

**NAGA DALAM SENGKALAN KERATON YOGYAKARTA
SEBAGAI MOTIF BATIK BUSANA MALAM**



PENCIPTAAN

Listya Asyfa Muhaymina

NIM 2200001228

PROGRAM STUDI D-4 DESAIN MODE KRIYA BATIK

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**NAGA DALAM SENGKALAN KERATON YOGYAKARTA
SEBAGAI MOTIF BATIK BUSANA MALAM**



Disusun oleh :

Listya Asyfa Muhaymina

NIM 2200001228

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Terapan dalam Bidang

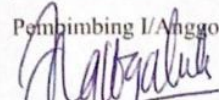
Kriya

2024

Tugas Akhir berjudul:

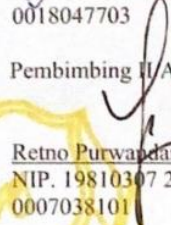
NAGA DALAM SENGKALAN KERATON YOGYAKARTA SEBAGAI MOTIF BATIK BUSANA MALAM diajukan oleh Listya Asyfa Muhaymina, NIM 1800152025, Program Studi D-4 Desain Mode Kriya Batik, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2024 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.
NIP. 19770418 200501 2 001/ NIDN.
0018047703

Pembimbing II/Anggota



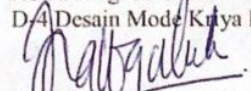
Retno Purwandari, S.S., M.A.
NIP. 19810307 200501 2 001/ NIDN.
0007038101

Cognate/Anggota



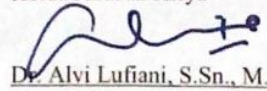
Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.
NIP. 19740430 199802 2 001/ NIDN.
0030047406

Ketua Program Studi
D-4 Desain Mode Kriya Batik



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.
NIP. 19770418 200501 2 001/ NIDN.
0018047703

Ketua Jurusan 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

II

II

MOTTO HIDUP

“Dandelion, a strong figure even though he looks fragile, but has a great spirit in finding a new life out there. Able to fly high, roam wide against the wind, until finally landing.”

– Dandelion Flower –

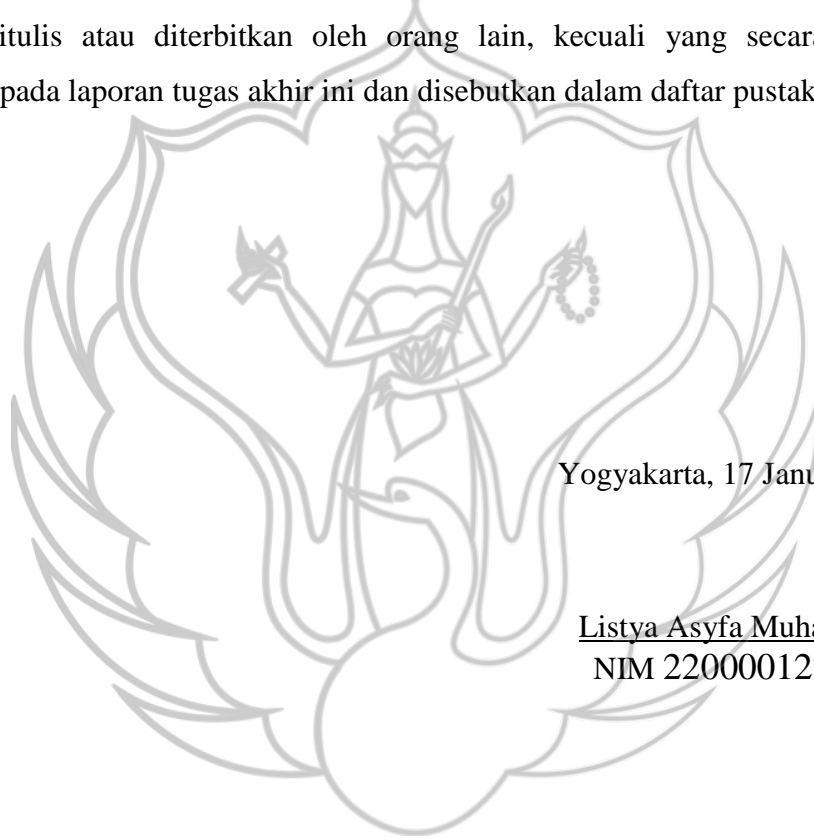
PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan ini penulis mempersembahkan karya ini untuk kedua orang tua. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, bimbingan, doa, dan selalu memberikan yang terbaik.

Untuk teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih atas segala dukungan semangat sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Kepada bapak dan ibu dosen, terima kasih sudah membimbing dengan sabar selama proses perkuliahan sampai Tugas Akhir dengan baik.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan tugas akhir penciptaan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana terapan dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis mengacu pada laporan tugas akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 17 Januari 2024

Listya Asyfa Muhaymina
NIM 2200001228

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Naga dalam Sengkalan Keraton Yogyakarta sebagai Motif Batik Busana Malam”**, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana terapan di Program Studi Desain Mode Kriya Batik. Selama penulisan tugas akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara lisan maupun tulisan.

Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Muhammad Sholahuddin, S.T., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., Ketua Prodi D-4 Desain Mode Kriya Batik, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus dosen pembimbing I tugas akhir penciptaan;
5. Retno Purwandari, S.S., M.A., dosen pembimbing II tugas akhir penciptaan;
6. Orang tua, kakak, terutama ibu, sebagai sponsor utama, pendukung utama, akomodator utama, dan motivator utama yang doanya selalu mengiringi sepanjang perjuangan menyelesaikan tugas akhir ini serta turut membantu proses tugas akhir ini, serta seluruh dosen, staf, teman, dan semua pihak yang telah membantu hingga selesai.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini, penulis berusaha untuk memenuhi kriteria yang ada, namun tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat serta memberi inspirasi baru bagi pembaca.

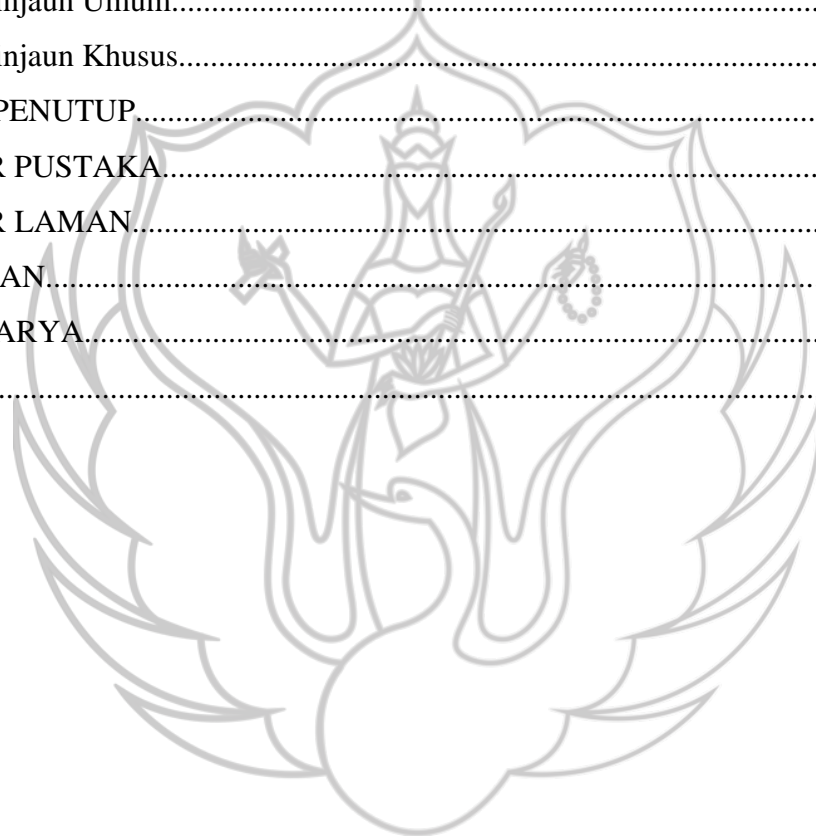
Yogyakarta, 17 Januari 2024

Listya Asyfa Muhaymina

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	
HALAMAN JUDLU DALAM.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAM PERSEMBAHAN.....	III
PERNYATAAN KEASLIAN.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN.....	XII
INTISARI.....	XIII
ABSTRACT.....	XIV
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumus Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Penciptaan.....	4
E. Landasan Teori.....	5
BAB II. PENCIPTAAN.....	7
1. Naga dalam Sengkalan Keraton Yogyakarta.....	7
2. Batik Kawung dan Truntum sebagai Motif Pendukung.....	11
3. Busana Malam dan Kebaya Kutubaru.....	15
BAB III. PENCIPTAAN.....	17
A. Data Acuan.....	17
B. Analisis Data Acuan.....	24
C. Rancangan Karya.....	28
1. Sketsa Alternatif.....	29
2. Sketsa Terpilih.....	30
3. Desain Karya.....	32
D. Pewujudan.....	50
1. Pemilihan Alat dan Bahan.....	50

2. Teknik Pengerjaan.....	56
3. Tahap Pengerjaan.....	57
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	62
BAB IV. TINJAUN KARYA.....	66
A. Tinjaun Umum.....	66
B. Tinjaun Khusus.....	68
BAB V. PENUTUP.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	83
DAFTAR LAMAN.....	85
LAMPIRAN.....	86
FOTO KARYA.....	87
POSTER.....	89



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ukuran Standar M Wanita.....	31
Tabel 3.2 Alat.....	50
Tabel 3.3 Bahan	53
Tabel 3.4 Kalkulasi Biaya Karya 1	62
Tabel 3.5 Kalkulasi Biaya Karya 2.....	63
Tabel 3.6 Kalkulasi Biaya Karya 3.....	63
Tabel 3.7 Kalkulasi Biaya Karya 4.....	64
Tabel 3.8 Kalkulasi Biaya Karya 5.....	64
Tabel 3.9 Kalkulasi Biaya Karya 6.....	65
Tabel 3.10 Kalkulasi Biaya Total.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Patung Naga Cina.....	1
Gambar 1.2 Naga Jawa	2
Gambar 2.1 Dwi Naga Rasa Tunggal.....	9
Gambar 2.2 Dwi Naga Wani (Kanan).....	9
Gambar 2.3 Dwi Naga Wani (Kiri).....	10
Gambar 2.4 Contoh Batik Pedalaman	11
Gambar 2.5 Contoh Batik Pesisir	12
Gambar 2.6 Contoh Batik Kontemporer	12
Gambar 2.7 Motif Kawung.....	14
Gambar 2.8 Motif Truntum.....	14
Gambar 2.9 <i>Evening Dress</i>	15
Gambar 2.10 Kebaya <i>Kutubaru</i>	16
Gambar 3.1 Teras tempat Naga Rasa tunggal dan Naga Wani berada.....	17
Gambar 3.2 Dwi Naga Rasa Tunggal.....	17
Gambar 3.3 Ekor Dwi Naga Rasa Tunggal.....	18
Gambar 3.4 Kepala Dwi Naga Rasa Tunggal (Kiri).....	18
Gambar 3.5 Kepala Dwi Naga Rasa Tunggal (Kanan).....	19
Gambar 3.6 Dwi Naga Wani.....	19
Gambar 3.7 Kepala dan sisik Dwi Naga Wani.....	20
Gambar 3.8 Sisik badan Dwi Naga Rasa Tunggal.....	20
Gambar 3.9 Motif <i>Seigaiha</i> dari Jepang.....	21
Gambar 3.10 Salah satu Motif Batik Kontemporer.....	21
Gambar 3.11 <i>Evening Dress</i>	22
Gambar 3.12 <i>Evening Dress Crop Top</i>	22
Gambar 3.13 <i>Evening Dress Pants</i>	23
Gambar 3.14 Maudy Ayunda dengan Kebaya <i>Kutubaru</i>	23
Gambar 3.15 Kebaya <i>Kutubaru</i>	24
Gambar 3.16 Sketsa Desain busana.....	29

Gambar 3.17 Sketsa Desain busana terpilih.....	30
Gambar 3.18 Desain Busana 1.....	32
Gambar 3.19 Pecah Pola Busana 1.....	33
Gambar 3.20 Motif Batik yang diterapkan pada Busana 1.....	34
Gambar 3.21 Desain Busana 2.....	35
Gambar 3.22 Pecah Pola Busana 2.....	36
Gambar 3.23 Motif Batik yang diterapkan pada Busana 2.....	37
Gambar 3.24 Desain Busana 3.....	38
Gambar 3.25 Pecah Pola Busana 3.....	39
Gambar 3.26 Motif Batik yang diterapkan pada Busana 3.....	40
Gambar 3.27 Desain Busana 4.....	41
Gambar 3.28 Pecah Pola Busana 4.....	42
Gambar 3.29 Motif Batik yang diterapkan pada Busana 4.....	43
Gambar 3.29 Desain Busana 5.....	44
Gambar 3.30 Pecah Pola Busana 5.....	45
Gambar 3.31 Motif Batik yang diterapkan pada Busana 5.....	46
Gambar 3.32 Desain Busana 6.....	47
Gambar 3.33 Pecah Pola Busana 6.....	48
Gambar 3.34 Motif Batik yang diterapkan pada Busana 6.....	49
Gambar 3.35 Proses menggambar motif pada kain.....	58
Gambar 3.36 Proses menguas malam pada kain.....	58
Gambar 3.37 Proses menyanting motif pada kain.....	59
Gambar 3.38 Proses mengecap kain.....	59
Gambar 3.39 Proses mewarnai kain, colet dan celup.....	60
Gambar 3.40 Proses memola dan menggunting kain.....	61
Gambar 3.41 Proses menjahit baju dan menggobras tepi kain.....	61
Gambar 3.42 Proses menjahit tangan memasang renda.....	62
Gambar 4.1 Karya 1.....	68
Gambar 4.2 Karya 2.....	70

Gambar 4.3 Karya 3.....	72
Gambar 4.4 Karya 4.....	74
Gambar 4.5 Karya 5.....	76
Gambar 4.6 Karya 6.....	78



DAFTAR LAMPIRAN

CV

Foto Karya

Poster

Katalog

CD



INTISARI

Naga dalam dunia mitologi merupakan hewan besar bersisik seperti kadal, menyemburkan api dan dapat terbang. Di berbagai negara penggambaran naga dan wataknya berbeda-beda, terdapat perbedaan yang signifikan antara budaya Barat dan budaya Timur. Datangnya Cina ke Indonesia membawa kurang lebih pengaruh pada lingkungan. Kebudayaan Jawa merupakan kebudayaan di Indonesia yang paling banyak menggunakan motif naga dalam artefaknya. Di beberapa sudut Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat terdapat ukiran naga Jawa, yang paling besar terdapat di regol Gadungmlati dan regol Kamegangan, yaitu Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani. Naga-naga tersebut merupakan Sengkalan Keraton Yogyakarta. Naga keraton inilah yang menjadi inspirasi dalam penciptaan karya kali ini dan akan dibuat menjadi motif batik untuk direalisasikan dalam busana *evening* yang terinspirasi dari kebaya kutubaru.

Metode penciptaan dalam TA ini meliputi, eksplorasi, perancangan karya, dan pewujudan karya. Penerapan metode penciptaan digunakan untuk memperkuat konsep mulai dari pengumpulan data hingga pewujudan karya. Teknik pengerjaan yang dilakukan menggunakan teknik menggambar, batik tulis, batik kuas, batik cap, pewarnaan, pembuatan pola, jahit, dan *finishing*.

Tugas akhir ini berhasil membuat enam buah karya dari dua belas buah desain. Keseluruhan karya memiliki judul yang sama dengan penggambaran sederhana dari Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani tetapi setiap karya memiliki bentuk dan karakteristik yang berbeda-beda.

Kata Kunci: batik, Sengkalan, Dwi Naga Rasa Tunggal, Dwi Naga Rasa Wani, busana malam, kebaya kutubaru

ABSTRACT.

Dragons in the world of mythology are large, scaly animals like lizards that breathe fire and can fly. In various countries the depiction of dragons and their characters are different, there are significant differences between Western culture and Eastern culture. The arrival of China to Indonesia has more or less had an impact on the environment. Javanese culture is the culture in Indonesia that uses dragon motifs the most in its artifacts. In several corners of the Ngayogyakarta Hadiningrat Palace there are Javanese dragon carvings, the largest of which are in the Gadungmlati regol and the Kamegangan regol, namely Dwi Naga Rasa Tunggal and Dwi Naga Rasa Wani. These dragons are the Sengkalan Palace of Yogyakarta. This palace dragon was the inspiration for the creation of this work and will be made into a batik motif to be realized in evening wear inspired by the kutubaru kebaya.

The creation methods in this TA include exploration, work design, and work realization. The application of the creation method is used to strengthen the concept starting from data collection to the realization of the work. The workmanship technique used is drawing, written batik, brush batik, stamped batik, coloring, pattern making, sewing and finishing techniques.

This final project resulted in the creation of six works from twelve designs. All works have the same title with simple depictions of Dwi Naga Rasa Tunggal and Dwi Naga Rasa Wani but each work has different shapes and characteristics.

Keywords: batik, Sengkalan, Dwi Naga Rasa Tunggal and Dwi Naga Rasa Wani, evening dress , kebaya kutubaru.

BAB I

PENDAHULUAN

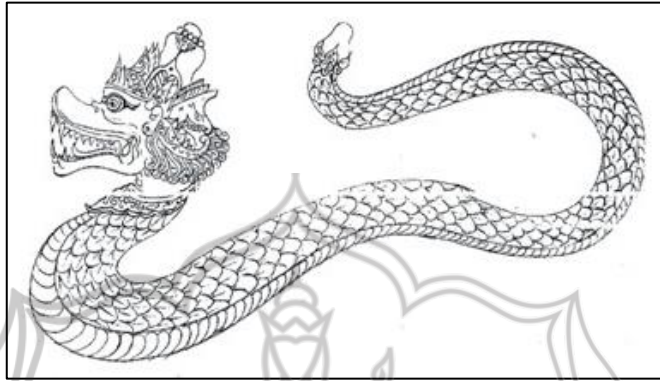
A. Latar belakang

Naga dalam dunia mitologi merupakan hewan besar bersisik seperti kadal, menyemburkan api dan dapat terbang. Di berbagai negara penggambaran naga dan wataknya berbeda-beda, terdapat perbedaan yang signifikan antara budaya Barat dan budaya Timur. Dalam kebudayaan Barat, naga diidentikkan dengan simbol kejahatan, perusak, dan dianggap sebagai musuh yang harus dihancurkan. Sedangkan dalam kebudayaan Timur, seperti Cina, naga merupakan simbol dari unsur kebaikan dan keberuntungan. Sama halnya dengan budaya Timur lainnya, di Indonesia naga memiliki posisi yang baik dalam kebudayaannya (Suyarna, 2018: 83).

Kebudayaan Jawa merupakan kebudayaan di Indonesia yang paling banyak menggunakan motif naga dalam artefaknya. Pada dasarnya, naga merupakan kebudayaan Cina. Naga bisa terkenal di Indonesia sampai sekarang karena masuknya Cina ke Indonesia. Sama seperti Cina, beberapa bangunan di Indonesia juga terdapat naga dalam arsitekturnya, entah itu dalam bentuk patung atau ukiran. Yogyakarta contohnya, tepatnya di Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat, di beberapa sudut Keraton terdapat ukiran naga Jawa, dan yang paling besar terdapat di regol Gadungmlati dan regol Kamegangan, yaitu Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani. Naga-naga tersebut merupakan Sengkalan Keraton Yogyakarta.



Gambar 1. 1 Patung Naga Cina
(Sumber: <https://pin.it/7BZSV1V>, Diakses 02/11/2023, 14:15 WIB)



Gambar 1. 2 Naga Jawa

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/k4fHXGEZ15oeAHT49>, Diakses 02/11/2023, 14:20 WIB)

Naga dalam sengkalan Keraton Yogyakarta inilah yang menjadi inspirasi dalam penciptaan karya kali ini dan akan dibuat menjadi motif batik untuk direalisasikan dalam busana malam. Adanya pengaruh dari alikuturasi budaya antara Cina dengan Indonesia dan keunikan makna dari Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani, membuat penulis tertarik untuk menjadikannya sebagai sumber ide dalam pembuatan karya kali ini. Sebagai motif batik yang akan dibuat menjadi busana malam, yang terinspirasi dari kebaya kutubaru. Bahan utama batiknya berupa kain katun primisima, yang dikombinasi dengan kain tenun lurik, kain maxmara, kain moscrepe, dan kain shakila.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep bentuk Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani ke dalam motif batik untuk pembuatan busana malam?
2. Bagaimana proses pembuatan busana malam dengan motif batik Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani?

C. Tujuan dan Manfaat

A. Tujuan

1. Memaparkan konsep bentuk Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani kedalam motif batik sebagai bahan pembuatan busana malam;
2. Menunjukkan dan menjelaskan hasil jadi busana malam dengan motif batik Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani;

B. Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil cipta karya ini di antara lain:

1. Manfaat bagi mahasiswa:
 - a. Meningkatkan pengalaman pribadi dalam menciptakan suatu karya;
 - b. Menambah pengetahuan;
 - c. Menjadi bukti apresiasi belajar;
 - d. Memahami nilai-nilai simbolis yang terkandung dalam Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani;
2. Manfaat bagi institusi:
 - a. Menambah koleksi karya pada bidang batik dan busana sebagai acuan penciptaan motif baru dalam sebuah karya;
 - b. Menambah pengetahuan;
 - c. Menambah data acuan yang biasa digunakan sebagai referensi untuk menciptakan karya selanjutnya;
3. Manfaat bagi masyarakat:
 - a. Memperluas pemahaman masyarakat tentang kekayaan budaya Indonesia, khususnya pada Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani;
 - b. Menjadi jendela unik yang memungkinkan kita untuk melihat dan mempelajari sejarah;

D. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan penulis adalah metode milik SP Gustami, yang dikenal dengan sebutan Tiga Tahap Enam Langkah penciptaan seni kriya.

1. Eksplorasi

a. Pengembaraan Jiwa dan Penjelajahan Menggali Sumber Ide

Dalam langkah ini penulis melakukan penggalian tentang sumber ide penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani, batik, busana malam dan masuknya Cina di Indonesia.

b. Menggali Landasan Teori

Dari informasi yang telah didapat, penulis melakukan analisis dari data yang telah dikumpulkan untuk menjadi acuan rancangan karya yang akan dibuat.

2. Metode Perancangan

Sumber ide yang telah diperoleh, divisualisasikan dalam beberapa bentuk sketsa batik. Sketsa yang terpilih akan menjadi motif utama. Barulah dilakukan tahap mendesain busana malam dengan mempertimbangkan peletakan motif batik pada kain yang akan dibatik.

3. Metode Pewujudan Karya

Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat desain motif batik, kemudian menjiplak motif batik pada kain katun primisima. Dilanjutkan proses *ngelowong* untuk yang berawal kain putih, untuk yang garis batiknya ingin berwarna harus dicelup ke pewarna terlebih dahulu sebelum dicanting, memberi isen-isen, pencelupan warna hingga tahap terakhir yaitu *ngelorod*. Setelah di-*lorod*, kain batik siap digunakan sebagai bahan utama busana malam.

Kain batik yang sudah jadi dipotong sesuai dengan pola busana evening dan dikombinasikan dengan kain maksmara dan kain

mosecrape. Pola yang sudah dipotong kemudia dijahit dan di-*finishing*.

E. Landasan Teori

a. Teori Estetika

Estetika berasal dari bahasa Yunani kuno "*Aisthtetika*" yang berarti rasa atau hal-hal yang bisa diserap oleh pancaindra. Menurut Bruce Alisopp dalam buku *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*, estetika adalah sebuah kajian ilmu pengetahuan yang mempelajari terkait sebuah proses dan aturan-aturan dalam penciptaan suatu objek karya seni. Membahas keindahan, bagaimana ia bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya, karena estetika adalah salah satu cabang filsafat. Dalam karya ini penulis memperhitungkan nilai estetika dari segi bentuk, warna, tema, dan motif hias. Karya ini berwujud busana malam, karena itu bentuk busana yang diambil terkesan feminin dengan membuat potongan kain bergelombang. Warna yang dipilih adalah warna-warna yang memberikan kesan mewah, seperti merah marun, hitam, emas, dan hijau botol.

b. Teori Ergonomi

Ergonomi menurut Goet Poespo adalah tentang kenyamanan suatu produk yang akan dibuat, ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan itu dikonstruksikan, gerakan struktur tulang serta otot dan meletakkan rangka-rangka badan yang semuanya itu bertujuan untuk menciptakan sebuah rasa nyaman (Poespo, 1999: 5). Ergonomi dalam karya ini diterapkan dalam pemilihan kain. Kain yang dipilih selain mencocokkan dengan acara pemakaian busananya juga memilih yang dapat menyerap keringat dan dapat dijahit dengan kuat agar tidak mudah robek.

c. Teori Desain

Desain merupakan kata baru berupa peng-Indonesiaan dari kata "*design*" (bahasa Inggris), istilah ini menggeser kata rancang atau rancangan atau merancang. Secara etimologis, kata "desain" diduga berasal dari kata "*designo*" (Itali) yang artinya gambar. Kata ini diberi

makna baru dalam bahasa Inggris di abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *School of Design* tahun 1836. Makna baru tersebut kerap semakna dengan kata “*craft*” (keterampilan adiluhung), kemudian oleh Ruskin dan Morris, dua tokoh gerakan anti-Industri di Inggris pada abad ke-19, kata “desain” diberi bobot sebagai seni berterampil tinggi (*art and craft*) (Sachari, 2000: 166-1667). Di Indonesia sendiri, “desain” sering disamakan dengan rancangan, kerangka, sketsa ide, perencanaan, susunan rupa dan masih banyak lagi. Desain busana dan batik dalam karya ini disesuaikan dengan sumber ide. Seperti busana malam, desain busananya mengikuti dengan karakteristik busana malam, menyesuaikan busana tersebut dikenakan untuk acara formal, yang berarti dalam mendesain busana tidak boleh terlalu terbuka.

