

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



**PENCIPTAAN**

**Septianti**

**NIM 1111573022**

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

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**KATAK ANAK PANAH BERACUN SEBAGAI SUMBER IDE  
PENCIPTAAN BUSANA PESTA SIANG ANAK** diajukan oleh Septianti,  
NIM 1111573022, Program studi S-1 Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada  
tanggal 25 Januari 2016

Pembimbing I/ Anggota



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.  
NIP 19600218 198601 2 001

Pembimbing II/ Anggota



Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19751019 200212 1 003

Mengetahui:  
Ketua Jurusan/ Ketua Program Studi  
S-1 Kriya Seni/ Anggota



Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19750622 200312 1 003

# **Katak Anak Panah Beracun Sebagai Sumber Ide Penciptaan Busana Pesta Siang Anak**

Oleh:  
**Septianti**

## **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**

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang Penciptaan

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 (*Poison Dart Frog*) sebagai bentuk ide penciptaan 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 (*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.

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 inspirasi 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.

## 2. Rumusan dan Tujuan 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?

Tujuan dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan karya busana pesta siang anak dengan motif dan warna yang hampir sama dengan katak anak panah beracun sesuai dengan keinginan pembuat.
- b. Merealisasikan gagasan katak anak panah beracun yang bersumber dari nilai budaya ke dalam karya busana pesta siang anak.
- c. Meningkatkan kemampuan kreativitas dalam berproses menciptakan karya busana pesta siang anak.
- d. Menciptakan pemikiran pada anak bahwa katak bukan makhluk yang menakutkan, namun makhluk yang memiliki beranekaragam jenis dan memiliki warna-warna yang cantik.

## 3. Teori dan Metode Penciptaan

### a. Teori

#### 1) Estetika

Dalam menciptakan suatu karya diperlukan pendekatan estetika yang akan menekankan pada aspek-aspek seni dan desain dengan daya tarik estetik, demikian penegasan John (2010: xxiii). Daya tarik estetik 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.

## 2) 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.

## 3) 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.

### b. 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), 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 menggali 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, yang kelak akan menjadi landasan visualisasi gagasan kreatif ke dalam bentuk sket atau gambar teknik yang akan diwujudkan dalam bentuk 2 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 2 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 konstruksi, estetika, dan fungsi sosial budayanya.

## B. Hasil dan Pembahasan

### Karya 1. *Phantasmal Poison Frog*



Gb.1. Busana Anak Laki-laki Karya 1. *Phantasmal Poison Frog*, 2016  
(Dokumentasi: Husein)

Judul Karya : “*Phantasmal Poison Frog*”  
Bahan : Kain Dobi dan Kain Primisima  
Teknik : Batik Tulis  
Pewarna : Naphtol dan Indigosol  
Model : Samurai Pro Agency  
Ukuran : Anak Usia 6-10 Tahun  
Tahun : 2016

#### Pembahasan Karya 1:

Katak ini memiliki ukuran yang amat kecil, namun dapat mengalahkan ukurannya disebut dengan *tricolor*. Ia memiliki warna putih kekuningan dengan selingan warna merah. Konsep pada busana ini memiliki pewarnaan batik yang berbeda antara sisi kanan dan kiri yaitu cerah dan gelap. Model busananya menggunakan kerah Shanghai pada kemeja dan tambahan serip pada bagian lengan busana. Bagian luar terdapat rompi berlengan pendek dengan menggunakan teknik *tye-die* dalam pewarnaannya. Sedangkan pada bagian celana menggunakan celana pendek yang dibagian bawahnya terdapat serip. Motif yang ada pada busana memberikan makna tumbuh dan saling membantu satu dengan lainnya, walaupun kecil namun memiliki semangat dan tekad yang kuat untuk berkerja keras.

Warna kuning krem dengan kombinasi warna merah memberikan kesan dinamis pada busana. Kuning pada busana memberikan kesan ramah dan kegembiraan saat dipakai. Warna merah memberikan keseimbangan antar setiap warna hingga memberikan kesan keceriaan pada saat memakainya.

## Karya 2. *Golden Poison Frog*



Gb. 2. Busana Anak Perempuan Karya 2. *Golden Poison Frog*, 2016  
(Dokumentasi: Husein)

Judul Karya : “*Golden Poison Frog*”  
Bahan : Kain Dobi Bordir dan Kain Tile Giltter  
Teknik : Batik Tulis dan Bordir  
Pewarna : Naphtol dan Indigosol  
Model : Samurai Pro Agency  
Ukuran : Anak Usia 6-10 Tahun  
Tahun : 2016

### Pembahasan Karya 2:

*Golden Poison Frog* sesuai dengan namanya katak anak panah emas merupakan katak yang berwarna kuning atau emas diseluruh tubuhnya dan termasuk katak yang berbahaya digenusnya. Model busana *A-line* dengan model kerah *halter* pada busana memberikan kesan satu kesatuan yang seimbang. Sedangkan pada bagian belakang busana rok dibentuk menjadi bentuk rok tulip yang cantik. *Center of interest* yang ada pada busana ditampilkan dengan motif batik yang berwarna coklat yang dipadukan dengan kombinasi kain giltter yang memberikan kesan mewah dan anggun terhadap busana. Bagian leher busana diberikan motif bordir dengan *line* emas agar memperlihatkan katak anak panah emas.

Warna kuning merupakan warna yang disebut sebagai warna *yellow for creation* atau lambang penciptaan. Kuning disini memberikan kesan anggun dan juga memberikan suatu energi positif pada pemakainya namun tetap memberikan kesan ceria. Warna coklat yang ada pada busana memberikan karakter natural dan kebijaksanaan yang akan mendukung warna kuning sehingga terjadinya keselarasan antar warna satu dengan lainnya.

### Karya 3. *Black Legged Dart Frog*



Gb.3. Busana Anak Perempuan Karya 3. *Black Legged Dart Frog*, 2016  
(Dokumentasi: Husein)

Judul Karya : “*Black Legged Dart Frog*”  
Bahan : Kain Dobi, Kain Organdi dan Kain Primisima  
Teknik : Batik Tulis dan Teknik Hias Kreasi  
Pewarna : Naphtol dan Indigosol  
Model : Samurai Pro Agency  
Ukuran : Anak Usia 6- 10 Tahun  
Tahun : 2016

#### Pembahasan Karya 3:

Katak ini hampir sama dengan katak anak panah emas, tetapi memiliki keunikan tersendiri. *Black Legged Dart Frog* atau disebut juga dengan katak anak panah beracun berkaki hitam atau *phyllobates bicolor*, dinamai demikian karena kaki depan dan belakangnya memiliki warna gelap. Model busana dengan kerah peterpen dengan celana pendek yang dikelilingi kain organdi dengan tambahan teknik hias kreasi. Kerah peterpen dengan busana yang mengembang atau balon dibagian bawah baju, yang dipadukan dengan model setengah lengan memberikan kesan *girly*. Penambahan tudung pada busana dengan kombinasi kaki katak pada bagian bawah memberi kesan manis saat dipakai oleh anak perempuan.

Warna yang ada pada busana ini hanya kuning dan hitam yang disesuaikan dengan warna kataknya. warna kuning yang melambangkan keceriaan sangat cocok dikenakan oleh anak-anak, dengan tambahan motif katak pada pakain memberikan aksen yang menarik saat dilihat dan diamati. Warna hitam yang ada pada busana memberikan kesan serasi antar satu kesatuan busana. Dan teknik hias kreasi berbentuk telur katak menggambarkan dedikasi katak terhadap anaknya, bagaikan kasih sayang orang tua terhadap anaknya.

### C. Kesimpulan

Karya busana pesta siang anak bertema katak anak panah beracun berusaha untuk keluar dari pemahaman masyarakat umum mengenai katak itu menjijik dan menakutkan, tetapi dari karya ini akan diperlihatkan bahwa ada pula katak yang cantik dan indah saat diamati. Karya ini digunakan sebagai bentuk sosialisasi pada anak dan pengenalan tentang katak anak panah beracun. Busana ini didesain untuk busana pesta siang anak, dapat pula digunakan pada acara-acara tertentu.

Katak anak panah beracun sebagai sumber ide penciptaan busana pesta siang anak, menggunakan beberapa teknik dalam kriya tekstil. Empat teknik yang digunakan yaitu, batik, *tye-die*, bordir dan teknik hias kreasi, saat digabungkan empat teknik tersebut terlihat serasi dan sesuai dengan busana pesta anak. Untuk mencapai keselarasan dalam penciptaan busana ini, penulis menggunakan *tye-die* dan batik yang disesuaikan dengan warna dan bentuk katak anak panah beracun, warnanya sendiri menggunakan warna-warna yang terdapat pada katak anak panah beracun yang digunakan sebagai sumber inspirasi dalam penciptaanya. Karena warnanya yang mencolok, sehingga memiliki daya tarik yang sesuai dengan busana pesta anak siang yang menggambarkan keceriaan anak-anak.

### D. Daftar Pustaka

- Bedoyere, De la, Camilia, Rupert Matthews, Steve Parker, Stephen Setford and Barbara Taylor. (2009), *Book of Life Reptiles and Amphibians* atau *Book of Life Reptilia and amfibi*, Terjemahan Rizki Yuniarty. (2013), Pakar Raya Pakarnya Pustaka, Bandung.
- Berger, Asa, Arthur. (2010), *Pengantar Semiotika :Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*, Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Gustami, Sp. (2007), *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*, Prasista, Yogyakarta.
- Hasanah, Uswatun. (2012), *Membuat Busana Anak*, Rosda, Jakarta.
- HS, Wheindrata. (2014), *Panduan Lengkap Berternak Katak Untuk Komersial*, ANDI, Yogyakarta.
- Kay, Ann. (2004), *100 Things You Should Know About Reptiles and Amphibiais* atau *100 Pengetahuan Reptilia dan Amfibi*, terjemahan Endah Naskah Alimah. (2007), Pakar Raya Pakarnya Pustaka, Bandung.
- Kusuma, Adi, Dwi. (2013), *Batik for Kids : Inspirasi Busana Batik yang Modis dan Fashionable untuk Anak-anak*, Tiara Aksa, Surabaya.

Poespo, Goes. (2000), *Teknik Menggambar Mode Busana*, Kanisius, Yogyakarta.

Sintasi dan Art Creative Studio. (2014), *Fakta Unik Hewan Sejagat*, KAWAHmedia, Bandung.

Soekarno. (2013), *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*, PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Sunaryo, Aryo. (2009), *Ornamen Nusantara Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia*, Dahara Prize, Semarang.

Yulianty, Rani. (2013), *Ensiklopedia Dunia Amfibi*, Rainbow, Yogyakarta.

Zanifah, Imawati. (2014), *Mendesain Sendiri Baju Trendy anak untuk Hoby dan Bisnis*, Dunia Kreasi, Jakarta.

### **Webtografi**

\_\_\_\_\_. (2014), *Katak Anak Panah Beracun, Si Kecil yang Mematikan*, Republik Eusosialis Tawon tanggal 8 Maret 2015 pukul 12.53, URL: <http://www.re-tawon.com/2014/01/katak-panah-beracun-si-kecilyang.html>.

Diah, Satiti. (2012), *Kodok, Katak dan Fungsinya sebagai Ekosistem*, Rekansatwa tanggal 19 Agustus 2015 pukul 17.50, URL:<https://rekansatwa.wordpress.com/kodok-katak-dan-fungsinya-terhadap-ekosistem>.