

**VISUALISASI ANIMASI DISNEY *COCO* DALAM BUSANA
KASUAL BATIK**



PENCIPTAAN

Oleh:

Nella Katarthika

NIM 2000188025

**PROGRAM STUDI D-4 DESAIN MODE KRIYA BATIK
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**VISUALISASI ANIMASI DISNEY *COCO* DALAM BUSANA
KASUAL BATIK**



Oleh:
Nella Katarthika
NIM 2000188025

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:


VISUALISASI ANIMASI DISNEY *COCO* DALAM BUSANA KASUAL BATIK diajukan oleh Nella Katarthika, NIM 2000188025, 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 11 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Aruman, S.Sn., M.A.

NIP. 19771018 200312 1 010 / NIDN. 0018107706

Pembimbing II/Anggota


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

NIP. 19770418 200501 2 001 / NIDN. 0018047703

Cognate/Anggota


Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

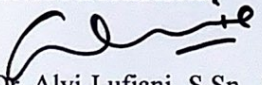
NIP. 19600218 198601 2 001 / NIDN. 0018026004

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


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

NIP. 19770418 200501 2 001 / NIDN. 0018047703

Ketua Jurusan/Ketua


Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP. 19740430 199802 2 001 / NIDN. 0030047406

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nella Katarthika
NIM : 2000188025
Jurusan : D4 Desain Mode Kriya Batik
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir yang berjudul **Visualisasi Animasi Disney *Coco* Dalam Busana Kasual Batik** ini adalah sepenuhnya hasil pekerjaan penulis dan 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, 27 Mei 2024

Nella Katarthika
NIM. 2000188025

LEMBAR PERSEMBAHAN

Atas izin dan rahmat Allah SWT serta syafa'at Nabi besar Muhammad SAW. Dengan ini penulis mempersembahkan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini untuk orang tua serta keluarga yang tiada henti memberi dukungan dari segala aspek dan doa yang terbaik bagi penulis.

Kepada Bapak dan Ibu dosen, terimakasih sudah membimbing dengan sabar selama proses perkuliahan hingga Tugas Akhir ini dengan sangat baik.

Untuk teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih telah banyak membantu dan memberikan dukungan serta doa sampai akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.



KATA PENGANTAR

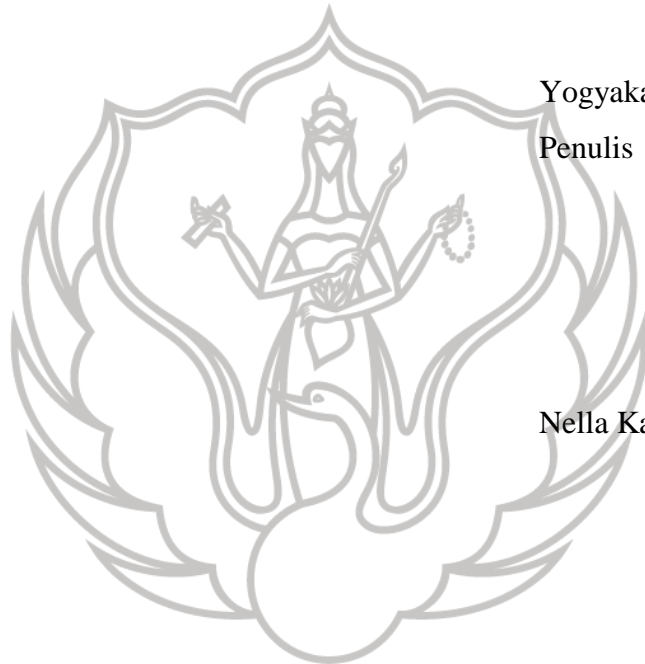
Assalamu ‘alaikum Wr. Wb, Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “Visualisasi Animasi Disney *Coco* Dalam Busana Kasual Batik” Tugas Akhir ini disusun untuk memperoleh gelar di Program Studi D4 Desain Mode Kriya Batik Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, semangat, dan memberikan bantuan dalam penyelesaian laporan ini. Segala kesulitan dan hambatan yang dialami selama menyusun laporan ini bisa terselesaikan berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu secara khusus penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya;
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., Ketua Program D4 Desain Mode Kriya Batik, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
6. Aruman, S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
7. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., selaku *Cognate* (Penguji Ahli);
8. Seluruh dosen dan staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Orang Tua dan seluruh keluarga selalu memberikan dukungan, doa, dan pengorbanan;
10. Teman-teman kos putri mugiharjo yang selalu menjadi teman berbagi cerita dan inspirasi;

11. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini;
12. Semua pihak yang telah membantu dan terkait dalam semua proses pembuatan Tugas Akhir hingga selesai.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati. Semoga dengan adanya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, Institusi, pendidikan, dan masyarakat luas.



Yogyakarta, 27 Mei 2024

Penulis

Nella Katarthika

DAFTAR ISI

| | |
|---|--------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| INTISARI | xvii |
| ABSTRACT | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan | 2 |
| C. Tujuan dan Manfaat..... | 2 |
| 1. Tujuan | 2 |
| 2. Manfaat | 2 |
| D. Metode Pendekatan dan Penciptaan | 3 |
| 1. Metode Pendekatan..... | 3 |
| 2. Metode Penciptaan..... | 4 |
| BAB II IDE PENCIPTAAN | 6 |
| A. Sumber Ide Penciptaan | 6 |
| 1. Animasi Disney <i>Coco</i> | 6 |
| 2. Batik..... | 13 |
| 3. Busana Kasual..... | 14 |
| B. Landasan Teori | 17 |
| 1. Teori Estetika | 17 |
| 2. Teori Desain..... | 21 |
| 3. Teori Ergonomi..... | 21 |

| | |
|--|-----------|
| BAB III TAHAPAN PENCIPTAAN..... | 23 |
| A. Data Acuan | 23 |
| 1. Gitar | 23 |
| 2. Tengkorak | 23 |
| 3. Topi Sombrero | 24 |
| 4. Bunga Marigold | 24 |
| 5. Kembang Api | 24 |
| 6. Kelopak-Kelopak Bunga..... | 25 |
| 7. Isen Ukel | 25 |
| 8. Ornamen Dedaunan | 25 |
| 9. Busana Kasual..... | 26 |
| B. Analisis Data Acuan | 28 |
| 1. Gitar | 28 |
| 2. Tengkorak | 28 |
| 3. Topi Sombrero | 28 |
| 4. Bunga Marigold | 28 |
| 5. Kembang Api | 29 |
| 6. Kelopak-Kelopak Bunga..... | 29 |
| 7. Isen Ukel | 29 |
| 8. Ornamen Dedaunan | 29 |
| 9. Busana kasual | 29 |
| C. Rancangan Karya..... | 30 |
| 1. Motif Utama Alternatif | 32 |
| 2. Motif Pendukung Alternatif..... | 34 |
| 3. Motif Utama Terpilih..... | 35 |
| 4. Motif Pendukung Terpilih | 35 |
| 5. Sketsa Alternatif | 36 |
| 6. Sketsa Terpilih | 38 |
| 7. Desain Karya..... | 40 |
| D. Proses Perwujudan..... | 68 |
| 1. Bagan Proses Perwujudan..... | 68 |
| 2. Pemilihan Bahan dan Alat | 69 |

| | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|------------|
| 3. | Teknik Pengerjaan | 74 |
| 4. | Tahap Pengerjaan..... | 75 |
| E. | Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya..... | 85 |
| 1. | Kalkulasi Biaya Karya 1 | 85 |
| 2. | Kalkulasi Biaya Karya 2 | 85 |
| 3. | Kalkulasi Biaya Karya 3 | 86 |
| 4. | Kalkulasi Biaya Karya 4 | 86 |
| 5. | Kalkulasi Biaya Karya 5 | 87 |
| 6. | Kalkulasi Biaya Karya 6 | 87 |
| 7. | Kalkulasi Biaya Karya 7 | 88 |
| BAB IV TINJAUAN KARYA..... | | 89 |
| A. | Tinjauan Umum..... | 89 |
| B. | Tinjauan Khusus..... | 90 |
| 1. | Karya 1..... | 90 |
| 2. | Karya 2..... | 92 |
| 3. | Karya 3..... | 94 |
| 4. | Karya 4..... | 96 |
| 5. | Karya 5..... | 98 |
| 6. | Karya 6..... | 100 |
| 7. | Karya 7..... | 102 |
| BAB V PENUTUP..... | | 104 |
| A. | Kesimpulan..... | 104 |
| B. | Saran..... | 105 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 106 |
| DAFTAR LAMAN | | 107 |
| LAMPIRAN..... | | 108 |

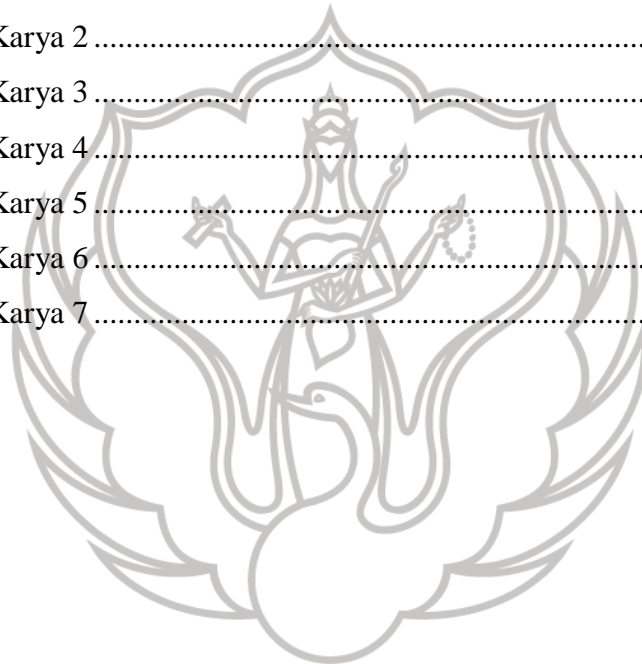
DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Tokoh Karakter Pada Film Animasi <i>Coco</i> | 7 |
| Gambar 2.2. Gitar putih | 8 |
| Gambar 2.3 Tokoh karakter tengkorak pada animasi <i>Coco</i> | 9 |
| Gambar 2.4. Topi sombrero yang di pakai musisi pada animasi <i>Coco</i> | 10 |
| Gambar 2.5. Rumah Miguel pada animasi <i>Coco</i> | 10 |
| Gambar 2.6 Kembang api pada dunia kematian | 11 |
| Gambar 2.7. Kelopak bunga..... | 11 |
| Gambar 2.8. Gitar Ernesto | 12 |
| Gambar 2.9. Poster Animasi <i>Coco</i> | 12 |
| Gambar 2.10. Pengrajin Batik | 13 |
| Gambar 2.11. Busana Kasual | 15 |
| Gambar 2.12. Busana Kasual | 15 |
| Gambar 2.13 Busana Kasual | 16 |
| Gambar 2.14. Busana Kasual | 16 |
| Gambar 3.1. Gitar putih | 23 |
| Gambar 3.2. Tokoh karakter tengkorak pada animasi <i>Coco</i> | 23 |
| Gambar 3.3. Topi sombrero yang di pakai musisi pada animasi <i>Coco</i> | 24 |
| Gambar 3.4. Bunga marigold pada rumah Miguel | 24 |
| Gambar 3.5. Kembang api pada dunia kematian | 24 |
| Gambar 3.6. Kelopak-kelopak bunga..... | 25 |
| Gambar 3.7. Isen ukel pada gitar putih | 25 |
| Gambar 3.8. Poster Animasi <i>Coco</i> | 25 |
| Gambar 3.9. Busana Kasual | 26 |
| Gambar 3.10. Busana Kasual | 26 |
| Gambar 3.11. Busana Kasual | 27 |
| Gambar 3.12. Busana Kasual | 27 |
| Gambar 3.13. Motif Utama Alternatif..... | 32 |
| Gambar 3.14. Motif Utama Alternatif..... | 33 |
| Gambar 3.15. Motif Pendukung Alternatif | 34 |
| Gambar 3.16. Motif Batik Tengkorak..... | 35 |
| Gambar 3.17. Motif Batik Tengkorak..... | 35 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.18. Motif Batik Tengkorak..... | 35 |
| Gambar 3.19. Motif Batik Topi Sombrero..... | 35 |
| Gambar 3.20. Motif Batik Kembang Api..... | 35 |
| Gambar 3.21. Motif Batik Ornamen Daun..... | 35 |
| Gambar 3.22. Motif Batik Isen Ukel dan Kelopak-kelopak Bunga..... | 35 |
| Gambar 3.23. Sketsa Alternatif..... | 36 |
| Gambar 3.24. Sketsa Alternatif..... | 37 |
| Gambar 3.25. Sketsa Terpilih..... | 38 |
| Gambar 3.26. Sketsa Terpilih..... | 39 |
| Gambar 3.27. Desain Busana 1..... | 40 |
| Gambar 3.28. Pecah Pola Desain Karya 1..... | 41 |
| Gambar 3.29. Motif Batik Topi Sombrero..... | 42 |
| Gambar 3.30. Motif Batik Tengkorak..... | 42 |
| Gambar 3.31. Motif Batik Kembang Api..... | 42 |
| Gambar 3.32. Motif Batik Ornamen Daun..... | 42 |
| Gambar 3.33. Motif Batik Isen Ukel dan Kelopak-kelopak Bunga..... | 42 |
| Gambar 3.34. Desain Busana 2..... | 44 |
| Gambar 3.35. Pecah Pola Desain Karya 2..... | 45 |
| Gambar 3.36. Motif Batik Topi Sombrero..... | 46 |
| Gambar 3.37. Motif Batik Tengkorak..... | 46 |
| Gambar 3.38. Motif Batik Kembang Api..... | 46 |
| Gambar 3.39. Motif Batik Ornamen Daun..... | 46 |
| Gambar 3.40. Motif Batik Isen Ukel dan Kelopak-kelopak Bunga..... | 46 |
| Gambar 3.41. Desain Busana 3..... | 48 |
| Gambar 3.42. Pecah Pola Desain Karya 3..... | 49 |
| Gambar 3.43. Motif Batik Gitar..... | 50 |
| Gambar 3.44. Motif Batik Topi Sombrero..... | 50 |
| Gambar 3.45. Motif Batik Kembang Api..... | 50 |
| Gambar 3.46. Motif Batik Ornamen Daun..... | 50 |
| Gambar 3.47. Motif Batik Isen Ukel dan Kelopak-kelopak Bunga..... | 50 |
| Gambar 3.48. Desain Busana 4..... | 52 |
| Gambar 3.49. Pecah Pola Desain Karya 4..... | 53 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.50. Motif Batik Gitar | 54 |
| Gambar 3.51. Motif Batik Tengkorak..... | 54 |
| Gambar 3.52. Motif Batik Kembang Api..... | 54 |
| Gambar 3.53. Motif Batik Ornamen Daun..... | 54 |
| Gambar 3.54. Motif Batik Isen Ukel dan Kelopak-kelopak Bunga..... | 54 |
| Gambar 3.55. Desain Busana 5 | 56 |
| Gambar 3.56. Pecah Pola Desain Karya 5 | 57 |
| Gambar 3.57. Motif Batik Tengkorak..... | 58 |
| Gambar 3.58. Motif Batik Bunga Marigold..... | 58 |
| Gambar 3.59. Motif Batik Kembang Api..... | 58 |
| Gambar 3.60. Motif Batik Ornamen Daun..... | 58 |
| Gambar 3.61. Motif Batik Isen Ukel dan Kelopak-kelopak Bunga..... | 58 |
| Gambar 3.62. Desain Busana 6 | 60 |
| Gambar 3.63. Pecah Pola Desain Karya 6 | 61 |
| Gambar 3.64. Motif Batik Bunga Marigold..... | 62 |
| Gambar 3.65. Motif Batik Topi Sombrero..... | 62 |
| Gambar 3.66. Motif Batik Kembang Api..... | 62 |
| Gambar 3.67. Motif Batik Ornamen Daun..... | 62 |
| Gambar 3.68. Motif Batik Isen Ukel dan Kelopak-kelopak Bunga..... | 62 |
| Gambar 3.69. Desain Busana 7 | 64 |
| Gambar 3.70. Pecah Pola Desain Karya 7 | 65 |
| Gambar 3.71. Motif Batik Gitar | 66 |
| Gambar 3.72. Motif Batik Bunga Marigold..... | 66 |
| Gambar 3.73. Motif Batik Kembang Api..... | 66 |
| Gambar 3.74. Motif Batik Ornamen Daun..... | 66 |
| Gambar 3.75. Motif Batik Isen Ukel dan Kelopak-kelopak Bunga..... | 66 |
| Gambar 3.76. Bagan proses perwujudan..... | 68 |
| Gambar 3.77. Proses Perancangan Desain Busana | 75 |
| Gambar 3.78. Proses Membuat Pola Busana | 76 |
| Gambar 3.79. Proses Memotong Pola Busana | 76 |
| Gambar 3.80. Proses Memindahkan Motif ke Pola | 77 |
| Gambar 3.81. Proses <i>Mordanting</i> | 78 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 3.82. Pemindahan pola dan motif ke kain | 78 |
| Gambar 3.83. Proses Mencanting Tahap Pertama | 79 |
| Gambar 3.84. Proses Mencanting Tahap Kedua | 79 |
| Gambar 3.85. Proses Pewarnaan Tahap Pertama..... | 80 |
| Gambar 3.86. Proses Pewarnaan Tahap Kedua | 81 |
| Gambar 3.87. Proses <i>Pelorodan</i> | 81 |
| Gambar 3.88. Proses Memotong kain | 82 |
| Gambar 3.89. Proses Menjahit | 83 |
| Gambar 3.90. Proses Menjahit | 83 |
| Gambar 3.91. Proses <i>Finishing</i> | 84 |
| Gambar 4.1. Karya 1 | 90 |
| Gambar 4.2. Karya 2 | 92 |
| Gambar 4.3. Karya 3 | 94 |
| Gambar 4.4. Karya 4 | 96 |
| Gambar 4.5. Karya 5 | 98 |
| Gambar 4.6. Karya 6 | 100 |
| Gambar 4.7. Karya 7 | 102 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Ukuran Busana Standar M | 31 |
| Tabel 3.2. Bahan | 69 |
| Tabel 3.3. Alat..... | 71 |
| Tabel 3.4. Kalkulasi Biaya Karya 1 | 85 |
| Tabel 3.5. Kalkulasi Biaya Karya 2 | 85 |
| Tabel 3.6 Kalkulasi Biaya Karya 3 | 86 |
| Tabel 3.7 Kalkulasi Biaya Karya 4 | 86 |
| Tabel 3.8. Kalkulasi Biaya Karya 5 | 87 |
| Tabel 3.9. Kalkulasi Biaya Karya 6 | 87 |
| Tabel 3.10. Kalkulasi Biaya Karya 7 | 88 |
| Tabel 3.11. Kalkulasi Biaya Karya 1.2.3.4.5.6, dan 7 | 88 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Data Diri Mahasiswa | 108 |
| Lampiran 2 Poster | 110 |



INTISARI

Animasi Disney *Coco* sebagai ide penciptaan motif batik dipilih karena menceritakan kisah yang berbeda dari film animasi pada umumnya. Film *Coco* tentang dua dunia; yaitu, dunia kehidupan dan kematian, yang menyatu menjadi satu karena ulah seorang anak laki-laki Meksiko bernama Miguel. Film ini menampilkan cerita yang menyentuh dan pesan moral yang kuat, seperti raihlah mimpi dan cita-cita, keluarga adalah harta yang berharga, kejujuran itu mahal dan kenangan orang terkasih. Film *Coco* ini menilik tentang kehidupan keluarga kelas menengah ke bawah di Meksiko, yang sangat cocok dipadupadankan dengan busana kasual.

Metode penciptaan terdiri dari tiga tahap yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Eksplorasi dilakukan dengan mengambil informasi dan mencari referensi, perancangan proses mewujudkan rancangan menjadi sebuah karya jadi yang dikerjakan dengan teknik dan tahapan yang sudah ditentukan. Teknik pengerjaan karya meliputi teknik perancang, teknik pola sistem praktis, teknik pematikan, teknik penjahitan busana, teknik *finishing*. Tahap pengerjaan karya dimulai dari perancangan desain, pembuatan pola busana, menjiplak pola busana di kain, menjiplak motif batik pada pola di kain, membatik, pewarnaan, pelorodan batik, menjahit dan terakhir *finishing*.

Tujuh karya yang diwujudkan memiliki tema *Coco* dan judul busana yang berbeda-beda, Batik dibuat dengan teknik batik tulis menggunakan teknik pewarnaan colet, dengan pewarna remasol. Bahan utama batik adalah kain katun primisima, karya dibuat untuk wanita remaja dan dewasa dengan busana kasual.

Kata kunci: Animasi Disney *Coco*, Batik, Kasual

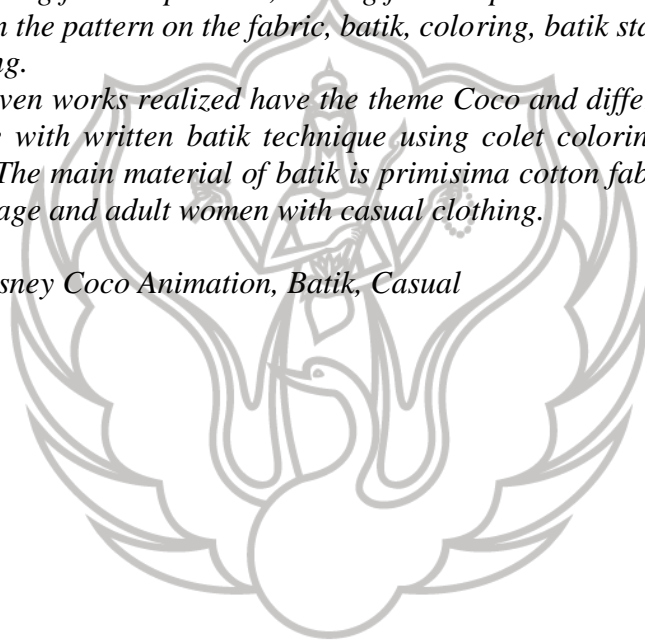
ABSTRACT

Disney animation Coco as an idea for batik motif creation was chosen because it tells a different story from other animated films in general. The movie Coco is about two worlds; namely, the world of life and death, which merge into one because of the actions of a Mexican boy named Miguel. The movie features a touching story and strong moral messages, such as reach for dreams and ideals, family is a precious treasure, honesty is expensive and memories of loved ones. The movie Coco looks at the life of a lower middleclass family in Mexico, which is very suitable to be mixed and matched with casual clothing.

The creation method consists of three stages, namely exploration, design, and realization. Exploration is done by taking information and looking for references, designing the process of realizing the design into a finished work that is done with predetermined techniques and stages. The workmanship techniques include design techniques, practical system pattern techniques, batik techniques, fashion sewing techniques, finishing techniques. The workmanship stage starts from designing, making fashion patterns, tracing fashion patterns on the fabric, tracing batik motifs on the pattern on the fabric, batik, coloring, batik staining, sewing and finally finishing.

The seven works realized have the theme Coco and different fashion titles, Batik is made with written batik technique using colet coloring technique, with remasol dye. The main material of batik is primisima cotton fabric, the works are made for teenage and adult women with casual clothing.

Keywords: *Disney Coco Animation, Batik, Casual*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Animasi merupakan salah satu sarana berkomunikasi dan juga sebagai sarana hiburan. Penyampaian pesan atau informasi melalui animasi lebih menarik dan mudah diingat dengan cerita yang ekspresif dan imajinatif. Hal tersebut serupa dengan yang dinyatakan oleh Paul Weslls (1998), bahwa animasi tidak hanya menghibur namun juga memberikan pengalaman baru dan wawasan yang lebih luas, yang dapat diberikan bisa membahas berbagai hal seperti sosial budaya, pengetahuan, moral, sikap, seni dan hal lainnya.

Salah satu dari sekian banyak film animasi yang dihadirkan, *Coco* dihadirkan pada tahun 2017, menjadi sebuah film animasi yang menceritakan kisah yang berbeda dari film animasi pada umumnya. Film *Coco* adalah tentang dua dunia; yaitu, dunia kehidupan dan kematian, yang menyatu menjadi satu karena ulah seorang anak laki-laki Meksiko bernama Miguel. Film ini menampilkan cerita yang menyentuh dan pesan moral yang kuat, seperti raihlah mimpi dan cita-cita, keluarga adalah harta yang berharga, kejujuran itu mahal dan kenangan orang terkasih (Unkrich 2017). Film *Coco* ini menilik tentang kehidupan keluarga kelas menengah di Meksiko, yang sangat cocok dipadupadankan dengan busana kasual.

Busana kasual adalah busana yang nyaman dan dapat dipakai sehari-hari. Busana kasual banyak jenisnya, beberapa di antaranya adalah busana santai dan rekreasi. Busana kasual ini lebih menekankan kenyamanan dan ekspresi pribadi atas presentasi dan keseragaman berpakaian seseorang yang termasuk di dalamnya yakni *jeans*, kaos dan lain-lain (Putri 2018). Busana kasual ini mengedepankan motif batik yang menggambarkan elemen visual animasi *Coco* tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, timbul keinginan mewujudkan motif batik pada busana kasual yang terinspirasi dari animasi *Coco*. Dalam hal ini mendapati pengalaman yang sama seperti film animasi *Coco*, di mana pada tokoh *Coco* yang merupakan peran penting pada film, kehilangan sesosok ayah saat usianya masih kecil. Seperti itu pula pengalaman

pribadi kehilangan sosok ayah saat berumur 8 tahun. Warna yang digunakan adalah warna panas dan dingin. Teknik batik yang digunakan untuk mewujudkan karya adalah batik tulis dengan motif yang dipadukan dan dikembangkan secara personal. Motif batik yang telah dipadukan dan dikembangkan tersebut divisualkan dalam wujud busana kasual yang penggunaannya untuk busana sehari-hari.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan motif batik dari film animasi berjudul *Coco*?
2. Bagaimana mewujudkan motif batik dari film animasi *Coco* ke dalam busana kasual?
3. Bagaimana hasil menciptakan motif batik dari film animasi *Coco* ke dalam busana kasual?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan penciptaan di atas maka di dapat tujuan untuk mengetahui:

- a. Menciptakan motif batik dari film animasi berjudul *Coco*.
- b. Mewujudkan motif batik dari film animasi *Coco* ke dalam busana kasual.

2. Manfaat

a. Manfaat Bagi Pribadi

- 1) Meningkatkan kemampuan dalam membuat motif batik dan busana;
- 2) Mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreatifitas dalam penciptaan karya;
- 3) Menambah pengetahuan tentang film animasi Disney *Coco*.

b. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Sumbangsih ilmu dan karya berupa busana untuk aktivitas

akademik sebagai referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan laporan Tugas Akhir;

- 2) Menunjukkan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Desain Mode Kriya Batik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
- 3) Melahirkan desainer-desainer muda yang berbakat dan dapat menjadi inspirasi baru dibidang busana.

c. Manfaat Bagi Masyarakat

- 1) Menambah pengetahuan tentang batik dan *fashion*;
- 2) Menjadi media ekspresi yang dapat dinikmati masyarakat umum;
- 3) Memperkenalkan film animasi Disney *Coco* kepada masyarakat luas.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Penciptaan karya seni yang berjudul “Visualisasi Animasi Disney *Coco* dalam Busana Kasual Batik” ini menggunakan metode pendekatan karena penting untuk dituliskan dan berguna sebagai alat dalam proses analisis karya. Metode pendekatan yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode Pendekatan Estetika

Metode pendekatan estetika pada karya seni ini menggunakan teori menurut Sony Kartika. Estetika dipakai sebagai landasan dalam berkarya karena pada hakikatnya estetika membahas hal yang berkenaan tentang keindahan, baik dalam unsur yang terlihat sampai yang tidak terlihat. Penerapan estetika terdapat pada setiap proses pembuatan karya, mulai dari pembuatan motif seperti penentuan komposisi bentuk motif dan desain busana, penentuan komposisi warna yang akan digunakan dalam busana, juga penentuan *center of interest* pada karya saat proses *finishing* sehingga membentuk satu kesatuan yang harmonis.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi pada karya seni menggunakan teori Menurut Goet Poespo, yang berkaitan dengan segi kenyamanan sebuah produk pakai yang diciptakan. Metode ini dibutuhkan dalam pemilihan jenis kain primisima yang akan digunakan sebagai bahan utama pembuatan karya dan pembuatan desain yang mengutamakan kenyamanan dan kemudahan si pemakai, sehingga pemotongan pola dan detail-detail pada desain busana sangat diperhatikan.

2. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan karya ini, perlu adanya perencanaan untuk mempermudah dalam proses penciptaan karya seni. Penulis menggunakan metode penciptaan SP. Gustami yaitu Metode Tiga Tahap Enam Langkah dalam buku “Butir-butir Mutiara Estetika Timur”. (Gustami, 2007:329).

Ketiga tahapan tersebut yaitu: eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan yang dijabarkan menjadi enam Langkah diantaranya yaitu: pengembaraan jiwa, menentukan tema, merancang sketsa, penyempurnaan desain, mewujudkan karya dan evaluasi akhir.

a. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan sebelum pembuatan karya. Eksplorasi dilakukan untuk memperluas wawasan penulis. Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dan hasil dari analisis data dijadikan dasar pembuatan desain. Langkah-langkah dalam tahap eksplorasi:

- 1) Studi Pustaka, dilakukan untuk mencari sumber informasi, serta data yang berkaitan dengan tema atau konsep karya yang diangkat. Diantaranya dari buku, internet, majalah, jurnal, dan skripsi. Dalam proses penciptaan karya ini data acuan diperoleh dari menonton secara langsung animasi *Coco*, melihat beberapa jurnal yang ada di internet, serta data dan informasi lainnya melalui internet. Adapun metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dokumentasi

dengan cara mengambil video atau foto yang ada dalam film animasi *Coco*.

- 2) Langkah menentukan tema dilakukan setelah mengumpulkan data dan setelah melakukan studi pustaka, agar lebih paham dalam pembuatan karya.

b. Perancangan

Hasil yang telah didapatkan melalui eksplorasi kemudian dirancang ke dalam bentuk sketsa yang akan dijadikan acuan visual. Penerapan visualisasi pada animasi *Coco* sebagai motif batik pada busana kasual. Langkah-langkah dalam tahap perancangan:

- 1) Langkah menuangkan ide ke dalam pembuatan sketsa dengan mempertimbangkan bentuk visual, konsep, dan Teknik yang dikerjakan.
- 2) Langkah penyempurnaan desain dilakukan setelah mempertimbangkan bentuk visual, konsep dan Teknik yang akan digunakan, agar desain menjadi lebih sempurna sebelum proses perwujudan.

c. Perwujudan

Mewujudkan karya seni berdasarkan tema dan rancangan yang telah dipilih sesuai dengan desain. Perwujudan karya ini dimulai dari tahap sketsa, sketsa terpilih, tahap membatik dan proses pembuatan busana. Langkah-langkah dalam tahap perwujudan:

- 1) Langkah perwujudan karya visualisasi animasi Disney *Coco* pada busana kasual batik ini memerlukan waktu yang panjang karena banyak proses yang harus dilewati.
- 2) Langkah mengevaluasi karya busana dengan menentukan apakah karya ini mampu menyampaikan pesan kepada penikmat.