

**KELELAWAR SEBAGAI  
SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA ARTWEAR**



**PENCIPTAAN**

**Dita Retnowati**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2017**

**KELELAWAR SEBAGAI  
SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA ARTWEAR**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Dita Retnowati**

**1210006422**

**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 Seni**

**2017**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

**KELELAWAR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA ARTWEAR**

diajukan oleh Dita Retnowati, NIM 1210006422, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2017

Pembimbing I/Anggota



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.  
NIP 19600218 198601 2 001

Pembimbing II/Anggota



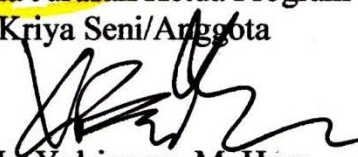
Anna Galuh Indreswari., S.Sn., M.A  
NIP 19770418 200501 2 001

Congnate/Anggota



Suryo Tri Widodo, S. Sn., M. Hum.  
NIP 19730422 199903 1 005

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi  
S-1 Kriya Seni/Anggota

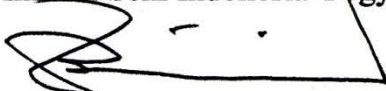


Dr. Ir. Yulriawan, M. Hum.  
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui:

Dekan Fakultas seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dra. Suastiwi Triatmadja, M. Des  
NIP 19590802 198803 2 002

## **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 secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Januari 2017

Dita Retnowati

## **PERSEMBAHAN**

**Tugas Akhir penciptaan ini saya persembahkan untuk Ibu saya, Bapak saya, Saudari saya,  
Segenap Keluarga saya, kerabat, Teman-teman dan Sahabat saya yang saya cintai.**

### **Motto**

**“I am always doing that which I cannot do, in order that I may learn how to do it”**

**-Pablo Picasso-**

**( Saya selalu mengerjakan sesuatu yang tidak bisa saya lakukan, dimana saya belajar  
bagaimana melakukannya)**

**-Pablo Picasso-**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas lindungan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyelesaian tugas akhir ini tak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak banyaknya kepada:

1. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta
2. Dra. Suastiwi , M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
3. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., dan Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses penyelesaian penulisan tugas akhir ini.
4. Kepada kedua orang tua serta saudara-saudara saya yang senantiasa memberikan dorongan dan perhatian kepada penulis hingga dapat menyelesaikan studi.
5. Kepada Abdurohman Sidiq yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka selama pengerjaan tugas akhir ini.
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan , bantuan, kemudahan dan semangat dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Sebagai kata akhir, penulis menyadari banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, kritik, saran, dan pengembangan penelitian selanjutnya sangat diperlukan untuk perbaikan agar bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 13 Januari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL DALAM .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan manfaat .....	4
D. Metode Penciptaan .....	5
E. Metode Pendekatan .....	6
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN .....</b>	<b>9</b>
A. Sumber Penciptaan .....	9
B. Landasan Teori .....	11
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>15</b>
A. Data Acuan .....	15
B. Analisis Data .....	24
C. Rancangan Karya .....	28
D. Proses Perwujudan .....	56
1. Bahan .....	56
2. Alat .....	56
3. Teknik Pengerjaan .....	58
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	76
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>85</b>



A. Tinjauan Umum .....	85
B. Tinjauan Khusus .....	87
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>103</b>
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran .....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>104</b>
<b>WEBTOGRAFI .....</b>	<b>104</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar . Data acuan 1	9
Gambar . Data acuan 2	15
Gambar . Data acuan 3	15
Gambar . Data acuan 4	16
Gambar . Data acuan 5	17
Gambar . Data acuan 6	18
Gambar . Data acuan 7	19
Gambar . Data acuan 8	20
Gambar . Data acuan 9	21
Gambar . Data acuan 10	22
Gambar . Data acuan 11	23
Gambar. Sketsa Alternatif 1	28
Gambar. Sketsa Alternatif 2	29
Gambar. Sketsa Alternatif 3	30
Gambar. Sketsa Alternatif 4	31
Gambar . Sketsa 1	32
Gambar . Sketsa 2	35
Gambar . Sketsa 3	38
Gambar . Sketsa 4	41
Gambar . Sketsa 5	44
Gambar . Sketsa 6	47
Gambar . Sketsa 7	50
Gambar . Sketsa 8	53
Gambar . Foto karya 1	87

Gambar . Foto karya 2	.....	89
Gambar . Foto karya 3	.....	91
Gambar . Foto karya 4	.....	93
Gambar . Foto karya 5	.....	95
Gambar . Foto karya 6	.....	97
Gambar . Foto karya 7	.....	99
Gambar . Foto karya 8	.....	101

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh bahan karya 1: Night Fury .....	34
Tabel 2. Contoh bahan karya 2: Sombong .....	37
Tabel 3. Contoh bahan karya 3: Penat .....	40
Tabel 4. Contoh bahan karya 4: Ekspektasi .....	43
Tabel 5. Contoh bahan karya 5: Blind Date .....	46
Tabel 6. Contoh bahan karya 6: Begadang .....	49
Tabel 7. Contoh bahan karya 7: Hangout .....	52
Tabel 8. Contoh bahan karya 8: Shiro .....	55
Tabel 9. Kalkulasi biaya karya 1: Night Fury .....	76
Tabel 10. Kalkulasi biaya karya 2: Sombong .....	77
Tabel 11. Kalkulasi biaya karya 3: Penat .....	78
Tabel 12. Kalkulasi biaya karya 4: Ekspektasi .....	79
Tabel 13. Kalkulasi biaya karya 5: Blind Date .....	80
Tabel 14. Kalkulasi biaya karya 6: Begadang .....	81
Tabel 15. Kalkulasi biaya karya 7: Hangout .....	82
Tabel 16. Kalkulasi biaya karya 8: Shiro .....	83
Tabel 17. Rekapitulasi biaya keseluruhan .....	84

## Intisari

Karya Tugas Akhir ini terinspirasi oleh keseharian penulis, yaitu bergadang yang dituangkan dalam *artwear* sebagai media dalam berkarya. Dengan memanfaatkan mamalia terbang yaitu kelelawar sebagai sumber ide penciptaan karya seni. Kelelawar sendiri merupakan binatang malam, namun tidak memiliki penglihatan yang tajam, bahkan cenderung buta. Sebaliknya, kelelawar mempunyai daya pendengaran tajam yang disebut teknik sonar sehingga hal tersebut yang membuat kelelawar tampak unik dan istimewa.

Metode penciptaan yang digunakan adalah pengumpulan data melalui studi pustaka dan observasi langsung. Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan estetis, ergonomis dan semiotika. Teknik perwujudan yang diterapkan dalam keseluruhan karya yaitu *tie dye*, batik, sulam tapis dan bordir.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya ini yaitu delapan karya *artwear* yang dominan oleh warna biru dongker, hitam, dan ungu yang dihasilkan dengan pewarna naptol. Batik, dan *tie dye* diterapkan hampir pada semua busana, sedangkan sulam tapis dan aplikasi lain sebagai sentuhan akhir yang menyempurnakan tampilan busana secara keseluruhan.

Kata Kunci : Kelelawar, *artwear*, batik, *tie dye*

## **I n t i s a r i**

Karya Tugas Akhir ini terinspirasi oleh keseharian penulis, yaitu bergadang yang dituangkan dalam *artwear* sebagai media dalam berkarya. Dengan memanfaatkan mamalia terbang yaitu kelelawar sebagai sumber ide penciptaan karya seni. Kelelawar sendiri merupakan binatang malam, namun tidak memiliki penglihatan yang tajam, bahkan cenderung buta. Sebaliknya, kelelawar mempunyai daya pendengaran tajam yang disebut teknik sonar sehingga hal tersebut yang membuat kelelawar tampak unik dan istimewa.

Metode penciptaan yang digunakan adalah pengumpulan data melalui studi pustaka dan observasi langsung. Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan estetis, ergonomis dan semiotika. Teknik perwujudan yang diterapkan dalam keseluruhan karya yaitu *tie dye*, batik, sulam tapis dan bordir.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya ini yaitu delapan karya *artwear* yang dominan oleh warna biru dongker, hitam, dan ungu yang dihasilkan dengan pewarna naptol. Batik, dan *tie dye* diterapkan hampir pada semua busana, sedangkan sulam tapis dan aplikasi lain sebagai sentuhan akhir yang menyempurnakan tampilan busana secara keseluruhan.

**Kata Kunci : Kelelawar, *artwear*, batik, *tie dye***

## A b s t r a c t

Inspired by the final draft of the writer daily, late at night, as shown in *artwear* media at work. By taking advantage of the flying mammals are bats as the source of the idea of creating the artwork. Bats in itself is a nocturnal animal, but does not have sharp eyesight, and even tend to be blind. Instead, bats has sharp hearing technology called sonar so that makes the bat look unique and special.

Method of created data is collected through literature and direct observation. The method used is the method of approach to aesthetic, ergonomic and semiotics. Mechanical embodiment applied in the whole work is the *tie-dye*, batik, embroidery, embroidered carpet.

The results achieved in the creation of this work is eight *artwear* works of dark blue, black, purple pigment produced by naptol. Batik, *tie-dye* is applied in almost all clothing, while embroideries filters and other applications as a final touch that complements the appearance of fashion in general.

Key word: bats, *artwear*, batik, *tie-dye*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Pakaian merupakan kebutuhan utama manusia di samping kebutuhan pangan dan papan. Kehadiran pakaian dalam kehidupan manusia menunjukkan bahwa manusia benar-benar mampu melindungi dirinya dari cuaca dan ancaman atau perubahan lingkungan sekaligus memberi bukti bahwa manusia mampu hidup hampir disemua tempat.

Pakaian selain memiliki fungsi seperti di atas, juga memiliki fungsi sebagai pembeda status sosial, politik, ekonomi, budaya, dan pekerjaan. Manusia merupakan makhluk yang sempurna karena diberi perasaan, pemikiran, selalu penasaran, dan merasa kurang puas dengan apa yang ada. Dengan hidup berdampingan bersama makhluk hidup lain, bersosialisasi dengan sesamanya di alam sekitar, tak jarang hal tersebut bisa menjadi sumber inspirasi dalam mencipta sebuah karya. Seperti yang diungkapkan oleh Sudarmadji, sebagai berikut:

“Bahwa secara ilmu jiwa, langkah pertama timbulnya karya seni adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri. Karena bila seseorang mengamati objek, maka ada stimulan (rangsangan) selanjutnya seseorang akan mengangkat makna suatu objek benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran suatu karya seni” (Sudarmadji, 1979 : 30).

Timbulnya suatu gagasan dalam penciptaan didorong oleh rangsangan melalui pengalaman terhadap objek di sekeliling alam sekitar yang sering



dijumpai dalam kehidupan sehari-hari oleh penulis. Objek itu sendiri adalah sesuatu yang berhubungan dengan kelestarian alam sekitar, berupa mamalia terbang yang keberadaannya untuk keseimbangan ekosistem yaitu kelelawar.

Dengan memanfaatkan bentuk dari sayap kelelawar, dimana bentuk dari sayap ini tidak dimiliki oleh makhluk hidup yang dapat terbang lainnya. Dipilihnya kelelawar sebagai sumber ide penciptaan karya seni ini dirasa tepat, karena mampu menggambarkan apa yang dirasakan oleh penulis. Kelelawar memang berbeda dengan makhluk nokturnal lain seperti contohnya saja burung hantu. Burung hantu banyak melakukan pengawasan pada malam hari, ketika dia menemukan mangsa barulah burung hantu menerkam sang buruannya.

Sama seperti manusia, ada manusia yang begadang pada malam hari dikarenakan melakukan suatu pekerjaan dan ada pula manusia yang memang memilih begadang untuk menghabiskan malam bersama teman-temannya karena mereka tidak bisa memejamkan mata mereka untuk tidur. Dalam penciptaan karya seni, penulis lebih menggambarkan keadaan manusia yang begadang untuk melakukan suatu pekerjaan. Sering kali kita mendengar bahwa manusia yang melakukan pekerjaan atau aktivitas pada malam hari disamakan dengan kelelawar. Julukan seperti ini sudah umum dikalangan masyarakat dahulu hingga saat ini.

Bahkan hal tersebut juga dialami oleh penulis. Dimana pada awal masa perkuliahan penulis terlalu banyak tertarik pada jenis kegiatan mahasiswa,

dan banyaknya tugas. Pada akhirnya kesulitan dalam mengatur waktu, sehingga waktu istirahat banyak digunakan untuk mengerjakan tugas kuliah. Bahkan di akhir pekan, siang menjadi malam dan malam menjadi siang dan tentu saja bercengkrama dengan tugas. Dari kejadian tersebut, penulis terinspirasi dan menjadikan kelelawar sebagai sumber ide ke dalam tugas akhir karya seni yang mana kelelawar sebagai penggambaran diri penulis.

Karya seni adalah visualisasi dan realisasi dari proses kreatif seseorang dalam media tertentu. Hasil dan wujud dari karya seni tersebut adalah olahan ide dan gagasan yang tercipta dari proses apresiasi dan interaksi dengan lingkungan. Sebagai seorang yang berkecimpung di bidang Kriya Tekstil, penulis ingin mengkomunikasikan perasaan dan ide tersebut melalui media tekstil yang berwujud dalam busana *artwear*.

Pemilihan *artwear* sebagai media dalam berkarya karena busana ini bukan suatu *mode* yang menjadi *trend* untuk suatu kalangan, dan dirasa sesuai untuk penyajian sebuah ide lengkap dengan konsep dan makna simbolis yang menunjukkan ekspresi diri penulis, bahkan pengalaman paling pribadi sekalipun. Penulis termotivasi dan terinspirasi untuk menciptakan karya sesuai dengan kemampuan penulis di bidang tekstil. Dengan menggunakan teknik batik, *tie dye*, dan sulam tapis untuk mewujudkan karya seni busana *artwear*.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Bagaimana mewujudkan busana *artwear* dengan menggunakan kelelawar sebagai ide penciptaan karya seni?

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dan meluasnya pembahasan dalam karya Tugas Akhir, penulis akan melakukan perubahan bentuk kelelawar pada karya busana *art wear* dengan mengaplikasikannya dalam bentuk ornamen. Baik bentuk kelelawar secara utuh atau menggunakan bagian-bagian dari anggota tubuhnya terutama bagian sayap untuk pengembangan sumber ide.

## **D. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Kriya Seni.
- b. Mengembangkan dunia *fashion* dengan menciptakan karya berupa busana *artwear* dengan menggunakan bagian sayap kelelawar dan menciptakan karya *fashion* yang menarik dengan menggunakan konsep sayap kelelawar sebagai sumber penciptaan karya seni.
- c. Menyampaikan ide dan sebuah argumen melalui sebuah karya seni.

## 2. Manfaat

- a. Memberikan inovasi baru dalam seni rupa khususnya kriya tekstil dalam bentuk busana *artwear*.
- b. Melestarikan budaya dengan menerapkan beberapa teknik pada karya seni yang tercipta seperti batik, *tie dye*, dan sulam tapis.
- c. Dapat menjadi acuan bagi penciptaan karya selanjutnya.

## E. Metode Penciptaan dan Pendekatan

### 1. Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya ini mengacu pada pola tiga tahap enam langkah milik Gustami (2007:329-332), untuk menciptakan karya yang berfungsi praktis. Teori ini dirasa mudah dan sistematis untuk dipelajari dan digunakan.

#### a. Eksplorasi

Tahap yang pertama adalah eksplorasi yang meliputi aktivitas pencarian data referensi dan penggalian sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah. Langkah selanjutnya menunjuk pada pengolahan dan analisis data sehingga didapatkan kesimpulan mengenai konsep dan pemecahan masalah secara teoritis.

#### b. Perancangan

Tahap kedua adalah perancangan, yaitu penuangan ide dalam bentuk sketsa *alternative* diikuti dengan pemilihan beberapa sketsa

terbaik yang nantinya akan dijadikan sebagai desain terpilih dan mewujudkannya ke dalam karya seni.

c. Perwujudan

Tahap ketiga adalah perwujudan, yaitu meliputi langkah mewujudkan rancangan terpilih menjadi karya yang sebenarnya hingga tahap *finishing* dan langkah penilaian hasil perwujudan tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni ditinjau dari segi tekstual maupun kontekstual (Gustami, 2004: 31-34).

## 2. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, yaitu berupa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga komposisi (Aquinas, 1988:10).

Dari sekian banyak fungsinya, busana menjadi penting dalam hidup manusia karena mengandung unsur estetika dalam kehidupan bermasyarakat. Seiring berkembangnya zaman, busana bukan hanya untuk proteksi tubuh melainkan untuk estetika.

b. Pendekatan Ergonomis

Pendekatan ergonomis adalah pendekatan dari segi keamanan dan kenyamanan suatu produk yang dibuat. Dalam menciptakan sebuah karya seni fungsional, yang utama dipertimbangkan adalah

aspek keamanan dan kenyamanan desain yang akan diwujudkan. Oleh karena itu, di samping aspek estesisnya, aspek keamanan dan kenyamanan penting untuk dipertimbangkan. Untuk mencapai suatu karya yang ergonomis, maka penulis menggunakan bahan-bahan yang aman dan nyaman agar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam penggunaannya (*coretan-berkelas.blogspot.com*, diakses pada 14 Desember 2016:01.26).

c. Pendekatan semiotika

Pendekatan semiotika ini digunakan karena penulis mewujudkan karya *artwear* yang sarat akan simbol dan makna. Semiotika pada dasarnya merupakan sebuah studi atas kode-kode, yaitu sistem apapun yang memungkinkan untuk memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna (Kris Budiman, 2004:3). Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial, hal tersebut menjelaskan bahwa adanya relasi yang tidak dapat dipisahkan antara sistem tanda dan penerapannya di dalam masyarakat (John A Walker, 2010:xxii).

### 3. Metode Perwujudan

- a. Teknik utama yang digunakan dalam mengolah kain untuk mewujudkan karya Tugas Akhir ini adalah ikat celup/jumputan/*tie*

*dye* dan batik ekspresi. Sedangkan teknik pelengkap yaitu menggunakan sulam tapis dan teknik hias kreasi.

- b. Untuk pengerjaan detail seperti pemasangan kancing, mata ayam, dan *gesper* dikerjakan dengan tangan dan alat manual (bukan dengan mesin). Sedangkan penyelesaian busana seperti obras dan wolsom dikerjakan dengan bantuan mesin.