

**KATAK ANAK PANAH BERACUN SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA PESTA SIANG
ANAK**



**Septianti
NIM 1111573022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

**KATAK ANAK PANAH BERACUN SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA PESTA SIANG
ANAK**



oleh:

Septianti

NIM 1111573022

**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 Seni
2016**



PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya Tugas Akhir Penciptaan ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW.

Tugas akhir ini kupersembahkan untuk orangtua dan adikku Tercinta yang selalu mendukung serta nasihatnya yang menjadi jembatan perjalan hidupku.



MOTTO

“Learn From The Past, Live For Today And Plan For Tomorrow”

(Belajar Dari masa Lalu, Hidup Untuk Sekarang, Dan Berencana
Untuk Esok Hari)



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Penguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacuh dalam Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Januari 2016

Septianti



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan akan kehadiran Allah SWT, atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya. Sehingga laporan Tugas Akhir penciptaan ini dapat diselesaikan.

Tugas akhir penciptaan ini berjudul Katak Anak Panah Beracun Sebagai Sumber Ide Penciptaan Busana Pesta Siang Anak. Yang berisi tentang, perancangan busana pesta anak yang mengambil ide dari katak anak panah beracun yang memiliki beraneka ragam warna-warna yang cerah dan cantik dan juga sebagai cara mengenalkan bahwa katak bukan makhluk yang menjijikan dan menakutkan sehingga dapat membangun psikologi anak dan juga orang dewasa terhadap katak. Semoga tugas akhir penciptaan ini dapat digunakan sebagai sumber acuan, petunjuk dalam pembuatan busana pesta anak bagi para pembaca.

Penyelesaian laporan ini, dengan judul “Katak Anak Panah Beracun Sebagai Sumber Ide Busana Pesta Siang Anak” tidak lepas pihak yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan pembuatan laporan. Untuk itu perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr.M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

4. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum, selaku dosen Pembimbing I, yang telah membantu dan menasehati.
5. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn, selaku dosen Pembimbing II, yang telah mengajari dan membimbing.
6. Dra.Purwito, selaku dosen wali, yang selalu mendukung dan memberi motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum, Selaku *Cognate* atau dosen penguji, yang telah memberikan saran dan nasehat.
8. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu dan bimbingannya.
9. Seluruh Staf Akmawa di Fakultas Seni Rupa dan Staf Perpustakaan, Institut Seni Indonesia atas semua bantuan selama ini.
10. Orang Tua dan Adikku, yang telah memberi dukungan, dorongan, dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Serta Semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian tugas akhir ini.

Tugas akhir penciptaan ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu saya, harapkan kepada para pembaca untuk memberikan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan dalam tugas akhir penciptaan ini.

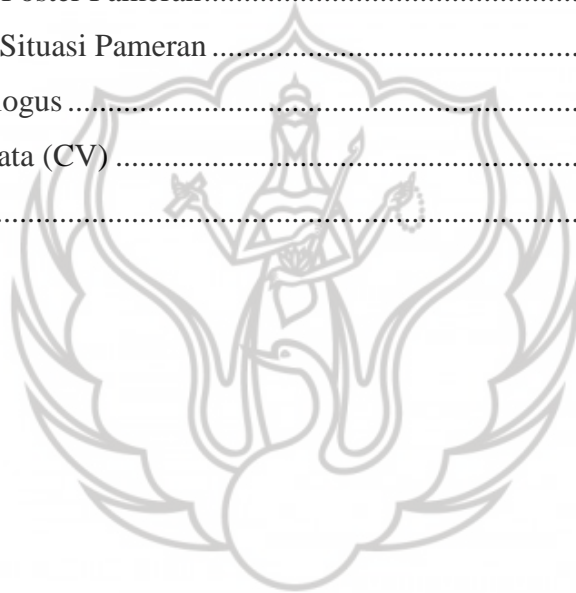
Yogyakarta, 25 Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Motto	v
Pernyataan Keaslian	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar ISI.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran	xv
Intisari (Abstrak).....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	6
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	20
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	29
A. Data Acuan	29
B. Analisis	38
C. Rancangan Karya.....	41
D. Proses perwujudan	80
1. Bahan dan Alat.....	80
2. Tehnik Pengerjaan.....	94
3. Tahap Perwujudan.....	95
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	114

BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	125
A. Tinjauan Umum.....	125
B. Tinjauan Khusus	127
BAB V. PENUTUP.....	147
A. Kesimpulan.....	147
B. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	149
WEBTOGRAFI.....	151
LAMPIRAN.....	152
A. Foto Poster Pameran.....	152
B. Foto Situasi Pameran	153
C. Katalogus	155
D. Biodata (CV)	159
E. CD.....	162



DAFTAR TABEL

Tabel.1. Ukuran Standar Anak Laki-laki Usia 9-10 tahun.....	42
Tabel.2. Ukuran Standar Anak Perempuan Usia 9- 10 tahun	42
Tabel.3. Contoh Bahan Karya 1	52
Tabel.4. Contoh Bahan Karya 2	55
Tabel.5. Contoh Bahan Karya 3	58
Tabel.6. Contoh Bahan Karya 4.....	61
Tabel.7. Contoh Bahan Karya 5	64
Tabel.8. Contoh Bahan Karya 6	67
Tabel. 9. Contoh Bahan Karya 7	70
Tabel.10. Contoh Bahan Karya 8	73
Tabel.11. Contoh Bahan Karya 9	76
Tabel.12. Contoh Bahan Karya 10.....	79
Tabel.13. Kalkulasi Biaya Karya 1. <i>Blue Poison Dart Frog</i>	114
Tabel.14. Kalkulasi Biaya Karya 2. <i>Yellow Banded Poison Dart Frog</i>	115
Tabel.15. Kalkulasi Biaya Karya 3. <i>Red-becked Poison Frog</i>	116
Tabel.16. Kalkulasi Biaya Karya 4. <i>Phantasmal Poison Frog</i>	117
Tabel.17. Kalkulasi Biaya Karya 5. <i>Golden Poison Frog</i>	118
Tabel.18. Kalkulasi Biaya Karya 6. <i>Black Legged Dart Frog</i>	119
Tabel.19. Kalkulasi Biaya Karya 7. <i>Splash-backed Poison Frog</i>	120
Tabel.20. Kalkulasi Biaya Karya 8. <i>Golfodulcean Poison Frog</i>	121
Tabel.21. Kalkulasi Biaya Karya 9. <i>Strawberry Poison Frog</i>	122
Tabel.22. Kalkulasi Biaya Karya 10. <i>Dyeing Dart Frog</i>	123
Tabel.23. Kalkulasi Biaya, Total Keseluruhan Karya.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gb.1. Katak Vs Kodok	9
Gb.2. Induk Anak Panah yang Sedang Mengendong Berudu.....	12
Gb.3. Busana Anak Berdasarkan Usia	18
Gb.4. <i>Blue Poison Dart Frog</i>	30
Gb.5. <i>Yellow Banded Poison Dart Frog</i>	30
Gb.6. <i>Red-backed Poison Frog</i>	31
Gb.7. <i>Phantasmal Poison Frog</i>	31
Gb.8. <i>Golden Poison Frog</i>	32
Gb.9. <i>Black Legged Dart Frog</i>	32
Gb.10. <i>Splash-backed Poison Frog</i>	32
Gb.11. <i>Golfodulcean Poison Frog</i>	33
Gb.12. <i>Strawberry Poison Dart Frog</i>	33
Gb.13. <i>Dyeing Dart Frog</i>	33
Gb.14. Yuwa Style	34
Gb.15. Setelan Jas Formil Pesta Anak Cowok.....	35
Gb.16. Baju Pesta Anak Perempuan Warna Kuning.....	35
Gb.17. Sultur pada Tanaman Markisa.....	36
Gb.18. Bentuk Daun Sebagai Ornamen Pengisi	37
Gb.19. Ragam Hias <i>Isen-isen</i>	37
Gb.20. Pola Dasar Baju Anak Laki-Laki	44
Gb.21. Pola Dasar Kemeja Anak Laki-Laki	45
Gb.22. Pola Dasar Gaun Anak	46
Gb.23. Pola Dasar Lengan Anak.....	47
Gb.24. Pola Dasar Celana Pendek Anak	47
Gb.25. Pola Celana Anak	48
Gb.26. Sketsa Alternatif 1	49
Gb.27. Sketsa Alternatif 2.....	49
Gb. 28. Desain Busana Karya 1. <i>Blue Poison Dart Frog</i>	50
Gb.29. Pecah Pola Kontruksi Busana Karya 1	51

Gb.30. Motif Katak Karya 1	52
Gb.31. Desain Busana Karya 2. <i>Yellow Banded Poison Dart Frog</i>	53
Gb.32. Pecah Pola Kontruksi Busana Karya 2.....	54
Gb.33. Motif Katak Karya 2	55
Gb.34. Desain Busana Karya 3. <i>Red-becked Poison Frog</i>	56
Gb.35. Pecah Pola Kontruksi Karya 3	57
Gb.36. Motif Katak Karya 3	58
Gb.37. Desain Busana Karya 4. <i>Phantasmal Poison Frog</i>	59
Gb.38. Pecah Pola Kontruksi Karya 4	60
Gb.39. Motif Katak Karya 4	61
Gb.40. Desain Busana Karya 5. <i>Golden Poison Frog</i>	62
Gb.41. Pecah Pola Kontruksi Karya 5	63
Gb.42. Motif Katak Karya 5	64
Gb.43. Desain Busana Karya 6. <i>Black Legged Dart Frog</i>	65
Gb.44. Pecah Pola Kontruksi Karya 6	66
Gb.45. Motif Katak Karya 6	67
Gb.46. Desain Busana Karya 7. <i>Splash-backed Poison Frog</i>	68
Gb.47. Pecah Pola Kontruksi Karya 7	69
Gb.48. Motif Katak Karya 7	70
Gb.49. Desain Busana Karya 8. <i>Golfodulcean Poison Frog</i>	71
Gb.50. Pecah Pola Kontruksi Karya 8	72
Gb.51. Motif Katak Karya 8	73
Gb.52. Desain Busana Karya 9. <i>Strawberry Poison Frog</i>	74
Gb.53. Pecah Pola Kontruksi Karya 9	75
Gb.54. Motif Katak Karya 9	76
Gb.55. Desain Busana Karya 10. <i>Dyeing Dart Frog</i>	77
Gb.56. Pecah Pola Kontruksi Karya 10	78
Gb.57. Motif Katak Karya 10	79
Gb.58. Bahan Utama Busana	81
Gb.59. Bahan Pendukung Busana.....	82
Gb.60. Bahan Untuk Aksesoris Busana	86

Gb.61. Alat Untuk Membuat Busana.....	87
Gb.62. Mesin Jahit	90
Gb.63. Bahan Utama Membatik	91
Gb.64. Alat Untuk Membatik	92
Gb.65. Tahapan Pembuatan Sketsa dan Motif.....	95
Gb.66. Tahapan Pemindahan Motif	96
Gb.67. Tahapan Pembatikan	97
Gb.68. Tahapan Penemboan	102
Gb.69. Proses Parafin.....	103
Gb.70. Tahapan Pewarnaan Kain.....	103
Gb.71. Tahapan <i>Tye-Die</i>	107
Gb.72 Tahapan Pelorodan.....	108
Gb.73 . Kain yang telah jadi.....	108
Gb.74. Tahapan Pembuatan Pola Besar.....	109
Gb.75. Pemotongan Kain	109
Gb.76. Penjelujuran Kain.....	110
Gb.77. Tahapan Penjahitan Busana	110
Gb.78. Pembuatan dan Pemasangan Aksesoris	113
Gb.79. Busana Anak Laki-laki Karya 1. <i>Blue Poison Dart Frog</i>	127
Gb.80. Busana Anak Laki-laki Karya 2. <i>Yellow Banded Poison Dart Frog</i>	129
Gb.81. Busana Anak Laki-laki Karya 3. <i>Red-becked Poison Frog</i>	131
Gb.82. Busana Anak Laki-laki Karya 4. <i>Phantasmal Poison Frog</i>	133
Gb. 83. Busana Anak Perempuan Karya 5. <i>Golden Poison Frog</i>	135
Gb.84. Busana Anak Perempuan Karya 6. <i>Black Legged Dart Frog</i>	137
Gb.85. Busana Anak Perempuan Karya 7. <i>Splash-backed Poison Frog</i>	138
Gb.86. Busana Anak Perempuan Karya 8. <i>Golfodulcean Poison Frog</i>	141
Gb.87. Busana Anak Perempuan Karya 9. <i>Strawberry Poison Frog</i>	143
Gb.88. Busana Anak Perempuan Karya 10. <i>Dyeing Dart Frog</i>	145

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran.....	152
B. Foto Situasi Pameran.....	152
C. Katalogus.....	153
D. Biodata (CV)	159
E. CD	162



INTISARI (ABSTRAK)

Katak maupun kodok merupakan hewan yang tidak disukai oleh masyarakat umumnya, namun pamor hewan ini jauh dari dibandingkan tetrapoda lain seperti burung, reptil apalagi mamalia. Padahal di luar sana berbagai jenis katak menjadi primadona “*aqua tank*”. Salah satunya katak anak panah beracun (*Poison Dart Frog*) sebagai ide penciptanya yang akan memberikan psikologi anak atau pemikiran bahwa katak bukan makhluk yang menjijikan maupun jelek namun memiliki daya tarik tersendiri dan memperkenalkan adanya jenis katak yang berbeda dengan lainnya.

Perwujudan sebuah karya seni kriya bukan hanya berbicara mengenai fungsi semata. Tetapi bagaimana cara memvisualisasikan motif katak anak panah beracun yang akan diwujudkan ke dalam busana pesta siang anak. Untuk mewujudkan hal tersebut juga perlu menggunakan beberapa metode dalam penciptaan karya, yang memperhatikan nilai estetika pada busana dengan memperhitungkan desain, motif, dan nilai keindahan pada busana, ergonomi yaitu kenyamanan anak saat menggunakan busana dan semiotika nilai tanda yang ada pada busana. Dari beberapa hal tersebut yang paling utama metode penciptaan yang memperhatikan yang perlu memperhatikan teknik yang digunakan berupa batik tulis, *tye-die*, bordir, dan hias kreasi pada busana.

Berdasarkan analisis dan data acuan yang didapat, dari kajian pustaka dan pengamatan terhadap katak anak panah beracun. Dalam menciptakan karya ini menggunakan 10 jenis katak anak panah beracun yang paling berbahaya di genusnya yang memiliki warna-warna yang mencolok dan menarik saat melihatnya. Proses pewarnaannya sendiri menggunakan pewarna naphtol dan indigosol. Dari analisis yang buat dapat dilihat bahwa dalam pembuatan motif dan desain menggunakan ornamen *isen-isen* sebagai pengembangan dalam pembuatan motif katak sedangkan perancangannya lebih mementingkan kesederhanaan dan nyaman saat digunakan. Setelah melakukan semua proses tersebut mulai melakukan proses perwujudan karya dan menghasilkan busana pesta siang anak yang bersumber ide dari katak anak panah beracun.

Kata kunci : Katak anak panah beracun, busana pesta, anak-anak

ABSTRACT

Frog is an animal that is not liked by the public at large but it has more prestige than other tetrapod animals such as birds, reptiles, and mammals. However, various kinds of frogs are excellent aqua tank. One of them is poison dart frog that is selected as the idea of creation. It is expected that the created works can provide psychological message and thought to children that frog has its own charm instead of being ugly or disgusting and introduce children to the existence of different types of frogs.

The materialization of the art-craft works is not only about the function but it is also about how to visualize the motifs of poison dart frog that will be made into children day party wear. To achieve this goal, methods of art-craft works creation were applied by considering the aesthetic value and design of the children's wear, motifs and its aesthetic in children's wear, ergonomics, and the semiotic of children's wear. Techniques applied in the creation of the works were *batik tulis*, tie dye, embroidery, and creative adornment of the clothes.

Based on the analysis of reference data obtained, literature review, and observation, 10 different kinds of the most pestilent poison dart frog have striking and attractive colors. The cloth coloring process uses naphthol and indigosol as the colorants. The applied motifs were *isen-isen* developed from the colors and motifs of the frog. Children day party wears were made by paying attention to simplicity and comfort.

Keywords: **poison dart frog, party wear, children**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dinamika masyarakat dunia terus berubah-ubah, salah satunya *fashion*. Tidak sedekar hanya sebagai bisnis *fashion* yang mengiurkan melainkan busana merupakan kebutuhan pokok bagi setiap orang. Busana sendiri sebagai salah satu kebutuhan manusia tak terkecuali bagi anak balita. Anak balita sebagai salah satu manusia yang sensitif kesehatannya memerlukan pakaian sedangkan, pada masa anak-anak sebagian besar waktunya dipenuhi dengan kegiatan belajar dan bermain sehingga diperlukan pakaian yang tentunya aman dan nyaman saat digunakan agar tidak mengganggu tumbuh kembang anak. Peranan pakaian sendiri bagi kehidupan sehari-hari sangat penting sebab busana merupakan kebutuhan primer bagi kehidupan yang dapat membedakan manusia. Sedangkan pakaian yang dikenakan tidak perlu mahal namun, sesuai dengan model bentuk tubuh, umur, kesempatan memakai, dan tujuan berpakaian, demikian penegasan dari Uswatun (2011: 2-3).

Usia anak-anak adalah usia untuk belajar dan mencoba berbagai hal, termasuk dalam cara mereka menentukan pilihan dalam berbusana. Sama halnya dengan orang dewasa, anak-anak memerlukan busana sebagai sarana bersosialisasi kepada lingkungan sekitarnya. Salah satu bentuk sosialisasi anak dengan menghadiri atau mengundang pada acara pesta seperti ulang tahun dan acara resmi yang sering kali orang tua mengajak anaknya untuk ikut serta. Berdasarkan hal tersebut, dalam pembuatan karya ini penulis akan membuat

busana anak berdasarkan kesempatan yaitu pesta siang hari. Alasan mengambil busana pesta siang anak dalam karya penciptaan untuk merancang busana dengan memperhatikan nilai estetika dan juga nilai ergonomi, yang akan dikenakan pada anak yang akan dibuat dengan teknik yang telah dipelajari di kriya tekstil.

Busana pesta memiliki berbagai jenis sesuai dengan tempat dan waktu penggunaannya, penulis mengambil busana pesta siang karena anak-anak lebih aktif di siang hari dan jarang diajak pada saat acara malam. Dengan menampilkan karya yang tidak terlalu mencolok dan model yang tidak rumit agar memberikan rasa nyaman dan bebas bergerak pada anak. Seiring perubahan zaman, busana mulai berkembang bentuk, motif, dan warna dari hal tersebut muncul ide katak anak panah beracun atau *Poison Dart Frog* sebagai bentuk ide penciptakan busana pesta siang anak.

Pada umumnya masyarakat Indonesia dan anak-anak tidak menyukai katak atau kodok. Pamor hewan tersebut, juga kalah jauh dibandingkan tetrapoda lain seperti burung, reptil apalagi mamalia. Padahal di luar sana berbagai jenis katak menjadi primadona “*aqua tank*”. Katak dijadikan hewan peliharaan sebut saja, Katak Bertanduk Ornamen, Katak Pohon Mata Merah, bahkan Katak Beracun sekalipun, demikian pendapat Taufan N.S (2013: 1). Penulis akan mengambil katak panah beracun atau *Poison Dart Frog* sebagai ide penciptanya yang akan memberikan psikologi anak atau pemikiran bahwa katak bukan makhluk yang menjijikan maupun jelek namun memiliki daya

tarik tersendiri bila diamati lebih jauh dan sebagai sarana memperkenalkan bahwa ada katak yang berbeda pada umumnya.

Katak dan kodok merupakan dua jenis yang sama namun memiliki perbedaan. Kulitnya yang dipenuhi dengan bintik-bintik kasar seperti kutil, membuatnya nampak tidak cantik serta tubuhnya kadang mengeluarkan bau tidak sedap itu yang sering kali disebut dengan kodok (*Toads*). Kodok dapat dijumpai dimana-mana, kaki mereka relatif pendek hingga pergerakan tidak setinggi katak, sedangkan katak memiliki kulit yang halus, tidak memiliki bintik-bintik yang jelas seperti kodok, sebagian besar bertubuh ramping (walaupun ada yang memiliki tubuh gemuk namun berbeda dengan kodok). Katak (*Frogs*) relatif memiliki kaki yang panjang hingga memungkinkan katak melompat jauh dan memiliki berbagai jenis sesuai habitatnya.

Seorang ahli bernama C. Kenneth Dodd, JR., dalam bukunya berjudul *Amphibian Ecology and Conservation* menyinggung pernyataan ahli lain bernama Noss dan Cooperrider (1994) dan Groom *et al.* (2006), yang menyatakan bahwa alasan harus khawatir jika suatu jenis satwa hilang yakni berkaitan dengan empat fungsi antara lain estetika (bagaimana katak dan kodok menjadi bagian dalam harmoni kehidupan alam terlebih saat hujan), etik (nilai lebih satwa tersebut dan kaitannya dengan hak mereka untuk tetap eksis), ekonomi (katak dan kodok seringkali menjadi bahan makanan, bahkan bagian tubuh tertentu terkadang di ambil sebagai obat untuk manusia), serta fungsi ekosistem. Fungsi ekosistem inilah yang terkadang dilupakan, di mana bila diabaikan akan berdampak parah dibandingkan yang lain. Katak dan kodok

berada pada posisi baik sebagai pemangsa dan dimangsa. Bila amfibi ini tidak ada, apa jadinya pemangsa seperti nyamuk, lalat, ataupun serangga hama yang mengganggu pertanian yang akan meningkat jumlahnya. Sehingga katak dan kodok berguna sebagai penyeimbang alam. Di dalam tulisan milik Diah (2012: <https://rekansatwa.wordpress.com>).

Secara visual katak panah beracun memiliki kulit yang halus dan warna yang mencolok. Tidak seperti kebanyakan katak lainnya, spesies ini aktif pada siang hari dan sering menunjukkan tubuh warna yang cerah. Katak panah beracun memiliki warna-warna yang menarik seperti katak anak panah beracun emas walaupun, beracun dapat digunakan untuk mengobati penderita serangan jantung. Oleh karenanya, spesies ini hampir terancam punah. Amfibi ini sering disebut dengan katak panah oleh para pribumi Indian yang sering menggunakan katak panah sebagai bahan meracuni ujung panahnya.

Dari uraian di atas pengambilan tema katak anak panah beracun sebagai sumber ide penciptaan busana pesta siang anak, yang dilihat dari latar belakang yang telah dijelaskan. Maka, dalam penciptaannya digunakan sebagai sumber ide pembuatan motif dan acuan dalam pemilihan warna yang akan dilakukan melalui proses pematikan, *tye-die*, bordir, dan teknik hias kreasi yang akan dibentuk menjadi busana pesta siang anak.

B. Rumusan Penciptaan

Perwujudan sebuah karya seni kriya bukan hanya berbicara mengenai fungsi semata. Dengan demikian ide penciptaan karya ini dapat dirumuskan: Bagaimana memvisualisasikan karya busana pesta siang anak yang bersumber ide dari katak anak panah beracun atau *Poison Dark Frog*?

C. Tujuan dan Manfaat dari Karya Seni

Tujuan dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan karya busana pesta siang anak dengan motif dan warna yang hampir sama dengan katak anak panah beracun atau *Poison Dart Frog* sesuai dengan keinginan pembuat.
2. Merealisasikan gagasan katak anak panah beracun atau *Poison Dart Frog* yang bersumber dari nilai budaya ke dalam karya busana pesta siang anak.
3. Meningkatkan kemampuan kreativitas dalam berproses menciptakan karya busana pesta siang anak.
4. Menciptakan pemikiran pada anak bahwa katak bukan makhluk yang menakutkan, namun makhluk yang memiliki beranekaragam jenis dan memiliki warna-warna yang cantik.

Manfaat dari pembuatan busana pesta anak ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu pilihan dalam proses penciptaan karya busana.
2. Sebagai pemenuhan rasa estetik yang terus berkembang sejalan dengan perkembangan dalam dunia seni.

3. Sebagai bahan acuan dalam proses karya seni bagi mahasiswa dan generasi masa mendatang.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Dalam menciptakan suatu karya diperlukan pendekatan estetika yang akan menekankan pada aspek-aspek seni dan desain dengan daya tarik estetis, demikian penegasan John (2010: xxiii). Daya tarik estetis dapat muncul dengan aspek bentuk, kandungan isi, dan ungkapan emosi yang akan dituangkan ke dalam karya seni ini. Dalam pembentukan karya menggunakan aspek desain busana yang akan memperlihatkan keindahan dari unsur desain dan prinsip desain yang akan diterapkan pada karya busana pesta siang anak.

b. Ergonomi

Pendekatan ergonomi yang akan digunakan di dalam perancangan model busana yang memperhatikan aspek kenyamanan pemakainya. Yang ada pada buku teknik menggambar mode busana karya Goet Poespo. Pendekatan ini digunakan dalam pemilihan busana anak yang sesuai sehingga anak-anak merasa nyaman dan senang saat memakai hasil rancangan busana yang akan diciptakan. Hal ini penting dalam pemilihan bahan dan ukuran anak, sehingga menghasilkan karya yang nyaman saat digunakan.

c. Semiotika

Semiotika sendiri ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda (*the study of signs*), demikian penegasan Kris (2011:3). Sedangkan Eco di dalam buku milik Arthur (2010: 4-5), semiotika berkaitan dengan semua hal yang dapat dimaknai tanda-tanda. Suatu tanda adalah segala sesuatu yang dapat dimaknai. Dari hal ini penulis mengambil semiotika sebagai pendekatan dalam menciptakan karyanya. Teori Charles Sander Peirce digunakan sebagai pengamatan terhadap penciptaan karya seperti warna, bahan, garis desain, dan semua yang memiliki tanda.

2. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam menciptakan desain yang akan diterapkan pada busana pesta anak-anak menggunakan teknik yang telah dipelajari. Secara sistematis menurut Gustami (2007: 329-332) proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan melalui metode ilmiah yang di rencanakan secara seksama, analitis dan sistematis. Dalam konteks metodologi, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya), dan Perwujudan (pembuatan karya). Analisis tiga tahap penciptaan itu dapat diurai menjadi enam langkah proses penciptaan karya, yaitu:

Pertama, tahap eksplorasi, meliputi : a). Langkah pengembangan jiwa, pengamatan lapangan dan mengali sumber referensi dan informasi tentang katak anak panah beracun, untuk menemukan tema ataupun berbagai

persoalan yang akan dijadikan sebagai rumusan masalah. b). Langkah Kedua, mencari landasan teori, sumber, dan referensi serta acuan visual mengenai katak anak panah beracun, yang kelak akan menjadi landasan visualisasi gagasan kreatif ke dalam bentuk sket atau gambar teknik yang akan diwujudkan dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi.

Kedua, tahap perancangan, meliputi a). Langkah ketiga, yakni tahapan perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal katak anak panah beracun menjadi bentuk visual dua dimensional yang dipertimbangkan dari berbagai aspek kriya. b). Langkah keempat, adalah visualisasi gagasan rancangan sketsa alternatif terpilih busana dan motif katak anak panah yang telah disiapkan yang telah menjadi bentuk prototipe.

Ketiga, tahapan perwujudan, meliputi, a) Langkah kelima, yaitu tahapan perwujudan yang pelaksanaannya berdasarkan desain busana yang telah dipilih dan dianggap sempurna, termasuk penyelesaian akhir atau *finishing* dan sistem kemasan. Teknik utama dalam pembuatan menggunakan pengolahan kain dengan batik dan ikat celup ekspresi. Sedangkan dalam pemberian perlengkap pada busana menggunakan bordir dan teknik hias kreasi. Dan dalam pengerjaan *finishing* busana dikerjakan dengan teknik kelim som sembunyi, kelim veston, obras, dan wollsum. b). Langkah keenam, yaitu melakukan penilaian atau evaluasi terhadap hasil perwujudan yang sudah diselesaikan. Dengan demikian, hasil yang akan diwujudkan dapat melihat kualitas material, teknik kontruksi, estetika, dan fungsi sosial budayanya.