

**KERAMIK HIAS JARAN UKIR KASONGAN  
SEBAGAI MOTIF BATIK PADA BUSANA ARTWEAR**



**PENCIPTAAN**

**INTAN PUTRI MARTVITASARI**

**NIM 1912128022**

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

**2024**

**KERAMIK HIAS JARAN UKIR KASONGAN  
SEBAGAI MOTIF BATIK PADA BUSANA ARTWEAR**



**PENCIPTAAN**

**INTAN PUTRI MARTVITASARI**

**NIM 1912128022**

**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  
2024**

Laporan Tugas Akhir Kriya yang berjudul:

**KERAMIK HIAS JARAN UKIR KASONGAN SEBAGAI MOTIF BATIK PADA BUSANA ARTWEAR** diajukan oleh Intan Putri Martvitasari NIM 1912128022. Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat umum diterima.

Pembimbing I / Anggota



Dr. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750622 200312 1 003/NIDN. 0022067501

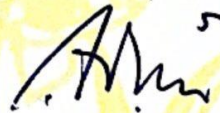
Pembimbing II / Anggota



Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 19741021 200501 1 002/NIDN. 0021107406

Cognate / Penguji Ahli



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP. 19600219 198601 2 001/NIDN. 0018026004

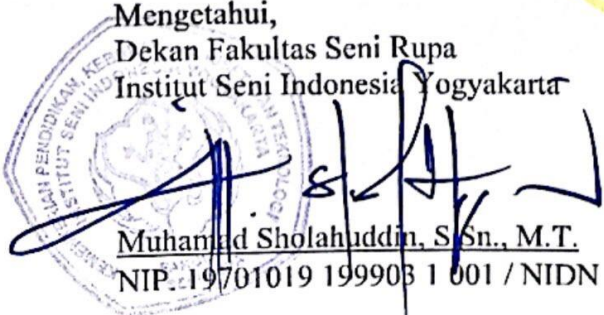
Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji dan Syukir kepada Tuhan Yang Maha Esa. Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada diri sendiri selaku pembuat karya untuk mengukir diri kembali seberapa jauh kemampuan dalam diri. Karya ini juga saya persembahkan kepada orang tua yang memberikan dukungan penuh kepada anaknya dalam menyelesaikan Tugas Akhi ini, dan orang-orang yang telah memberi suport dalam pembuatan kara ini sehingga saya bisa menyelsaikan Tugas Akhir ini.



## MOTTO

*“Mustahil Allah membawamu sejauh ini hanya untuk gagal, terus percaya  
pertolongan Allah itu benar adanya”*



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini sebenar-benarnya ditulis dan disusun oleh penulis sendiri. Karya Tugas Akhir ini belum pernah diajukan oleh orang lain dalam sepengetahuan saya. Karya Tugas Akhir ini merupakan hasil eksplorasi pribadi yang terinspirasi dari sebuah artefak budaya yang berkembang disuatu daerah dan dengan mencari sumber-sumber terkait yang disusun menjadi ide yang baru.

Yogyakarta, 9 Januari 2024

  
Intan Putri Martvitasari



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dengan judul “Keramik Hias Jaran Ukir Kasongan sebagai Motif Batik pada Busana Artwear”, sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya Tugas Akhir ini mendapatkan dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. M. Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Alvi Luviani, S.Sn., M.F.A., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa.
4. Dr. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., dosen wali dan *Cognate*/Penguji Ahli pada ujian tugas akhir ini.
7. Seluruh staff pengajar dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staff Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2019.

Pada pembuatan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengucapkan permohonan maaf sebesar besarnya. Penulis juga sangat terbuka menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sekalian. Dengan segenap hati, penulis mengucapkan



terimakasih. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca sekalian, dan masyarakat.

Yogyakarta, 9 Januari 2024

Intan Putri Martvitasari

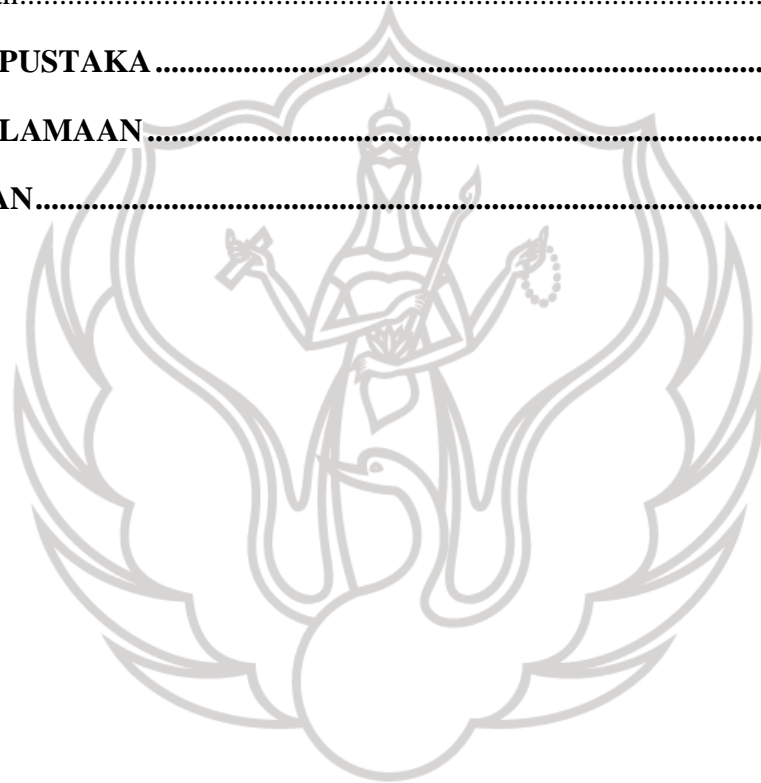




## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii.</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	4
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>7</b>
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	10
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>13</b>
A. Data Acuan.....	13
B. Analisis Data Acuan.....	16
C. Rancangan Karya .....	19

D. Proses Perwujudan .....	46
E. Kalkulasi Pembuatan Karya.....	60
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>64</b>
A. Tinjauan Umum .....	64
B. Tinjauan Khusus.....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>
<b>DAFTAR LAMAAN.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	60
Tabel 3.2 Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	60
Tabel 3.3 Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	61
Tabel 3.4 Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	61
Tabel 3.5 Kalkulasi Biaya Karya 5 .....	62
Tabel 3.6 Kalkulasi Biaya Karya 6 .....	62
Tabel 3.7 Kalkulasi Total Biaya Karya.....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lukisan Diponegoro Menunggangi Kuda, Karya Basoeki Abdullah .	7
Gambar 2.2 Keramik Hias Jaran Ukir Kasongan.....	8
Gambar 2.3 Proses Pembuatan Gerabah “Jaran Ukir Kasongan” .....	9
Gambar 3.1 Keramik Hias Jaran Ukir Kasongan.....	13
Gambar 3.2 Keramik Hias Jaran Ukir Kasongan Pose <i>Njerum</i> .....	13
Gambar 3.3 Busana <i>Artwear</i> .....	14
Gambar 3.4 <i>Fabric Manipulation</i> .....	14
Gambar 3.5 Busana Karya Lulu Luthfi Labibi .....	14
Gambar 3.6 Busana Karya Penulis, <i>Fashion Show JFW 2022</i> .....	15
Gambar 3.7 Busana Teknik Ikat Celup <i>Crumple</i> Karya Penulis .....	15
Gambar 3.8 Batik dengan <i>Riningan</i> .....	16
Gambar 3.9 Karya Busana dengan Motif Kuda .....	16
Gambar 3.10 Sketsa Motif Batik.....	19
Gambar 3.11 Sketsa Aternatif .....	20
Gambar 3.12 Desain Terpilih.....	21
Gambar 3.13 Desain Terpilih 1.....	22
Gambar 3.14 Pecah Pola 1 (1:10) .....	25
Gambar 3.15 Detail Motif 1 .....	26
Gambar 3.16 Desain Terpilih 2.....	27
Gambar 3.17 Pecah Pola 2 .....	29
Gambar 3.18 Detail Motif 2.....	30
Gambar 3.19 Desain Terpilih 3.....	31
Gambar 3.20 Pecah Pola 3 .....	33
Gambar 3.21 Detail Motif 3 .....	34
Gambar 3.22 Desain Terpilih 4.....	35
Gambar 3.23 Pecah Pola 4 .....	37
Gambar 3.24 Detail Motif 4 .....	38
Gambar 3.25 Desain Terpilih 5 .....	39
Gambar 3.26 Pecah Pola 5 .....	40
Gambar 3.27 Detail Motif 5 .....	41
Gambar 3.28 Desain Terpilih 6.....	42

Gambar 3.29 Pecah Pola 6 .....	44
Gambar 3.30 Detail Motif 6 .....	45
Gambar 3.31 Proses Merancang Desain .....	52
Gambar 3.32 Proses Membuat Pola Busana .....	52
Gambar 3.33 Proses Menjiplak Motif Batik .....	53
Gambar 3.34 Proses Membatik .....	53
Gambar 3.35 Proses Mencolet Tahap Riningan .....	54
Gambar 3.36 Proses Pelorodan Pertama .....	55
Gambar 3.37 Proses Mencuci dan Menjemur .....	55
Gambar 3.38 Proses Riningan dan Hasilnya .....	56
Gambar 3.39 Proses Pewarnaan kedua .....	56
Gambar 3.40 Proses Nemboki .....	57
Gambar 3.41 Proses Pewarnaan Ketiga .....	57
Gambar 3.42 Proses Pelorodan Kedua .....	58
Gambar 3.43 Proses <i>Fabric Manipulating</i> .....	58
Gambar 3.44 Proses Menjahit .....	59
Gambar 3.45 Karya 1 .....	66
Gambar 3.46 Karya 2 .....	68
Gambar 3.47 Karya 3 .....	70
Gambar 3.48 Karya 4 .....	72
Gambar 3.49 Karya 5 .....	74
Gambar 3.50 Karya 3 .....	76

## INTISARI

Penciptaan karya seni “Keramik Hias Jaran Ukir Kasongan Sebagai Batik pada Busana *Artwear*” merupakan sebuah karya yang dengan mengambil objek yang terinspirasi dari sebuah artefak budaya dari desa wisata Kasongan yaitu sebuah keramik hias jaran ukir yang menjadi ikon desa tersebut. Keramik hias jaran ukir tersebut distilasi menjadi sebuah motif batik. Kuda pada masyarakat Kasongan memiliki sejarah panjang hingga melekat dihati masyarakat, sehingga masyarakat serta seniman akademisi setempat membuat karya yang terinspirasi dari hewan tersebut hingga menjadi ikon daerah tersebut, maka penulis yang merupakan bagian dari masyarakat setempat mengambil objek tersebut dengan peminatan tekstil, teretuslah ide pengaplikasiannya pada busana *Artwear*. Busana *artwear* sendiri merupakan sebuah busana yang menonjolkan aspek estetika dan unsur *fine craftsmanship* berupa batik dan *fabric manipulation*.

Penciptaan karya ini menggunakan metode pendekatan estetika dari Dharsono Sony Kartika dalam bukunya. Teori yang Dharsono gagaskan bahwa keindahan pada dasarnya adalah kualitas pokok seperti kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*), dan perlawanan (*contrast*) (Kartika, 2007:2). Penulis juga menggunakan metode pendekatan ergonomi dari Wardani (2013), sebuah metode untuk menciptakan kenyamanan, keamanan, dan keefektifan dalam proses penciptaannya. Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan ini merupakan gagasan dari SP Gustami yang memaparkan tiga tahap enam langkah dalam suatu proses menciptakan karya seni.

Penciptaan karya ini menghasilkan enam buah karya busana *artwear* dengan motif batik jaran ukir Kasongan. Enam karya pada Tugas Akhir ini berjudul : Titi Mangsa, Perjuangan, Kasongan *Heritage*, Sengketa, Membudaya, dan Tumbuh.

**Kata Kunci : Jaran Ukir, Kasongan, Batik, *Artwear***

## **ABSTRACT**

*The creation of the work of art called Kasongan Jaran Ukir Decorative Ceramics as Batik for Artwear Fashion is a work that takes an object inspired by a cultural artifact from the Kasongan tourist village, such as “jaran ukir” decorative ceramic which has become an icon of the village. The “jaran ukir” decorative ceramics are distilled into a batik motif. Horses in the Kasongan community have a long history and have a deep emotional attachment to the locals, so the local community and academic artists create works inspired by this animal until it becomes an icon of the area, author as a member of the Kasongan, who also be interested in textiles, took this object and observed the potential for its use in textile art, on Artwear clothing. Artwear clothing can be defined as fashion that points to artistic aspects and fine craftsmanship components, such as batik and fabric manipulation.*

*The creation of this work used the aesthetic approach method from Dharsono Sony Kartika in his book. Dharsono's theory suggests that beauty is basic qualities such as unity, harmony, symmetry, balance, and contrast (Kartika, 2007:2). The author also uses the ergonomics approach from Wardani (2013), a method for creating comfort, safety, and effectiveness in the creation process. The creation method used in this creation is SP. Gustami's idea describes three stages and six steps in the process of creating a work of art. The creation of this work resulted in six pieces of artwear clothing with a Kasongan “jaran ukir” batik pattern. The six works in this final assignment are entitled: Titi Mangsa, Perjuangan, Kasongan Heritage, Sengketa, Membudaya, and Tumbuh.*

**Keywords: Jaran Carving, Kasongan, Batik, Artwear**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Desa Wisata Kasongan merupakan salah satu sentra industri kerajinan gerabah yang berlokasi di Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Desa ini telah lama menjadi sentra kerajinan gerabah dan kini berkembang menjadi daya tarik wisata. Ditinjau dari sejarahnya awal mulanya Desa Kasongan memproduksi produk gerabah sederhana seperti kual, pengaron, kendil, anglo, cobek, dan sebagainya, hingga pada tahun 1930-an muncul tokoh perajin bernama Jembuk yang merupakan penggagas perubahan pembuatan gerabah menjadi keramik (Raharjo, 2009:2).

Bermula dari penulis yang merupakan putri dari salah satu perajin gerabah di Kasongan. Tinggal dan dibesarkan di desa Kasongan membuat penulis akrab dengan gerabah sejak kecil. Perjalanan studi dibidang kriya tekstil dan keinginan untuk mengangkat budaya di daerah penulis. Penulis mencoba menggabungkan antara gerabah, dengan bidang yang dipelajari yaitu tekstil. Maka tercetus ide untuk memvisualisasikan salah satu produk gerabah yang menjadi ikon desa Kasongan dalam sebuah motif batik. Ketertarikan penulis dengan *fashion* dan latar belakang pendidikan tata busana juga menjadi ide membuat batik tersebut menjadi busana *artwear*. Produk keramik yang menjadi ikon Kasongan yang menjadi sumber ide penciptaan penulis yaitu keramik hias kuda Kasongan. Keramik hias berbentuk kuda menjadi salah satu produk khas dari Kasongan. Keramik hias berbentuk kuda tersebut berkembang pada tahun 1985 yang dikembangkan oleh sentuhan perajin lokal dan sentuhan seniman akademisi. Kuda menjadi salah satu ikon sejarah Kasongan. Masyarakat Kasongan memiliki kenangan mendalam atas sebuah cerita lisan yang berkembang bahwa Kasongan berasal dari kematian seekor kuda milik perwira polisi Belanda di persawahan milik warga. Kuda juga identik dengan kegagahan seorang pahlawan yang diidolakan masyarakat yaitu Pangeran Diponegoro yang dengan gagah berperang melawan penjajahan belanda dengan menaiki kuda. Hal tersebutlah yang menginspirasi para perajin yang sebelumnya

tidak memiliki corak sama sekali kemudian memunculkan motif kuda pada banyak produknya.

Keramik hias Kasongan menjadi wujud budaya pada masyarakat Kasongan. Sejarah panjang dari ornamen yang tercipta dari ketrampilan kriyawan masyarakat Kasongan menciptakan karya yang unik yang perlu dirawat. Keunikan dari karya gerabah ini yaitu pada dekorasi yang tertempel pada badan kuda yang tercipta dari teknik tradisional yaitu teknik tempel yang menjadi ciri khas gerabah Kasongan. Ornamen nya yang unik yang merepresentasikan budaya Kasongan perlu menjadi objek yang divisualisasikan dalam sebuah bidang kekriyaan lain yaitu motif batik untuk merawat tradisi.

Batik merupakan salah satu media untuk menyampaikan sebuah pesan melalui motif yang dihasilkan. Batik menjadi cara masyarakat Indonesia pada masa lampau untuk bertutur melalui rangkaian motifnya yang memiliki makna filosofis. Batik sendiri merupakan kain yang memiliki gambar dengan proses perbuatannya yang menorehkan lilin malam sebagai perintangnya. Menggunakan alat berupa canting untuk menorehkan lilin malamnya, kemudian proses pewarnaan celup maupun colet, hingga proses akhir melepaskan seluruh lilin malam dari kain dengan cara memasukkan kain pada air mendidih yang disebut nglorod. Namun bukan hanya dengan cara menorehkan dengan canting saja ada juga metode pembuatan batik dengan alat cap yang memudahkan untuk membuat motif yang menggunakan pengulangan.

Batik merupakan wastra yang akan terus diwariskan sebagai karya yang adiluhung dan akan terus berkembang. Melalui batik penulis mengembangkan motif dari visual objek keramik hias kuda Kasongan. Karya yang serupa yaitu batik yang mengambil hewan kuda yaitu batik dari kesenian kuda lumping. Peneliti sebelumnya mengambil judul "Kreasi Kuda Lumpung Sebagai Motif Sumber Penciptaan Batik Tulis Kain Panjang" karya Risvi Sinara Dwiyantri pada tahun 2022. Kesamaan pengambilan objek kuda namun berbeda latar belakang, ornamennya hingga hasil karya Peneliti sebelumnya menerapkan motif batik pada kain Panjang, sedangkan penulis menerapkan motif pada busana *artwear*, jadi sepengetahuan penulis belum ada yang menciptakan karya yang sama. Penciptaan ini dimaksudkan untuk merepresentasikan sebuah budaya yang ada di suatu

masyarakat khususnya Desa Wisata Kasongan dalam sebuah karya batik. Gustami memaparkan pada bukunya bahwa pada garis besarnya faktor-faktor pendorong dalam timbulnya seni ornamen dapat dibedakan menjadi dua hal pokok, yaitu dorongan dari dalam dan dari luar, meliputi kondisi sosial kultural serta lingkungan hidup umat manusia dan lingkungan hidup (Gustami 2008:9). Kondisi sosial kultural yang ada di desa Kasongan dimana keramik hias Kasongan menceritakan sejarah desa Kasongan atas kenangan mendalam masyarakat. Berdasarkan kondisi tersebut kemudian ornamen yang dihasilkan direpresentasikan agar seni ornamen yang dihasilkan dapat menjadi ciri khas dari suatu kebudayaan.

*Artwear* adalah karya atau hasil ekspresi seniman yang memiliki nilai fungsi, yaitu dapat dikenakan pada tubuh. Pemilihan *artwear* dalam karya ini dibanding dengan jenis busana lain karena beberapa alasan yang dipicu oleh kreatifitas seniman. Busana *artwear* yang mementingkan aspek estetika dapat memfokuskan filosofis yang ingin disampaikan serta menjadi media ekspresi penulis. Busana *artwear* batik yang menitikberatkan pada aspek estetika dapat menjadi media yang tepat pada penciptaan karya ini. Melalui busana *artwear* batik karya ini dibuat untuk mengangkat kembali desa wisata Kasongan dengan menceritakan apa yang menjadi ikon sejarah desa Kasongan. Terciptanya motif batik yang diaplikasikan pada busana *artwear* menjadi ungkapan gagasan atau idealisasi dalam merepresentasikan budaya Kasongan. Harapannya karya ini dapat mengangkat sejarah desa wisata Kasongan melalui busana *artwear* batik dan juga menambah keragaman motif batik yang dapat menjadi ikon Kasongan selanjutnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah :

1. Bagaimana konsep karya dengan tema keramik hias Jaran Ukir Kasongan sebagai motif batik pada busana *artwear* ?
2. Bagaimana proses penciptaan karya busana *artwear* dengan motif batik keramik hias Jaran Ukir Kasongan ?
3. Bagaimana hasil penciptaan karya busana *artwear* dengan motif batik keramik hias Jaran Ukir Kasongan?

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan penciptaan :

- a. Memahami konsep penciptaan busana *artwear* dengan motif keramik hias “Jaran Ukir” Kasongan
- b. Mengetahui proses penciptaan karya busana *artwear* dengan motif batik keramik hias Jaran Ukir Kasongan
- c. Menghasilkan karya busana *artwear* dengan motif batik keramik hias Jaran Ukir Kasongan.

#### 2. Manfaat penciptaan :

- a. Menceritakan sejarah salah satu produk keramik hias “Jaran Ukir” Kasongan melalui sebuah motif batik pada busana *artwear*
- b. Media pengembangan dan menambah keragaman motif batik
- c. Melestarikan budaya batik khususnya pada wisatawan yang berkunjung ke Desa Wisata Kasongan.
- d. Sebagai wacana menciptakan motif batik yang menjadi ikon Kasongan.

### D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

#### 1. Metode Pendekatan

##### a. Pendekatan Estetika

Estetika berasal dari bahasa Yunani "aisthetika" berarti hal-hal yang dapat diserap oleh panca indera. Penciptaan karya seni juga akan menggunakan pendekatan estetika dalam proses kreatifnya dan juga apa yang akan dihasilkan yang akan dinikmati dengan panca indera. Estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni. Bentuk filsafat seni yang berisi segala macam pemikiran dan pembahasan mendalam (filosofis) tentang seni dan keindahan. Pendekatan yang akan digunakan yaitu pendekatan estetika dari Dharsono. Keindahan pada dasarnya adalah kualitas pokok seperti kesatuan (*unity*), keselarasan

(*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*). keseimbangan (*balance*), dan perlawanan (*contrast*) (Kartika, 2007:2).

Pendekatan estetika ini digunakan karena pendekatan ini berkaitan dengan keindahan suatu karya yang akan diciptakan. Pendekatan estetika menjadi acuan dalam penciptaan batik pada busana *artwear* yang motifnya terinspirasi dari keramik hias jaran ukir Kasongan.

b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi menurut Sutlaksana, 1979 adalah ilmu yang sistematis yang memanfaatkan informasi tentang sifat manusia, kemampuan manusia, dan keterbatasannya untuk merancang suatu tatanan kerja yang baik agar tujuan dapat dicapai dengan efektif, aman dan nyaman (Wardani, 2003:64). Pendekatan ergonomi digunakan dalam penciptaan karya ini untuk menciptakan kenyamanan, keamanan, dan keefektifan dalam proses penciptaannya. Pemilihan bahan tekstil yang akan digunakan perlu pemahaman pemilihan bahan tekstil yang sesuai berdasarkan kualitas visual bahan yang akan digunakan. Ergonomi diperlukan untuk menciptakan suasana kerja yang efektif dalam proses penciptaannya, agar sistematis dan terstruktur. Proses yang efektif dan terstruktur akan menciptakan suasana kerja yang aman dan nyaman. Maka pendekatan ergonomi ini sangat diperlukan dalam penciptaan karya ini.

## 2. Metode Penciptaan

Teori penciptaan Gustami terdiri dari tiga tahap enam langkah penciptaan seni kriya. Pertama tahap eksplorasi yang meliputi pengamatan, dan pencarian sumber referensi. Kedua, tahap perancangan yaitu membuat beberapa sketsa, dan pembuatan gambar teknik. Tahap ketiga, perwujudan yaitu proses pembentukan, dan dilanjutkan penilaian dan evaluasi karya yang telah jadi (Gustami, 2004:29-32).

a. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi dimulai dengan mencari tema penciptaan dengan berbagai kegiatan seperti pengembaraan jiwa, studi pustaka

melalui buku dan juga internet, dan juga pengamatan objek. Pada tahap ini Juga mempelajari teknik-teknik yang akan digunakan yaitu batik tulis dan juga bahan-bahan yang akan digunakan. Mengenali dan mengali tentang keramik hias jaran ukir Kasongan menjadi tahap berikutnya dalam eksplorasi. Mendalami keunikan dan keindahan yang dapat direpresentasikan dalam sebuah karya busana *artwear* batik.

b. Perancangan

Tahap perancangan proses penuangan ide, agar ide atau gagasan dari hasil analisis dapat diwujudkan sesuai dengan keinginan. Penuangan ide ke dalam beberapa sketsa yang dihasilkan, kemudian dipilih untuk dibuat gambar kerja dan gambar tersebut nantinya akan menjadi acuan bentuk pada proses perwujudan karya. Sketsa mengenai komposisi motif yang tepat dari motif pokok hingga penunjang agar menjadi sebuah motif yang harmonis. Hingga pada motif final yang dibuat seukuran dengan kain asli yang kemudian dapat dipindahkan diatas kain dan menjadi acuan dalam membatik. Tentunya pendekatan estetika sangat berperan dalam tahap ini. Pendekatan estetika digunakan dalam proses pembentukan deformasi, stilirisasi, dan ornamentasi dari acuan sumber penciptaan menjadi sebuah komposisi karya yang menarik. Pendekatan ergonomi juga diperlukan pada tahap ini sebagai tahap pemilihan bahan yang akan digunakan dalam busana agar material yang digunakan nyaman, sesuai, dan aman ketika dipakai.

c. Perwujudan

Perwujudan karya ini adalah sebagai karya busana *artwear* batik. Proses perwujudannya dikerjakan sesuai dengan desain yang telah dibuat hingga proses finishing. Proses ini diperlukan pemahaman yang cermat dari rancangan yang telah dibuat, agar tercapai bentuk serta unsur estetikanya sesuai rancangan yang ditetapkan. Proses perwujudan terakhir yaitu melakukan evaluasi dan penilaian terhadap karya yang telah dibuat, untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan.