

**IKAN PARI MANTA PADA *MERCHANDISE*
BATIK RAJA AMPAT**



PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**IKAN PARI MANTA PADA *MERCHANDISE*
BATIK RAJA AMPAT**



**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**

Laporan Tugas Akhir Skripsi

IKAN PARI MANTA PADA MERCHANDISE BATIK RAJA AMPAT diajukan oleh Marfemia Hana Ferensia Nunumete, NIM. 2110050222, Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I/Anggota

Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.

NIP. 19621231 198911 1 001/NIDN. 0031126253

Pembimbing II/Anggota

Gander Setiawan, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19891213 201903 1 015/NIDN. 0013128905

Cognate/Penguji Ahli

Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP. 19610824 198903 2 001/NIDN. 0024086108

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan kasih dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Ikan Pari Manta Pada Merchandise Batik Raja Ampat*”, tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penyusunan tugas akhir ini yang kurang lebih penulis tekuni selama dua semester telah banyak memberikan pengalaman yang berharga bagi penulis

Di dalam proses penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara tulisan maupun lisan. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan serta dukungan kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn. M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum. dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.
5. Gandar Setiawan, S.Sn., M.Sn. dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
6. Dra. Titiana Irawani, M.Sn, penguji ahli ujian sidang skripsi.
7. Seluruh dosen, staf, dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini hingga selesai.
8. Kedua orang tua, mama dan papa yang telah memberikan dukungan moril dan *materil*.
9. Semua teman-teman penulis, yang tidak bisa dituliskan satu per satu.

Penulis menyadari dalam menulis Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan, apabila dalam menyusun laporan ini terdapat kekurangan maka penulis mengharapkan kritik dan saran agar mencapai kesempurnaan penulisan Laporan Tugas Akhir. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 29 Mei 2024



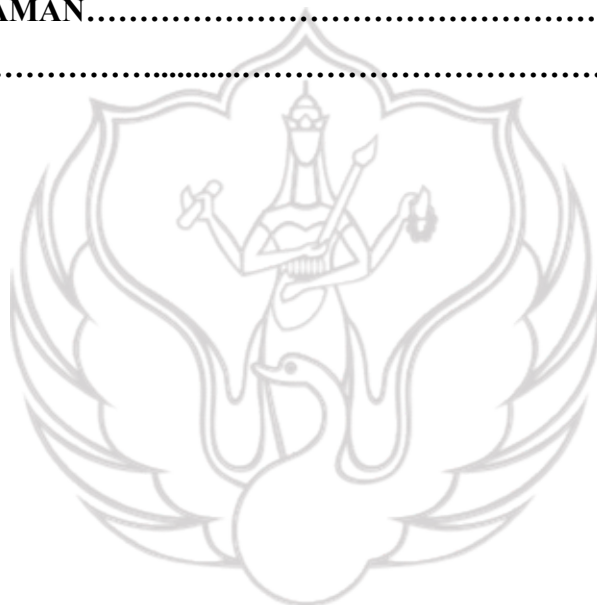
Marfenia Hana Ferensia Nunumete

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
1. Tujuan.....	4
2. Manfaat.....	4
D. Metode Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
1. Ikan Pari Manta.....	9
2. <i>Merchandise</i>	13
3. Batik Raja Ampat.....	22
B. Landasan Teori.....	26
1. Teori Estetika.....	27
2. Teori Ergonomi.....	29
3. Teori Ornamen Batik.....	30
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	32
A. Data Acuan	32
1. Ikan Pari Manta.....	38
2. <i>Merchandise</i>	42
3. Batik Raja Ampat.....	

B. Analisis Data Acuan	43
1. Ikan Pari Manta.....	43
2. <i>Merchandise</i>	44
3. Batik Raja Ampat.....	44
C. Rancangan Karya	41
1. Sketsa Alternatif.....	45
2. Desain Terpilih.....	50
D. Proses Perwujudan.....	57
1. Bahan dan Alat	57
2. Teknik Pengerjaan.....	65
3. Tahap Perwujudan.....	66
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	77
1. Kalkulasi Biaya Karya <i>Tote Bag</i>	77
2. Kalkulasi Biaya Karya <i>Sling Bag</i>	77
3. Kalkulasi Biaya Karya <i>Bottle Holder Bag</i>	78
4. Kalkulasi Biaya Karya Kaos.....	78
5. Kalkulasi Biaya Karya <i>Hoodie</i>	79
6. Kalkulasi Biaya Karya Selendang.....	79
7. Kalkulasi Biaya Karya Keseluruhan.....	80
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	81
A. Tinjauan Umum.....	81
B. Tinjauan Khusus.....	82
1. Karya 1.....	82
2. Karya 2.....	84
3. Karya 3.....	86
4. Karya 4.....	89

5. Karya 5.....	91
6. Karya 6 dan 7	93
7. Karya 8.....	95
8. Karya 9.....	97
9. Karya 10	99
10. Karya 11.....	101
BAB V PENUTUP.....	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106
DAFTAR LAMAN.....	107
LAMPIRAN.....	109

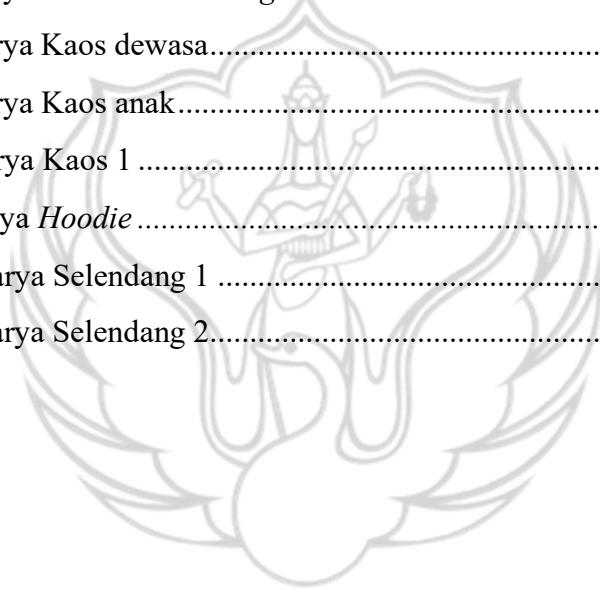


DAFTAR GAMBAR

2.1. Bentuk tubuh ikan pari tampak depan	1
2.2. Bentuk mulut dan insang ikan pari.....	11
2.3. Ikan Pari Manta Bermigrasi.....	12
2.4. Habitat ikan Pari Manta	17
2.5. Contoh produk <i>merchandise</i>	15
2.6. <i>Tote Bag</i> lukis	17
2.7. <i>Sling Bag</i>	18
2.8. Tas Botol.....	19
2.9. Contoh T-Shirt U Neck.....	20
2.10. Contoh <i>Hoodie</i>	21
2.11. Contoh Selendang.....	22
2.12. Batik ikan pari manta dan kuda laut.....	23
2.13. Batik ikan pari manta.....	24
2.14. Batik dengan motif keindahan dasar laut Raja Ampat.....	24
3.1 Bentuk Ikan Pari Manta	25
3.2 Bentuk Mata dan Mulut Ikan Pari Manta	32
3.3. Warna Gelap bercorak keabuan Ikan Pari Manta	33
3.4. Warna biru tua pada tubuh ikan pari manta	33
3.5. Perilaku Ikan Pari Manta hidup berkelompok.....	34
3.6. 6Ikan Pari Manta meloncat ke atas permukaan air <i>r</i>	35
3.7. Ikan Pari Manta berenang di dekat terumbu karang	36
3.8. Ikan Pari berenang di dasar laut	37
3.9. ikan Pari Manta berada di perairan dangkal berpasir.....	37
3.10. <i>Tote Bag Toteyama</i>	38
3.11. <i>Sling Bag Sumapala</i>	39
3.12. <i>Bottle Holder Bag ATR</i>	39
3.13. <i>Pullover Hoodie Shikat Miring</i>	40
3.14. Selendang	41

3.15. Kaos Kanemans Art	41
3.16. Motif Batik Raja Ampat.....	42
3.17. Sketsa Alternatif <i>Tote Bag</i> 1	45
3.18. Sketsa Alternatif <i>Tote Bag</i> 2	45
3.19. Sketsa Alternatif <i>Tote Bag</i> 3	46
3.20. Sketsa Alternatif <i>Sling Bag</i> 3	46
3.21. Sketsa Alternatif <i>Bottle Holder Bag</i>	47
3.22. Sketsa Alternatif Kaos.....	47
3.23. Sketsa Alternatif <i>Hoodie</i>	48
3.24. Sketsa Alternatif Selendang.....	49
3.25. Sketsa Terpilih <i>Tote Bag</i> 1	50
3.26. Sketsa Terpilih <i>Tote Bag</i> 2	50
3.27. Sketsa Terpilih <i>Tote Bag</i> 3	51
3.28. Pecah Pola <i>Tote Bag</i> 1	51
3.29. Pecah Pola <i>Tote Bag</i> 2	52
3.30. Pecah Pola <i>Tote Bag</i> 3	52
3.31. Sketsa Terpilih <i>Sling Bag</i>	53
3.32. Pecah pola <i>Sling Bag</i>	53
3.33. Sketsa Terpilih <i>Bottle Holder Bag</i>	54
3.34. Sketsa Terpilih <i>Bottle Holder Bag</i>	54
3.35. Sketsa Terpilih <i>Bottle Kaos</i>	55
3.36. Sketsa Terpilih <i>Hoodie</i>	55
3.37. Sketsa Terpilih Selendang 1	56
3.38. Sketsa Terpilih Selendang 2	56
3.39. Bagan proses perwujudan karya.....	56
3.40. Pembuatan Sketsa	67
3.41. Pembuatan Pola	69
3.42. Pemindahan desain ke kain.....	69
3.43. Pembuatan Motif Batik 2.....	70
3.44. Proses menyanting.....	71

3.45. Proses Pewarnaan Tas	72
3.46. Proses Pewarnaan Selendang.....	73
3.47. Proses Pewarnaan Kaos	74
3.48. Proses Pemolesan Waterglass.....	75
3.49. Proses Pembilasan Waterglass.....	75
3.50. Proses Pelorodan.....	76
4.1. Karya <i>Tote Bag</i> 1	82
4.2. Karya <i>Tote Bag</i> 2	84
4.3. Karya <i>Tote Bag</i> 3	86
4.4. Karya <i>Sling Bag</i>	89
4.5. Karya <i>Bottle Holder Bag</i>	91
4.6. Karya Kaos dewasa.....	93
4.7. Karya Kaos anak.....	93
4.8. Karya Kaos 1	95
4.9. Karya <i>Hoodie</i>	97
4.10. Karya Selendang 1	99
4.11. Karya Selendang 2.....	101



DAFTAR TABEL

3.1. Bahan - bahan pembuatan karya.....	58
3.2. Alat - alat pembuatan karya.....	62
3.3. Kalkulasi biaya karya <i>tote bag</i>	77
3.4. Kalkulasi biaya karya <i>sling bag</i>	77
3.5. Kalkulasi biaya karya <i>bottle holder bag</i>	78
3.6. Kalkulasi biaya karya kaos	78
3.7. Kalkulasi biaya karya <i>hoodie</i>	79
3.8. Kalkulasi biaya karya selendang.....	79
3.9. Kalkulasi biaya keseluruhan karya.....	80



DAFTAR LAMPIRAN

1. Poster	108
2. Katalog Karya	109
3. Biodata.....	121



ABSTRAK

Penciptaan karya Tugas Akhir berjudul “Ikan Pari Manta Pada *Merchandise* Batik Raja Ampat” mengangkat tentang kekayaan biota laut pulau Raja Empat sehingga dengan terciptanya karya ini dapat menambah keanekaragaman motif batik di Indonesia. Apabila penelitian ini tidak dilakukan maka motif batik di Indonesia tidak bisa lebih berkembang lagi.

Pada penciptaan karya ini menggunakan metode penciptaan Gustami yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya). Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik batik tulis, teknik jahit, teknik payet, dan teknik bordir.

Motif batik yang dihasilkan berupa visualisasi keindahan pulau Raja Ampat dan aktivitas ikan pari manta. Motif yang digambarkan pada karya, terdiri dari garis geometris yang membentuk bidang lingkaran, segitiga, persegi panjang garis lengkung. Motif batik yang berhasil diciptakan kemudian diaplikasikan pada produk *merchandise* Pulau Raja Ampat. Produk *merchandise* yang diwujudkan berupa tas tote, tas selempang, kaos, selendang, dan hoodie. Warna yang dihasilkan yaitu warna biru, orange, kuning, hijau, ungu, dan merah muda.

Kata Kunci: Ikan Pari Manta, Raja Ampat, Batik, *Merchandise*

ABSTRACT

The creation of the Final Project work entitled "Manta Rays on Raja Ampat Batik Merchandise" was carried out because batik motifs in Indonesia have a theme about the rich marine life of Raja Empat Island so that the creation of this work can increase the diversity of batik motifs in Indonesia. If this research is not carried out, batik motifs in Indonesia will no longer be able to develop.

In creating this work, Gustami's creation method was used, namely exploration (search for sources of ideas, concepts and foundations for creation), design (design of the work), and process (creation of the work). The techniques used in creating this work are written batik techniques, sewing techniques and embroidery techniques.

The batik motif produced is a visualization of the beauty of Raja Ampat Island and the activity of manta rays. The motifs depicted in the work consist of geometric lines that form circles, triangles and rectangles, curved lines. The batik motifs that were successfully created were then applied to Raja Ampat Island merchandise products. The merchandise products are in the form of tote bags, sling bags, t-shirts, scarves and hoodies. The resulting colors are blue, orange, yellow, green, purple and pink.

Kata Kunci: Ikan Pari Manta, Raja Ampat, Batik, Merchandise

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Raja Ampat terkenal dengan keindahan alam serta keanekaragaman hayatinya, banyak turis lokal maupun asing yang berkunjung menikmati keindahan maupun untuk penelitian. Masyarakat asli kepulauan ini adalah etnis Suku Biak, Maya, dan Ondoloren. Sebagian besar penduduk asli Raja Ampat adalah masyarakat yang hidup sederhana, tradisional dengan target hidup hanya sebatas tercukupi kebutuhan sehari-harinya. Kabupaten Raja Ampat adalah salah satu kabupaten di provinsi Papua Barat, Indonesia. Ibu kota kabupaten terletak di Waisai. Kabupaten ini memiliki 610 pulau, termasuk kepulauan Raja Ampat. Luas wilayah itu 71.605 km persegi. Penduduknya heterogen, muncul dan berdatangan dari berbagai wilayah. Bentuk kabupaten ini berupa kepulauan. Secara administrasi gugusan pulau di bawah Kabupaten Raja Ampat, Provinsi Papua Barat. Kepulauan itu menjadi tujuan wisata penyelam yang tertarik akan keindahan pemandangan bawah lautnya (Hendra dkk, 2016:25).

Raja Ampat menyimpan banyak keindahan biota laut. Keindahan kehidupan bawah laut sangatlah tak terbatas. Ekosistem terumbu karang salah satunya. Ekosistem ini tidak hanya sekumpulan karang saja tetapi menjadi habitat dan tempat berbagai biota laut. Biota laut yang hidup di sana pun tak kalah menarik. Salah satu biota laut yang menjadi primadona adalah ikan pari manta. Ikan pari manta (*Manta birostris*) adalah salah satu spesies ikan pari terbesar di dunia. Pari manta juga bukan merupakan pari yang beracun, ekornya tidak mempunyai sengat seperti kebanyakan ikan pari lainnya. Kulit manta diselubungi lapisan lendir yang jauh lebih tebal dibandingkan ikan pari kebanyakan. Lapisan lendir diduga ada hubungannya untuk melindungi kulitnya yang rentan.

Manta juga dianggap lebih cerdas dari pari yang lainnya, karena memiliki otak yang juga lebih besar. Ciri khas manta adalah sepasang “tanduk” di dekat mulutnya. “Tanduk” ini sebenarnya adalah sepasang sirip.

Ikan pari manta memiliki warna yang bervariasi, mulai dari hitam, biru keabu-abuan, coklat, hingga nyaris putih. Pola warna pada tubuh Ikan pari manta juga bervariasi di mana pada pari manta yang ditemukan di Pasifik timur bagian bawah tubuhnya berwarna dominan hitam, sementara pada jenis Ikan pari manta yang ditemukan di Pasifik barat, warna bagian bawah tubuhnya pucat. Belum diketahui apa fungsi dan penyebab dari pewarnaan bervariasi ini, namun warnanya yang bervariasi memudahkan para ilmuwan untuk membedakan manta dari wilayah yang satu dengan wilayah lainnya. Hal unik lain seputar pewarnaan manta adalah mereka memiliki semacam pola di bagian bahu serta bawah tubuhnya dan pola- pola ini berbeda pada setiap individu Ikan Pari manta sehingga dianggap mirip dengan sidik jari pada manusia (Hendra dkk, 2016:25).

Di dalam tugas akhir ini penulis menciptakan perancangan hasil dari pengolahan motif-motif batik. Motif batik dalam produk *merchandise* ini memadukan bentuk mahkota kepulauan Raja Ampat dan bentuk ikan pari manta baik dari segi warna, tekstur, dan pola gerak. Mahkota raja melambangkan Kabupaten Raja Ampat, terdiri dari gugusan pulau-pulau kecil dan 4 (empat) pulau besar yang terletak di daerah Kepala Burung hingga ke Samudera Pasifik, sejak dahulu kala diperintah oleh empat orang Raja.

Motif - motif batik kemudian sebagai acuan dan sebagai aplikasi media pelestarian dan mempromosikan ke dalam bentuk *merchandise* siap pakai bergaya kekinian, menjadikan suatu saran dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada masyarakat Indonesia khususnya dan dunia Internasional. Kegiatan pedagang eceran atau peritel

meliputi perdagangan yang menjual produk dan jasa langsung kepada konsumen. *Merchandise* adalah produk-produk yang dijual peritel kepada konsumen dalam gerainya kepada konsumen, sedangkan *merchandising* dapat diartikan sebagai upaya pengadaan dan penanganan barang (Sujana, 2005).

Melalui inovasi *merchandise* ini diharapkan dapat menunjang pertumbuhan sektor ekonomi setempat dan yang lebih utama adalah meningkatkan pelestarian kebudayaan sebagai identitas yang memiliki nilai lebih untuk mengembangkan dan memperkenalkan budaya Indonesia. Masyarakat modern cenderung menciptakan untuk sesuatu yang baru, berinovasi, dan terus mencari sesuatu yang bisa terus dikembangkan untuk menjawab kebutuhan manusia itu sendiri. Inovasi-inovasi yang diciptakan bermaksud untuk menjawab perkembangan dari aspek-aspek kehidupan manusia yang terus maju dan berkembang.

Di dalam perwujudannya, manusia mencoba bereksperimen untuk mencari alternatif yang bisa dikembangkan untuk memberikan kemudahan- kemudahan dalam hal fasilitas maupun bentuk fisik yang didisain secara aspek bentuk, fungsi, estetika, dan ergonomi yang baik pula. Teknologi dan informasi yang terus berinovasi memudahkan manusia untuk menciptakan sesuatu, dimulai dari kebutuhan sehari-hari, sampai kebutuhan yang mempunyai spesifikasi khusus dalam penggunaannya.

Aktivitas *merchandising* membutuhkan pengetahuan mengenai produk secara umum, dan rencana yang jelas untuk sukses pada setiap kali aktivitas *merchandising* yang ditawarkan kepada konsumen. Konsep produk yang dihasilkan berupa *merchandise* fashion berbahan dasar batik berupa *tote bag*, *slings bag*, selendang, *bottle holder bag*, kaos.

Penggunaan batik Raja Ampat memiliki sebagai bentuk *branding* Kepulauan Raja Ampat yang memiliki beberapa potensi menarik, salah satunya yaitu pengembangan ekowisata yang telah diusulkan pemerintah Indonesia sebagai lokasi warisan dunia (*World Heritage Site*) melalui produk batik. Urgensi dalam penciptaan karya ini adalah melihat semakin banyaknya turis atau wisatawan yang berdatangan ke Raja Ampat sehingga langkah lebih baik jika masyarakat setempat menghasilkan sebuah produk yang menjual produk - produk khas Raja Ampat, penciptaan karya ini menjadi sangat penting untuk dapat menginspirasi masyarakat kepulauan Raja Ampat. Hasil produksi merupakan hasil karya yang dikerjakan secara *handmade*. *Merchandise* dibuat dengan tujuan agar menarik minat konsumen dan menunjukkan loyalitas. Kombinasi batik yang bermotif tetap digunakan pada desain *merchandise* ini, dengan tujuan agar tetap memiliki satu kesatuan meskipun memiliki fungsi yang berbeda-beda. Pesan yang terkandung pada elemen motif batik pada *merchandise* adalah mengenalkan pada masyarakat luas bahwa Raja Ampat juga memiliki motif batik yang beraneka ragam, yang menunjukan kekayaan flora dan fauna.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan di atas, maka rumusan penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep ikan pari manta ke dalam produk batik *merchandise*?
2. Bagaimana proses dan hasil perwujudan produk batik batik *merchandise* dengan sumber ide ikan pari manta?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mendeskripsikan ikan pari manta kedalam produk batik *Merchandise*

- b. Menjelaskan proses dan menghasilkan karya produk batik *merchandise*

2. Manfaat

- a. Melatih kemampuan dan kreativitas dalam mendesain hingga menciptakan sebuah karya
- b. Menambah pengetahuan tentang motif batik baru dalam bidang tekstil
- c. Memberi pemahaman dan mengenalkan batik Raja Ampat dan ikan pari manta sebagai bentuk upaya pelestarian

D. Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a) Pendekatan Estetika

Estetika merupakan ilmu membahas bagaimana keindahan bisa terbentuk, dan bagaimana supaya dapat merasakannya. Pembahasan lebih lanjut mengenai estetika adalah sebuah filosofi yang mempelajari nilai- nilai sensoris yang kadang dianggap sebagai penilaian terhadap sentimen dan rasa. Estetika merupakan cabang yang sangat dekat dengan filosofi seni. Kattsoff (1986:381) mendefinisikan bahwa estetika adalah menyangkut hal perasaan seseorang, dan perasaan ini dikhususkan akan perasaan yang indah. Nilai indah yang dimaksudkan tidak hanya semata- mata mendefinisikan bentuknya tetapi bisa juga menyangkut keindahan dari isi atau makna yang terkandung di dalamnya.

b) Pendekatan Ergonomi

Pendekatan Ergonomi adalah pendekatan yang melihat dari sisi kenyamanan dalam karya seni atau desain yang telah dibuat. Dalam penciptaan karya busana, pendekatan ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan itu dikonstruksikan gerakan struktur tulang, otot, dan meletakkan

rangka badan yang semua itu bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman. Ergonomis menurut Goet Puspo (2000: 40) adalah bertujuan untuk menciptakan suasana rasa nyaman. Perancang mode menciptakan penutup tubuh oleh karena itu mereka perlu mengetahui bagaimana badan itu dikonstruksikan. Mereka juga perlu mengetahui gerakan struktur tulang serta otot-otot dan meketakan rangka badan seperti halnya perancang- perancang interior dari meubel mereka mempergunakan pengetahuan mereka tentang ergonomis untuk menciptakan suasana yang nyaman.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan oleh penulis pada penciptaan karya Tugas Akhir ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Menurut Gustami (2007:329), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya). Ketiga tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Tahap Eksplorasi

Tahap ini digunakan untuk menyelidiki data yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Beberapa langkah mengeksplorasi yang dilakukan penulis yaitu, menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, pengumpulan data dan referensi, serta pengolahan karya dan analisis data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan serta konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Tahap ini berawal dari penulis melakukan kunjungan ke Pulau Raja Ampat pada musim liburan

tahun 2022, bersama tour guide penulis menemukan beberapa informasi terkait biota laut salah satunya adalah Ikan Pari. Tak hanya itu, penulis mengunjungi beberapa rumah produksi kain batik khas Pula Raja Ampat, tentu terdapat penemuan - penemuan baru yang menarik untuk dikembangkan. Hal tersebut yang kemudian menjadi sumber ide untuk diangkat dalam penciptaan. Selanjutnya penulis melakukan penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual melalui studi pustaka dan observasi yang berkaitan dengan objek penciptaan guna memperoleh konsep pemecahan masalah dalam percobaan penciptaan karya.

b) Tahap Perancangan

Tahap ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media sesungguhnya. Tahapan perancangan yang akan penulis lakukan terdiri atas kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional seperti desain atau sketsa. Sketsa yang dibuat kemudian diseleksi lagi untuk membentuk suatu koleksi karya busana kasual yang setema. Desain yang terpilih kemudian akan dibuatkan gambar teknik konstruksinya agar dapat diwujudkan dalam bentuk tiga dimensional berupa busana kasual. Perancangan lainnya adalah membuat jadwal kerja untuk menciptakan karya agar dapat terwujud sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

c) Tahap Perwujudan

Di dalam perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtun agar tidak terjadi keliaran ekspresi atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu mulai dari membuat desain, memindahkan motif batik, mencanting, pewarnaan batik,

finishing, membatik, menjahit (Gustami SP, 2004: 29). Tahapan ini penulis mulai dari pengumpulan data, analisis sketsa, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, dan proses

