

**AYAM PELUNG SEBAGAI MOTIF BATIK
DALAM BUSANA *STREETWEAR***

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

**Devi Muhammad Rizky Sya'ban
NIM: 1912140022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**AYAM PELUNG SEBAGAI MOTIF BATIK
DALAM BUSANA *STREETWEAR***

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

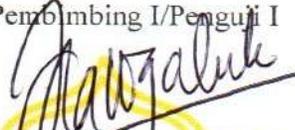


**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2023**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

AYAM PELUNG SEBAGAI MOTIF BATIK DALAM BUSANA *STREETWEAR* diajukan oleh Devi Muhammad Rizky Sya'ban, NIM, 1912140022 Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Mei 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



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

NIP. 19770418 200501 2 001 /NIDN. 0018047703

Pembimbing II/Penguji II



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP. 19640720 199303 2 001/NIDN. 0020076404

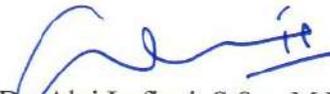
Cognate/Penguji Ahli



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP. 19600218 198601 2 001 /NIDN. 0018026004

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

“Hidup ini tentang sabar dan syukur tanpa tapi”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT. Terhadap proses yang sudah dilalui. Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dua orang yang selalu berjuang dalam hidup saya, Ibunda Ai Mardiah dan Ayahanda Dadang Suhardiman. Terima kasih atas kepercayaan yang telah memberikan izin kepada saya untuk merantau jauh, demi menimba ilmu di Kota Pelajar ini. Serta pengorbanan, cinta, kasih sayang, dan do'a yang tidak hentinya diberikan kepada anak-anaknya. Terima kasih sudah mendukung pilihan dan keputusan yang saya jalani. Semoga Allah SWT. selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan, Aamiin Allahumma Aamiin.
2. Kepada cinta kasih ketiga saudara-saudari saya, Desi Asri Maryani, Deri Muhammad Rojab, dan Dewi Asri Mardiana. Terima kasih atas segala do'a, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan kepada saya.

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, Mei 2023

Devi Muhammad Rizky Sya'ban



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat-Nya, sehingga proses pengerjaan laporan tugas akhir yang berjudul “Ayam Pelung sebagai Motif Batik dalam Busana *Streetwear*” ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini tidak akan selesai baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah membantu.

Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.,
2. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.,
3. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.,
4. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.,
5. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., selaku *Cognate* atau Penguji Ahli pada Tugas Akhir Penciptaan.,
6. Drs. Rispul, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik.,
7. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.,
8. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa tiada henti selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman yang luar biasa yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah menemani, memberikan semangat dan dukungan selama berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
10. Seseorang yang sudah menemani dan ikut berjuang dalam proses perjalanan Tugas Akhir ini.

Segala hal yang telah diperoleh selama ini merupakan pengalaman dan perjalanan berharga untuk mendorong penulis agar bisa lebih baik lagi dalam berkarya atau dalam hal lainnya di kemudian hari.

Yogyakarta, Mei 2023

Devi Muhammad Rizky Sya'ban



DAFTAR ISI

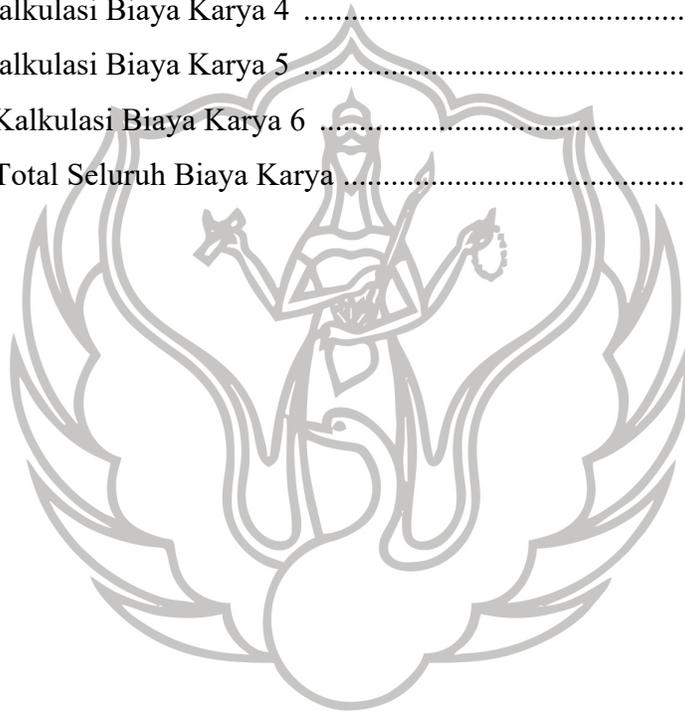
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO/ PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	14
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	19
B. Analisis Data Acuan	22
C. Rancangan Karya	24
D. Proses Perwujudan	50
1. Bahan dan Alat	50
2. Teknik Pengerjaan	59
3. Tahap Perwujudan	61
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	70
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	77

B. Tinjauan Khusus	78
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMAN	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Table 3.1. Tabel Ukuran Pria	25
Tabel 3.2. Tabel Ukuran Wanita	26
Tabel 3.3. Nama Alat dan Kegunaan	50
Tabel 3.4. Nama Bahan dan Kegunaan	54
Tabel 3.5. Kalkulasi Biaya Karya 1	70
Table 3.6. Kalkulasi Biaya Karya 2	71
Table 3.7. Kalkulasi Biaya Karya 3	72
Table 3.8. Kalkulasi Biaya Karya 4	73
Table 3.9. Kalkulasi Biaya Karya 5	74
Table 3.10. Kalkulasi Biaya Karya 6	75
Table 3.11. Total Seluruh Biaya Karya	76

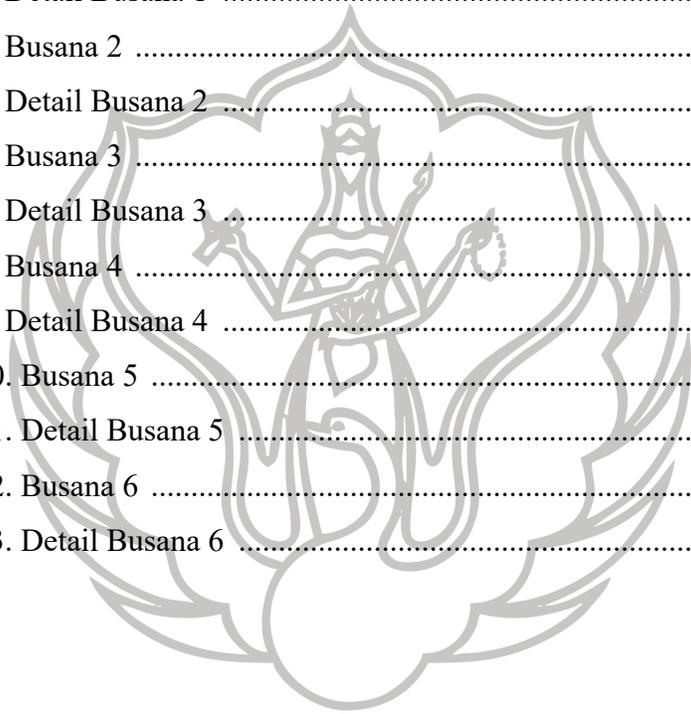


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ayam Pelung	8
Gambar 2.2. Ayam Biasa	9
Gambar 2.3. Batik Pesisiran	11
Gambar 2.4. Batik Pedalaman	12
Gambar 2.5. <i>Streetwear</i> , Citayem <i>Fashion Week</i>	13
Gambar 2.6. <i>Streetwear</i> , Citayem <i>Fashion Week</i>	14
Gambar 3.1. Ayam Pelung	19
Gambar 3.2. Ayam Pelung	19
Gambar 3.3. Padi Pandan Wangi	20
Gambar 3.4. Motif Ayam Alas Gunungjati Cirebon.....	20
Gambar 3.5 Seragam Batik SMA Negeri 1 Cianjur	21
Gambar 3.6 Seragam Batik SMA Negeri 1 Cianjur	21
Gambar 3.7. <i>Streetwear</i> , Citayem <i>Fashion Week</i>	21
Gambar 3.8. <i>Streetwear</i> , Citayem <i>Fashion Week</i>	22
Gambar 3.9. Sketsa Motif	27
Gambar 3.10. Sketsa Busana Pria	28
Gambar 3.11. Sketsa Busana Wanita	28
Gambar 3.12. Desain Motif Terpilih 1	29
Gambar 3.13. Desain Motif Terpilih 2	29
Gambar 3.14. Desain Motif Terpilih 3	29
Gambar 3.15. Desain Motif Terpilih 4	29
Gambar 3.16. Desain Motif Terpilih 5	29
Gambar 3.17. Desain Motif Terpilih 6	29
Gambar 3.18. Sketsa Terpilih 1	30
Gambar 3.19. Sketsa Terpilih 2	30
Gambar 3.20. Sketsa Terpilih 3	30
Gambar 3.21. Sketsa Terpilih 4	30
Gambar 3.22. Sketsa Terpilih 5	31
Gambar 3.23. Sketsa Terpilih 6	31

Gambar 3.24. Sketsa Terpilih 7	31
Gambar 3.25. Sketsa Terpilih 8	31
Gambar 3.26. Desain Terpilih 1	32
Gambar 3.27. Pecah Pola Desain 1	33
Gambar 3.28. Detail Motif 1	34
Gambar 3.29. Desain Terpilih 2	35
Gambar 3.30. Pecah Pola Desain 2	36
Gambar 3.31. Detail Motif 2	37
Gambar 3.32. Desain Terpilih 3	38
Gambar 3.33. Pecah Pola Desain 3	39
Gambar 3.34. Detail Motif 3	40
Gambar 3.35. Desain Terpilih 4	41
Gambar 3.36. Pecah Pola Desain 4	42
Gambar 3.37. Detail Motif 4	43
Gambar 3.38. Desain Terpilih 5	44
Gambar 3.39. Pecah Pola Desain 5	45
Gambar 3.40. Detail Motif 5	46
Gambar 3.41. Desain Terpilih 6	47
Gambar 3.42. Pecah Pola Desain 6	48
Gambar 3.43. Detail Motif 6	49
Gambar 3.44. Skema Tahap Perwujudan	61
Gambar 3.45. Proses Pembuatan Pola	63
Gambar 3.46. Proses memotong Kain	63
Gambar 3.47. Proses Pembuatan Sketsa Motif Batik	64
Gambar 3.48. Proses Pemindahan Sketsa Motif	64
Gambar 3.49. Proses Mencanting	65
Gambar 3.50. Proses Nyolet dengan Pewarna Remasol	65
Gambar 3.51. Proses Mengunci dengan <i>Waterglass</i>	66
Gambar 3.52. Proses jemur	66
Gambar 3.53. Proses Membersihkan <i>Waterglass</i>	66

Gambar 3.54. Proses menutup Motif Batik dengan Lilin Panas	67
Gambar 3.55. Proses Pewarnaan Celup	67
Gambar 3.56. Proses <i>Ngelorod</i>	68
Gambar 3.57. Proses <i>Unfinished</i>	68
Gambar 3.58. Proses Menjahit	69
Gambar 3.59. Proses <i>Finishing</i>	69
Gambar 4.1. Hasil Penciptaan Busana	77
Gambar 4.2. Busana 1	78
Gambar 4.3. Detail Busana 1	79
Gambar 4.4. Busana 2	81
Gambar 4.5. Detail Busana 2	82
Gambar 4.6. Busana 3	84
Gambar 4.7. Detail Busana 3	85
Gambar 4.8. Busana 4	87
Gambar 4.9. Detail Busana 4	88
Gambar 4.10. Busana 5	90
Gambar 4.11. Detail Busana 5	91
Gambar 4.12. Busana 6	93
Gambar 4.13. Detail Busana 6	94



INTISARI

Ayam Pelung merupakan fauna yang berasal dari Cianjur, hasil dari perkawinan silang antara ayam jantan yang berpostur tinggi dan suara yang mengalun dengan ayam betina biasa. Masyarakat menggambarkan Ayam Pelung sebagai simbol keberanian dan kemenangan. Maka dari itu, pemerintah menggunakan kalimat “Cianjur Jago” sebagai slogan wilayah dan Ayam Pelung sebagai ikon kota. Berdasarkan nilai historis dan ketertarikan visual, penciptaan Ayam Pelung sebagai Motif Batik dalam Busana *Streetwear* ini dibuat bertujuan untuk menjelaskan konsep motif batik, mewujudkan proses penciptaan busana *streetwear*, dan menciptakan hasil karya busana *streetwear* dengan motif Ayam Pelung.

Metode penciptaan karya ini menerapkan teori estetika, teori ergonomi dan teori desain sebagai metode pendekatan. Metode penciptaan terbagi menjadi tiga tahap sesuai dengan teori S.P. Gustami; eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Perwujudan karya ini dibuat menggunakan teknik batik tulis dengan teknik pewarnaan colet dan pewarnaan celup yang menggunakan pewarna sintetis yaitu remasol dan naptol. Bahan utama penciptaan karya ini adalah kain primisima kereta kencana dengan kain jeans. Tahap akhir pada proses penciptaan karya ini menggunakan teknik jahit yang menggunakan mesin.

Penciptaan karya tugas akhir ini mewujudkan tiga karya busana wanita dan tiga karya busana pria, dengan judul; “*Sangkal*,” “*Jajangka*,” “*Jadoan*,” “*Menang*,” “*Melawan*,” dan “*Bertahan*.” Karya pertama yaitu, berupa kemeja *crop* dengan kerah kemeja dan *mini skirt* dengan luaran tile selutut. Karya kedua berupa *crop puffer vest* dengan bawahan *pleated skirt*. Karya ketiga berupa asimetris *one shoulder dress* ditambah bustier. Karya Keempat berupa *denim vest* dengan konsep bawahan *ripped pants*. Karya kelima berupa *sleeveless puffer vest* dan kargo pendek di atas lutut. Dan karya terakhir berupa *crop denim vest* dengan kerah mandarin dan *straight pants*.

Kata kunci: Ayam Pelung, Batik, *Streetwear*.

ABSTRACT

The Pelung rooster is a native fauna from Cianjur, a brand-new race generated by mating a tall male rooster that possesses a melodious voice with an ordinary hen. The native of Cianjur describes the Pelung rooster as a symbol of courage and victory. Therefore, the government makes use of its existence as the icon of the city and it's also carved on the city slogan which says "Cianjur Jago". Based on historical value and visual interest, the creation of the Pelung rooster as one of the Batik patterns on Streetwear clothing aims to explain the concept of the Batik pattern itself, realizing the creation process of streetwear clothing, and creating streetwear clothing with the Pelung rooster as its pattern.

The method of creating this piece of work applies aesthetic, ergonomics, and design theory as its approaches. The method that is used to create it is divided into three stages according to the theory of S.P. Gustami: exploration, design, and embodiment. The creation of this piece of work is made from "Batik Tulis" with "colet" and "celup" coloring techniques using synthetic coloring, which is called "remasol" and "naphthol". The prime material to create this delicate work is the primisima fabric of the kereta kencana with jeans. The final stage of creating this work is using a sewing technique that uses a machine.

The creation of this work is in the form of six pairs of man and woman clothing, which are "Sangkal," "Jajangka," "Jadoan," "Menang," "Melawan," and "Bertahan.". The first creation is a cropped shirt with a t-shirt collar and a mini skirt with knee-length tiles on the outside. The second creation is a crop puffer vest with a pleated skirt at the bottom. The third work is an asymmetrical one-shoulder dress plus a bustier. The fourth creation is a denim vest with ripped pants under the concept. The fifth work is a sleeveless puffer vest and a short cargo above the knee. And the last work is a crop denim vest with a mandarin collar and straight pants.

Key words: Pelung rooster, Batik, Streetwear.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Bentangan wilayah yang sangat luas menjadikan Indonesia menjadi salah satu negara dengan flora dan fauna yang sangat beragam. Keberagaman tumbuhan dan hewan asli dari Indonesia misalnya adalah anggrek hitam, bunga padma, bunga edelweiss Jawa, harimau Sumatera, dan badak Sumatera. Lalu, pada bagian timur terdapat jenis fauna seperti jalak Bali dan komodo.

Di provinsi Jawa Barat tepatnya di Kabupaten Cianjur, terdapat salah satu varietas padi yaitu padi pandan wangi yang memiliki keunggulan khusus seperti aroma pandan, rasa nasi yang enak, pulen dan tidak cepat basi. Dengan rasa yang khas, beras pandan wangi memiliki harga yang lebih mahal dari harga beras pada umumnya. Selain itu, Cianjur memiliki hewan endemik dan masyarakat di sana biasa menyebutnya dengan Ayam Pelung. Mengacu pada laman Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kabupaten Cianjur, yang diakses pada tanggal 3 April 2023, Ayam Pelung adalah ayam asli dari Cianjur yang merupakan hasil dari pengawinan silangan antara ayam jantan berpostur tinggi dan suara yang mengalun dengan ayam betina biasa.

Keberadaan Ayam Pelung sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Cianjur. Ayam Pelung menjadi representasi identitas kultural bagi pemerintah dan masyarakat Cianjur. Pada setiap sudut kota, terdapat banyak objek berhiaskan logo ayam berjengger merah. Pagar-pagar kantor pemerintahan, lampu taman, lampu jalan, tugu di persimpangan jalan juga banyak menggunakan instalasi dari visual Ayam Pelung. Di sekolah penulis, seragam batik para siswa menggunakan motif Ayam Pelung. Melihat betapa melekatnya Ayam Pelung di masyarakat Cianjur. Maka, tak heran apabila pemerintah Cianjur menggunakan kalimat “Cianjur Jago” sebagai slogan wilayah dan ayam pelung sebagai ikon kotanya.

Ayam Pelung memiliki postur badan yang besar dan kokoh. Karakteristik yang khas ini membedakan Ayam Pelung dengan ayam lokal lainnya. Menurut para pecinta Ayam Pelung, masyarakat banyak menggambarkan Ayam Pelung

sebagai simbol keberanian dan kemenangan. Masyarakat menjadikan Ayam Pelung sebagai ayam aduan, karena selain dari postur tubuh yang kuat dan kokoh Ayam Pelung juga memiliki energi yang kuat untuk beradu.

Beberapa komunitas yang ada di Cianjur menyelenggarakan perlombaan untuk adu suara dari ayam pelung, penilaian ini diambil dari suara awal yang bulat dan tidak cempreng, suara tengah dengan nada tinggi dan mengayun, irama yang bagus ditandai dengan nada yang teratur dari nada tinggi ke rendah lalu ke nada tinggi lagi, suara ujung yang bersih dan lepas dan yang terakhir keserasian merupakan penilaian akhir.

Kaitannya dengan ayam, di Indonesia sendiri berbagai penciptaan karya seni telah mengambil inspirasi dari ciri khas yang melekat pada ayam. Sebagai contohnya, Syarief Hidayat menciptakan karya busana berjudul "*Rooster man*" (2020). Menurutnya, hewan tersebut memiliki simbol harapan, spirit dan vitalitas yang membuatnya mengingat akan permasalahan lingkungan. Selanjutnya, Timbul Raharjo mempunyai karya instalasi "Ayam-Ayam yang Gagah" (2009) yang merupakan respon dari keprihatinan sosial masyarakat atas pengaruh globalisasi di dunia maya yang masuk pada kehidupan masyarakat. Terakhir, Affandi dengan karya lukisannya "*Sabung Ayam*" (1961) mengungkap kondisi sosial dan lingkungan dengan menggambarkan figur-figur yang sedang menyabung ayam.

Busana, instalasi dan lukisan ayam merupakan karya seni yang diciptakan dengan alasan dan filosofi tertentu. Selain itu batik yang juga merupakan karya seni sekaligus identitas budaya dari Indonesia yang setiap motifnya menyuguhkan makna dan filosofi yang kaya. Masyarakat Indonesia menggunakan batik dalam berbagai kesempatan di kehidupan sehari-hari mereka. Penggunaan batik sudah semakin meluas dan tidak hanya difungsikan sebagai seragam sekolah saja.

Tren "berkain" menjadikan batik semakin dicintai oleh semua kalangan khususnya kaum muda yang kian marak menggunakan batik sebagai pelengkap busana sehari-hari. Fungsi batik yang semakin hari semakin berkembang dengan menjadikan batik sebagai ajang adu gaya. Saat ini, dengan maraknya jenis busana

menjadikan konsep-konsep busana menjadi unggul karena fesyen menjadi salah satu media yang paling mencolok digunakan oleh seseorang untuk menunjukkan jati dirinya kepada masyarakat (Gea dan Faradillah, 2020).

Beberapa waktu yang lalu, kita melihat fenomena yang terjadi di Citayem, yang menjadikan fesyen sebagai ajang representasi diri melalui media busana. “Citayem *Fashion Week*” membuat banyak masyarakat ikut serta meramaikan acara tersebut dengan menggunakan konsep busana *streetwear*. *Streetwear* lahir melalui fenomena budaya jalanan yang merambat menjadi sebuah karakteristik busana individu. Dalam tesis Rajendra. M (2012: 1) yang berjudul *The Development of Streetwear*, mengatakan bahwa *streetwear* umumnya dianggap sebagai gaya busana yang sangat individual, yang menanamkan dan mewujudkan karakteristik gaya metropolitan di East Coast, Amerika.

Berdasarkan fenomena yang sudah dipaparkan di atas, Ayam Pelung menggugah ketertarikat untuk mengangkatnya dalam sebuah karya tugas akhir dengan sumber ide Ayam Pelung khas Cianjur. Penciptaan motif Ayam Pelung ini dijadikan sebagai motif batik dekoratif, selanjutnya akan diterapkan ke dalam busana *streetwear* yang di dalamnya menerapkan teknik *applique* sebagai nilai estetik tambahan. Kerena teknik *applique* ini merupakan teknik menjahit yang menggunakan dua kain; kain dasar dan kain tambahan.

Motif batik Ayam Pelung menjadi motif batik yang menarik. Terlebih lagi, jika motif ini muncul dalam busana *streetwear*. *Streetwear* dengan motif Ayam Pelung mampu menghadirkan ciri visual yang berbeda namun masih mengedepankan sisi historis dan estetika dalam batik maupun busana itu sendiri. Selebihnya, penggunaan konsep Ayam Pelung dalam motif batik bertujuan juga untuk memperkenalkan Ayam Pelung kepada masyarakat yang lebih luas.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema ayam pelung sebagai motif batik dalam busana *streetwear*?

2. Bagaimana proses penciptaan karya busana *streetwear* dengan motif batik ayam pelung?
3. Bagaimana hasil karya penciptaan busana *streetwear* dengan menggunakan motif batik ayam pelung?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan motif batik dengan menggunakan ayam pelung sebagai sumber ide penciptaan.,
- b. Mewujudkan proses penciptaan busana *streetwear* dengan menggunakan motif ayam pelung sebagai sumber ide penciptaan.,
- c. Menciptakan hasil karya busana *streetwear* dengan motif ayam pelung.

2. Manfaat

- a. Melestarikan budaya lokal dengan cara menstilasi motif ayam pelung kedalam motif batik.,
- b. Mengenalkan sejarah ayam pelung melalui motif batik yang digunakan ke dalam busana *streetwear*.,
- c. Menambah wawasan atau pengetahuan terkait motif dan busana *streetwear* yang digunakan sebagai penciptaan.,
- d. Menambah wawasan atau pengetahuan terakit proses memadukan motif batik ayam pelung dengan busana *streetwear*.,
- e. Mengetahui hasil perpaduan antara motif batik ayam pelung dengan busana *streetwear*.,
- f. Mengenalkan ayam pelung melalui motif batik yang digunakan kedalam busana *streetwear*.,
- g. Menjadikan motif ayam pelung sebagai referensi batik daerah Kabupaten Cianjur.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah pendekatan estetika dan pendekatan ergonomis.

a. Pendekatan Estetika

Estetika adalah suatu bidang atau disiplin ilmu yang mempelajari dan membahas tentang keindahan suatu objek, lingkungan, dll., bagaimana proses terbentuknya keindahan itu menyadari dan merasakan keindahan. Estetika berasal dari bahasa Latin “*aestheticus*” atau bahasa Yunani “*aestheticos*” yang artinya merasa atau hal-hal yang dapat diserap oleh panca indra manusia. Menurut Djelantik (1999) Estetika merupakan sebuah kajian ilmu yang mempelajari tentang segala keindahan dan mempelajari semua aspek yang ada di dalamnya. Metode pendekatan ini menjadi acuan dalam penciptaan karya yang mendasari ilmu keindahan. Ilmu Estetika dalam penciptaan ini menerapkan visual Ayam Pelung yang diwujudkan ke dalam busana *streetwear* dengan hasil yang semenarik mungkin sehingga dapat mewujudkan nilai keindahan.

b. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan Ergonomi merupakan metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini, karena teori Ergonomi merupakan aspek yang penting dalam proses desain untuk mendapatkan hubungan yang selaras antara suatu karya dengan karya yang digunakan. Menurut Goet Poespo (2000: 40) dalam penciptaan karya seni, teori Ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan dikonstruksikan, gerak struktur tulang serta otot, dan meletakkan rangka badan yang semuanya bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman. Dengan demikian, memilih dari variable judul yang menggunakan busana sebagai penciptaan karya tugas akhir ini, teori Ergonomi dapat menjadikan landasan untuk menyelaraskan karya dengan fungsi dan manfaatnya.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan ini menggunakan teori dari S.P Gustami, menurut S.P Gustami (2007: 329) dalam proses melahirkan sebuah karya seni khususnya seni Kriya dalam konteks metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan seni Kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tiga tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Eksplorasi

Eksplorasi adalah proses penciptaan sebuah karya yang termasuk ke dalam salah satu tahapan penting, karena semua yang dihasilkan dipengaruhi oleh proses ini. Pada tahap ini, penulis mencari referensi terkait busana *streetwear* dan mencari referensi motif batik dengan jenis motif ayam yang akan digunakan ke dalam penciptaan tugas akhir ini. Selain dari pencarian yang sudah dipaparkan sebelumnya, penulis mengolah dan menganalisis data menggunakan konsep dari teori estetika, teori ergonomis dan teori desain. Hasil dari proses pencarian dan analisis ini dijadikan sebagai dasar untuk membuat rancangan atau sketsa. Hal tersebut dilakukan untuk memicu ide dan konsep yang matang. Ketika dasar dari konsep karya sudah cukup matang, maka bobot dan hasil dari karya itu sendiri akan jauh lebih bermakna.

b. Perancangan

Perancangan adalah proses dimana penulis memvisualisasikan hasil dari eksplorasi referensi yang dapat berupa coretan atau sketsa. Rancangan karya dalam tahap ini harus memiliki batasan, sejauh mana karya tersebut akan diciptakan. Batasan yang digunakan adalah yang pertama pada motif, menilik dari judul yang penulis gunakan yaitu menggunakan hewan khususnya ayam sebagai sumber penciptaan dan pada variable lain dalam judul penulis memberi batasan terhadap busana dengan konsep busana jalanan atau busana *streetwear*. Sehingga penulis memberikan batasan dalam penciptaan tugas ini berkaitan dengan motif batik ayam pelung yang digunakan ke dalam konsep busana *streetwear*. Selain itu, penulis

menentukan desain busana maupun desain motif terpilih dari beberapa desain yang telah dibuat. Rancangan terpilih dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karya dilengkapi dengan ukuran yang sebenarnya untuk mempermudah proses pembuatan karya.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan adalah tahap dimana penulis mulai melakukan proses pembuatan karya dari rancangan yang sudah terpilih menjadi karya yang sebenarnya, dengan menggunakan teknik batik dalam proses perwujudan karya yang bersumber dari ayam pelung khas Cianjur ke dalam busana *streetwear*. Semua proses yang berhubungan dengan penciptaan karya mulai dari persiapan alat dan bahan, pembuatan desain busana *streetwear* maupun desain motif ayam pelung, lalu proses membatik, menjahit dan *finishing* adalah bagian dari proses perwujudan. Pada tahap ini teknik dan kemampuan penulis menjadi kunci utama. Dalam hal ini, hasil akhir dari sebuah karya akan menjadi tolak ukur mengenai teori yang digunakan terhadap karya. Sehingga tahap ini merupakan proses akhir yang sangat penting dalam penciptaan karya dikarenakan perwujudan merupakan hasil dari eksplorasi dan perancangan yang sudah dipersiapkan secara matang oleh penulis.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan

Sumber penciptaan merupakan data yang digunakan sebagai acuan visual maupun teknik dalam sebuah penciptaan karya. Dalam penciptaan ini, sumber penciptaan terbagi menjadi beberapa hal seperti :

1. Ayam Pelung



Gambar 2.1. Ayam pelung.

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/380624606011403465/>
(diunduh pada Senin, 3 April 2023. Pukul 10.14)

Nama Ayam Pelung berasal dari bahasa sunda *Mawelung* atau *Melung* yang artinya melengkung, karena dalam berkokok menghasilkan bunyi melengkung juga karena ayam pelung memiliki leher yang panjang dalam mengakhiri suara atau kokokannya dengan posisi melengkung. Ayam pelung merupakan salah satu jenis founa yang berasal dari daerah Warungkondang, Kab. Cianjur, dengan nama latin *Gallus Gallus Domesticus*. Ayam khas dari Cianjur ini merupakan jenis ayam asli Indonesia dengan tiga sifat genetik. Pertama suara berkokok yang panjang dan mengalun. Kedua, pertumbuhan yang cepat. Ketiga, postur badan yang besar. Bobot ayam pelung jantan dewasa bisa mencapai 5 - 6 kg dengan tinggi antara 40 sampai 50 cm.

Ciri spesifik yang bisa digambarkan seperti badan yang besar dan kokoh, cakar panjang dan besar berwarna hitam, hijau, kuning atau putih, *pial* yang besar, bulat dan memerah, memiliki *jengger* besar, tebal dan tegak, sebagian miring, berwarna merah dan berbentuk tunggal, warna bulu yang tidak memiliki pola khas, tapi pada umumnya campuran merah dan hitam; kuning dan putih; dan atau campuran warna hijau mengkilat. Selain itu, Ayam Pelung memiliki nama tersendiri pada setiap umurnya, seperti; usia 0 sampai dengan 1 bulan (*jodoan*) yang artinya makan, usia 3 bulan (*sangkal*) dengan artian membantah, usia 6 sampai dengan 7 bulan (*jajangkar*) yang artinya kaki, sampai kepada ayam pelung yang sudah jadi (siap kontes).

Perbedaan antara Ayam Pelung dengan ayam lainnya terlihat dari adanya *jengger* yang tunggal dan tegak pada bagian kepala Ayam Pelung. Selain itu, Ayam Pelung memiliki *pial* yang menjuntai diantara paruh sampai dengan leher bagian atas. Sedangkan, ayam lainnya tidak memiliki *pial* seperti Ayam Pelung.



Gambar 2.2. Ayam biasa

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/10555380366247412/>
(diunduh pada Rabu, 7 Juni 2023. Pukul 10.59)

Melalui penjelasan di atas, penulis tertarik untuk menjadikan Ayam Pelung sebagai motif batik dalam busana yang akan dijadikan sebagai tugas akhir. Ayam pelung akan menjadi sebuah objek pelengkap dalam busana *streetwear*.

2. Batik

Pada zaman dahulu, batik digunakan oleh masyarakat Indonesia di daerah Jawa. Penggunaan batik pun terbatas, pada golongan ningrat keraton dengan aturan yang sangat ketat. Artinya, tidak sembarang orang atau masyarakat boleh mengenakan batik, terutama pada motif-motif tertentu yang ditetapkan sebagai motif larangan bagi khalayak luas. Namun pada perkembangannya, batik telah menjadi salah satu "pakaian nasional" Indonesia yang dipakai oleh bangsa Indonesia di seluruh Nusantara dalam berbagai kesempatan, hal tersebut dinyatakan oleh Ari Wulandari (2011: 2).

Batik merupakan salah satu aset negara yang memiliki nilai budaya tinggi yang telah melampaui dan mampu mempresentasikan aspek kehidupan bangsa terutama jati diri. Eksistensi batik yang saat ini sudah berada di puncak popularitas membuat batik semakin marak digunakan sebagai pelengkap busana. Hal ini disebabkan dengan adanya beberapa motif batik yang mempengaruhi visualisasi batik itu sendiri. Pada umumnya motif batik terbagi menjadi dua yaitu motif batik pesisiran dan motif batik pedalaman.

Batik pesisiran adalah batik yang tumbuh subur di luar batik Keraton. Istilah "pesisir" muncul karena letaknya berada di daerah pesisiran utara pulau Jawa seperti Cirebon, Indramayu, Lasem, dan lain sebagainya. Menurut Ari Wulandari (2011: 63) batik pesisiran ini lebih kaya corak, simbol, maupun warna. Warna dalam batik pesisiran juga sangat beragam. Biasanya menggunakan latar warna gading (jingga atau warna mangga yang hampir masak), biru tua, hijau tua, coklat tanah, hingga ungu. Ragam hias pada batik pesisiran ini biasanya natural yang merupakan gambaran tentang kehidupan

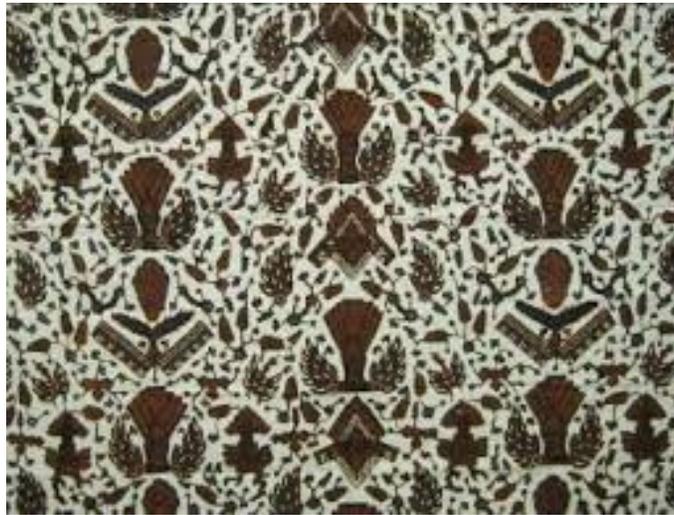
alam nyata, sebagai pengungkapan dari ciri-ciri bentuk alam dan peristiwa sehari-hari.



Gambar 2.3. Batik Pesisiran

Sumber: <https://www.kompas.com/stori/read/2022/04/27/090000579/batik-pesisir--sejarah-ciri-ciri-dan-motif?page=all>
(diunduh pada Senin, 3 April 2023. Pukul 11.11)

Batik klasik atau batik pedalaman tumbuh dan berkembang di lingkungan keraton yang penuh dengan tata karma. Pada batik pedalaman motif yang digunakan adalah motif Jawa-Hindu, ada juga ornamen yang terdapat di candi yang dilukiskan kembali di batik. Warna yang dipakai lebih ke warna yang natural seperti coklat, putih dan biru. Sehingga kesan yang ditampilkan adalah antik, unik dan berkelas. Hal tersebut yang membuat batik pedalaman lebih berkarakter. Selain itu, pembuatan batik pedalaman lebih banyak menggunakan tangan dibantu dengan canting dan lilin panas yang membutuhkan ketekunan dan kesabaran. Disamping itu, motif yang digunakan adalah motif yang tidak sembarangan, setiap motif penuh dengan filosofi sendiri. Oleh karena itulah batik pedalaman adalah hasil dari kebudayaan yang sangat berharga dan bernilai tinggi.



Gambar 2.4. Batik Pedalaman
 Sumber: <http://digilib.isi.ac.id/1368/8/Artikel%20ilmiah.pdf>
 (diunduh pada Senin, 3 April 2023. Pukul 11.20)

Motif batik yang semakin hari semakin berkembang membuat banyak peluang untuk menjadikan beberapa objek yang ada untuk dijadikan sebuah motif batik. Penulis menggunakan teknik batik ke dalam tugas akhir ini, karena dengan menggunakan teknik batik kedalam konsep busana yang akan digunakan dapat menambah nilai yang menjadikan busana tersebut semakin nyaman untuk dilihat dan menambah nilai budaya dari batik itu sendiri.

3. *Streetwear*

Streetwear lahir dari sebuah fenomena budaya jalanan yang merambat menjadi sebuah karakteristik busana individu. Busana jalanan ini merupakan gaya yang sudah ada sejak tahun 50 tahun lalu. Dalam tesis Rajendra M (2012: 1) yang berjudul *The Development of Streetwaer*, mengatakan bahwa *Streetwear* umumnya dianggap sebagai gaya busana yang sangat individual, yang menanamkan dan mewujudkan karakteristik skate, basket, dan budaya hip-hop dari gaya metropolitan di East Coast, Amerika selama tahun 1980-an dan telah menjadi subkultur yang berkembang selama hampir 50 tahun. Evolusi istilah *streetwear* bisa jadi diartikan sebagai anomali, perkembangan yang dipercepat dalam norma-norma sosial telah memungkinkan kaum muda untuk berkreasi.

Kehadiran busana jalanan ini pada awalnya merupakan bentuk sebuah protes masyarakat dari kalangan menengah kebawah, terkait mahalnya biaya yang harus dikeluarkan untuk terlihat *stylish*. Sehingga para golongan tersebut menciptakan gaya berpakaianya sendiri yaitu *street style*. Seiring perkembangan zaman, *streetwear* diyakini bukan hanya sekedar gaya berpakaian atau mode. Melainkan sudah menjadi bagian dari perkembangan sebuah budaya.

Berakar dari *skate* dan budaya *hip hop*, hal tersebut telah memberi akses kepada masyarakat untuk merepresentasikan diri melalui konsep busana jalanan. Estetika *streetwear* yang keras memungkinkan hal ini menjadi tren di berbagai wilayah, dan karena pengguna yang berusia lebih muda mulai menyukai keunikan. Bercermin dengan adanya Citayem *Fashion Week* yang membuat ajang berbusana semakin tinggi. Banyak masyarakat yang meraimaikan kegiatan tersebut sehingga pada tahun 2021 hal tersebut sangat panas untuk dibicarakan karena keberadaannya yang unik serta kehadiran masyarakat yang kompak meramaikan.



Gambar 2.5. *Streetwear*. Citayem *Fashin Week*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1085437947666114062/>
(diunduh pada Rabu, 7 Juni 2023. Pukul 11.51)



Gambar 2.6. *Streetwear*. Citayem Fashion Week
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1137510818356765066/>
 (diunduh pada Rabu, 7 Juni 2023. Pukul 11.51)

Ajang adu gaya dengan busana berkonsep jalanan menjadikan semua kalangan masyarakat ikut terlibat. Hal tersebut bisa dijadikan sebuah referensi untuk penciptaan tugas akhir ini karena busana *streetwear* yang semakin berkembang dan eksis dikalangan masyarakat sekarang. Dengan demikian, penulis menjadikan konsep busana *streetwear* sebagai konsep busana dalam penciptaan tugas akhir ini.

B. Landasan Teori

1. Teori Estetika

Menurut Dharsono (2004: 10) mengatakan bahwa ada dua teori tentang keindahan, yaitu yang bersifat subjektif dan objektif. Keindahan subjektif ialah keindahan yang ada pada mata yang memandang. Keindahan objektif menempatkan keindahan pada benda yang dilihat. Selain itu, menurut Monroe Beardsley dalam *Problems in the Philosophy of Criticism*, yang ditulis ulang oleh Dharsono (2004: 148) menjelaskan adanya tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Ketiga ciri yang dimaksud adalah:

a. Kesatuan

Berkaitan bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Pada karya tugas akhir ini, poin kesatuan dicerminkan dalam desain busana yang diperhitungkan secara keseluruhan. Baik bentuk Ayam Pelung, komposisi warna maupun jenis material akan melewati proses eksplorasi dan perancangan yang sedemikian rupa hingga mewujudkan karya yang antar elemennya terkait sempurna.

b. Kerumitan

Benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. Kerumitan dalam tugas akhir ini terletak pada kontrasnya penerapan batik dalam konsep busana streetwear. Batik biasa digunakan dalam keadaan formal sedangkan busana streetwear berasal dari fenomena budaya jalanan. Perbedaan ini menimbulkan kompleksitas sekaligus kerumitan yang menarik.

c. Kesungguhan

Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh. Kesungguhan dalam tugas akhir ini terletak pada setiap motif utama yang memberikan filosofi atau pesan yang berbeda. Selain itu, pada setiap busana juga memberikan masing-masing filosofi yang berbeda. Hal tersebut memberikan harapan yang saling berkaitan antara motif utama dan konsep busana kepada pengguna.

2. Teori Ergonomi

Menurut Goet Poespo (2000: 40) dalam penciptaan karya seni, teori ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan dikonstruksikan, gerak struktur tulang serta otot, dan meletakkan rangka badan yang semuanya bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman.

Acuan yang digunakan adalah asas-asas busana berdasarkan keseimbangan antara ukuran, pola, desain dan proporsi tubuh manusia diterapkan dengan tepat, sehingga kenyamanan dan keamanan pemakai terpenuhi. Artinya pembuatan karya dengan produk berupa busana jalanan ini harus sesuai dengan aktivitas penggunanya, terutama mempertimbangkan dari segi kenyamanan, keindahan, dan keamanan serta kemudahan pemakai pada saat menggunakan pakaian dan membersikannya. Secara umum, prinsip ergonomi dibedakan menjadi lima, yang meliputi:

a. Kegunaan

Kegunaan memiliki arti bahwa setiap produk yang dihasilkan memiliki manfaat tanpa mengalami kesulitan atau kendala dalam penggunaannya. Pada karya tugas akhir ini, untuk memberikan nilai kegunaan yang baik penulis memperhatikan penggunaan kain atau bahan, potongan busana dan konsep busana yang digunakan. Sehingga pada saat digunakan, busana terasa nyaman dan leluasa saat digunakan.

b. Keamanan

Keamanan pada hal ini dilihat pada fungsi produk yang bermanfaat tanpa membahayakan keselamatan atau kehilangan penggunanya. Keamanan pada karya ini terletak pada tidak terdapatnya unsur-unsur busana yang bersifat tajam, atau berat. Hal tersebut memberikan nilai keamanan penggunanya karena tidak ada unsur yang membahayakan.

c. Kenyamanan

Kenyamanan merupakan produk yang dihasilkan mempunyai tujuan yang konsisten atau tidak mengganggu aktivitas dan juga diupayakan untuk menunjang aktivitas seseorang. Penerapan prinsip ini penciptaan karya diterapkan dengan dipilihnya bahan-bahan yang memiliki karakteristik nyaman, tidak panas ketika dipakai, dan lebih halus dan lembut pada kain.

d. Keluwesan

Keluwesan dalam busana merupakan sebuah hal atau benda yang dapat digunakan untuk berbagai kondisi dan fungsi. Busana dengan konsep

jalanannya ini memiliki potongan yang unik karena diciptakan untuk merepresentasikan diri. Sehingga dengan demikian penulis menciptakan busana dengan konsep *streetwear* ini memperhatikan bentuk busana agar pada saat digunakan tidak mengganggu gerak si pengguna.

e. Kekuatan

Kekuatan dinilai penting dalam sebuah busana. Prinsip kekuatan artinya harus awet dan tahan lama serta tidak mudah rusak saat digunakan. Faktor tersebut dapat dipengaruhi dari faktor pemilihan bahan. Penciptaan karya busana *streetwear* ini menggunakan bahan utama seperti bahan primisima kereta kencana dan bahan jeans sebagai bahan dasar busana yang memiliki sifat bahan tebal yang berkualitas, dan ketahanan yang terbilang lama.

3. Teori Desain

Menurut Goet Poespo (2000: 1) menggambar merupakan ilmu yang mutlak diperlukan untuk mengungkapkan mode (*fashion*), karena dalam hal ini gambar adalah cara mengungkapkan ide atau gagasan yang paling efektif. Gambar yang dipersiapkan dan dikerjakan dengan baik akan mempercepat penyelesaian suatu rancangan dan mampu membuat kita tampil secara lebih profesional. Oleh karena itu gambar juga akan menaikkan nilai jual suatu rancangan. Melihat gambar tetap lebih mudah daripada harus menciptakan angan-angan dalam pikiran orang lain dengan kata-kata.

Penciptaan karya ini sebelum masuk pada proses pewujudan karya penulis menuangkan dan menggambarkan ide atau konsep melalui desain-desain alternatif dengan jumlah 12 sketsa alternatif yang dibagi menjadi 6 sketsa busana pria dan 6 sketsa busana wanita. Dengan demikian akan mendapat 8 sketsa terpilih dan 6 sketsa tersebut akan diwujudkan menjadi sebuah busana siap pakai. Dengan penggambaran ide atau konsep lebih mempermudah untuk melihat gambaran karya yang diciptakan.

Selain dari penggambaran konsep desain busana, penulis juga mendesain beberapa konsep detail motif yang akan digunakan ke dalam busana.

Pembuatan desain motif alternatif yang dapat mempermudah pada saat mencocokkan busana yang terpilih dengan motif yang sudah ada.



BAB III

PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan

Data acuan merupakan bagian yang penting dalam proses penciptaan sebuah karya. Dengan adanya data acuan, hal tersebut membantu penulis untuk bereksplorasi baik dalam referensi maupun ide atau gagasan karya yang akan dibuat. Data acuan bersumber dari buku cetak atau buku non-cetak, internet, katalog foto, dan lain sebagainya. Di bawah ini merupakan data acuan yang digunakan oleh penulis:

1. Motif Utama



Gambar 3.1 & 3.2. Ayam Pelung Jantan dan Ayam Pelung Betina

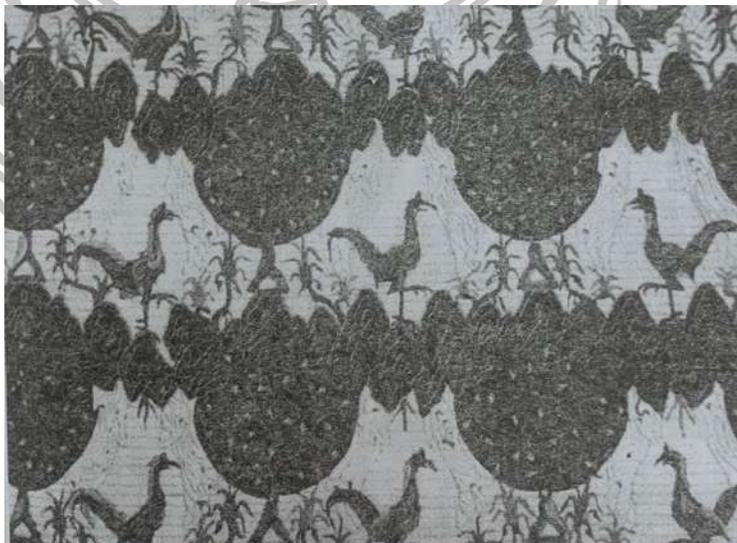
2. Motif Pendukung



Gambar 3.3. Padi Pandan Wangi

Sumber: <https://bandungmu.com/mengenal-pandanwangi-beras-khas-kabupaten-cianjur-yang-melegenda/>
(diunduh pada Senin, 10 April 2023. Pukul 14.10)

3. Batik



Gambar 3.4. Motif Ayam Alas Gunungjati Cirebon.
Sumber: Diambil dalam buku Ornamen Nusantara.
(diambil pada Jumat, 31 Maret 2023. Pukul 13.10)



Gambar 3.5 & 3.6. Seragam Batik SMA Negeri 1 Cianjur.

4. Busana *Streetwear*



Gambar 3.7 *Streetwear*. Citayem Fashion Week

Sumber: <https://www.liputan6.com/news/read/5025545/polisi-citayam-fashion-week-bikin-macet-jalan-sudirman-hingga-senayan>
(diunduh pada Kamis, 2 Februari 2023. Pukul 10.23)



Gambar 3.8 *Streetwear*. Citayem Fashion Week

Sumber: <https://bekasi.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-125083358/fenomena-citayem-fashion-week-saat-ini-jadi-sorotan-berikut-komentar-warganet>
(diunduh pada Kamis, 2 Februari 2023. Pukul 10.24)

B. Analisis Data Acuan

Data acuan dimaksud untuk membantu penulis untuk memudahkan dalam mengeksplorasi bentuk melalui sketsa alternatif berdasarkan ide atau gagasan yang telah di dapat. Setelah mengamati data acuan yang ada, tahap selanjutnya yaitu mengembangkan hal tersebut menjadi sesuatu yang baru. Data acuan yang ada dianalisis berdasarkan metode pendekatan yang digunakan yaitu estetika dan ergonomi. Analisis data acuan ini berfungsi sebagai pedoman dalam penciptaan motif batik ayam pelung dan busana *streetwear*. Berikut merupakan analisis data acuan yang digunakan.

1. Analisis data acuan 1

Gambar 3.1 merupakan gambar ayam pelung jantan yang dibuktikan dengan perpaduan warna merah dan hitam ditambah dengan warna hijau mengkilat pada bagian bulu ayam tersebut. Selain itu, pada gambar 3.2 merupakan gambar ayam pelung betina bagian bulunya hanya memiliki warna hitam dengan campuran warna hijau yang mengkilat dibagian tubuhnya. Hal yang sama adalah ayam pelung jantan dan ayam pelung betina memiliki pial dan jengger yang tunggal. Kedua gambar tersebut akan dijadikan sebagai motif

utama dari penciptaan motif batik ayam pelung. Dengan referensi warna yang mengikuti warna asli dari ayam pelung, hal ini mempermudah untuk mengelompokkan motif batik untuk busana pria dan motif batik untuk busana wanita. Penggunaan warna tersebut diaplikasikan ke dalam objek utama motif batik pada setiap busana. Selain dari warna, penerapan bentuk yang distilasi merupakan bentuk dari kegiatan ayam pelung itu sendiri, seperti; berkokok, mencari makan dan bertarung.

2. Analisis data acuan 2

Gambar 3.3 merupakan gambar padi pandan wangi yang juga berasal dari Kec. Warungkondan, Kab. Cianjur. Tumbuh sama seperti padi pada umumnya yang membedakan adalah ukurannya, padi pandan wangi memiliki ukuran yang lebih tinggi dan berasnya lebih besar. Padi pandan wangi dalam penciptaan tugas akhir ini akan dijadikan sebagai motif pendukung dalam batik. Penerapan motif padi pandan wangi ini tidak menggunakan warna khusus melainkan objek tersebut mengikuti warna seperti warna dasar yang digunakan pada kain.

3. Analisis data acuan 3

Gambar 3.4 merupakan contoh kain batik yang menggunakan motif utama ayam. Motif jago atau ayam alas Gunungjadi Cirebon, merupakan batik pesisiran dari Cirebon, Jawa Barat. Motif ayam berdiri tegak dengan satu kaki dipadu dengan motif perbukitan dan hutan khas Cirebon. Warna yang digunakan merupakan warna nada kecoklatan yang harmonis. Pada gambar 3.4 membantu penulis dalam memvisualisasikan wujud dari ayam dan objek pendukung lainnya sehingga dapat mempermudah dalam mencari referensi bentuk ayam yang akan digunakan ke dalam batik dalam tugas akhir penciptaan ini. Selain itu, gambar 3.5 dan gambar 3.6 merupakan batik seragam dari seragam penulis. Acuan yang digunakan dalam penciptaan tugas akhir ini yaitu mengikuti konsep penggunaan warna yang sama seperti gambar diatas. Penggunaan warna biru sebagai warna latar dan tidak ada warna tambahan lainnya pada warna bagian latar. Sehingga, batik dalam penciptaan tugas akhir ini lebih banyak atau didominasi oleh warna biru.

4. Analisis data acuan 4

Gambar 3.7 merupakan aksi dari masyarakat yang ikut serta meramaikan kegiatan di Citayem *Fashion Week*. Terdiri dari empat remaja, dua diantaranya wanita dan dua pria dengan menggunakan konsep busana jalanan yang sedang berjalan. Pada gambar 3.8 pemuda yang menggunakan konsep busana *Puffer jacket* berwarna putih polos. Busana tersebut menggambarkan konsep masyarakat urban yang dengan ciri khas jaket musim dingin ditambah dengan jenis celana jeans yang potongannya dibuat lurus dari panggul sampai mata kaki dan biasanya konsep celana tersebut dinamakan *straight pants*. Konsep ini dituangkan ke dalam penciptaan karya tugas akhir dengan koleksi busana yang akan diciptakan lebih beragam.

C. Rancangan Karya

Rancangan karya merupakan hasil dari analisis data acuan yang berupa gambar desain motif batik ayam pelung dan busana *streetwear*. Rancangan karya terdiri dari 12 sketsa busana alternatif, yang dipilih menjadi 8 sketsa busana. Selain itu, 9 detail motif batik Ayam Pelung dan yang terpilih adalah 6 detail motif. Rancangan karya juga menampilkan desain busana yang dibuat, serta pecah pola yang digunakan untuk membuat pola busana *streetwear*. Pecah pola yang digunakan dalam laporan tugas akhir penciptaan ini menggunakan skala 1 : 6.

Teknik pecah pola yang digunakan mengacu pada pola dasar praktis. menurut Marhaeni (2021: 50), pola dasar merupakan pola yang masih asli dan belum diubah sesuai model. Untuk mengubah pola dasar sesuai dengan model, digunakan teknik pecah pola yang tepat. Pada karya tugas akhir ini, penulis menggunakan pola praktis yang dibuat standar misalnya S (*small*), M (*medium*), L (*large*) dan XL (*extra-large*). Penciptaan tugas kahir ini menggunakan ukuran M (*medium*) terhadap busana wanita maupun busana pria. Agar ukuran busana terlihat sama dan ukuran tersebut merupakan ukuran standar model.

Tabel 3.1. Tabel Ukuran Pria

TABEL UKURAN PRIA				
No.	Aspek yan Diukur	Standar Ukuran		
		S	M	L
1.	Lingkar leher	34	36	40
2.	Lingkar badan	104	108	112
3.	Lebar muka	36	38	42
4.	Panjang bahu	14	15	16
5.	Lebar bahu	46	47	48
6.	Kerung lengan	46	48	50
7.	Lebar punggung	37	39	42
8.	Lingkar pinggang	73	75	78
9.	Lingkar panggul	94	100	106
10.	Panjang celana	95	98	101
11.	Lingkar paha	46	47	51
12.	Lingkar lutut	36	38	40
13.	Pesak	61	64	70
14.	Tinggi duduk	25	27	30
15.	Lingkar telapak kaki	56	60	62

Sumber: <https://id.scribd.com/document/427103310/Tabel-ukuran-standard-kemeja-pria#>
(diunduh pada Senin, 15 Mei 2023. Pukul 15.10)

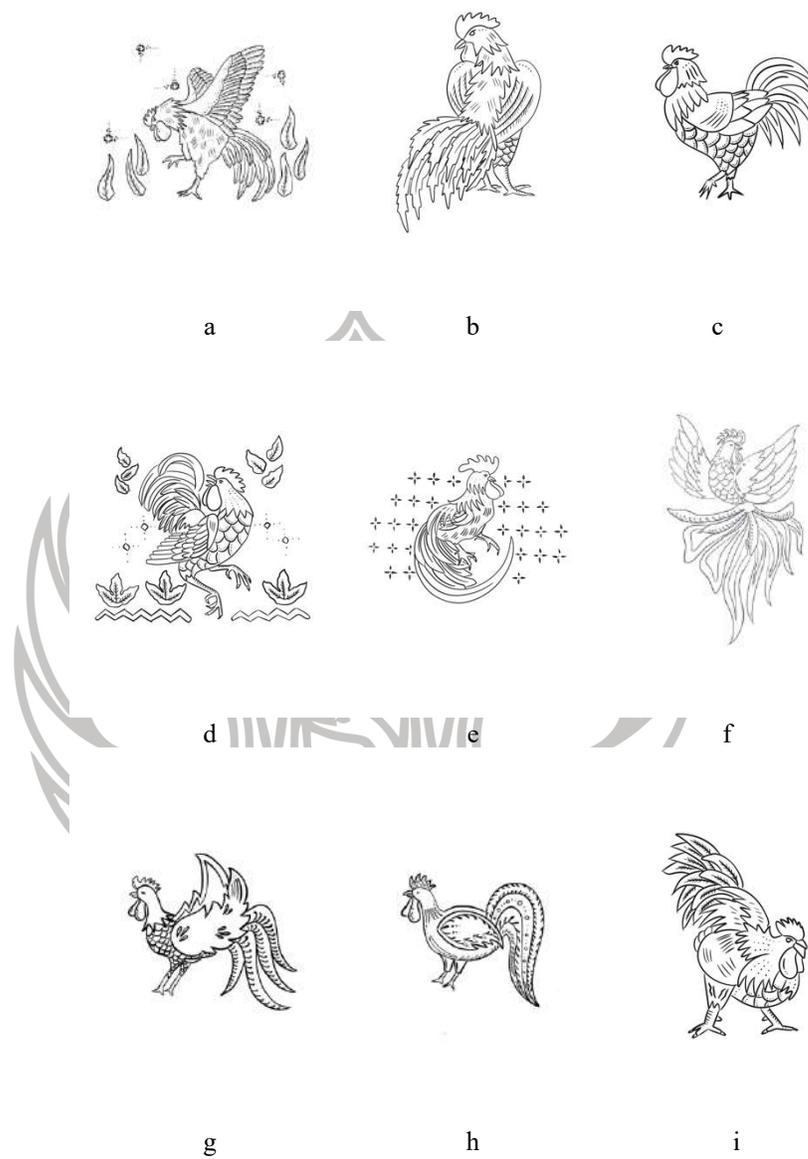
Tabel 3.2. Tabel Ukuran Wanita

TABEL UKURAN WANITA				
No.	Aspek yan Diukur	Standar Ukuran		
		S	M	L
1.	Lingkar leher	35	36	38
2.	Lingkar Badan	86	92	98
3.	Lingkar Pinggang	64	70	76
4.	Lingkar Panggul	90	96	102
5.	Tinggi Panggul	17	18	20
6.	Panjang punggung	36	37	38
7.	Lebar Punggung	32	34	36
8.	Panjang Sisi	17	16	15
9.	Lebar Muka	30	32	33
10.	Panjang Muka	31	32	34
11.	Tinggi Dada	17	16	14
12.	Panjang Bahu	11	12	12,5
13.	Lingkar Pinggang	64	70	76
14.	Lingkar Panggul	90	96	102
15.	Tinggi Panggul	16	18	20
16.	Panjang Rok Muka	50	55	60
17.	Panjang Rok Sisi	51	56	61
18.	Panjang Rok Belakang	49	54	59
19.	Kerung Lengan	38	40	44
20.	Tinggi Puncak Lengan	11	12	13

Sumber: Buku Mahir Menjahit Busana, Marhaeni, 2021
(diambil pada Senin, 15 Mei 2023. Pukul 15.15)

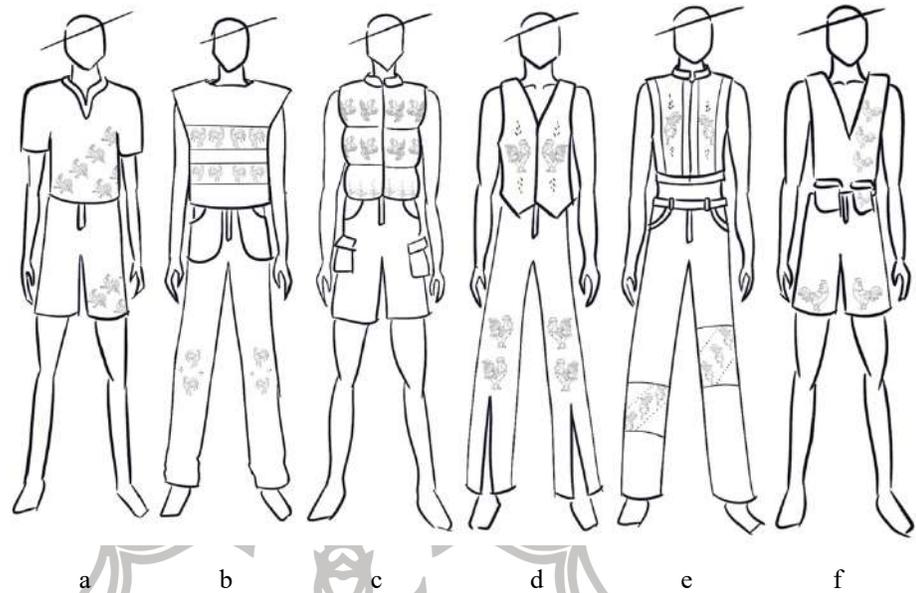
1. Sketsa dan Desain Motif Alternatif

a. Sketsa Motif

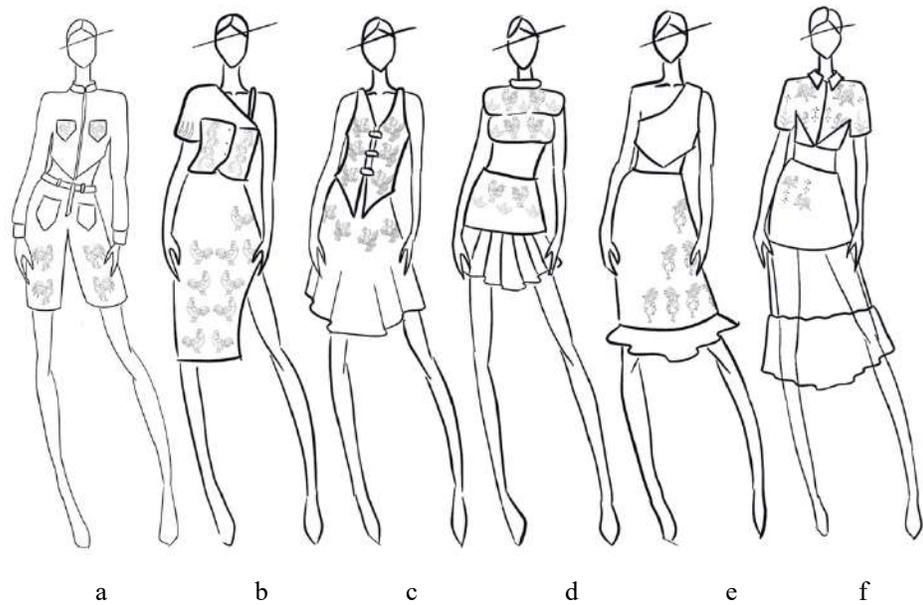


Gambar 3.9. (a – i) Sketsa Motif

b. Sketsa Busana Alternatif



Gambar 3.10. (a – f) Sketsa Busana Pria



Gambar 3.11. (a – f) Sketsa Busana Wanita

2. Sketsa Terpilih

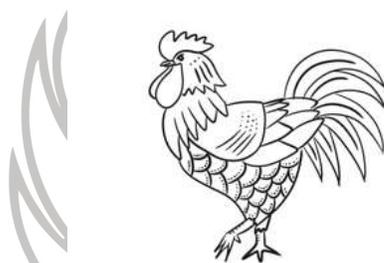
a. Desain Motif Utama Terpilih



Gambar 3.12. Desain Motif Terpilih 1



Gambar 3.13. Desain Motif Terpilih 2



Gambar 3.14. Desain Motif Terpilih 3



Gambar 3.15. Desain Motif Terpilih 4

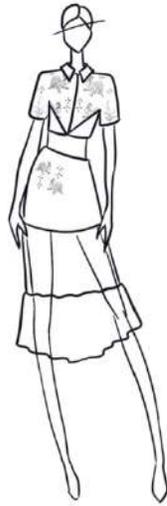


Gambar 3.16. Desain Motif Terpilih 5



Gambar 3.17. Desain Motif Terpilih 6

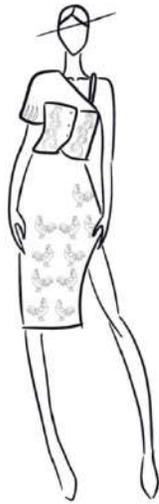
b. Sketsa Busana Terpilih



Gambar 3.18. Sketsa Terpilih 1



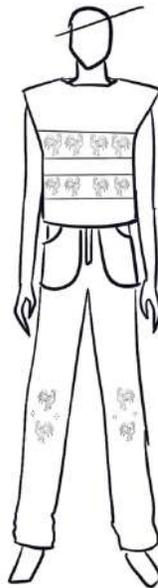
Gambar 3.19. Sketsa Terpilih 2



Gambar 3.20. Sketsa Terpilih 3



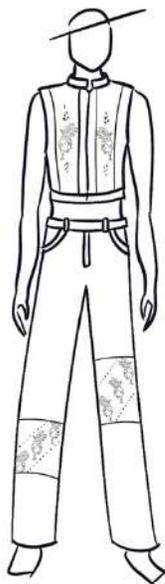
Gambar 3.21. Sketsa Terpilih 4



Gambar 3.22. Sketsa Terpilih 5



Gambar 3.23. Sketsa Terpilih 6



Gambar 3.24. Sketsa Terpilih 7



Gambar 3.25. Sketsa Terpilih 8

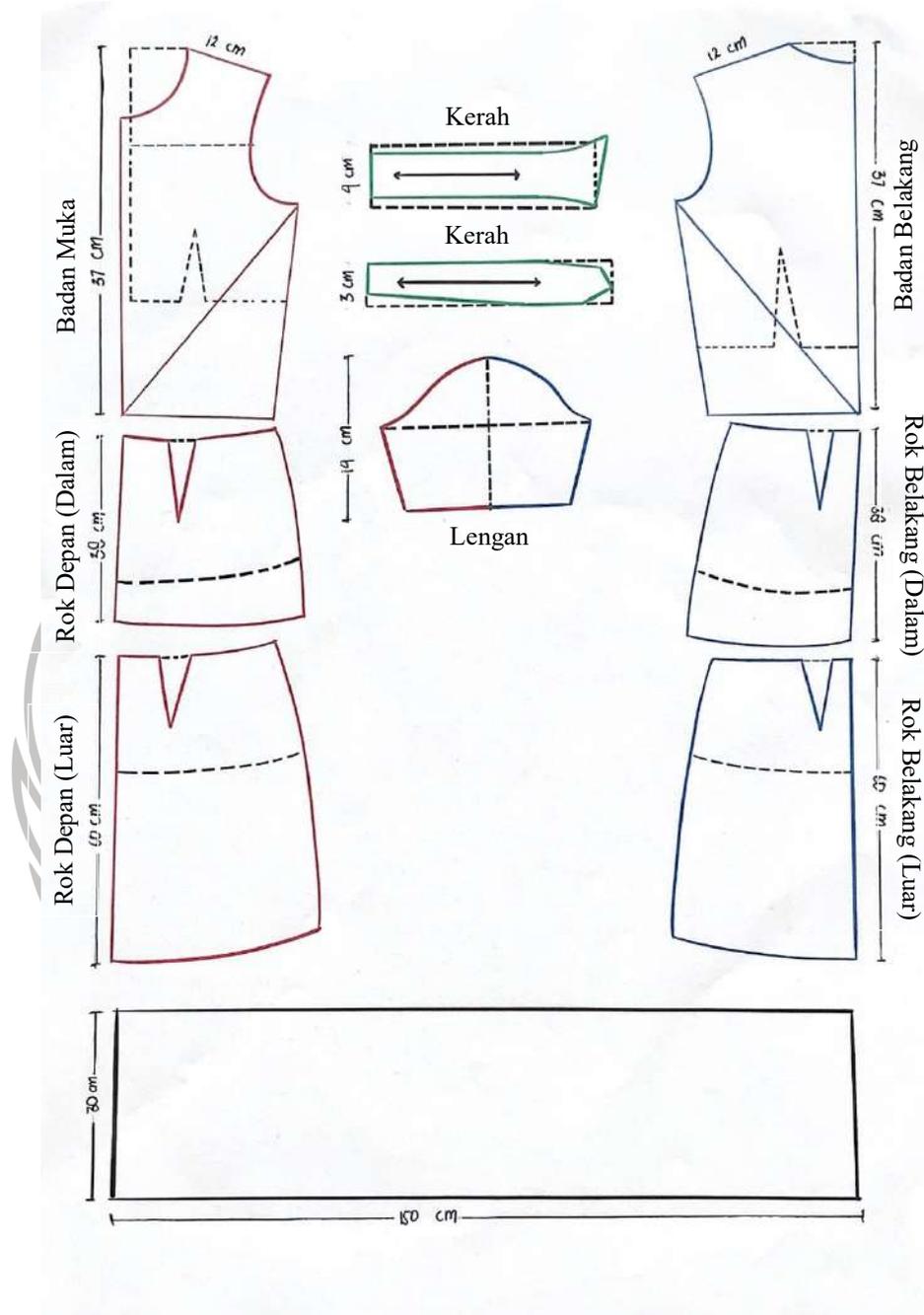
3. Desain Terpilih
 - a. Desain Karya 1
 - 1) Desain Busana



Gambar 3.26. Desain Terpilih 1

Judul : *Sangkal*
Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, Kain Jeans dan Tile
Pewarna : Remasol dan Naptol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet dan Pewarnaan Celup, dan *Unfinished* Teknik.

2) Pecah Pola

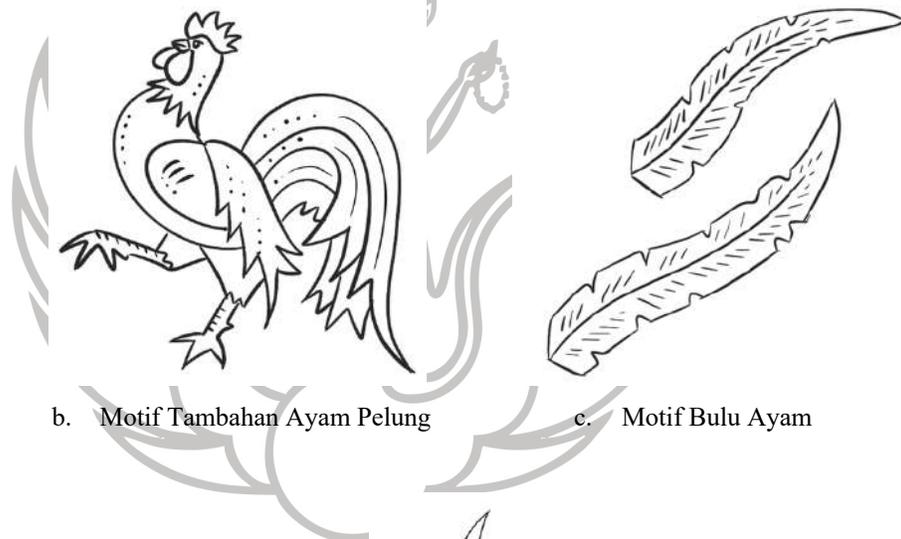


Gambar 3.27. Pecah Pola Desain 1

3) Detail Motif



a. Motif Utama



b. Motif Tambahan Ayam Pelung

c. Motif Bulu Ayam



d. Motif Padi Pandan Wangi

Gambar 3.28. (a – d) Detail Motif

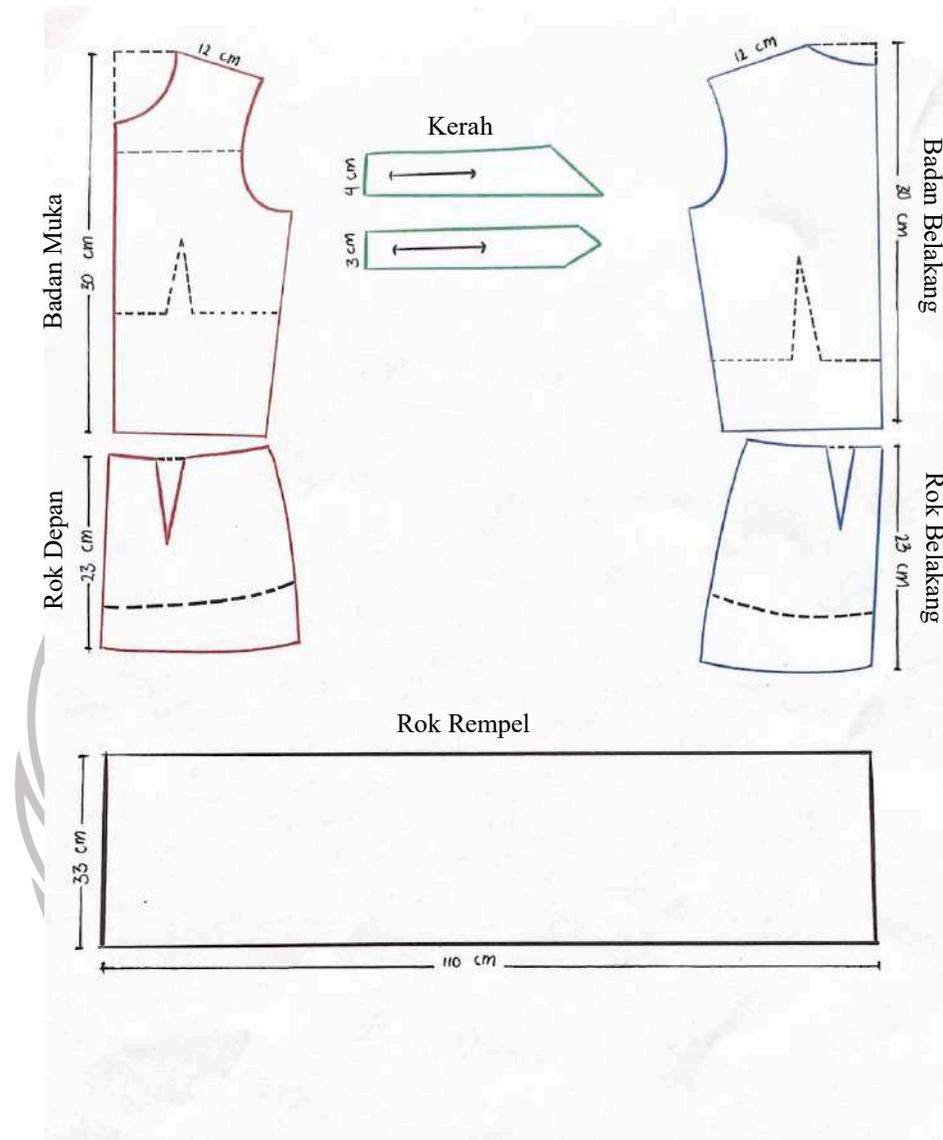
- b. Desain Karya 2
1) Desain Busana



Gambar 3.29. Desain Terpilih 2

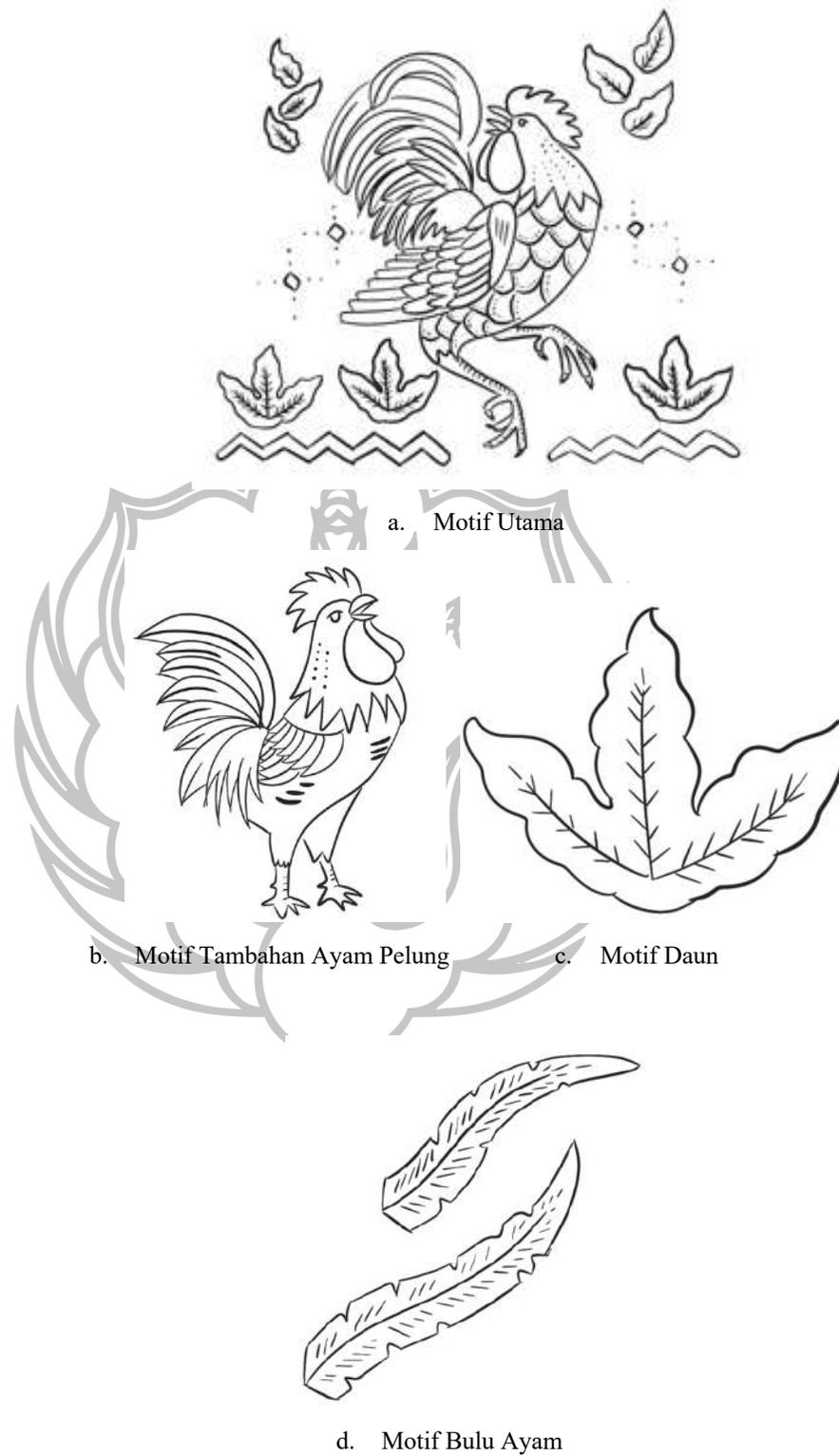
Judul : *Jajangkal*
Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, dan Kain Jeans
Pewarna : Remasol dan Naptol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet Pewarnaan Celup dan Teknik *Quilting*.

2) Pecah Pola



Gambar 3.30. Pecah Pola Desain 2

3) Detail Motif



Gambar 3.31. (a – d) Detail Motif

c. Desain Karya 3

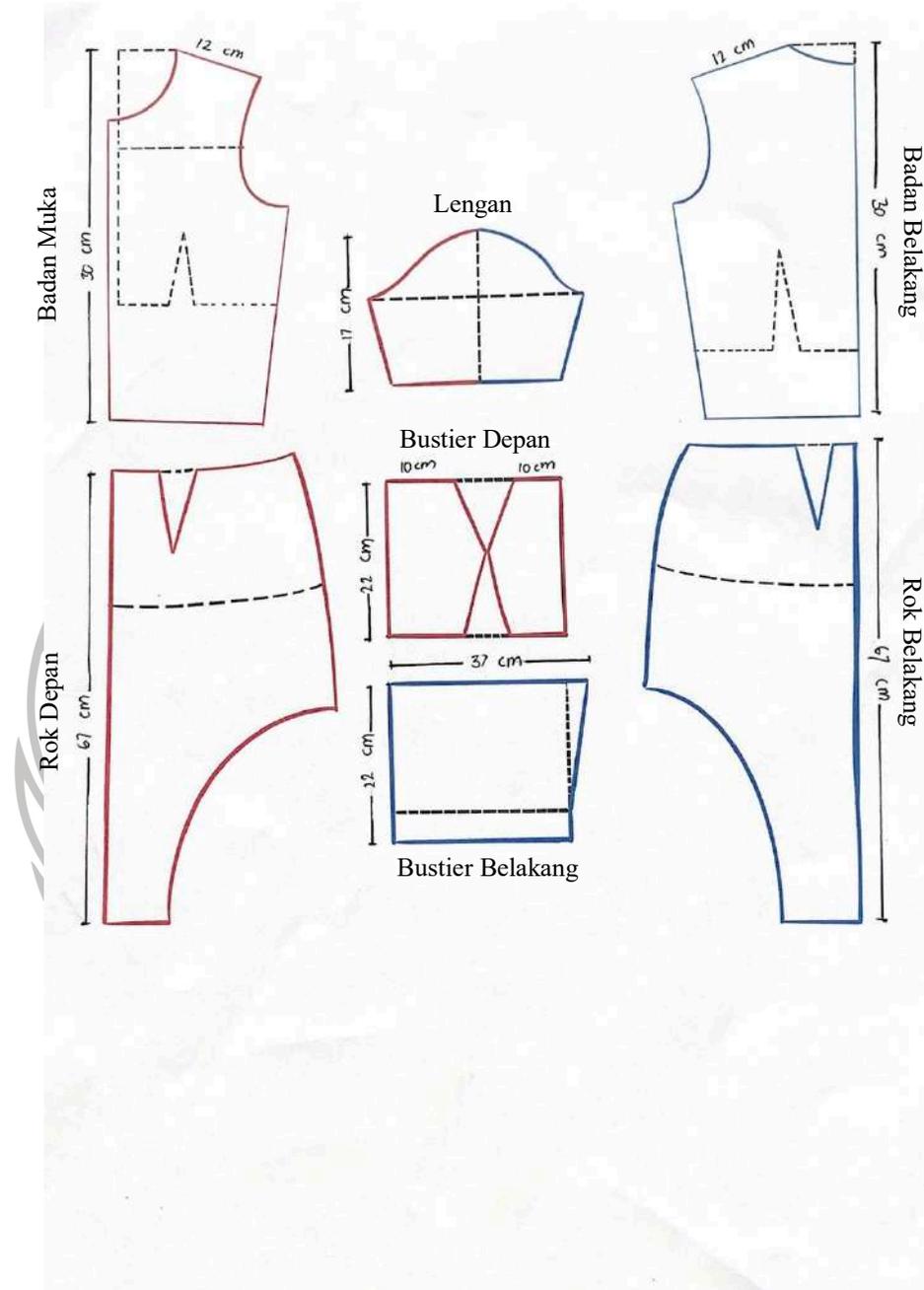
1) Desain Busana



Gambar 3.32. Desain Terpilih 3

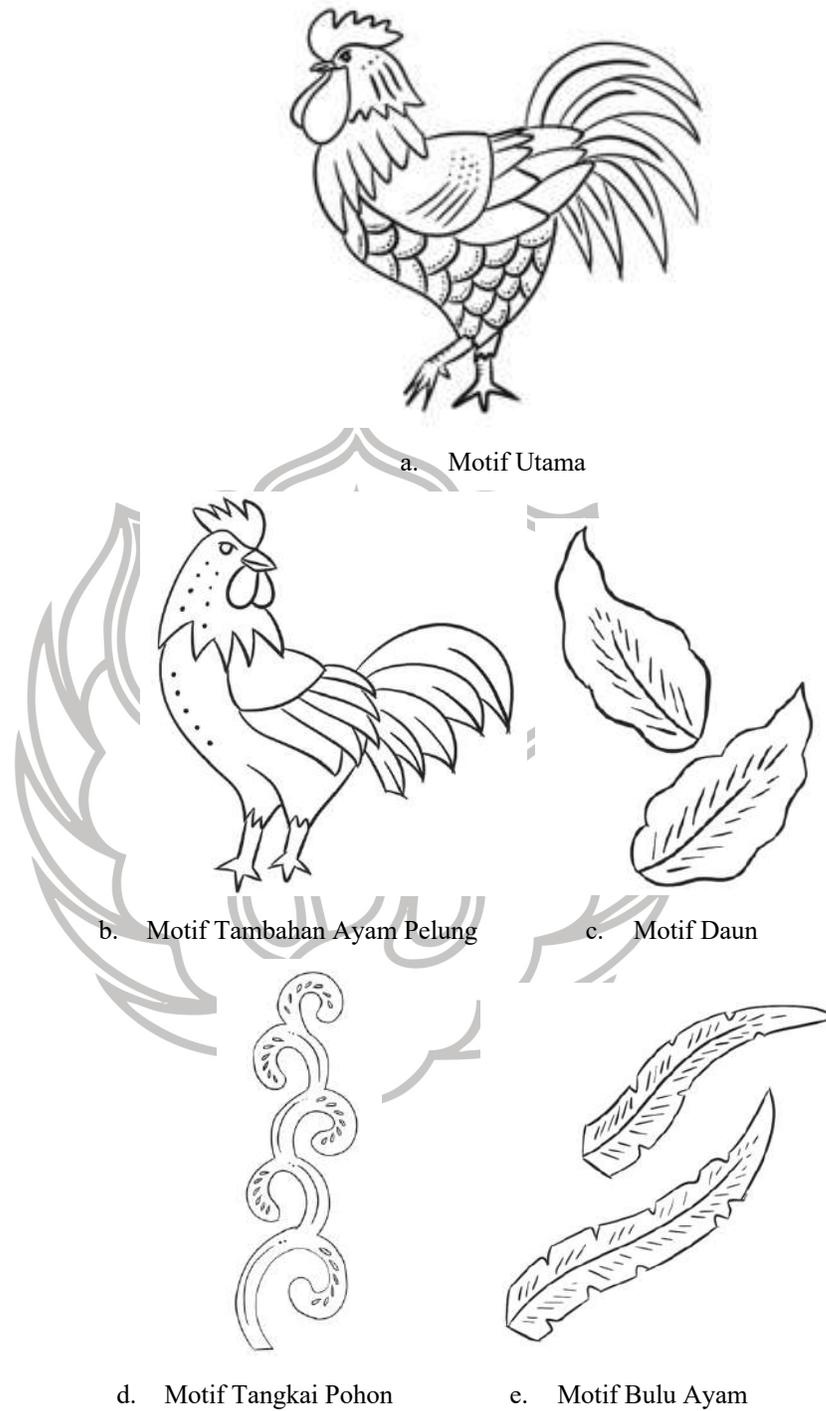
- Judul : *Jadoan*
Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, dan Kain Jeans
Pewarna : Remasol dan Naptol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet dan Pewarnaan Celup,
Teknik *Applique* dan *Unfinished* Teknik.

2) Pecah Pola



Gambar 3.33. Pecah Pola Desain 3

3) Detail Motif



Gambar 3.34. (a – e) Detail Motif

d. Desain Karya 4

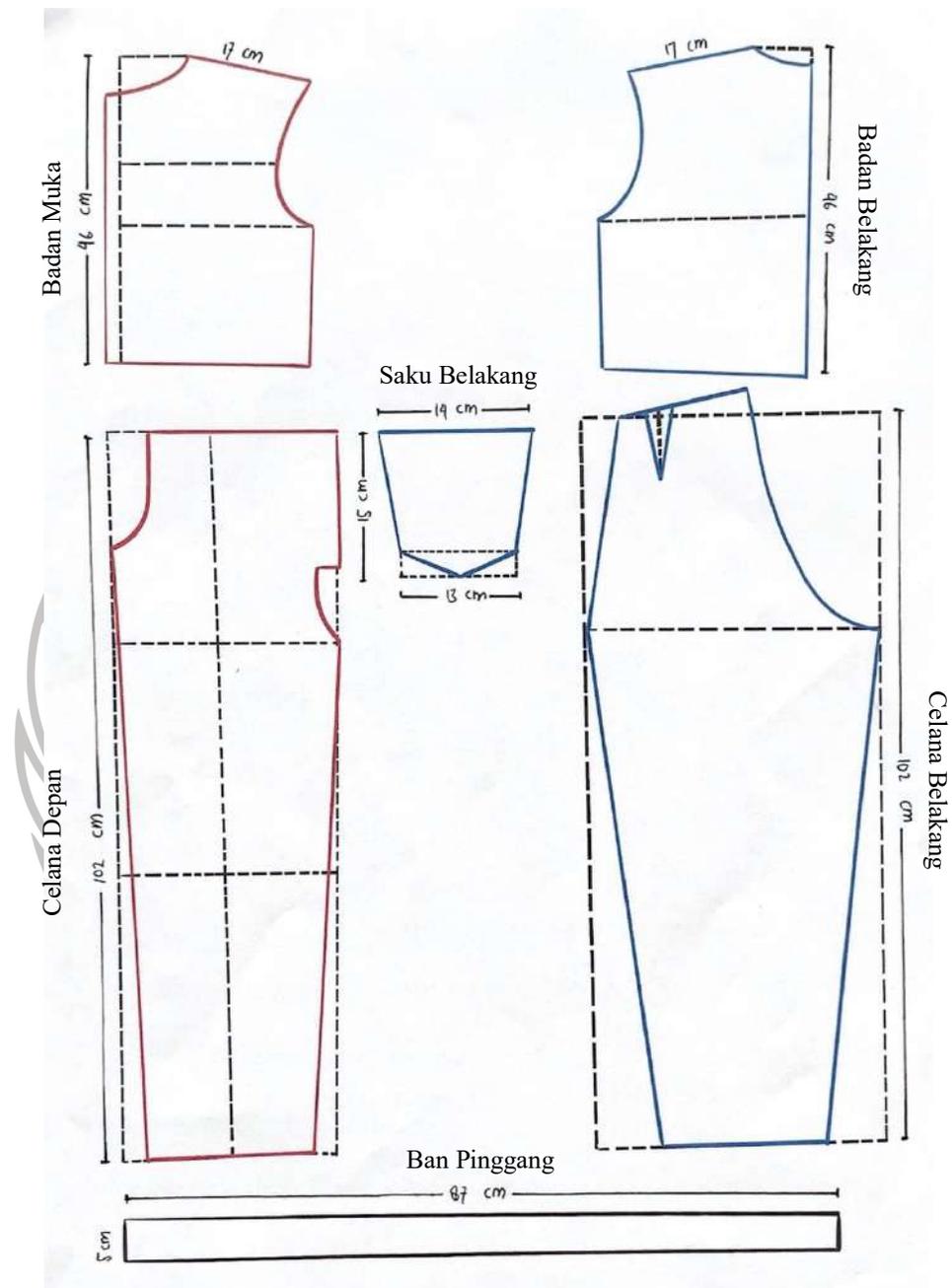
1) Desain Busana



Gambar 3.35. Desain Terpilih 4

- Judul : Menang
 Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, dan Kain Jeans
 Pewarna : Remasol dan Naptol
 Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet dan Pewarnaan Celup, Teknik *Applique* dan *Unfinished* Teknik.

2) Pecah Pola



Gambar 3.36. Pecah Pola Desain 4

3) Detail Motif



Gambar 3.37. (a & b) Detail Motif

e. Desain Karya 5

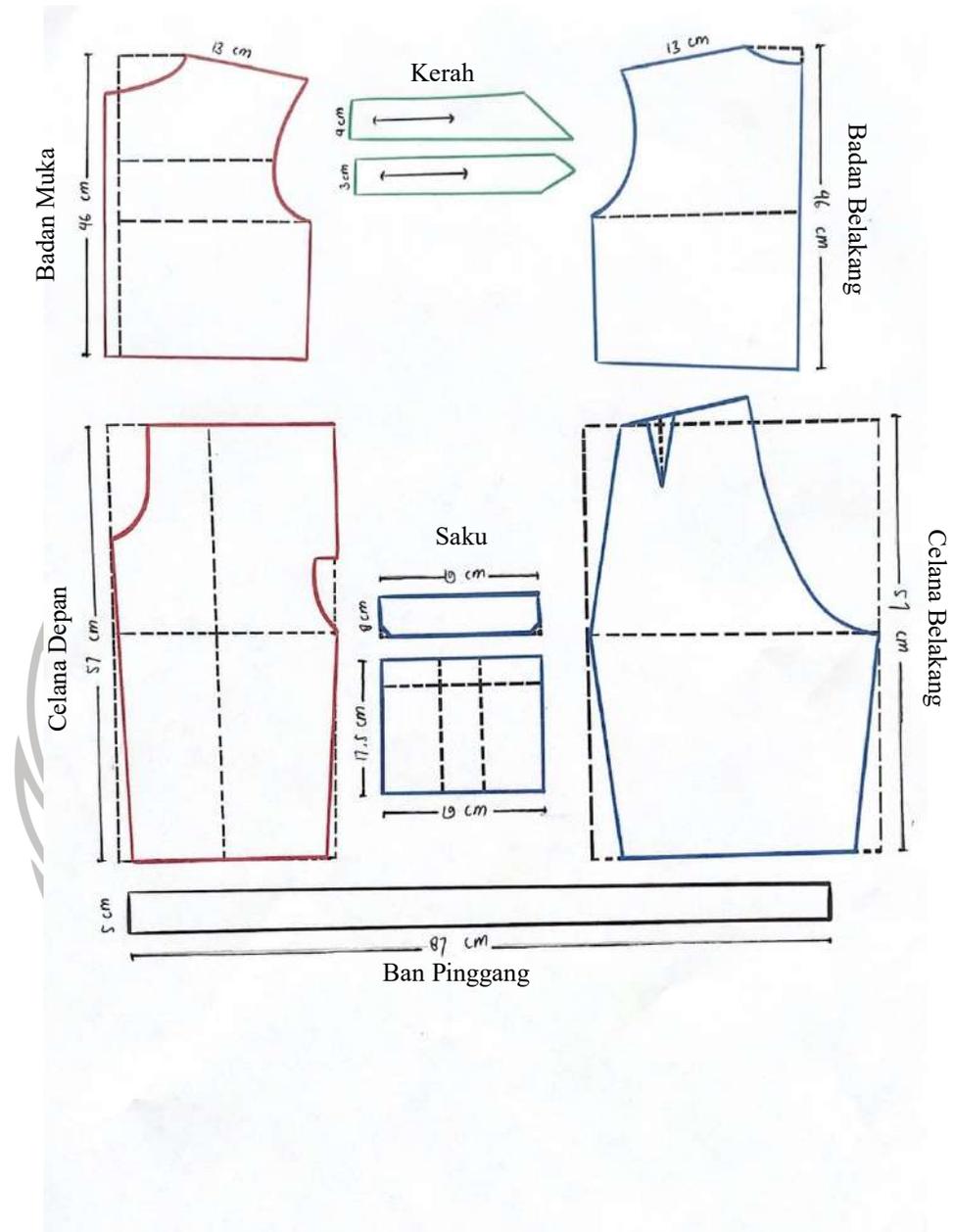
1) Desain Busana



Gambar 3.38. Desain Terpilih 5

- Judul : Melawan
Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, dan Kain Jeans
Pewarna : Remasol dan Naptol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet, Pewarnaan Celup dan Teknik *Quilting*.

2) Pecah Pola

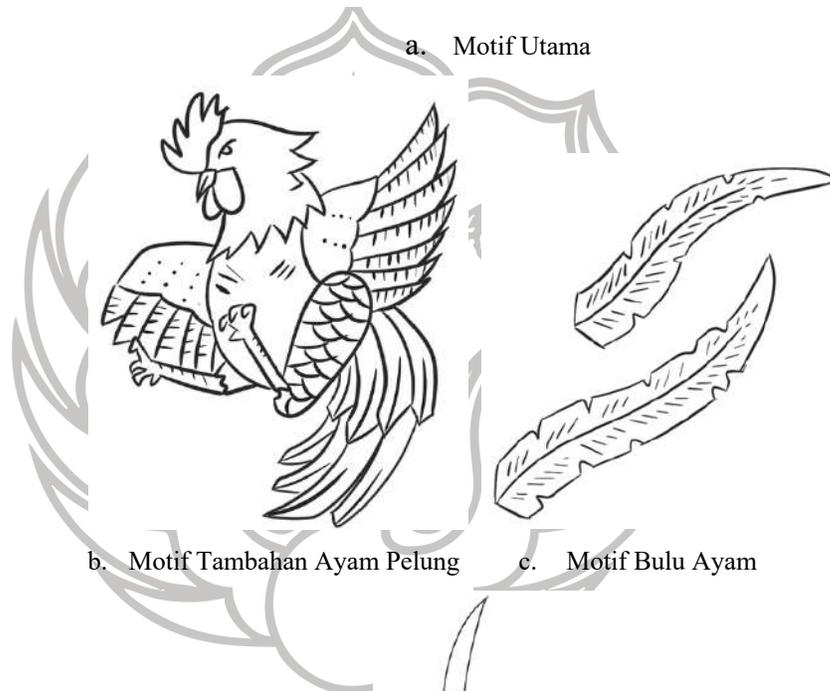


Gambar 3.39. Pecah Pola Desain 5

3) Detail Motif



a. Motif Utama



b. Motif Tambahan Ayam Pelung

c. Motif Bulu Ayam



d. Motif Padi Pandan Wangi

Gambar 3.40. (a – d) Detail Motif

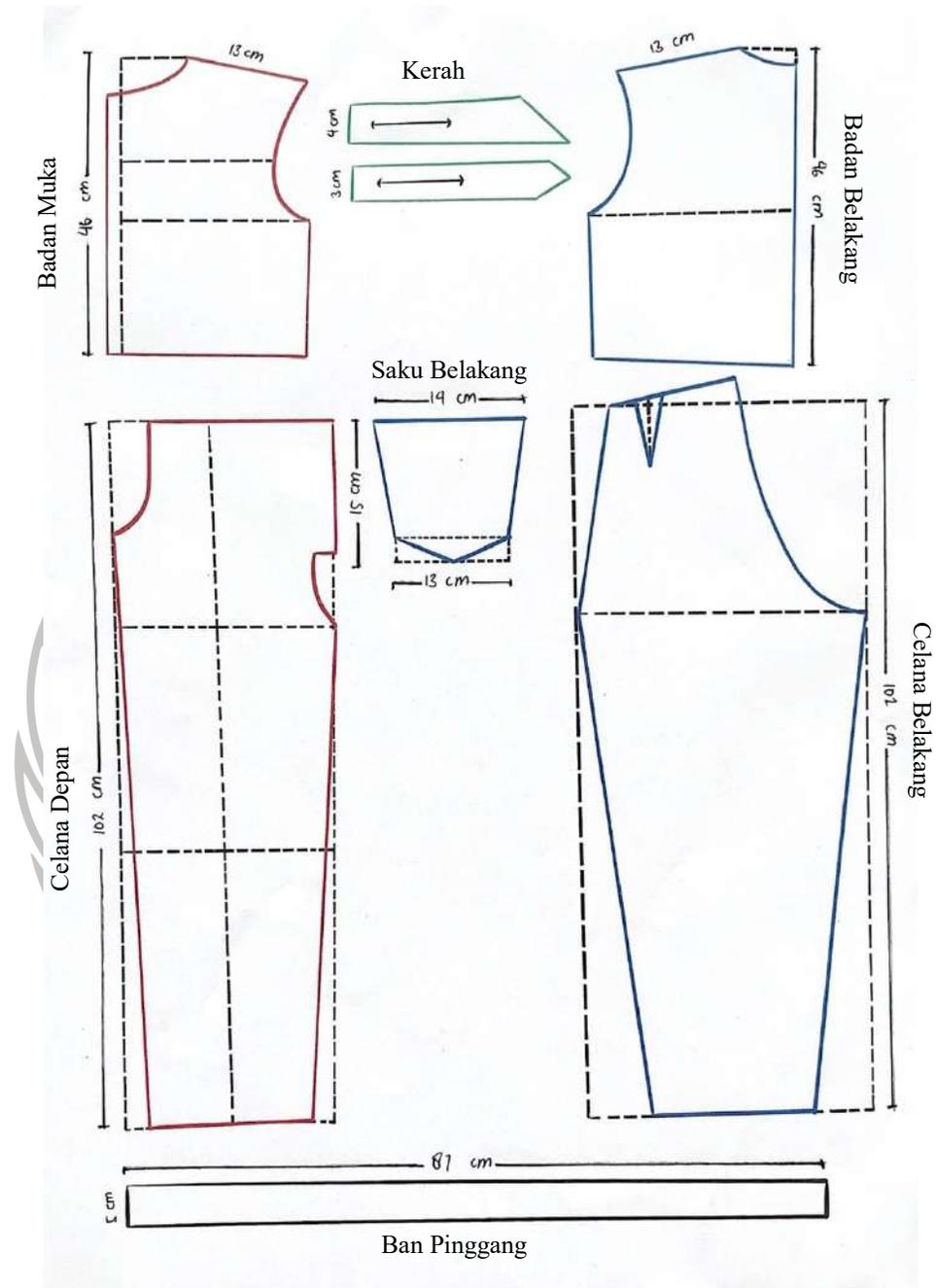
- f. Desain Karya 6
 1) Desain Busana



Gambar 3.41. Desain Terpilih 6

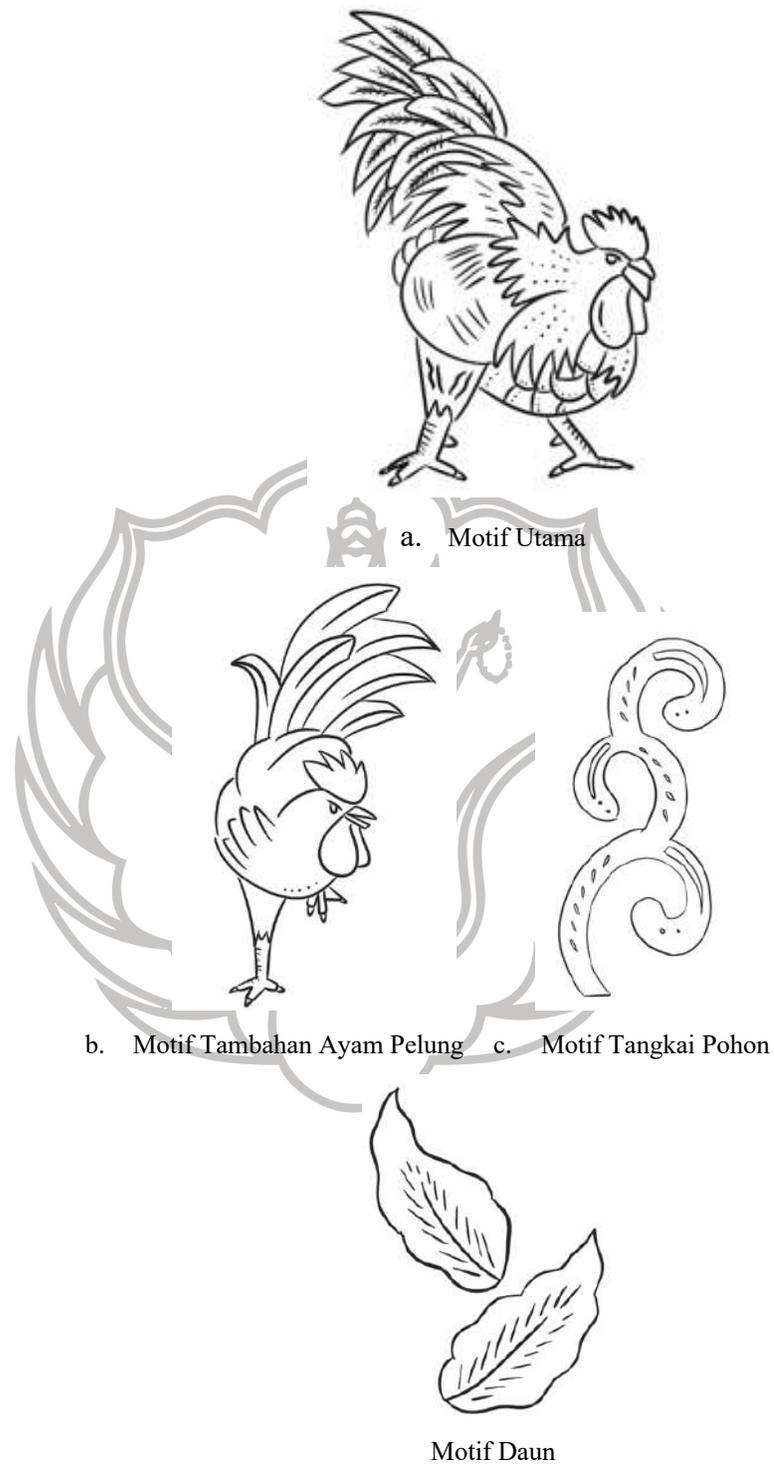
Judul : Bertahan
 Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, dan Kain Jeans
 Pewarna : Remasol dan Naptol
 Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet dan Pewarnaan Celup,
 Teknik *Applique*.

2) Pecah Pola



Gambar 3.42. Pecah Pola Desain 6

3) Detail Motif



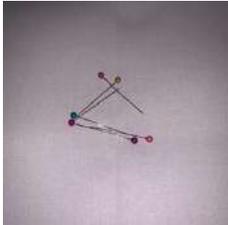
Gambar 3.43. (a – d) Detail Motif

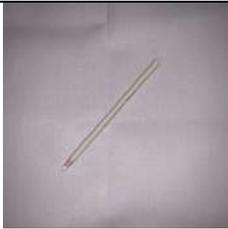
D. Proses Perwujudan

1. Alat dan Bahan

Tabel 3.3 Nama Alat dan Kegunaan

No.	Nama Alat	Gambar	Kegunaan
1.	Alat Tulis		Alat ini digunakan untuk membuat desain atau sketsa busana maupun motif secara manual.
2.	Alat Pencukur		Alat bantu untuk merusak tekstur bahan jeans.
3.	Canting		Untuk menyimpan lilin panas dan digunakan untuk membuat motif batik.
4.	Ember		Berfungsi sebagai tempat menampung air untuk mewarna dan mencuci kain.

5.	Gayung		Alat untuk memindahkan air.
6.	Gunting Kain		Alat ini untuk memotong kain yang sudah dipola.
7.	Gunting Kertas		Berfungsi sebagai pemotong kertas yang sudah di pola.
8.	Gelas Plastik		Berfungsi sebagai tempat untuk pewarna remasol dan manotex.
9.	Jarum Pentul		Alat ini berfungsi sebagai alat bantu pada saat proses memotong kain dan menjahit.

10.	Kapur Jahit		Untuk menandai bagian yang akan dijahit.
11.	Kuas		Alat bantu pada proses pewarnaan Teknik colet
12.	Kompur		Berfungsi sebagai sumber panas untuk melelehkan lilin panas.
13.	Kompur Gas		Berfungsi sebagai penghasil api untuk membantu proses memanaskan air dll.
14.	Mesin Jahit		Alat untuk membantu menggabungkan beberapa kain.

15.	Mesin Obras		Berfungsi sebagai merapikan ujung kain yang sudah dipotong.
16.	Panci		Tempat untuk menampung air saat dipanaskan diatas kompor.
17.	Penggaris Pola		Alat bantu untuk membuat pola.
18.	Pendedel		Untuk membuka benang yang salah jahit.
19.	Pinset		Alat bantu untuk mencabut serat kain jeans.

20.	Rader dan Karbon		Untuk menandai bagian kampuh.
21.	Setrika		Untuk merapikan bahan yang kusut setelah dijahit.
22.	Wajan		Tempat untuk melelehkan lilin malam.

Tabel 3.4. Nama Bahan dan Kegunaan

No.	Nama Bahan	Gambar	Kegunaan
1.	Asahi		Berfungsi sebagai furing pelapis busana.
2.	Busa Peding		Bahan tambahan pada bagian pundak agar terlihat tegak.

3.	Benang Jahit		Digunakan untuk menjahit/menyatukan bagian busana
4.	Benang Obras		Untuk merapikan ujung kain yang sudah dipotong.
5.	Dakron		Penambah atau pelapis agar terlihat lebih mengembang
6.	Elastik		Karet untuk mempermudah pemasangan busana.
7.	Kain Jeans		Kain tambahan untuk pelengkap busana

8.	Kain Primisima		Bahan atau kain utama dalam pembuatan batik.
9.	Kertas Pola		Bahan untuk membuat pola busana.
10.	Malam atau Lilin		Bahan yang digunakan untuk membuat motif batik
11.	Manotex		Pengental pewarna remasol agar warna tidak mudah menyebar.
12.	M33		Pelapis busana (bustier).

13.	Pewarna Naptol		Membirikan warna latar pada batik.
14.	Pewarna Remasol		Memberikan warna objek pada batik
15.	Resleting Jepang		Penghubung pada busana agar mudah digunakan.
16.	Resleting Jeans		Penghubung pada busana agar mudah digunakan.
17.	Resleting Rok		Penghubung pada busana agar mudah digunakan.

18.	Soda Abu		Serbuk untuk memudahkan melorod malam atau lilin pada kain.
19.	Kertas Gambar		Untuk membuat sketsa busana atau sketsa motif
20.	Tile		Bahan yang menerawang untuk menambah aksen busana
21.	TRO (<i>Turkish Red Oil</i>)		Serbuk untuk memberikan warna yang lebih pekat pada saat proses pewarnaan.
22.	Tricot		Bahan pelapis yang ditempelkan pada bahan primisima yang telah dibatik.

23.	<i>Waterglass</i>		Pengunci warna remasol pada proses pewarnaan.
-----	-------------------	--	---

2. Teknik Pengerjaan

Penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan beberapa teknik yang digunakan seperti:

a. Teknik Menggambar Sketsa

Menurut Poespo (2000: 1) menggambar merupakan ilmu yang mutlak yang dibutuhkan untuk mengungkapkan ide atau gagasan yang ada dalam pemikiran kita. Tahap menggambar sketsa pada penciptaan tugas akhir ini dibutuhkan sebagai proses penggambaran sketsa yang sangat berpengaruh pada gambar atau motif selanjutnya. Tujuan dari pembuatan sketsa yaitu untuk meminimalisasi kesalahan dalam membuat bentuk gambar atau motif yang digunakan.

b. Teknik Mambatik

Batik merupakan kumpulan beberapa pola yang membentuk motif serta dijadikan dengan Teknik penggambaran yang meliputi aspek bentuk, ruang, irama, dan warna (Renta, 2012: 163). Proses pengerjaan batik yaitu menciptakan motif pada kain dengan cara menorehkan lilin panas (mencanting) di atas kain yang sudah diberikan motif. Setelah itu proses pewarnaan yang akan diterapkan pada batik, baik menggunakan teknik colet maupun teknik celup. Dan yang terakhir agar terlihat hasilnya kain yang sudah diberi warna harus melewati proses *ngelorod* atau merebus kain, agar lilin malam bisa terlepas dari kain tersebut.

c. Teknik Menjahit

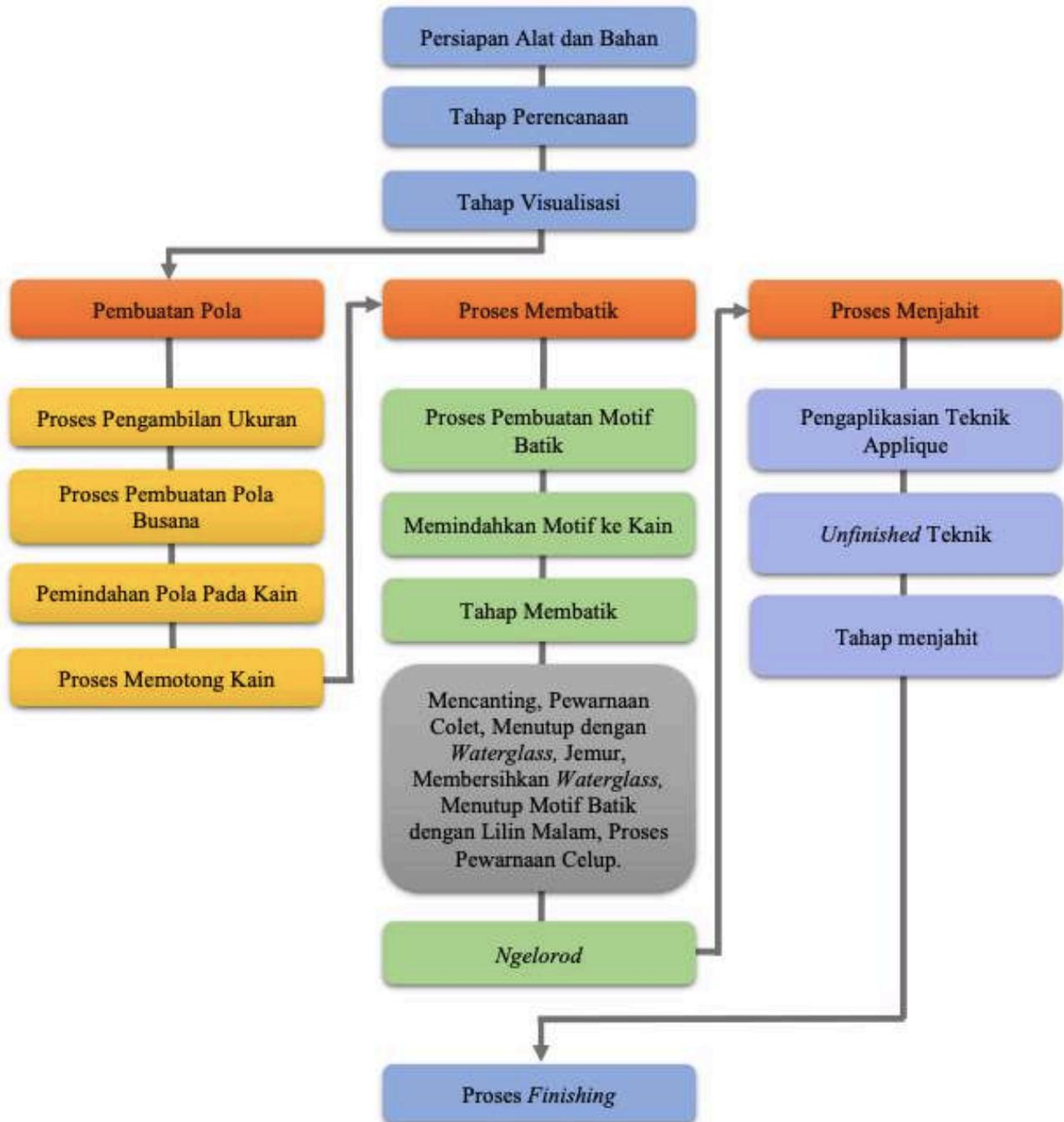
Untuk menggabungkan beberapa kain yang sudah dipola agar menjadi busana diperlukan Teknik menjahit untuk menggabungkan

menggunakan jarum dan benang. Menurut Marhaeni (2021: 47), agar tidak merusak kain pada saat proses menjahit, penggunaan jenis jarum harus diperhatikan harus diperhatikan. Untuk itu, agar hasil lebih maksimal gunakan jarum ukuran kecil dan pastikan besar stikan tidak terlalu rapat dan tidak terlalu besar.

d. Teknik *Applique*

Menurut Cindy Joan Brick (2018) *Applique* yang berasal dari bahasa Prancis, merupakan teknik menjahit yang menggunakan dua kain; kain dasar dan kain tambalan yang kemudian dijahit menggunakan tangan atau mesin dengan *finishing* tepian dekoratif. Teori tersebut diambil dari tulisan Britannica, *Applique clothing and lines* dengan laman <https://www.britannica.com/art/applique-fabric-decoration>, diunduh pada tanggal 20 Mei 2021. Penciptaan tugas akhir ini akan menggunakan teknik *applique* sebagai teknik tambahan. Selain dari fungsi kegunaannya sebagai teknik untuk menempelkan kain satu dengan yang lainnya. Teknik *applique* juga memiliki nilai estetika tersendiri. Dengan demikian, penciptaan tugas akhir ini akan menerapkan konsep *applique* yang akan menempelkan motif batik terhadap kain dasar.

3. Tahap Perwujudan



Tahap perwujudan pada penciptaan karya tugas akhir ini akan dijelaskan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan Alat dan Bahan

Tahapan ini merupakan tahapan dimana penulis mengumpulkan semua jenis alat dan bahan yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini. Bahan utama yang digunakan adalah kain primisa kereta kencana dan bahan tambahannya adalah kain jeans. Untuk alat dan bahan lainnya sudah dijelaskan pada bagian tabel alat dan bahan.

b. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yaitu tahap dimana penulis mengumpulkan referensi agar tercipta desain atau sketsa karya yang baru. Serta penulis merencana bagaimana proses pembuatan karya agar karya tersebut bisa selesai dengan baik.

c. Tahap Visualisasi

Berikut merupakan tahapan visualisasi perwujudan karya tugas akhir dengan judul “Ayam Pelung sebagai Motif Batik dalam Busana *streetwear*”

1) Proses pembuatan pola

a) Proses pengambilan ukuran

Cara pengambilan ukuran busana dilakukan dengan menggunakan ukuran standar busana pria dan wanita yang sudah ada. Tetapi ada tambahan variasi mulai dari panjang rok atau panjang celana sesuai dengan kebutuhan.

b) Proses pembuatan pola busana

Tahap berikutnya yaitu proses pembuatan pola busana sesuai desain terpilih dengan ukuran yang sudah didapatkan. Pada tahap ini pola yang digunakan yaitu pola dasar praktis. Pembuatan pola bertujuan untuk mempermudah saat pembuatan batik ayam pelung. Proses pembuatan pola

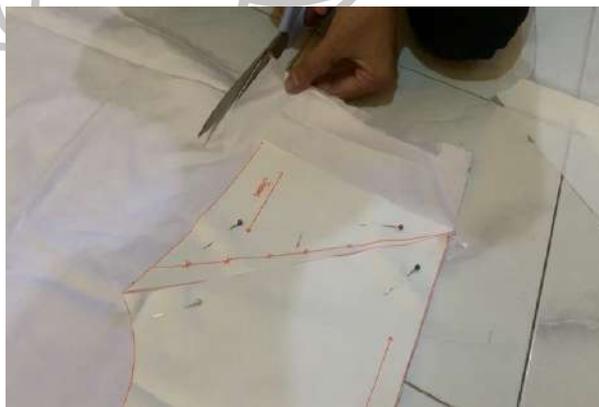
kemudian dilanjutkan dengan proses pecah pola sesuai dengan desain terpilih. Berikut adalah gambar proses pembuatan pola busana.



Gambar 3.45. Proses Pembuatan Pola
(diambil pada Kamis, 30 Maret 2023. Pukul 13.00)

c) Proses memotong kain

Pola yang telah dibuat diletakkan di atas kain dan dikunci menggunakan jarum. Setelah itu, tahap selanjutnya yaitu proses memotong sesuai dengan garis pola yang telah diberikan kampuh. Berikut adalah gambar proses pemotongan bahan.



Gambar 3.46. Proses Memotong Kain
(diambil pada Jum'at, 31 Maret 2023. Pukul 08.00)

2) Proses Membatik

- a) Pembuatan motif batik dengan skala 1 : 1, sesuai dengan kain yang sudah dipotong.



Gambar 3.47. Proses Pembuatan Sketsa Motif Batik
(diambil pada Senin, 3 April 2023. Pukul 09.00)

- b) Memindahkan motif ke kain primisima kereta kencana

Proses ini merupakan proses pemindahan sketsa motif batik ayam pelung ke dalam kain sesuai dengan pola busana yang sudah di potong. Berikut merupakan proses pemindahan pada kain.



Gambar 3.48. Proses Pemindahan Sketsa Motif
(diambil pada Rabu, 5 April 2023. Pukul 09.00)

c) Proses membatik

Tahapan ini yaitu proses menggambar motif batik dengan malam panas menggunakan canting. Motif batik pada kain dicanting dan dipilih bagian yang diblok agar saat proses pewarnaan bagian tersebut tetap berwarna putih. Tahap ini membutuhkan canting klowong, kompor, wajan. Bahan yang dibutuhkan yaitu kain primissima kereta kaca yang sudah digambar motif batik ayam pelung. Teknik yang digunakan yaitu teknik batik tulis. Berikut adalah proses menyanting.



Gambar 3.59. Proses Mencanting
(diambil pada Senin, 10 April 2023. Pukul 09.00)



Gambar 3.50. Proses Nyolet dengan Pewarna Remasol
(diambil pada Rabu, 3 Mei 2023. Pukul 09.00)



Gambar 3.51. Proses Mengunci dengan *Waterglass*
(diambil pada Rabu, 3 Mei 2023. Pukul 17.00)



Gambar 3.52. Proses Jemur
(diambil pada Rabu, 3 Mei 2023. Pukul 19.00)



Gambar 3.53. Proses Membersihkan *Waterglass*
(diambil pada Kamis, 4 Mei 2023. Pukul 08.00)



Gambar 3.54. Proses Menutup Motif Batik dengan Lilin Panas
(diambil pada Jum'at, 5 Mei 2023. Pukul 16.00)



Gambar 3.55. Proses Pewarnaan Celup
(diambil pada Senin, 8 Mei 2023. Pukul 08.00)

d) Proses *ngelorod*

Proses terakhir pada batik ini yaitu *ngelorod*, proses ini dibutuhkan agar lilin yang menempel pada kain dapat terlepas. Agar mudah terlepas, setelah air mendidih tambahkan soda abu, sehingga lilin bisa terlepas dari kain. Setelah *nglorod*, kain dibilas menggunakan air mengalir agar lilin dapat terlepas dengan bersih dari kain. Setelah itu jemur kain batik sampai kain tidak basah.



Gambar 3.56. Proses *Ngelorod*
(diambil pada Senin, 8 Mei 2023. Pukul 13.00)

3) Tahap Menjahit

a) Penerapan Teknik *Applique*

Tahap ini merupakan tahap penempelan motif batik ayam pelung terhadap motif lainnya dengan menggunakan mesin bordir sebagai langkah untuk menempelkannya.

b) *Unfinished* Teknik

Tahap ini merupakan tahap pemberian aksesoris *ripped* pada kain jeans agar terlihat sobekan atau koyakan pada beberapa bagian.



Gambar 3.57. Proses *Unfinished*
(diambil pada Jum'at, 12 Mei 2023. Pukul 10.00)

c) Proses menjahit

Tahapan ini merupakan proses menjahit kain yang sudah dibatik. Teknik yang digunakan adalah teknik jahit mesin.

Teknik ini dilakukan dengan cara menggabungkan potongan-potongan kain sesuai dengan pola yang telah dibuat. Berikut adalah gambar proses menjahit karya.



Gambar 3.58. Proses Menjahit
(diambil pada Senin, 15 Mei 2023. Pukul 13.00)

4) Proses *Finishing*

Tahap akhir dari penciptaan busana *streetwear* dengan motif ayam pelung. Proses *finishing* berupa merapikan kampuh dan sisa-sisa benang, merapikan busana, menambah hiasan pada busana hingga display busana. Berikut adalah gambar proses *finishing*.



Gambar 3.59. Proses *Finishing*
(diambil pada Selasa, 23 Mei 2023. Pukul 18.00)

E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya

1. Kalkulasi Biaya Karya 1

Tabel 3.5. Kalkulasi Biaya Karya 1

No.	Nama Bahan	Banyak Bahan	Harga (Rp)	
			Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain Primisima	1 m		Rp. 40.500
2.	Kain Jeans	1,2 m		Rp. 105.000
3.	Benang	2 pcs	1.000/pcs	Rp. 2.000
4.	Resleting Jeans	1 pcs		Rp. 12.800
5.	Resleting Rok	1 pcs		Rp. 4.500
6.	Tricoat	1 m		Rp. 16.500
7.	Tile	2,5 m	10.000/m	Rp. 25.000
8.	Lilin	¼ kg	36.000/kg	Rp. 9.000
9.	Naptol AS-D	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
10.	Garam Biru B	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
11.	Remasol Merah	1 gr		Rp. 3.000
12.	Remasol Hitam	1 gr		Rp. 3.000
13.	Remasol Kuning	1 gr		Rp. 3.000
14.	TRO (<i>Turkish Red Oil</i>)	¼ kg	28.000/kg	Rp. 7.000
15.	Soda Abu	¼ kg	5.000/kg	Rp. 20.000
16.	Manotex	1 gr		Rp. 2.000
17.	Asahi	1 m		Rp. 12.700
Total Biaya				Rp. 278.000

2. Kalkulasi Biasa Karya 2

Tabel 3.6. Kalkulasi Biaya Karya 2

No.	Nama Bahan	Banyak Bahan	Harga (Rp)	
			Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain Primisima	1 m		Rp. 40.500
2.	Kain Jeans	1,2 m		Rp. 105.000
3.	Benang	2 pcs	1.000/pcs	Rp. 2.000
4.	Resleting Jaket	1 pcs		Rp. 12.800
5.	Resleting Rok	1 pcs		Rp. 4.500
6.	Tricoat	1 m		Rp. 16.500
7.	Dakron	1 m		Rp. 32.000
8.	Lilin	¼ kg	36.000/kg	Rp. 9.000
9.	Naptol AS-D	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
10.	Garam Biru B	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
11.	Remasol Merah	1 gr		Rp. 3.000
12.	Remasol Hitam	1 gr		Rp. 3.000
13.	Remasol Kuning	1 gr		Rp. 3.000
14.	TRO (<i>Turkish Red Oil</i>)	¼ kg	28.000/kg	Rp. 7.000
15.	Soda Abu	¼ kg	5.000/kg	Rp. 20.000
16.	Manotex	1 gr		Rp. 2.000
17.	Karet 1 cm	2 m	800/m	Rp. 1.600
18.	Asahi	1 m		Rp. 12.700
Total Biaya				Rp. 286.600

3. Kalkulasi Biasa Karya 3

Tabel 3.7. Kalkulasi Biaya Karya 3

No.	Nama Bahan	Banyak Bahan	Harga (Rp)	
			Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain Primisima	1,5 m		Rp. 60.750
2.	Kain Jeans	1,2 m		Rp. 105.000
3.	Benang	2 pcs	1.000/pcs	Rp. 2.000
4.	Resleting Dress	1 pcs		Rp. 6.500
5.	Tali Pita	1 pcs		Rp. 12.500
6.	Tricoat	1 m		Rp. 16.500
7.	M33 (Bahan Pelapis)	1 m		Rp. 19.500
8.	Lilin	¼ kg	36.000/kg	Rp. 9.000
9.	Naptol AS-D	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
10.	Garam Biru B	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
11.	Remasol Merah	1 gr		Rp. 3.000
12.	Remasol Hitam	1 gr		Rp. 3.000
13.	Remasol Kuning	1 gr		Rp. 3.000
14.	TRO (<i>Turkish Red Oil</i>)	¼ kg	28.000/kg	Rp. 7.000
15.	Soda Abu	¼ kg	5.000/kg	Rp. 20.000
16.	Manotex	1 gr		Rp. 2.000
17.	Asahi	1 m		Rp. 12.700
Total Biaya				Rp. 294.450

4. Kalkulasi Biaya Karya 4

Tabel 3.8. Kalkulasi Biaya Karya 4

No.	Nama Bahan	Banyak Bahan	Harga (Rp)	
			Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain Primisima	1 m		Rp. 40.500
2.	Kain Jeans	2,4 m		Rp. 210.000
3.	Benang	2 pcs	1.000/pcs	Rp. 2.000
4.	Resleting	1 pcs		Rp. 6.500
5.	Tricoat	1 m		Rp. 16.500
6.	Lilin	¼ kg	36.000/kg	Rp. 9.000
7.	Naptol AS-D	6 gr	1.000/gr	Rp. 12.000
8.	Garam Biru B	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
9.	Remasol Merah	1 gr		Rp. 3.000
10.	Remasol Hitam	1 gr		Rp. 3.000
11.	Remasol Kuning	1 gr		Rp. 3.000
12.	TRO (<i>Turkish Red Oil</i>)	¼ kg	28.000/kg	Rp. 7.000
13.	Soda Abu	¼ kg	5.000/kg	Rp. 20.000
14.	Manotex	1 gr		Rp. 2.000
15.	Asahi	1 m		Rp. 12.700
16.	Jasa jahit celana			Rp. 100.000
Total Biaya				Rp. 447.200

5. Kalkulasi Biaya Karya 5

Tabel 3.9. Kalkulasi Biaya Karya 5

No.	Nama Bahan	Banyak Bahan	Harga (Rp)	
			Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain Primisima	1 m		Rp. 40.500
2.	Kain Jeans	2,4 m		Rp. 210.000
3.	Benang	2 pcs	1.000/pcs	Rp. 2.000
4.	Resleting Jaket	1 pcs		Rp. 12.800
5.	Tricoat	1 m		Rp. 16.500
6.	Dakron	1 m		Rp. 32.000
7.	Lilin	¼ kg	36.000/kg	Rp. 9.000
8.	Naptol AS-D	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
9.	Garam Biru B	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
10.	Remasol Merah	1 gr		Rp. 3.000
11.	Remasol Hitam	1 gr		Rp. 3.000
12.	Remasol Kuning	1 gr		Rp. 3.000
13.	TRO (<i>Turkish Red Oil</i>)	¼ kg	28.000/kg	Rp. 7.000
14.	Soda Abu	¼ kg	5.000/kg	Rp. 20.000
15.	Manotex	1 gr		Rp. 2.000
16.	Asahi	1 m		Rp. 12.700
17.	Jasa jahit celana			Rp. 100.000
Total Biaya				Rp. 485.500

6. Kalkulasi Biaya Karya 6

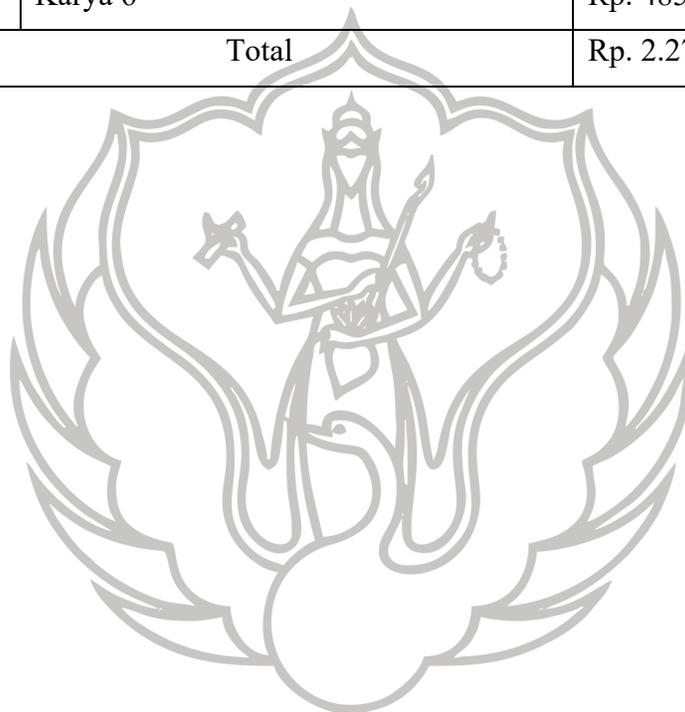
Tabel 3.10. Kalkulasi Biaya Karya 6

No.	Nama Bahan	Banyak Bahan	Harga (Rp)	
			Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain Primisima	1 m		Rp. 40.500
2.	Kain Jeans	2,4 m	105.000/m	Rp. 210.000
3.	Benang	2 pcs	1.000/pcs	Rp. 2.000
4.	Resleting Jeans	1 pcs		Rp. 12.800
5.	Tricoat	1 m		Rp. 16.500
6.	Dakron	1 m		Rp. 32.000
7.	Lilin	¼ kg	36.000/kg	Rp. 9.000
8.	Naptol AS-D	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
9.	Garam Biru B	6 gr	1.000/gr	Rp. 6.000
10.	Remasol Merah	1 gr		Rp. 3.000
11.	Remasol Hitam	1 gr		Rp. 3.000
12.	Remasol Kuning	1 gr		Rp. 3.000
13.	TRO (<i>Turkish Red Oil</i>)	¼ kg	28.000/kg	Rp. 7.000
14.	Soda Abu	¼ kg	5.000/kg	Rp. 20.000
15.	Manotex	1 gr		Rp. 2.000
16.	Asahi	1 m		Rp. 12.700
17.	Jasa jahit celana			Rp. 100.000
Total Biaya				Rp. 485.500

Total Seluruh Biaya Karya

Table 3.11. Total Seluruh Biaya Karya

No.	Karya	Biaya
1.	Karya 1	Rp. 278.000
2.	Karya 2	Rp. 286.600
3.	Karya 3	Rp. 294.450
4.	Karya 4	Rp. 447.200
5.	Karya 5	Rp. 485.500
6.	Karya 6	Rp. 485.500
Total		Rp. 2.277.250



BAB IV

TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Umum

Busana dengan konsep jalanan ini mengangkat tema yang terinspirasi dari Ayam Pelung khas Cianjur. Bahan utama yang digunakan yaitu primisima kereta kencana dengan kain jeans. Selain itu ada bahan tambahan seperti tile, bahan pelapis dan lain sebagainya. Pembuatan batik yang dilakukan dengan teknik batik tulis, dan untuk pewarnaan menggunakan pewarnaan colet dan pewarnaan celup sehingga membutuhkan waktu cukup lama untuk menyelesaikan proses pewarnaan yang menggunakan teknik pewarnaan kombinasi ini. Warna yang menggunakan pewarna sintetis seperti remasol dan naptol, dan warna yang dipakai seperti; hitam, merah, kuning, dan biru. Teknik penjahitan busana ini dilakukan secara baik ditambahkan dengan kombinasi dari teknik *applique*, *unfinished* teknik dan teknik *quilting*.



Gambar 4.1. (a – c) Hasil Penciptaan Busana

B. Tinjauan Khusus

1. Karya 1



Gambar 4.2. Busana 1

Judul : *Sangkal*
Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, Kain Jeans dan Tile
Pewarna : Remasol dan Naptol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet dan Pewarnaan Celup,
dan *Unfinished* Teknik.
Tahun : 2023



Gambar 4.3. Detail Busana 1

Desain busana *streetwear* pada karya ini merupakan atasan kemeja *crop* yang menggunakan bahan primisima kereta kencana ditambah bahan jeans. Bagian atas menggunakan kerah kemeja dan resleting agar mudah saat digunakan. Lalu pada bagian bawah atau pada bagian rok menggunakan bahan utama jeans ditambah kain primisima kereta kencana yang sudah dibatik sebagai tambahan. Selain itu, pada bagian rok juga terdapat bahan tambahan yaitu bahan tile untuk luaran rok dengan potongan lebih panjang dari rok utama dan pada bagian bawah dibuat rumbai lalu pada bagian belakang rok menggunakan resleting agar mudah saat digunakan.

Karya pertama merupakan busana wanita yang memiliki motif utama berupa ayam pelung betina berusia 3 bulan yang dalam kebudayaan Sunda biasa disebut *sangkal*. Pada bagian belakang atasan terdapat *sangkal* betina yang digambarkan dengan pose anggun namun terlihat malu-malu. Pose ini

menggambarkan *sangkal* betina yang berada di tengah fase pertumbuhan, sudah cukup dewasa namun belum terlalu berani. Dalam karya pertama ini juga motif utama *sangkal* betina disandingkan dengan padi pandan wangi yang merupakan padi khas Cianjur. Padi pandan wangi sebagai motif tambahan diterapkan untuk memperkenalkan ikon Cianjur selain ayam pelung. Padi pandan wangi dikenal dengan tanamannya yang lebih tinggi dan merunduk karena memiliki bulir padi yang lebih besar dan berat. Motif tambahan kedua adalah bulu ayam pelung.



2. Karya 2



Gambar 4.4. Busana 2

Judul : *Jajangkal*
Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, dan Kain Jeans
Pewarna : Remasol dan Naptol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet Pewarnaan Celup dan Teknik *Quilting*.
Tahun : 2023



Gambar 4.5. Detail Busana 2

Desain busana *streetwear* pada karya kedua ini berupa atasan *puffer vest* menggunakan teknik *quilting* yang memiliki resleting di bagian belakang dengan potongan *crop*. Bagian bawah berupa rok dengan potongan rampel dan memiliki resleting di bagian samping. Karya kedua ini berbahan utama kain primisima kereta kencana. Pada bagian rok bahan primisima kereta kencana dikombinasikan dengan jeans.

Karya kedua mengangkat *jajangkar* betina (ayam pelung usia 6 - 7 bulan) sebagai motif utama. *Jajangkar* betina digambarkan dengan pose yang dinamis, pose ini menunjukkan *jajangkar* betina dengan umur yang matang sudah lebih percaya diri dan berani. Motif tambahan seperti bulu ayam juga digambarkan lebih bebas menggambarkan kepribadian *jajangkar* betina yang

siap menghadapi tantangan. Motif tambahan lainnya seperti dedaunan digunakan sebagai pelengkap.



3. Karya 3



Gambar 4.6. Busana 3

Judul : *Jadoan*
Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, dan Kain Jeans
Pewarna : Remasol dan Naptol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet dan Pewarnaan Celup,
Teknik *Applique* dan *Unfinished* Teknik.
Tahun : 2023



Gambar 4.7. Detail Busana 3

Motif pada karya ketiga ini dibuat lebih teratur sebagai bentuk eksplorasi teknik batik geometris. Karya ketiga ini merupakan busana *streetwear* yang terdiri dari bustier dan *dress*. Bahan dasar bustier berupa jeans yang kemudian dikombinasikan dengan kain primisima kereta kencana yang sudah dibatik menggunakan teknik *applique*. *Dress* dibuat dengan bentuk *one-shoulder dress* yang bagian lengan kanan terbuat dari kain primisima kereta kencana dan lengan kiri berupa tali berbahan jeans. Bagian bawah *dress* berbentuk asimetris untuk menambah kesan menarik.

Karya ketiga berupa busana wanita dengan motif utama *jadoan* betina. *Jadoan* betina pada bagian belakang atasan digambarkan dengan pose yang kaku dan lugu. Hal ini menggambarkan *jadoan* yang baru menetas dan mengenali lingkungannya. Motif tambahan berupa bulu ayam, daun, dan

ranting diterapkan sebagai visualisasi lingkungan jadoan yang sedang mencari makan.



4. Karya 4



Gambar 4.8. Busana 4

Judul : Menang
Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, dan Kain Jeans
Pewarna : Remasol dan Naptol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet dan Pewarnaan Celup,
Teknik *Applique* dan *Unfinished* Teknik.
Tahun : 2023



Gambar 4.9. Detail Busana 4

Desain busana ke-empat ini merupakan busana *streetwear* yang terdiri atas dua bagian; atasan dengan potongan tanpa lengan berbahan utama jeans dikombinasikan menggunakan teknik *applique* dengan kain primisima kereta kencana yang sudah dibatik dan bawahan dengan potongan celana *straight* dengan aksesoris *unfinished* teknik berbahan utama jeans dengan tambahan kain primisima kereta kencana yang sudah dibatik pada bagian saku belakang.

Karya ke-empat berupa busana pria yang memiliki motif utama *jajangkar* jantan. Secara keseluruhan tiga busana pria ini menggambarkan tahap bertarung ayam pelung jantan. *Jajangkar* jantan pada karya ke-empat digambarkan dengan pose menoleh belakang, pose ini menggambarkan jajangkar jantan yang baru memenangkan pertarungan. Menoleh belakang menggambarkan tatapan bangga setelah bertarung. Motif tambahan pada karya ini adalah rumput dan *isen-isen*.



5. Karya 5



Gambar 4.10. Busana 5

Judul : Melawan
Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, dan Kain Jeans
Pewarna : Remasol dan Naptol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet, Pewarnaan Celup dan Teknik *Quilting*.
Tahun : 2023



Gambar 4.11. Detail Busana 5

Desain busana ini bergaya *streetwear* dengan bahan utama kain primisima kereta kencana. Atasan busana dibuat *sleeveless puffer vest* atau tidak memiliki lengan yang menggunakan teknik *quilting* dengan resleting di bagian depan berbahan utama primisima kereta kencana. Bagian bawah berupa celana bergaya *cargo* dengan potongan pendek berbahan *jeans* dan saku samping juga belakang yang berbahan kain primisima kereta kencana.

Karya kelima menerapkan motif utama *sangkal jantan* dalam busana pria. *Sangkal jantan* pada karya ini digambarkan dengan situasi sedang berada di tengah pertarungan atau sedang melawan. Pose *sangkal jantan* digambarkan sedang mengepakkan sayap dengan ceker yang siap beradu dan bulu yang berantakan. Motif tambahan berupa bulu ayam dan padi pandan wangi.



6. Karya 6



Gambar 4.12. Busana 6

Judul : Bertahan
Bahan : Kain Primisima Kereta Kencana, dan Kain Jeans
Pewarna : Remasol dan Naptol
Teknik : Batik Tulis, Pewarnaan Colet dan Pewarnaan Celup,
Teknik *Applique*.
Tahun : 2023



Gambar 4.13. Detail Busana 6

Desain busana karya ke-enam bergaya *streetwear* dengan bagian atas berbahan utama jeans memiliki bentuk kerah mandarin dan dikombinasikan menggunakan teknik *applique* dengan kain primisima kereta kencana yang sudah dibatik. Bagian atas memiliki resleting pada bagian depan untuk mempermudah pengguna. Bagian bawah berbahan utama jeans memiliki gaya celana *straight* atau potongan celana lurus. Bagian luar ditambahkan kain primisima kereta kencana yang sudah dibatik.

Karya ke-enam merupakan busana pria yang memiliki motif utama *jadoan* jantan yang sedang berlatih untuk bertarung. Pose *jadoan* jantan digambarkan dengan sedikit menunduk, ceker terbuka, dan tatapan tajam. Ayam pelung dirawat dan dipersiapkan untuk bertarung sejak kecil. Motif tambahan berupa ranting dan dedaunan.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembuatan tugas akhir ini dilakukan dalam beberapa tahap dengan menerapkan metode penciptaan dari S. P. Gustami yaitu; eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi dilakukan dengan mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam perancangan. Referensi ayam pelung ditemukan dari lingkungan sekitar penulis yaitu Kota Cianjur yang menjadikan ayam pelung sebagai ikon. Selain referensi visual, referensi dan data penulisan juga didapatkan dari berbagai sumber seperti; buku cetak, buku non-cetak, dan sumber penulisan lainnya. Tahap perancangan dilakukan dengan teori estetika, ergonomi dan teori desain dengan acuan teknik batik dan konsep busana *streetwear*. Dalam tahap perancangan juga dilakukan pemilihan bahan yang jatuh kepada kombinasi bahan utama primisima kereta kencana dengan kain jeans.

Tahap perwujudan dibagi menjadi tiga; pembuatan pola, membatik, dan menjahit. Pembuatan pola dilakukan dengan menyesuaikan ukuran dan membentuk sesuai rancangan. Proses membatik dilakukan dengan teknik pewarnaan colet dan teknik pewarnaan celup yang keduanya menggunakan pewarna sintetis yaitu remasol dan naptol. Menjahit dilakukan sebagai tahap akhir menggabungkan seluruh elemen busana. Penciptaan ini menghasilkan tiga karya busana wanita dan tiga karya busana pria.

Total enam karya ini berjudul; “*Sangkal*,” “*Jajangkal*,” “*Jadoan*,” “*Menang*,” “*Melawan*” dan “*Bertahan*”. Karya pertama yaitu, berupa kemeja *crop* dengan kerah kemeja dan *mini skirt* dengan luaran tile selutut. Karya kedua berupa *crop puffer vest* dengan bawahan *pleated skirt*. Karya ketiga berupa asimetris *one shoulder dress* ditambah bustier. Karya Keempat berupa *denim vest* dengan konsep bawahan *ripped pants*. Karya kelima berupa *sleeveless puffer vest* dan kargo pendek di atas lutut. Dan karya terakhir berupa *crop denim vest* dengan kerah mandarin dan *straight pants*.

B. Saran

Penciptaan busana *streetwear* pada Tugas Akhir ini menggunakan dua jenis material, diantaranya; kain primisima kereta kencana dan kain *jeans*. Tema yang diangkat dalam penciptaan ini merupakan konsep busana yang sedang marak digunakan oleh kaum muda sebagai representasi diri. Hal ini bisa menjadi sebuah referensi untuk lebih mengeksplor terkait busana jalanan agar tercipta ide-ide baru yang lebih menarik.

Konsep busana jalanan dalam Tugas Akhir ini menggunakan dua jenis bahan yang berbeda, yang menimbulkan sebuah permasalahan seperti; penggunaan kain *jeans* yang terbilang sulit untuk dibentuk menjadi sebuah tantangan, Pencarian kain *jeans* yang sulit didapat menjadi sebuah alasan untuk menambah waktu pengerjaan karya tugas akhir ini. Dan untuk warna, kain *jeans* tidak memiliki banyak warna, sehingga pemilihan warna yang terbilang sempit. Tahap pewarnaan dalam penciptaan karya tugas akhir ini sangat penting untuk diperhatikan, karna objek utama pada motif batik Ayam Pelung ini menggunkana warna asli dari Ayam Pelung itu sendiri. Sehingga dibutuhkan proses pewarnaan yang sangat hati-hati.

Kendala yang dialami ini bisa menjadi pembelajaran dalam pembuatan karya selanjutnya agar kedepannya bisa lebih baik lagi. Penulis menyarankan untuk bereksplorasi dalam pemilihan jenis bahan seperti kain *jeans* yang tidak banyak jenisnya. Penciptaan untuk karya selanjutnya bisa menggunakan kain perca atau kain sisa *jeans*. Agar pada karya tersebut tidak menimbulkan sampah dikemudian hari. Selain itu, penggunaan material bisa lebih dimaksimalkan lagi, sehingga konsep busana jalanan bisa lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashila dan Faradillah. 2019. "Penerapan Metode *Zero Waste Fashion Design* pada Busana *Ready to Wear* Pria Studi Kasus: *Streetwear*." dalam Jurnal: *Art & Design*. Vol.6, No.2. Agustus 2019.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan karya*. Yogyakarta: Prasistwa.
- Gea dan Faradillah. 2020. "Perancangan Busana *Streetwear* untuk Generasi Z dengan Konsep *Zero Waste Fashion Design*." dalam Jurnal: *Art & Design*. Vol.7, No.2. Agustus 2020.
- Hasan, Renta Vulkanita. 2012. "Grebeg Maulud Dalam Representasi Busana dan Motif Batik di Keraton Yogyakarta." Dalam Jurnal: *Corak, Jurnal Seni Kriya*. Vol.1, No.2. November 2012.
- Marhaeni, Raeza. 2021. *Mahir Menjahit Busana: Panduan Praktis Belajar Menjahit Secara Otodidak dari dasar Hingga Ahli*. Sleman : Bright Publisher.
- Poespo, Goet. 2000. *Teknik Menggambar Mode Busana*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rachmat, Ani, dan Yuniadi. "Simbolisme Ayam Jago dalam Pembangunan Kultural Masyarakat Kabupaten Cianjur." dalam Jurnal : *Sosiohumaniora*. Vol.20, No.23. September 2018.
- Rajendran M. 2012. "*The Development of Streetwear and the Role Of New York City, London, and Supreme NY* [Tesis]." Canada. Ryerson University.
- Sony, Dharsono. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa sains.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara: Makna Filosofis, Cara Pembuatan dan Industri Batik*. Yogyakarta: Andi.

DAFTAR LAMAN

- <https://craig-green.com/pages/about> Diakses pada 23 Januari 2023.
- <https://brainly.co.id/tugas/31123023> Diakses pada 23 Januari 2023.
- <https://bekasi.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-125083358/fenomena-citayam-fashion-week-saat-ini-jadi-sorotan-berikut-komentar-warganet> Diakses pada 2 Februari 2023.
- <https://www.liputan6.com/news/read/5025545/polisi-citayam-fashion-week-bikin-macet-jalan-sudirman-hingga-senayan> Diakses pada 2 Februari 2023.
- <https://id.pinterest.com/pin/380624606011403465/> Diakses pada 3 April 2023.
- <https://www.kompas.com/stori/read/2022/04/27/090000579/batik-pesisir--sejarah-ciri-ciri-dan-motif?page=all> Diakses pada 3 April 2023.
- <http://digilib.isi.ac.id/1368/8/Artikel%20ilmiah.pdf> Diakses pada 3 April 2023.
- <https://www.off---white.com/en-id/> Diakses pada 3 April 2023.
- <https://dpmptsp.cianjurkab.go.id/post/read/105/ayam-pelung.html> Diakses pada 3 April 2023.
- <https://bandungmu.com/mengenal-pandanwangi-beras-khas-kabupaten-cianjur-yang-melegenda/> Diakses pada 10 April 2023.
- <http://digilib.isi.ac.id/1079/1/Pages%20from%20B27-Ayam%20Ayam%20Yang%20Gagah.pdf> Diakses pada 10 April 2023
- <https://artigambar.blogspot.com/2020/09/11-lukisan-sabung-ayam-karya-affandi.html> Diakses pada 11 April 2023
- <https://peluangusaha.kontan.co.id/news/dari-mangkok-motif-ayam-jago-menular-ke-kain-batik> Diakses pada 23 Januari 2023.
- <https://id.scribd.com/document/427103310/Tabel-ukuran-standard-kemeja-pria#> Diakses pada 15 Mei 2023.
- <https://www.britannica.com/art/applique-fabric-decoration> Diakses pada 20 Mei 2023
- <https://id.pinterest.com/pin/10555380366247412/> Diakses pada 7 Juni 2023

LAMPIRAN

1. *Curriculum Vitae* (CV)



**DEVI MUHAMMAD
RIZKY SYA'BAN**

CONTACT

- +62 813-1022-3259
- devimuhammad1411@gmail.com
- @todeyy_

SKILLS

- Concepting
- Creative Thinking
- Video & Photo Editing
- Procreate
- Problem-Solving
- Strong Communication
- Team Work

Summary

Hallo, saya Devi Muhammad Rizky Sya'ban, Selama berkuliah, saya aktif berorganisasi di dalam maupun luar kampus. Saya pernah mengikuti kegiatan pengembangan desa wisata sebagai pengajar jumpunan. Selain itu, saya pernah menjadi Content Creator untuk kegiatan Pinterest Creator Batch 3. Saya memiliki ketertarikan untuk terus mengasah Public Speaking serta pengolahan data.

Experience

PAMERAN

MANEKASEKANI 2021

Divisi Acara

- Bertanggungjawab dalam konsep acara
- Melakukan perencanaan dalam berbagai macam kegiatan pameran
- Menyusun *rundown* acara selama kegiatan berlangsung

PEKAN RUPA 2022

Bendahara

- Mengelola urusan keuangan
- Menjalin komunikasi dengan pihak sponsor
- Membuat laporan pertanggungjawaban atas pengelolaan keuangan

ORGANISASI

HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN 2021-2022

Sekretaris

- Bertanggung jawab dalam kegiatan rapat rutin
- Mengatur dan mencatat hasil rapat
- Bertanggungjawab dalam pengarsipan atau pendokumentasian
- Membuat surat dan proposal kegiatan
- Membantu kegiatan atau tugas ketua
- Membuat Laporan Pertanggungjawaban

BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA 2022-2023

Bendahara Umum

- Membuat laporan keuangan secara berkala
- Menandatangani pengeluaran dan pemasuka
- Membuat dan mengumpulkan bukti tertulis pengeluaran uang
- Menerima dan menyimpan uang milik organisasi
- Membuat Laporan Pertanggungjawaban

KEGIATAN

PROGRAM PEMBINAAN DAN PENGEMBANGAN WILAYAH SENI (P3WILSEN) 2021

Pemateri

- Memberikan Informasi mengenai jumpunan
- Praktik membuat jumpunan
- Mengelola hasil karya menjadi barang siap jual

FESTIVAL KRIYA INDONESIA 2021

Sekretaris

- Membuat notulen saat rapat
- Membuat laporan pertanggungjawaban

PINTEREST CREATOR CLUB BATCH 3 2022-2023

Content Creator

- Membuat weekly content art journal berupa vidio dan foto
- membuat content plan
- Ikut serta dalam meramaikan penggunaan aplikasi pinterest

Education

SMAN 1 CIANJUR

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Jurusan S-1 Kriya

2. Poster

**AYAM PELUNG SEBAGAI MOTIF BATIK
DALAM BUSANA STREETWEAR**



DEVI MUHAMMAD RIZKY SYA'BAN
1912140022

DOSEN PEMBIMBING
ANNA GALUH INDRESWARI, S.Sn., M.A.,
Dra. DWITA ANJA ASMARA, M.Sn.,

**SIDANG TUGAS AKHIR
S-1 KRIYA**

 PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENILINDONESIA YOGYAKARTA

**30
MAY
2023**

3. Katalog

AYAM PELUNG SEBAGAI MOTIF BATIK DALAM BUSANA *STREETWEAR*

Devi Muhammad Rizky Sya'ban
1912140022

Dosen Pembimbing :
Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.,
Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.,



PROGRAM STUDI S-1 KRIYA FAKULTAS
SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA



a. Karya 1



b. Karya 2



c. Karya 3



d. Karya 4



e. Karya 5



f. Karya 6

