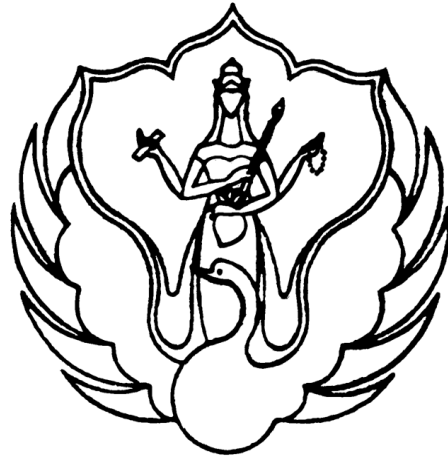


**KELELAWAR SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA ARTWEAR**



JURNAL KARYA SENI

Dita Retnowati

1210006422

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

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 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.
NIP 19770418 200501 2 001



Ketua Jurusan/Ketua Program Studi

S-1 Kriya Seni/Anggota

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

KELELAWAR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA *ARTWEAR*

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*

Abstract

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*

A. PENDAHULUAN

1. 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*.

2. Rumusan Penciptaan / Tujuan Penciptaan

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

3. Tujuan dan Manfaat

- a. 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.
- b. Menyampaikan ide dan sebuah argumen melalui sebuah karya seni.
- c. Memberikan inovasi baru dalam seni rupa khususnya kriya tekstil dalam bentuk busana *artwear*.
- d. Melestarikan budaya dengan menerapkan beberapa teknik pada karya seni yang tercipta seperti batik, *tie dye*, dan sulam tapis

4. 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 estetisnya, 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).

d. Metode Penciptaan

- 1) 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.
- 2) 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 wolsum dikerjakan dengan bantuan mesin.

B. HASIL dan PEMBAHASAN

1. Kelelawar

Kelelawar merupakan binatang malam, namun tidak memiliki penglihatan yang baik. Sebaliknya, kelelawar mempunyai daya pendengar yang tajam sehingga mampu memperkirakan ukuran, jarak, dan arah objek benda yang didengar. Karena kelelawar pada umumnya *nokturnal* (melakukan aktivitas di malam hari), pendengaran lebih penting dibandingkan dengan penglihatan. Dalam gelap gulita kelelawar juga menggunakan gema untuk mencari serangga. Sambil terbang, kelelawar memancarkan gelombang ultra. Jika mengenai serangga, gelombang itu terpantul kembali ke telinganya. Dengan gelombang ultra itu juga kelelawar mampu terbang tanpa bertabrakan satu sama lain. Meskipun dalam satu gua terdapat ribuan kelelawar. Ketika mereka terbang di sore hari, ribuan kelelawar itu tidak saling bertabrakan (Utami Widijati,2011:42)

2. Artwear

Menurut istilah, busana adalah pakaian yang kita kenakan setiap hari dari ujung rambut sampai ujung kaki beserta segala pelengkapannya seperti tas, sepatu, dan segala macam perhiasan/aksesoris yang melekat padanya (<http://icha-azizahsyahrana.blogspot.com:2013,11.00>).

Dalam perkembangannya, busana terbagi menjadi berbagai jenis, salah satunya adalah busana *artwear*. *Artwear* adalah bentuk busana yang

rancangannya lebih menonjolkan aspek estetika, namun tetap memperhatikan aspek ergonomisnya. *Atwear* didesain secara individu, dibuat secara manual, dan merupakan sebuah karya seni sarat akan ekspresi penciptanya. Material yang digunakan pun tidak terbatas pada kain dan bahan-bahan yang sudah umum digunakan, akan tetapi harus tetap aman dan nyaman dikenakan. Busana ini tidak dibatasi oleh ketentuan apapun, kecuali oleh keterampilan seorang desainer dalam mewujudkan fantasinya menjadi sesuatu yang dapat dilihat (Slamet Sukabul:1997,11).

3. Landasan Teori

a. Teori Busana

Sebagaimana diketahui, bahwa busana adalah hasil dari ciptaan manusia yang merupakan unsur kebudayaan bangsa yang tidak terlepas dari faktor kebudayaan bangsa-bangsa lainnya, dengan banyaknya kesempatan dalam pengembangan ilmu yang terbuka sekarang ini, ditambah dengan kecanggihan teknologi di bidang busana semakin marak (Slamet Sukabul:1997,1).

b. Teori Desain

Penciptaan sebuah karya seni tidak terlepas dari desain yang merupakan langkah awal penulis dalam menciptakan *artwear* tersebut. Desain merupakan jembatan antara inspirasi penulis dengan hasil karyanya. Desain dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna, value, dan tekstur yang menghasilkan kesan secara visual melalui suatu proses. Suatu desain yang baik harus dilandasi oleh unsur-unsur yang memperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang digunakan. Unsur-unsur dan prinsip pengetahuan yang di dapat digunakan penulis untuk memecahkan masalah-masalah dalam pembuatan desain (Chodiyah:2001,5).

c. Teori Semiotika

Teori semiotika yang digunakan penulis adalah teori milik Charles Sanders Peirce yang mengatakan bahwa yang menjadi dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda.

Menurut Peirce, secara prinsip terdapat tiga hubungan yang berkaitan dengan tanda, yaitu:

- a. Ikon, adalah hubungan tanda dengan acuannya yang berupa hubungan kemiripan. Contohnya adalah peta geografis, logo, lambang pemerintahan.
- b. Indeks, adalah hubungan tanda karena adanya kedekatan ekstistensi. Contohnya adalah rambu penunjuk jalan.

- c. Simbol, adalah hubungan yang sudah terbentuk secara konvensional. Contohnya adalah anggukan kepala yang berarti tanda setuju.

Teori di atas menjadi acuan penulis dalam menciptakan karya, seperti pemilihan warna, penggunaan aksesoris, semuanya mengandung tanda (Budiman:1999,107-108).

d. Teori Ergonomi

Dalam menciptakan busana, kenyamanan pemakaian (ergonomi) merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Goet poespo dalam buku Teknik Menggambar Mode dan Busana, ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan itu dikonstruksikan, gerakan struktur tulang serta otot dan meletakkan rangka badan yang semuanya itu bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman (Poespo:2000,40).

4. Proses Penciptaan

a. Data Acuan

Beberapa data acuan dipakai penulis guna memberikan referensi dalam proses penciptaan karya, beberapa data acuan sebagai berikut :





(<http://www.google.com/bats> pose)

(<http://www.pinterest.com/art/artwear/adibusana>)

(<http://www.pinterest.com/art/artwear/adibusana>)

(<http://www.pinterest.com/art/artwear/adibusana>)

(<http://www.pinterest.com/art/artwear/bats> artwear)

b. Perancangan

Data acuan akan sangat berpengaruh terhadap ekspresi dari pembuat karya seni, dari data acuan tersebut barulah dilakukan suatu perancangan dari karya seni yang akan diciptakan, rancangan merupakan penentuan bentuk awal dari penciptaan sebuah karya seni, perancangan ini dilakukan dengan mengacu pada data-data yang didapat, agar tidak terlalu jauh dari tema yang diangkat perancangan dilakukan dengan membuat sketsa-sketsa alternatif, untuk menentukan bentuk yang akan diciptakan.



Sketsa 1



Sketsa 2



Sketsa 3

c. Perwujudan

1) Bahan

Penciptaan karya seni ini menggunakan bahan baku kain primisima, lilin malam, pewarna.

2) Teknik

Menggunakan teknik pengerjaan batik, *tie dye*, bordir, sulam tapis, dan teknik hias kreasi.

3) Hasil

Karya 1



Night Fury, Tie Dye, Primisima Jeans, L

Deskripsi Karya 1

Busana ini bagian atasnya bermodel kerah tanpa lengan. Teknik yang digunakan yaitu *tie dye* mawar. Bagian celana dibuat dengan ukuran seperempat atau diatas lutut sedangkan pada bagian bawahnya yang menyerupai kaos kaki dibuat dari potongan celana dan beri mata ayam sepanjang potongan celana supaya penggunaanya dapat mengatur ukuran kaki mereka.

Bagian bawah busana pada bagian celana terdapat jubah yang mengambil bentuk dari pada sayap kelelawar.

Konsep :

Night Fury (Kemarahan di Malam Hari) menceritakan tentang kondisi dimana tugas yang menumpuk dan sudah memasuki deadline. Hal tersebut akan membuat geram dan enggan untuk mengerjakan tugas tersebut. Motif *tie dye* yang bulat-bulat

menggambarkan pemikiran yang bingung harus mulai dari mana mengerjakan tugas tersebut.

Karya 2



Sombong, Tapis Makram Tie Dye, Organdi Primisima Katun, L

Deskripsi Karya 2

Busana ini bagian atasannya berupa rompi berkerah tinggi dan dibagian lehernya terdapat bulu-bulu yang melingkar di bagian belakang sedangkan pada bagian lengan panjang namun hanya di sebelah kanan. Pada bagian muka dan belakang rompi di jahit kancing secara menyebar. Pada tepi rompi dijahit keliling outline yang dikerjakan secara makram.

Konsep :

Pemilihan judul Sombong yang memiliki arti mendalam bagi penulis dalam menyampaikan ide dan gagasan bahwa pada saat mengerjakan segala sesuatu tepat waktu bahkan masih ada waktu untuk melakukan hal-hal yang disukai tanpa harus berkuat dengan tugas terus menerus. Pantaslah jika merasa bangga dan merasa hebat telah melampaui yang lain

Namun tetap harus selalu diingat bahwa tidak ada manusia yang mencapai kesuksesan tanpa usaha.

Karya 3



Hangout, Batik Tie Dye, Primisima Katun, L

Deskripsi Karya 3

Busana ini berbentuk dress dengan lengan yang panjang namun hanya sebelah kiri, dilengkapi jubah yang besar menyerupai sayap kelawar dan pada belakang jubah juga ditambahkan hiasan bentuk kelelawar yang terbuat dari kain flanel. Pada busana ini menggunakan teknik pengerjaan batik ekspresi berupa kelelawar yang sedang terbang dan *tie dye* dengan teknik stitch.

Konsep :

Pemilihan Judul Hangout (Tempat Kumpul) yang menceritakan tentang pemuda yang pada akhir pekan biasanya menghabiskan waktu mereka dengan bertemu dan berkumpul dengan teman-temannya setelah seminggu berkegiatan dengan aktivitas masing-masing. Dan biasanya ketika sudah berkumpul hal ini tidak bisa berlangsung sebentar. Penggambaran judul pada karya diatas ada pada bentuk jubah yang menjuntai kebawah dan memperlihatkan seperti kelawar ditambah dengan hiasan kelelawar yang dipasng menumpuk terlihat ramai di bagian jubahnya.

d. Kesimpulan

Karya seni yang dibuat untuk menuangkan pemikiran dari sang penulis yang melihat situasi di sekitarnya. Yang mana karya seni ini tercipta dengan melihat permasalahan yang terjadi di kalangan masyarakat. Karya seni ini diciptakan juga sebagai pesan terhadap masyarakat dalam bentuk busana *artwear*. Penulis merasa telah

berhasil memvisualisasikan *artwear* yang bersumber ide kelelawar dan menyelesaikan tantangan-tantangan selama proses penciptaannya, walaupun masih banyak kekurangan di sana-sini.

Teknik pengerjaan tradisional yang berupa tie dye, batik, dan sulam tapis terlihat serasi dan cocok ketika digabungkan dengan model busana ini. Untuk dapat mencapai keserasian tersebut, penulis menggunakan tie dye dan batik yang ekspresif. Begitu pula dengan warna gelap yang banyak digunakan penulis, maka pewarnaan tie dye dan batik pun dengan warna-warna gelap untuk lebih mendukung nuansa malam hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Firdaus, Iqra'. (2010), *Inspirasi-Inspirasi Menakjubkan Ragam Kreasi Busana*, Yogyakarta: DIVA Press.
- Aquinas, Thomas dan YB Mangunwijaya. (1998), *Wastu Citra : Pengantar Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-sendi Filsafatnya*, Jakarta : PT Gramedia.
- Bahari, Nooryan. (2008), *Kritik Seni "Wacana Apresiasi dan Kreasi"*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barnard, Malcolm. (1996), *Fashion Sebagai Komunikasi*, Yogyakarta : Jalasutra.
- Budiman, Kris. (2004), *Semiotika Visual*, Yogyakarta : Buku Baik.
- . (1999), *Kosa Semiotika*, Yogyakarta : LKIS.
- Gustami, SP. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya "Untaian Metodologis"*, Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- O'Hara Georgina. (1986,1989), *The Encyclopedia Of Fashion*. London: Thames and Hudson.
- Poespo, Goet. (2000), *Aneka Gaun*, Yogyakarta: Kanisius.
- _____. (2000), *Teknik Menggambar Mode Busana*, Yogyakarta : Kanisius.
- Walker, Jhon A. (2010), *Desain, Sejarah, Budaya : Sebuah Pengantar Komprehensif*, Yogyakarta : Jalasutra.
- Zoest, Aart Van dan Sudjiman, Panuti (Peny.). (1992), *Serba-Serbi Semiotika*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

WEBTOGRAFI

- Animaldiversityweb.com - *Desmodus rotundus : Information* (diakses pada 2 Januari 2016, jam 16.43 WIB)
- Blue-planetbiomes.blogspot.com - *Bats* (diakses pada 2 Januari 2016, jam 17.09 WIB)
- coretan-berkelas.blogspot.com. (diakses pada 14 Desember 2016, jam 01.26 WIB)
- <http://icha-azizahsyahrana.blogspot.com>, Icha, Perkembangan Busana Kasual, (diakses pada 26 Desember 2013, jam 11.00 WIB)

Like birdpaper.blogspot.com – Kumpulan Teori Estetika (diakses pada 7 Januari 2016, jam 13.07 WIB)

The-free-dictionary.com – Bats (diakses pada 11 Januari 2016, jam 14.00 WIB)

Wikipedia.com - bat of life (diakses pada 11 Januari 2016, jam 13.15 WIB)