

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Berawal dari membaca artikel mengenai Dewi Artemis, yang kemudian diketahui merupakan anggota dari jajaran dewa-dewi utama dalam mitologi Parthenon Yunani. Mitologi Yunani adalah sekumpulan mitos yang berasal dari Yunani Kuno yang berisi kisah mengenai para dewa dan pahlawan. Kebanyakan dewa-dewi Yunani digambarkan seperti manusia, dilahirkan namun tak akan menua, kebal terhadap apapun, bisa tak terlihat, dan tiap dewa mempunyai karakteristik tersendiri. Artemis tergabung dalam 12 *Olympian Gods* yang terdiri atas Zeus, Poseidon, Hera, Demeter, Aphrodite, Athena, Artemis, Apollo, Ares, Hephaestus, Hermes, dan Hestia atau Dionysus (Hansen, 2005: 250).

Kemudian mencari informasi lanjut tentang Dewi Artemis, bagaimana asal usul, sosok, penampilan, fisiknya yang kemudian diketahui atribut kuat dan atribut lemahnya. Artemis diceritakan sebagai keturunan Zeus dan Leto, ia memiliki saudara kembar bernama Apollo. Dewi ini digambarkan sebagai perawan yang disumpah untuk tidak pernah menikah dan merupakan dewi favorit penduduk pedesaan. Dalam mitologi Yunani, Artemis adalah dewi perburuan, hutan belantara, hewan liar, alam, tumbuh-tumbuhan, persalinan, pengasuhan anak, dan kesucian (Kuiper, 1995:74). Fisiknya digambarkan berbadan tinggi, memiliki pinggul kecil dengan rambut diikat ke belakang. Ia digambarkan mengenakan pakaian sepanjang lutut, kaki telanjang dengan membawa busur dan panah. Busur dan panah kemudian diketahui sebagai salah satu atribut Dewi Artemis.

Atribut adalah kelengkapan, simbol atau lambang suatu benda, orang maupun institusi. Dalam mitologi Yunani, atribut berarti simbol dan sifat yang menjadi ciri khas seorang dewa atau dewi. Selain busur dan panah, atribut lain dari Dewi Artemis adalah rusa dan kereta, tombak dan jala, obor, lira, mahkota, bando, hewan (babi hutan, beruang, ayam), dan tumbuhan (sipres, pinus, *asphodel*, dan amaranth). Atribut ini menarik untuk dipelajari

sebagai simbol yang membedakan Artemis dengan dewa-dewi lain dalam mitologi Yunani.

Karya yang dirancang ditujukan untuk Dewi Artemis dan atributnya akan dijadikan motif pada busana gaun malam dengan menggunakan teknik sulam. Motif yang dipilih akan divisualisasikan sedemikian rupa untuk diaplikasikan ke dalam busana gaun malam yang digunakan saat pesta dan gala pada malam hari dengan penempatan yang tepat. Gaun yang dirancang menggunakan dominasi palet warna sesuai dengan karakter Dewi Artemis sebagai dewi perburuan yang memiliki hubungan erat dengan hutan. Hasil akhir yang terwujud berupa gaun malam yang memberikan kesan elegan namun juga menenangkan saat dipandang maupun dikenakan.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan gaun malam dengan tema Dewi Artemis dan atributnya?
2. Bagaimana proses dan hasil visualisasi karya gaun malam yang elegan serta sesuai dengan Dewi Artemis dan atributnya?

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan gaun malam dengan tema Dewi Artemis dan atributnya.
- b. Menjelaskan proses dan hasil karya gaun wanita yang elegan serta sesuai dengan Dewi Artemis dan atributnya.

2. Manfaat

- a. Meningkatkan kreativitas dalam menciptakan motif sulam yang berasal dari Dewi Artemis dan atributnya;
- b. Menambah sumbangan ilmu tentang Dewi Artemis dan atributnya dalam gaun malam terhadap bidang kriya;
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai Dewi Artemis dan atributnya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Estetika merupakan cabang dari ilmu filsafat yang membahas dan meneliti tentang tanggapan manusia terhadap seni dan keindahan. Hal ini berkaitan dengan apresiasi keindahan baik dari alam, karya seni maupun sastra. Estetika berguna untuk menambah pengetahuan manusia melalui kepekaannya terhadap sesuatu yang indah. Ini berarti estetika merupakan pengetahuan yang subjektif dalam menikmati karya seni.

b. Kriya

Istilah kriya berasal dari kata karya dalam bahasa Sanskerta yang berarti 'mengerjakan'. Hal ini merujuk pada seni kriya sebagai hasil dari pengerjaan manusia. Seni kriya juga sering disebut produk kerajinan tangan. Kriya adalah salah satu cabang seni rupa. Kriya merupakan kegiatan kreatif melibatkan keterampilan tangan yang menghasilkan suatu benda/objek. Selain itu, seni ini juga memiliki beberapa hal di dalamnya, seperti nilai estetis, simbolis, filosofis, dan juga fungsional.

c. Mitologi

Mitologi adalah sekumpulan cerita. Mythos atau mitos berarti cerita, cerita pada mitos biasanya tercipta karena kaitannya dengan agama dan budaya yang pada zaman dahulu tercipta karena tradisi bercerita (lisan). Literatur dalam bahasa latin kuno littera berarti 'surat atau menulis'. Menulis di sini berarti menggambarkan karya fiksi yang bentuk akhirnya menjadi cerita dan juga puisi. Sastra adalah suatu hal yang telah ditulis. Pendekatan ini berguna untuk menggali informasi mengenai mitos, yang kemudian dijadikan dasar pengambilan atribut dewi berasal dari tulisan penyair di masa lalu.

d. Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia berkaitan dengan gerak otot. Dalam hal busana, ergonomi adalah ilmu yang digunakan untuk menyesuaikan kondisi tubuh manusia. Ergonomi berguna untuk menyesuaikan ukuran dan bentuk pakaian dengan dimensi tubuh agar nyaman dikenakan dan sesuai dengan kebutuhannya.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni kriya ini mengacu pada metode penciptaan secara metodologis menurut SP. Gustami. Dalam metode ini terdapat tiga tahap enam langkah penciptaan seni kriya. Penciptaan ini menggunakan metode penciptaan SP. Gustami dalam *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya* (2007:329) tiga tahap-enam langkah (eksplorasi, perancangan, dan perwujudan) proses penciptaan karya seni kriya. Menurut SP Gustami (2007:329), Teori “Tiga Tahap Enam Langkah Proses Penciptan Karya” sebagai berikut :

a. Tahap Eksplorasi

Tahap ekplorasi merupakan langkah awal yang digunakan dalam pembuatan karya, tahap ini meliputi aktivitas mencari serta menggali sumber ide, pencarian dan pengumpulan data dengan melakukan studi pustaka, mengolah, menganalisis data hingga menghasilkan konsep yang dijadikan dasar membuat rancangan dan desain motif.

1. Langkah pertama yaitu melakukan identifikasi, penelusuran, penggalan, pengumpulan referensi, pengolahan, analisis data, dan perumusan masalah. Untuk menyimpulkan dan memecahkan masalah secara teori mengenai ide, yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar dilakukannya perancangan.

2. Langkah kedua dilakukan dengan menggali teori, referensi, sumber, dan acuan visual. Hal ini dilakukan dengan cara

melakukan studi pustaka. Langkah selanjutnya dengan cara lebih banyak membaca referensi dari beberapa artikel dan buku. Proses dilanjutkan dengan menggali informasi agar memahami Dewi Artemis, atribut, dan siluet busana agar menjadi kesatuan yang harmonis di dalam karya.

b. Tahap Perancangan

Tahap kedua yaitu perancangan, memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data yang akan digunakan dalam proses perwujudan karya lengkap dengan gambar proyeksi, potongan, dan ukuran.

3. Langkah ketiga yaitu perancangan karya dengan membuat sketsa alternatif busana gaun malam dengan tema Dewi Artemis dan atributnya. Pembuatan sketsa-sketsa alternatif ini dengan mempertimbangkan aspek material, desain, teknik, ergonomi, estetika, dan maknanya.

4. Langkah keempat yaitu memilih sketsa dari sketsa-sketsa alternatif, kemudian dari sketsa terpilih selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, di antaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Tahapan awal penulis membuat karya adalah merancang sketsa busana dan motif, lalu memilih sketsa busana yang cocok dengan sketsa motif yang telah dipilih.

c. Tahap Pewujudan

Tahap pewujudan merupakan tahap terakhir dalam pembuatan karya. Tahap ini meliputi proses mewujudkan sumber ide, konsep, landasan, dan sketsa terpilih menjadi karya seni yang sesungguhnya.

5. Langkah kelima yaitu merealisasikan desain terpilih menjadi karya. Tahapan yang dilakukan adalah menggambar pola baju pada kain, kemudian menggambar Dewi Artemis dan atributnya yang akan disulam. Teknik menyulam yang digunakan yaitu kombinasi teknik sulam benang, sulam payet dan sulam pita,

setelah itu menjahit busana gaun malam dan memasang hiasan pendukung pada busana gaun malam.

6. Langkah keenam yaitu evaluasi, dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dievaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dan karya yang diciptakan.

