

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK LERENG KENIKIR
PADA GAUN *COCKTAIL***



PENCIPTAAN

TRI ISTINI

1912148022

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

2024

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK LERENG KENIKIR
PADA GAUN *COCKTAIL***



PENCIPTAAN

TRI ISTINI

1912148022

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


Tugas Akhir Kriya berjudul :

PENCIPTAAN MOTIF BATIK LERENG KENIKIR PADA GAUN COCKTAIL diajukan oleh Tri Istini, NIM 1912148022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 90617), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota




Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.
NIP 19600218 198601 2 001/NIDN 0018026004
Pembimbing II/Anggota



Tri Wulandari, S.Sn., M.A.
NIP 19900622 201903 2 021/NIDN 0022069009
Cognate/Anggota





Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.
NIP 197704182005012001/NIDN 001894773
Ketua Jurusan



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.
NIP 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

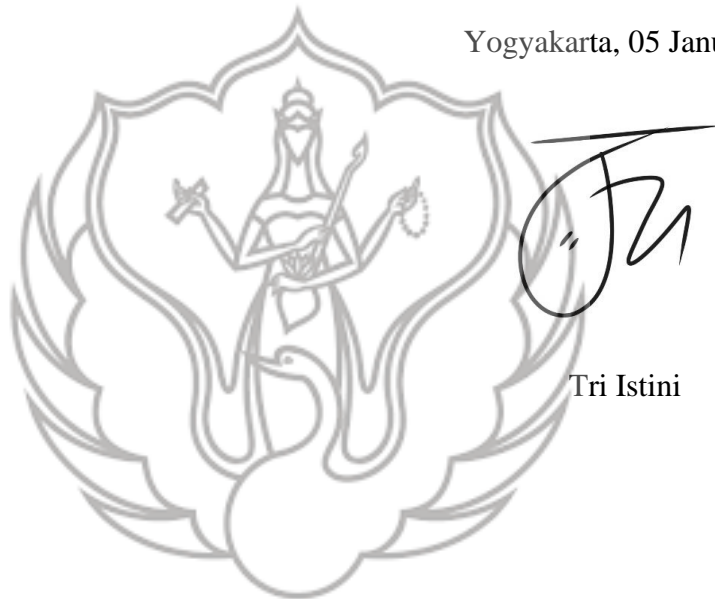


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP.19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

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 diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 05 Januari 2024



PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk diri sendiri, kedua orang tua saya ibu dan Alm. bapak yang selalu mendoakan dan juga memberi dukungan, kakak-kakak saya tercinta yang selalu memberi semangat berjuang, untuk alam semesta dan juga para kerabat terkasih saya.



MOTTO

“apa yang saya khawatirkan sebenarnya adalah imajinasi liar,
yang tercipta dari diri saya sendiri”



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT. karena telah memberikan karunia serta rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “PENCIPTAAN MOTIF BATIK LERENG KENIKIR PADA GAUN *COCKTAIL*” dapat terselesaikan dengan baik. Tujuan dari laporan Tugas Akhir ini ialah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Program Studi Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan dan hasil karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, namun upaya yang terbaik untuk menuju sempurna. Diharapkan tulisan ini dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan Kriya Tekstil.

Dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A, selaku Ketua Jurusan Kriya Program Studi S-1 Kriya Seni.
5. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing hingga selesainya karya tulis ini.
6. Tri Wulandari selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan memotivasi hingga selesainya karya tulis ini.
7. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A selaku cognate pada sidang Tugas Akhir.
8. Gandar Setiawan M. Sn. selaku dosen wali.
9. Seluruh jajaran Dosen dan Staff Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa.
10. Kedua orang tua, ibu Rubiyem dan Alm. bapak Suwarlam tercinta juga kedua kakak tersayang Parsiti dan Rudi Harto yang selalu mendoakan, membantu, memberi semangat dan dukungan.
11. Muqaffi Gusticahyo Adi Bhaskoro dan Milling yang setia membantu, memberi semangat dan dukungan.

12. Para teman baik, dan tim sukses yang sudah meluangkan waktu untuk membantu pengerjaan tugas akhir.

Penyelesaian Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari segala pihak sangat dibutuhkan untuk perbaikan kedepannya. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

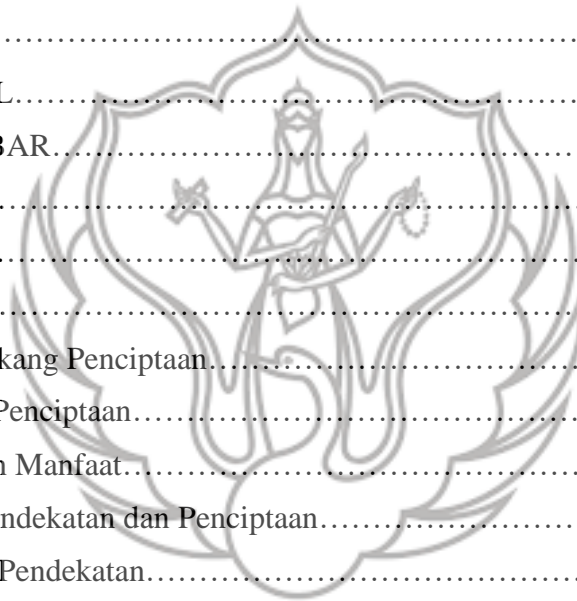
Yogyakarta, 01 Januari 2024



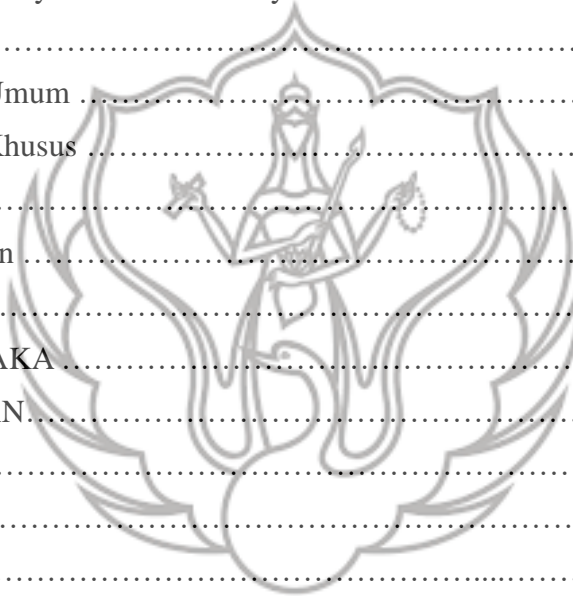
Tri Istini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	1
HALAMAN JUDUL DALAM.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
1. Metode Pendekatan.....	4
2. Metode Penciptaan.....	4
BAB II.....	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	13
BAB III.....	16
A. Data Acuan.....	16
1. <i>Cosmos Caudatus</i> dan <i>Cosmos Sulphureus</i>	16
2. Lereng.....	20
3. Batik.....	21
4. Gaun <i>Cocktail</i>	21
5. Korset.....	23
B. Analisis Data Acuan.....	24
C. Rancangan Karya.....	27
1. Sketsa Motif Batik.....	28



2. Sketsa Alternatif Busana	34
3. Sketsa Terpilih	35
4. Desain Busana	36
5. Desain Karya	37
D. Proses Perwujudan	60
1. Bahan dan Alat	60
2. Teknik pengerjaan	64
3. Tahap perwujudan	64
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	69
BAB IV	73
A. Tinjauan Umum	73
B. Tinjauan Khusus	74
BAB V	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
DAFTAR LAMAN	89
LAMPIRAN	90
A. Poster	90
B. Katalog	91
C. Biodata	94



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Penampang sel <i>Cosmos Caudatus</i> dan <i>Cosmos Sulphureus</i>	18
Tabel 3.2	Badan Wanita Dewasa Ukuran M	27
Tabel 3.3	Tanda Pola	28
Tabel 3.4	Bahan	60
Tabel 3.5	Alat.....	61
Tabel 3.6	Proses Pematangan.....	67
Tabel 3.7	Kalkulasi Biaya Karya 1	69
Tabel 3.8	Kalkulasi Biaya Karya 2	69
Tabel 3.9	Kalkulasi Biaya Karya 3.....	70
Tabel 3.10	Kalkulasi Biaya Karya 4.....	70
Tabel 3.11	Kalkulasi Biaya Karya 5.....	71
Tabel 3.12	Kalkulasi Biaya Karya 6.....	71
Tabel 3.13	Kalkulasi Biaya Alat.....	72
Tabel 3.15	Kalkulasi Biaya Keseluruhan	72

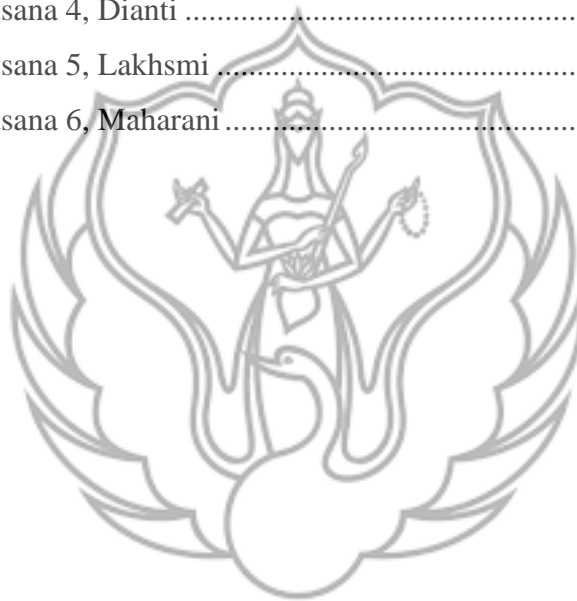


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Bagan <i>Practice Based Research</i>	5
Gambar 2.1	<i>Cosmos Caudatus</i>	8
Gambar 2.2	<i>Cosmos Sulphureus</i>	8
Gambar 2.3	Batik Gunungkidul	9
Gambar 2.4	Lereng Gunungkidul.....	10
Gambar 2.5	Batik Modern.....	11
Gambar 2.6	Gaun santai	12
Gambar 3.1	Daun <i>Cosmos Caudatus</i> dan <i>Cosmos Sulphureus</i>	16
Gambar 3.2	Bunga <i>Cosmos Caudatus</i> Setengah Mekar, Tampak Belakang,	16
Gambar 3.3	Tunas Dan Bunga <i>Cosmos Sulphureus</i>	17
Gambar 3.4	Biji <i>Cosmos Sulphureus</i>	17
Gambar 3.5	Biji Kering <i>Cosmos Sulphureus</i>	17
Gambar 3.6	Lereng JLS Gunungkidul.....	20
Gambar 3.7	Lereng Panggang Gunungkidul.....	20
Gambar 3.8	Batik Karya Seniman Dudung Ali Syahbana.....	21
Gambar 3.9	Gaun <i>Cocktail</i>	21
Gambar 3.10	Gaun <i>Cocktail</i>	22
Gambar 3.11	Gaun <i>Cocktail</i>	22
Gambar 3.12	Gaun <i>Cocktail</i>	23
Gambar 3.13	Korset.	23
Gambar 3.14	Sketsa Motif dan Hasil Stilasi Motif Biji Muda Kenikir.....	28
Gambar 3.15	Sketsa Motif dan Hasil Stilasi Motif Biji Kering Kenikir.....	29
Gambar 3.16	Sketsa Motif dan Hasil Stilasi Kuncup Bunga Kenikir.....	29
Gambar 3.17	Sketsa Motif dan Hasil Stilasi Bunga Kenikir Sebelum Mekar.	29
Gambar 3.18	Sketsa Motif dan Hasil Stilasi Bunga Kenikir Tampak Belakang.	30
Gambar 3.19	Sketsa Motif dan Hasil Stilasi Bunga Kenikir Tampak Atas. ..	30
Gambar 3.20	Stilasi Motif Bunga <i>Cosmos Caudatus</i>	30
Gambar 3.21	Stilasi Motif Bunga <i>Cosmos Sulphureus</i>	31
Gambar 3.22	Sketsa Motif dan Hasil Stilasi Daun <i>Cosmos Caudatus</i>	31
Gambar 3.23	Sketsa Motif dan Hasil Stilasi Daun <i>Cosmos Sulphureus</i>	31

Gambar 3.24	Sketsa Sel Batang <i>Cosmos Caudatus</i>	32
Gambar 3.25	Sketsa Sel Daun <i>Cosmos Caudatus</i>	32
Gambar 3.26	Sketsa Sel Bunga <i>Cosmos Caudatus</i>	32
Gambar 3.27	Sketsa Sel Batang <i>Cosmos Sulphureus</i>	33
Gambar 3.28	Sketsa Sel Daun <i>Cosmos Sulphureus</i>	33
Gambar 3.29	Sketsa Sel Bunga <i>Cosmos Sulphureus</i>	33
Gambar 3.30	12 Sketsa Alternatif Busana	34
Gambar 3.31	6 Sketsa Terpilih	35
Gambar 3.32	Desain busana terpilih	36
Gambar 3.33	Desain Busana 1	37
Gambar 3.34	Pecah Pola Desain 1	38
Gambar 3.35	Pecah Pola dan Motif Desain 1	39
Gambar 3.36	Pecah Pola dan Motif Rok Desain 1	40
Gambar 3.37	Desain Busana 2	41
Gambar 3.38	Pecah Pola Desain 2	42
Gambar 3.39	Pecah Pola Desain 2	43
Gambar 3.40	Pecah Pola dan Motif Rok Desain 2	44
Gambar 3.41	Desain Busana 3	45
Gambar 3.42	Pecah Pola Desain 3	46
Gambar 3.43	Pecah Pola Desain 3	47
Gambar 3.44	Pecah Pola dan Motif Rok Desain 3	48
Gambar 3.45	Desain Busana 4	49
Gambar 3.46	Pecah Pola Desain 4	50
Gambar 3.47	Pecah Pola dan Motif Rok Desain 4	51
Gambar 3.48	Desain Busana 5	52
Gambar 3.49	Pecah Pola Desain 5	53
Gambar 3.50	Pecah Pola Desain 5	54
Gambar 3.51	Pecah Pola dan Desain Rok Desain 5	55
Gambar 3.52	Desain Busana 6	56
Gambar 3.53	Pecah Pola Desain 6	57
Gambar 3.54	Pecah Pola dan Motif Desain 6	58
Gambar 3.55	Pecah Pola dan Motif Rok Depan Belakang Desain 6	59

Gambar 3.56	Proses Perancangan Busana	64
Gambar 3.57	Proses Membuat Pola Busana	65
Gambar 3.58	Proses Membuat Motif Batik pada Pola.....	65
Gambar 3.59	Proses Merendam Kain dalam Larutan Mordan.....	66
Gambar 3.60	Proses Menjahit Busana	68
Gambar 4.1	Busana 1, Utami	74
Gambar 4.2	Busana 2, Nandini	76
Gambar 4.3	Busana 3, Arini.....	78
Gambar 4.4	Busana 4, Dianti	80
Gambar 4.5	Busana 5, Lakshmi	82
Gambar 4.6	Busana 6, Maharani.....	84



DAFTAR LAMPIRAN

A. Poster.....	90
B. Katalog.....	91
C. Biodata.....	94



INTISARI

Penciptaan karya tugas akhir ini terinspirasi dari keindahan tanaman kenikir berupa daun dan bunganya yang unik. Keindahan dari dua jenis kenikir yaitu *cosmos caudatus* dan *cosmos sulphureus* disusun menjadi suatu komposisi yang menggambarkan bentuk lereng. Komposisi lereng merupakan gambaran lereng Gunungkidul sesungguhnya. Tujuan penciptaan ini menghasilkan motif lereng kenikir yang dituangkan dalam bentuk batik pada gaun *cocktail*.

Metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan dari Malins, Ure, dan Gray yaitu *Practice Based Research*. Langkah awal dimulai dengan studi pustaka yang terkait dengan kenikir dan lereng. Selanjutnya tahap pengamatan objek penciptaan sekaligus observasi detail tanaman. Data-data hasil observasi tersebut diolah menjadi suatu rancangan karya. Rancangan karya yang sudah dibuat kemudian diwujudkan menjadi gaun santai. Teknik yang digunakan yaitu teknik batik dengan pewarnaan batik menggunakan indigosol dan naphthol. Pembentukan motif serta nilai estetika dari masing-masing karya terbentuk oleh teknik batik dan jahit untuk menggabungkan setiap motif batik yang terlukis pada setiap potongan polanya.

Hasil penciptaan tugas akhir ini berupa enam gaun *cocktail* dengan model dan detail motif yang bervariasi. Terdapat dua gaun *cocktail* yang menampilkan detail *cosmos caudatus*, dua gaun *cocktail* dengan detail *cosmos sulphureus*, dan dua gaun *cocktail* dengan detail kombinasi antara *cosmos caudatus* dan *cosmos sulphureus*. Karya ini memberikan kontribusi terhadap perkembangan *fashion* dalam aspek penataan motif yang disesuaikan dengan karakter gaun *cocktail*.

Kata Kunci: Kenikir, Lereng, Batik, Gaun *Cocktail*.

ABSTRACT

The creation of this final project work was inspired by the beauty of the kenikir plant in the form of its unique leaves and flowers. The beauty of the two types of kenikir, namely cosmos caudatus and cosmos sulphureus, is arranged into a composition that depicts the shape of the slope. The composition of the slopes is a reflection of the actual slopes of Gunungkidul. The aim of this creation was to produce a kenikir slope motif which was expressed in batik form on a cocktail dress.

The creation method used is the creation method from Malins, Ure, and Gray, namely Practice Based Research. The initial step begins with a literature study related to kenikir and slopes. The next stage is observing the object of creation as well as observing plant details. The data from these observations are processed into a work design. The work design that has been created is then transformed into a casual dress. The technique used is a batik technique with batik coloring using indigosol and naphthol. The formation of the motif and aesthetic value of each work is formed by batik and sewing techniques to combine each batik motif painted on each pattern piece.

The results of this final assignment are six casual dresses with varying models and motif details. There are two cocktail dresses featuring cosmos caudatus details, two cocktail dresses with cosmos sulphureus details, and two cocktail dresses with combined details between cosmos caudatus and cosmos sulphureus. This work contributes to the development of fashion in the aspect of arranging motifs that are adapted to the character of cocktail dresses.

Keywords: Kenikir, Slope, Batik, Cocktail Dress.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Fashion saat ini tidak hanya disediakan dalam suatu pusat perbelanjaan *offline*, namun juga merambah ke pasar *online* dan media sosial yang ada. Banyak pula *local brand* yang bermunculan karena minat pasar yang beragam. Sebagai generasi muda yang memiliki ketertarikan akan *fashion*, muncul keinginan untuk berpartisipasi ke dalamnya. Diantara banyaknya *brand* dan produk yang diciptakan, belum ada gaun *cocktail* yang memakai gaya stilasi ekspresif dari sebuah tanaman kenikir dengan komposisi lereng. Motif yang mengangkat unsur alam seperti bunga dan daun kenikir sebagai bentuk visualisasinya.

Kenikir merupakan salah satu tanaman hias dan sayur lokal yang dapat beradaptasi dan tumbuh dengan baik di Indonesia. Di wilayah pedesaan seperti Gunungkidul, tanaman hias biasanya berukuran besar untuk mengisi halaman yang luas. Selain sebagai tanaman hias, kenikir bisa juga dimanfaatkan sebagai bahan pangan. Daun kenikir berwarna hijau dan bunga kenikir memiliki warna kuning cerah sehingga cocok dijadikan sebagai tanaman hias. Keindahan bentuk dan warna dari suatu tanaman memiliki keindahan tersendiri yang dapat memunculkan rasa kagum sehingga muncul keinginan untuk menuangkan ke dalam bentuk karya seni.

Tanaman kenikir merupakan tanaman yang memiliki karakteristik khas tersendiri dari segi bentuk, warna, dan juga aroma baik bagian daun maupun bunga. Kenikir memiliki bentuk daun yang khas dan estetik dalam golongan daun majemuk, yang terdiri dari lima anak daun. Selain memiliki bentuk daun yang khas, kenikir memiliki daun dan bunga dengan pigmen warna yang cerah dan pekat. Berdasarkan jenisnya bunga kenikir dapat berwarna merah muda, kuning, dan jingga. Bentuk dan warna ini yang nantinya akan dituangkan menjadi motif dalam pembuatan motif batik. Aroma bunga dan daun kenikir sangat menyengat, dengan wangi yang segar dan juga menusuk.

Daun kenikir memiliki sejumlah manfaat baik bagi tubuh manusia. Seperti aroma wangi menyengat dari tanaman ini yang dapat mengurangi bau mulut. Oleh karena itu tak jarang daun kenikir dimanfaatkan sebagai bahan pangan pendamping seperti lalapan mentah atau direbus dan dicampur sebagai bahan urap dan pecel. Berdasarkan pengalaman pribadi, rasa yang asing dan juga aroma yang kuat maka kenikir ini tidak dimanfaatkan sebagai bahan pangan. Namun, dengan banyaknya tanaman kenikir yang tumbuh di lingkungan sekitar dan juga pengalaman empiris tersebut, muncul ide untuk memanfaatkan tanaman kenikir bukan hanya sebagai bahan pangan namun bisa dimanfaatkan sebagai inspirasi motif batik.

Motif kenikir ini dituangkan menjadi motif batik dengan pengayaan gaya melalui teknik batik tulis yang dianggap mampu mewujudkan gagasan estetis penulis. Dalam proses penciptaannya, kenikir dikembangkan menjadi motif baru dengan gaya lereng yang menggambarkan pijakan sebuah kenikir. Seperti pegunungan Gunungkidul yang merupakan tempat lahir dan tumbuh. Tempat dengan beragam kekayaan alam dan juga budaya keseniannya. Namun sayangnya, hingga tahun 2022 kemarin Gunungkidul hanya memiliki tiga motif batik khas dengan hak cipta yang nyata. Hal tersebut mendorong rasa keinginan yang besar untuk turut berpartisipasi dalam pengembangan motif batik di daerah sendiri.

Karya *fashion* dengan tanaman kenikir ini sudah pernah diciptakan melalui motif batik dalam busana *cocktail* oleh Siti Kurniawati sebelumnya. Namun, pada penciptaan ini tanaman kenikir ditampilkan dengan visual yang berbeda. Motif batik kenikir pada gaun *cocktail* ini diciptakan dengan komposisi yang berbeda sehingga diharapkan akan menambah kreasi mode lokal khususnya Gunungkidul dan menjadi gebrakan baru pada dunia *fashion*. Selain itu, hal ini dapat menginspirasi desainer muda lain dengan memanfaatkan sumber daya alam untuk dijadikan sebagai kreasi *mode* yang estetik dengan ciri khas daerah Gunungkidul.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menciptakan motif batik dengan lereng dan kenikir sebagai sumber penciptaan?
2. Bagaimana mewujudkan motif batik lereng kenikir pada gaun *cocktail*?
3. Bagaimana hasil perwujudan motif batik lereng kenikir pada gaun *cocktail*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menjelaskan konsep lereng dan kenikir sebagai sumber penciptaan.
- b. Mendeskripsikan proses mewujudkan motif batik lereng kenikir pada gaun *cocktail*.
- c. Menciptakan hasil karya gaun *cocktail*.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Manfaat bagi penulis
 - 1) Menambah wawasan dan pengetahuan dan juga mengasah kreatifitas dalam penciptaan karya batik dengan tema kenikir.
 - 2) Menjadi media untuk melestarikan budaya dalam bentuk karya batik dengan tema kenikir.
- b. Manfaat bagi masyarakat
 - 1) Menambah kreasi mode lokal menjadi kontribusi perkembangan *fashion* di Indonesia yang diharapkan dapat bersaing dengan mode internasional.
 - 2) Menambah wawasan dan inspirasi bagi masyarakat dalam memanfaatkan kenikir guna menciptakan karya yang inovatif.
- c. Manfaat bagi dunia keilmuan
 - 1) Menjadi bahan referensi tentang karya batik.
 - 2) Menjadi wawasan dan koleksi dalam bidang kriya tekstil.
 - 3) Menjadi sumber referensi untuk penelitian.
 - 4) Menambah referensi pengembangan motif kenikir.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetik

Pendekatan estetik merupakan metode yang memuat nilai-nilai keindahan untuk mengkaji sebuah karya seni yang diciptakan oleh seorang seniman dalam bentuk visual yang mengacu pada keindahan visual yang tersusun dari berbagai kesatuan dan keselarasan yang dapat diserap oleh pancaindera. Menurut Monroe Beardsley Metode estetika tercipta dari tiga hal yaitu kesatuan, kerumitan, dan kesungguhan. Tiga hal ini yang digunakan untuk mengolah sumber ide yang berasal dari tanaman kenikir hingga akhirnya mendapatkan data sebagai acuan dalam penciptaan gaun *cocktail*.

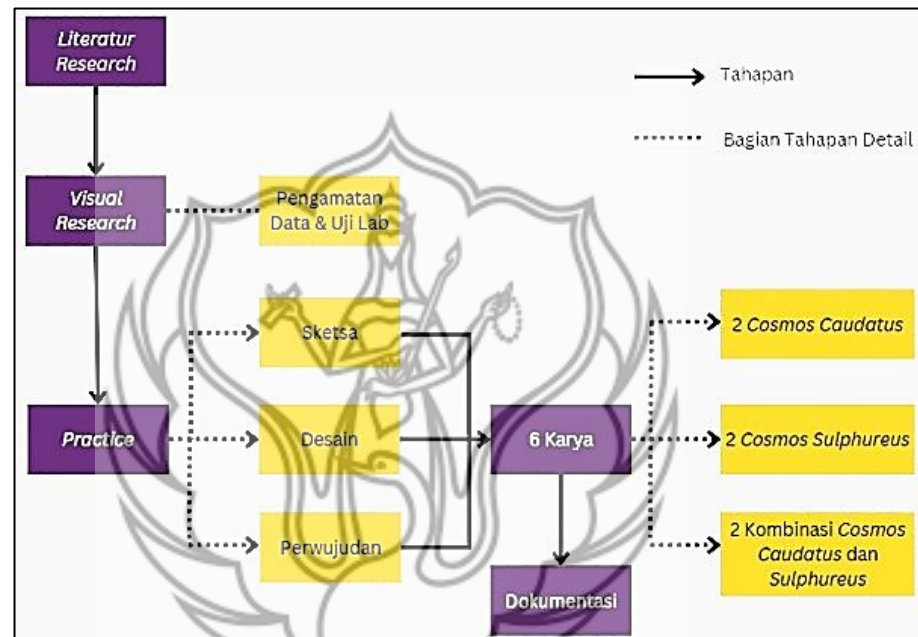
b. Pendekatan Ergonomis

Pendekatan ergonomis merupakan pendekatan dari segi kenyamanan sebuah produk yang akan diciptakan. Oleh karena itu, ketepatan dan kenyamanan merupakan hal penting dalam penciptaan karya fungsional. Guna mencapai suatu karya yang ergonomis yaitu dengan menggunakan bahan-bahan tekstil yang aman juga nyaman saat dipakai. Berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan produk, *ergonomic* sering disebut juga sebagai ilmu yang berkaitan erat dengan faktor-faktor manusia (Palgunadi, 2008:8). Pendekatan ergonomis dalam pembuatan tugas akhir ini berguna untuk mencari hubungan keserasian pada karya antara wujud busana dengan kenyamanan saat busana dipakai.

2. Metode Penciptaan

Karya seni berbicara tentang apa dan bagaimana suatu karya dapat tercipta seperti konsep, teknik, bahan, juga kreativitas dalam setiap prosesnya. Seperti pada penciptaan ini yang mengacu berdasarkan metode *Practice Based Research*. Malins, Ure, dan Gray (1996: 1)

berpendapat bahwa penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian yang dapat diterapkan secara langsung antara bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.



Gambar 1.1 Bagan *Practice Based Research*

Sumber: Tri Istini, 2024 mengacu pada Metode dari Malins, Ure, dan Gray

Practice Based Research mencakup tiga elemen penelitian penting yang dikategorikan kedalam segitiga, yaitu pertanyaan penelitian (*research question*), metode penelitian (*research methods*), dan konteks penelitian (*research context*). Ketiga elemen ini yang kemudian akan menjadi poin-poin yang harus dijabarkan dalam praktik penelitian itu sendiri (meski tidak dibatasi secara khusus). Ketiga poin tersebut kemudian dijabarkan dengan pemetaan pemikiran dari metode penciptaan *Practice Based Research*.

Uraian langkah kerja dari metode *Practice Based Research* sebagai berikut:

- a. *Literatur Research* atau studi pustaka yang diakses melalui buku, jurnal penelitian, majalah, surat kabar, artikel, foto,

maupun internet. Data yang dicatat merupakan data yang berkaitan dengan sumber ide, yaitu motif lereng kenikir pada gaun *cocktail*. Data-data ini yang kemudian dianalisis sehingga dapat dijadikan sebagai acuan perwujudan karya.

- b. *Visual Research*, yaitu pengamatan bentuk, pada proses ini data yang didapat merupakan hasil dari pengamatan visual pada objek penciptaan maupun analisa pada karya-karya sebelumnya yang dilakukan dengan observasi. Pada tahapan ini observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati dari berbagai media tentang penampang kenikir juga bagaimana bentuk gaun *cocktail* yang akan disesuaikan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai visual yang diciptakan.
- c. *Practice*, setelah keseluruhan data telah diperoleh maka dilanjutkan dengan proses perwujudan yang meliputi:
 - 1) Pembuatan sketsa, dilakukan untuk mendapatkan suatu karya yang sesuai dengan ide kreatif yang akan diwujudkan. Pada proses ini ide yang digunakan akan diolah dan terus mengalami pengembangan hingga mendapatkan desain bentuk.
 - 2) Pembuatan desain, sketsa yang terpilih kemudian disempurnakan dengan cara mempertegas bentuk, ukuran, dan juga warna yang akan diterapkan.
 - 3) Perwujudan, dalam hal ini karya diciptakan menggunakan teknik batik tulis. Dengan pemilihan bahan dan juga pewarna sintetis yang akan digunakan dalam proses penciptaan karya untuk mewujudkan karya sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.