati masyarakat umum.
- f. Memberi pemahaman dan mengenalkan keunikan karya batik tulis dan *fashion*.

## D. Metode Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

#### a. Pendekatan Estetika

Nilai estetika dapat menimbulkan rasa senang, nikmat, nyaman bagi semua sehingga dapat memberi kesan bagi yang melihatnya. Perpaduan dari keindahan berupa garis, bentuk, bidang, warna dan tekstur digunakan sebagai metode pendekatan secara estetis. Dalam pembuatan karya seni dan ide penciptaan menggunakan pendekatan estetika yang berlandaskan teori estetika Plato. Plato beranggapan bahwa keindahan itu bersatu dalam pikiran. Teori estetika Plato mencoba menjelaskan kualitas-kualitas yang dimiliki oleh objek-objek estetis. Plato membagi objek estetis menjadi dua kategori: objek estetis sederhana (misalnya menggunakan warna-warna dasar dan warna-warna tunggal) dan objek estetis kompleks yaitu ukuran dan proporsi antar bagian, yang mana juga membentuk kesatuan. Teori estetika Plato diperkuat oleh St. Thomas Aquinas yang menyatakan tiga kondisi keindahan: 1) Kesempurnaan atau ketidakkacatan (*perfection or unpairedness*), 2) Proporsi atau harmoni (*proportion or harmony*), dan 3) Keterbacaan atau kejelasan (*brightness or clarity*) (Sutrisno, 2006:51-52).

#### b. Pendekatan Ergonomi

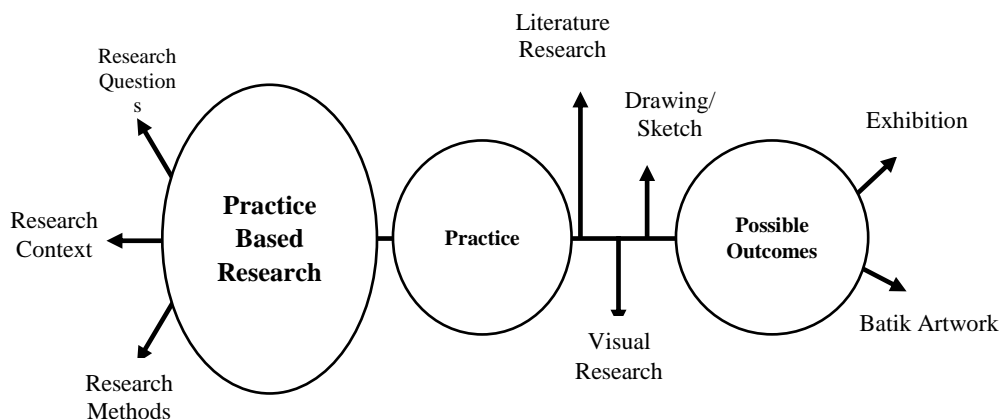
Pendekatan ergonomi yaitu pendekatan dari segi kenyamanan sebuah produk yang dibuat. Dalam menciptakan sebuah karya busana, yang utama harus dipertimbangkan adalah aspek kesesuaian dan kenyamanan desain yang akan diwujudkan. Oleh karena itu, di samping aspek estetisnya, ketepatan dan kenyamanan dalam berbusana merupakan hal terpenting dari penciptaan suatu karya busana. Menurut Goet Poespo dalam buku Teknik Menggambar Mode dan Busana, ergonomi bertujuan untuk menciptakan suasana nyaman (2000:40). Metode ini dibutuhkan dalam pembuatan busana. Pembuatan karya busana jaket *crop top* memerlukan pertimbangan dari segi kegunaan, keamanan, dan kenyamanan dalam penggunaan busana.

## 2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan diperlukan dalam melaksanakan proses perwujudan suatu karya. Pada proses perwujudan, metode penciptaan yang digunakan yaitu metode *Practice Based Research*. Malins, Ure, dan Gray (1996:1) mengatakan,

Penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.

Maka dengan kata lain *practice based research* merupakan metode penciptaan yang lebih menekankan pada pengalaman empiris pencipta dalam pembuatan karya. Adapun pengalaman empiris tersebut didapatkan dari pengamatan yang dilakukan secara langsung dari berbagai sumber. Sumber lain mengatakan bahwa, praktek penelitian berbasis seni adalah seperangkat alat metodologis yang digunakan oleh peneliti lintas disiplin selama semua fase penelitian sosial, termasuk generasi data, analisis, interpretasi, dan representasi (Leavy, 2015:4). Terdapat kesamaan dan prinsip-prinsip sama yang mendasari pengoperasian baik penyelidikan akademis dan praktik kreatif. Peneliti tidak hanya mengumpulkan data dan menulis, tetapi harus berpikir bagaimana menyajikan data dengan caranya sendiri termasuk menyusun, mengatur dan mengolah data menjadi kemasan rapi. Pemikiran dari metode penciptaan *Practice Based Research* mengadopsi dari kerangka Ramlan Abdullah dalam Jurnal Perintis Pendidikan UiTM tahun 2012 yang berjudul "*Practice Based Research in Art and Design, Why Not?*", kemudian dikembangkan penulis dalam penciptaan ini pada tahun 2022 seperti skema berikut ini.



Gambar 1.1 *Practice Based Research*  
(sumber: Ramlan Abdullah, tahun 2010)

Sebelum melakukan *Practice Based Research* ada tiga poin yang harus dipahami, yaitu pertanyaan penelitian (*Research Question*), metode penelitian (*Research Methods*), dan konteks penelitian (*Research Context*). Penjabaran dari ketiga poin tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Research Question* (pertanyaan penelitian) meliputi pertanyaan - pertanyaan yang diajukan berupa bagaimana motif pola zentangle bisa diwujudkan menjadi motif pada jaket gaya *crop top*.
- b. *Research Methods* (metode penelitian) meliputi metode yang digunakan dalam pembuatan karya seperti metode estetis dan ergonomi. Metode ini digunakan untuk membantu memudahkan dalam pembuatan karya.
- c. *Research Context* (konteks penelitian), konteks dari pembuatan karya meliputi motif pola zentangle sebagai motif jaket gaya *crop top*.

Ketiga poin ini yang kemudian akan menjadi poin-poin yang harus dijabarkan dalam praktik penelitian itu sendiri. Langkah kerja dari *Practice Based Research* adalah sebagai berikut:

- a. *Literatur Research* (penelitian dari data tertulis) atau studi pustaka. Informasi tersebut di ambil dari buku, jurnal ataupun internet yang mempunyai informasi tentang motif pola zentagle dan jaket gaya *crop*

*top*. Data-data ini kemudian dianalisis sehingga dapat dijadikan sebagai acuan perwujudan karya.

- b. *Visual Research* (Pengamatan bentuk visual) pada proses ini setelah melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka kemudian dilakukan analisis data. Pada tahapan ini observasi dilakukan dengan melihat berbagai referensi motif pola zentagle dan jaket gaya *crop top*.
- c. *Drawing/sketch* (pembuatan sketsa) dilakukan guna mendapatkan suatu karya yang sesuai dengan ide kreatif yang akan diwujudkan. Tahap selanjutnya yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif sketsa, untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih. Sketsa yang terpilih menjadi sketsa utama dalam penciptaan karya. Setelah melalui tahap sketsa motif batik, dilakukan tahap selanjutnya, yaitu mendesain jaket agar sesuai dengan motif yang telah dibuat.

Tahap berikutnya dilanjutkan dengan proses perwujudan karya dengan menggunakan alat dan bahan yang disesuaikan dengan kebutuhan. Dimulai dari sketsa yang sudah jadi, lalu memindahkan desain batik ke kain, dan dilanjutkan dengan proses *ngelowongi*, memberi isen-isen, pencoletan warna sampai tahap akhir yaitu *ngelorod*. Setelah proses *pelorodan* selesai, kain batik siap digunakan. Kain batik yang sudah jadi kemudian dijahit sampai menjadi jaket siap pakai.