

**ORIGAMI PERAHU SEBAGAI MOTIF PADA
BUSANA KASUAL *MENSWEAR***



PENCIPTAAN

Faiz Pujo Jatmiko

NIM 2110049222

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**ORIGAMI PERAHU SEBAGAI MOTIF PADA
BUSANA KASUAL *MENSWEAR***



PENCIPTAAN

Oleh:

Faiz Pujo Jatmiko

NIM 2110049222

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

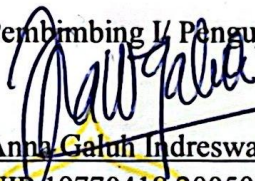
Kriya

2024

Tugas Akhir Kriya berjudul :

ORIGAMI PERAHU SEBAGAI MOTIF BATIK PADA BUSANA KASUAL MENSWEAR diajukan oleh Faiz Pujo Jatmiko, NIM 2110049222, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji I



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

NIP 19770418 200501 2 001 / NIDN 0018047703

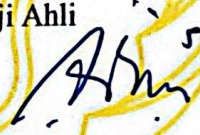
Pembimbing II/ Penguji II



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP 19640720 199303 2 001 / NIDN 0020076404

Cognate/Penguji Ahli



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP 19600218 198601 2 001 / NIDN 0018026004

Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya



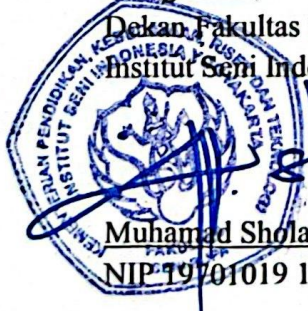
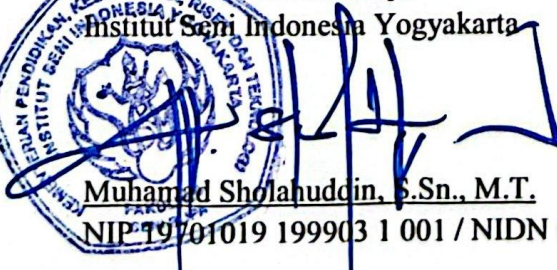
Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

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

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

Yogyakarta, 28 Mei 2024

Faiz Pujo Jatmiko



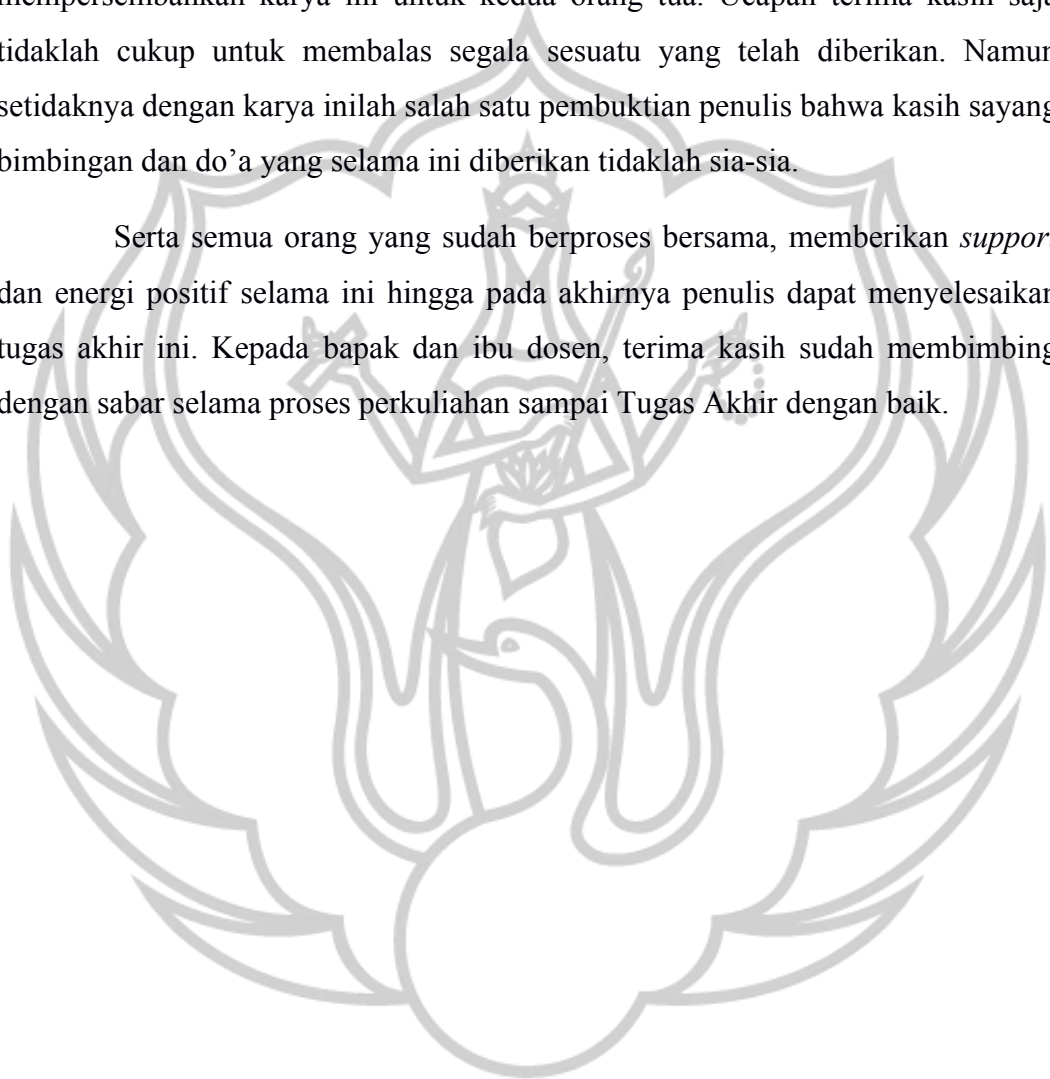
MOTTO

“ Nikmati segala proses dan jangan ragu mencoba suatu hal yang baru”

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang Maha Esa, Dengan ini penulis mempersembahkan karya ini untuk kedua orang tua. Ucapan terima kasih saja tidaklah cukup untuk membalas segala sesuatu yang telah diberikan. Namun setidaknya dengan karya inilah salah satu pembuktian penulis bahwa kasih sayang, bimbingan dan do'a yang selama ini diberikan tidaklah sia-sia.

Serta semua orang yang sudah berproses bersama, memberikan *support* dan energi positif selama ini hingga pada 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.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Origami Perahu Sebagai Motif Batik Dan Sulam Pada Busana Kasual Menswear”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana di program Studi Kriya. 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. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
5. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn. selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
6. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum. selaku dosen penguji ahli Ujian Tugas Akhir Penciptaan;
7. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa tiada henti;
9. Teman-teman, dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini 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, Mei 2024

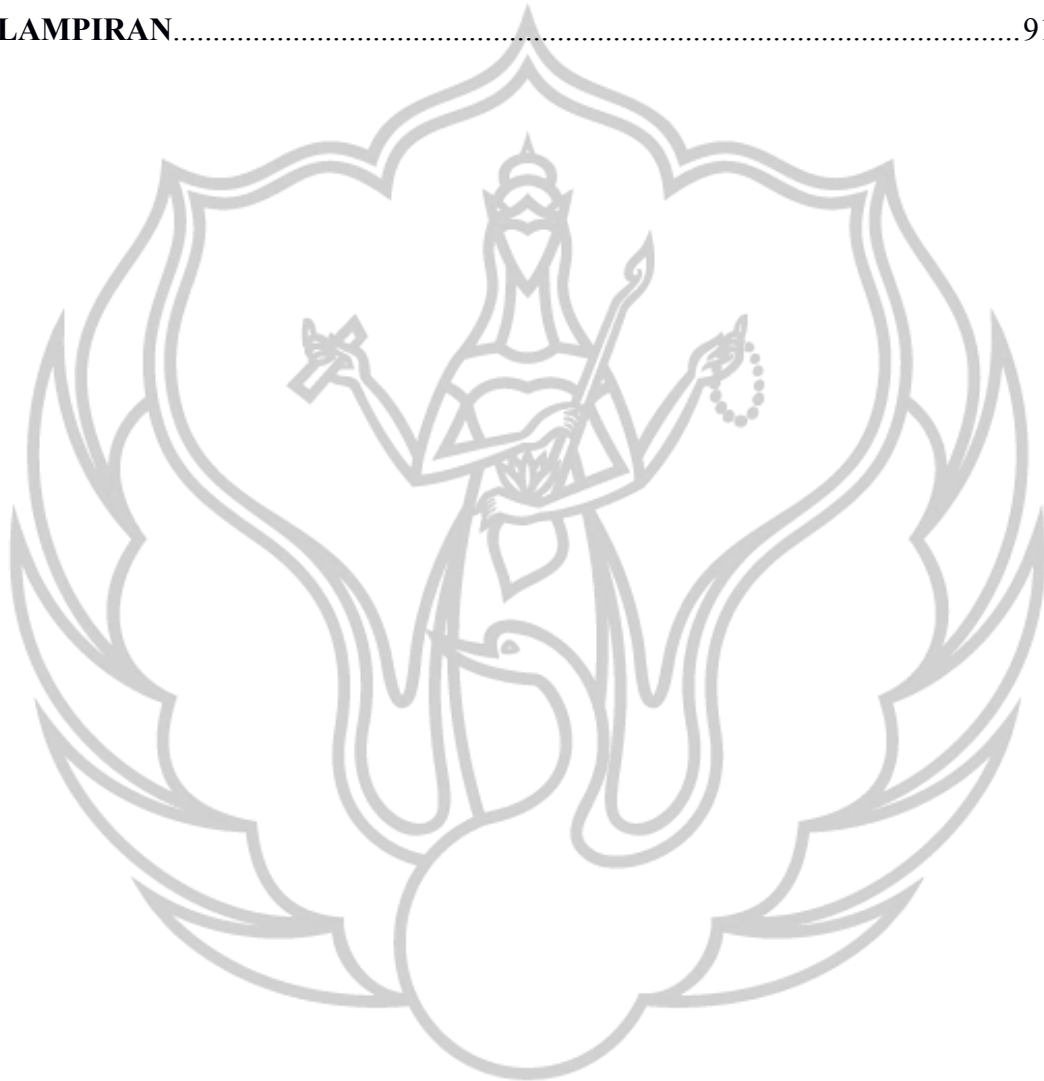
Faiz Pujo Jatmiko
NIM 211004922

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	3
1. Tujuan Penciptaan.....	3
2. Manfaat Penciptaan.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
1. Metode Pendekatan.....	4
2. Metode Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
1. Origami Perahu.....	8
2. Busana Kasual <i>Menswear</i>	11
B. Landasan Teori.....	12
1. Teori Estetika.....	12
2. Teori Ergonomi.....	15

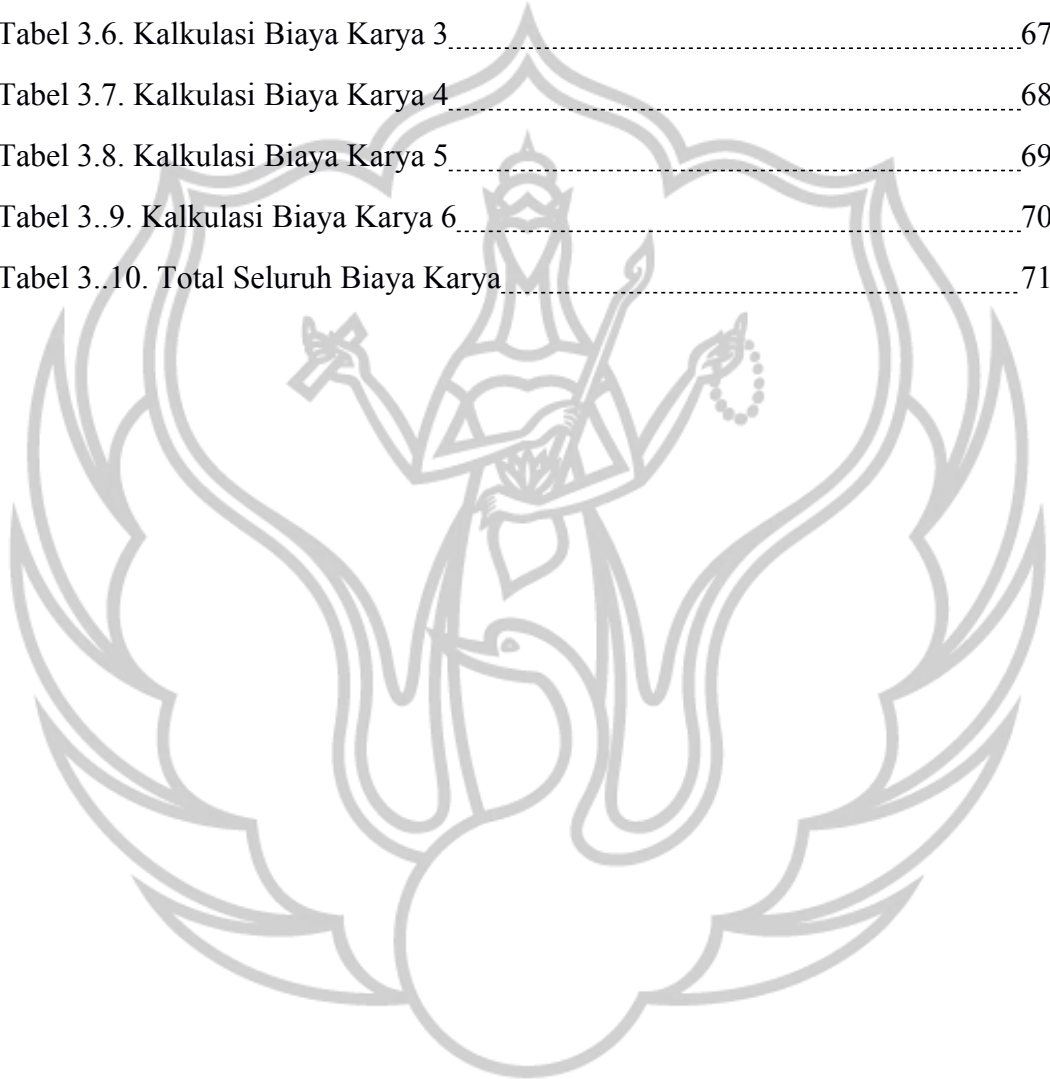
3. Teori Empiris.....	16
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	17
A. Data Acuan.....	17
1. Motif Utama.....	17
2. Motif Pendukung.....	18
3. Batik.....	19
4. Sulam Sashiko.....	19
5. Busana Kasual <i>Menswear</i>	20
6. Moodboard.....	21
B. Analisis Data Acuan.....	21
C. Rancangan Karya.....	24
1. Sketsa Motif.....	26
2. Sketsa Alternatif Busana.....	28
3. Sketsa Terpilih.....	29
4. Desain terpilih.....	30
D. Proses Perwujudan.....	48
1. Bahan dan Alat.....	48
2. Teknik Pengerjaan.....	53
3. Bagan Proses Perwujudan.....	55
4. Tahap Perwujudan.....	56
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	63
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	72
A. Tinjauan Umum.....	72
B. Tinjauan Khusus.....	73
1. Karya 1.....	73
2. Karya 2.....	75
3. Karya 3.....	77
4. Karya 4.....	79
5. Karya 5.....	81

6. Karya 6.....	83
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
DAFTAR LAMAN.....	90
LAMPIRAN.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Ukuran Pria.....	27
Tabel 3.2. Bahan penciptaan karya.....	50
Tabel 3.3. Alat penciptaan karya.....	55
Tabel 3.4. Kalkulasi Biaya Karya 1.....	65
Tabel 3.5. Kalkulasi Biaya Karya 2.....	66
Tabel 3.6. Kalkulasi Biaya Karya 3.....	67
Tabel 3.7. Kalkulasi Biaya Karya 4.....	68
Tabel 3.8. Kalkulasi Biaya Karya 5.....	69
Tabel 3.9. Kalkulasi Biaya Karya 6.....	70
Tabel 3.10. Total Seluruh Biaya Karya.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Origami Perahu.....	7
Gambar 2.2. Busana Casual Menswear	10
Gambar 2.3. Batik Semen (Batik dengan motif non geometri).....	12
Gambar 2.4. <i>Hand embroidery</i> pada kemeja.....	13
Gambar 3.1. Origami perahu kertas (tampak samping)	19
Gambar 3.2. Origami perahu kertas (tampak atas & sisi bawah).....	20
Gambar 3.3. Percikan air pada genangan air ketika hujan.....	20
Gambar 3.4. Kain batik Sejauh Mata Memandang.....	21
Gambar 3.5. Sashiko pada busana	21
Gambar 3.6. <i>Zara mens 2023 Collection</i>	22
Gambar 3.7. <i>Zara mens 2024 Collection</i>	22
Gambar 3.8. Moodboard	23
Gambar 3.8. Gambar Sketsa Busana.....	28
Gambar 3.9. Gambar Sketsa Busana Terpilih	29
Gambar 3.10. Sketsa Motif Utama	30
Gambar 3.11. Sketsa Motif Utama terpilih	30
Gambar 3.12. Sketsa Motif Pendukung	31
Gambar 3.13. Desain Busana 1	32
Gambar 3.14. Pecah pola busana 1	33
Gambar 3.15. Detail motif Desain Busana 1.....	34
Gambar 3.16. Desain Busana 2	35
Gambar 3.17. Pecah Pola Desain Busana 2.....	36
Gambar 3.18. Detail motif Desain Busana 2.....	37
Gambar 3.19. Desain Busana 3.....	38
Gambar 3.20. Pecah Pola Desain Busana 3.....	39
Gambar 3.21. Detail Motif Desain Busana 3.....	40
Gambar 3.22 Desain Busana 4.....	41
Gambar 3.22 Pecah Pola Desain Busana 4.....	42
Gambar 3.24 Detail Motif Desain Busana 4.....	43
Gambar 3.25. Desain Busana 5.....	44
Gambar 3.26. Pecah Pola Desain Busana 5.....	45

Gambar 3.27. Detail Motif Desain Busana 5	46
Gambar 3.28. Desain Busana 6	47
Gambar 3.29. Pecah Pola Desain Busana 6	48
Gambar 3.30. Detail Motif Desain Busana 6	49
Gambar 3.31. Proses Mordanting Kain	58
Gambar 3.32. Proses Pembuatan Pola Busana	59
Gambar 3.33. Pemindahan Desain motif pada kain	59
Gambar 3.34. Proses Nyanting (<i>Nglowong dan Ngisen</i>)	60
Gambar 3.35. Proses Pewarnaan	61
Gambar 3.36. Proses Nembok	61
Gambar 3.37. Proses Pewarnaan Latar	62
Gambar 3.38. Proses Pelorodan	63
Gambar 3.39. Proses Menjahit	63
Gambar 3.40. Proses Sulam Sashiko	64
Gambar 3.40. Proses <i>finishing</i>	64
Gambar 4.1. Karya Busana 1	73
Gambar 4.2. Karya Busana 2	75
Gambar 4.3. Karya Busana 3	77
Gambar 4.4. Karya Busana 4	79
Gambar 4.5. Karya Busana 5	81
Gambar 4.6. Karya Busana 6	83

DAFTAR LAMPIRAN

CV

LEMBAR KONSULTASI

POSTER

Lain-lain



INTISARI

Seni melipat kertas atau origami merupakan permainan yang cukup digemari dan mudah untuk diterapkan khususnya oleh anak kecil. Salah satu origami yang mudah untuk dibuat ialah origami perahu atau perahu kertas. Proses pembuatan origami ini membentuk garis geometris pada sisi-sisi origami. Penciptaan karya ini dipusatkan pada bagaimana konsep, proses dan hasil dari penciptaan karya. Berdasarkan nilai dan ketertarikan visual, penciptaan origami perahu sebagai motif pada busana kasual *menswear* ini dibuat bertujuan untuk menjelaskan konsep motif batik dan sulam, mewujudkan proses penciptaan busana kasual dan menghasilkan karya busana kasual *menswear* dengan motif origami perahu.

Metode penciptaan karya ini menerapkan teori estetika A.A.M. Djelantik dan teori ergonomi Marizar sebagai metode pendekatan. Sesuai dengan teori S.P. Gustami metode penciptaan terbagi menjadi tiga tahap diantaranya; eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Perwujudan karya ini dibuat dengan menggunakan teknik batik tulis dengan teknik pewarnaan tutup celup menggunakan pewarna sintesis naphtol dan indigosol serta dipadukan dengan teknik sulam dalam penciptaan motif. Bahan utama pada penciptaan karya ini adalah kain katun rayon. Tahap akhir dalam penciptaan karya ini teknik jahit dengan menggunakan mesin.

Penciptaan karya tugas akhir ini mewujudkan enam pasang karya busana kasual pria, dengan judul koleksi “kenangan perahu kertas”. Karya pertama yaitu atasan *collarless* dengan *shortpants*. Karya kedua berupa atasan lengan panjang tanpa kerah dengan siluet menyerupai beskap dan celana *jort shorts*. Karya ketiga berupa *outer* lengan panjang dengan *shortpants*. Karya keempat berupa kemeja lengan pendek dengan celana panjang *loose*. Karya kelima berupa kemeja lengan pendek *boxy* dengan *shortpants*. Dan karya terakhir berupa atasan *collarless* dengan celana panjang *loose*.

Kata kunci : Origami Perahu, Batik, Sulam, Kasual

ABSTRACT

The art of paper folding or origami is a game that is quite popular and easy to play, especially for small children. One origami that is easy to make is an origami boat or paper boat. The process of making origami forms geometric lines on the sides of the origami. The creation of this work is focused on the concept, process and results of creating the work. Based on value and visual interest, the creation of origami boats as a motif in casual menswear clothing was created with the aim of explaining the concept of batik and embroidery motifs, realizing the process of creating casual clothing and producing casual menswear clothing with origami boat motifs.

The method of creating this work applies the aesthetic theory of A.A.M. Djelantik and Marizar's ergonomic theory as an approach method. In accordance with the theory of S.P. Gustami's creation method is divided into three stages including; exploration, design and realization. The embodiment of this work was made using hand-written batik techniques with dip-dye dyeing techniques using naphtol and indigosol synthetic dyes and combined with embroidery techniques to create motifs. The main material used to create this work is rayon cotton fabric. The final stage in creating this work is the sewing technique using a machine.

The creation of this final project created six pairs of casual men's fashion works, with the collection title "Paper Boat Memories". The first work is a collarless top with shortpants. The second work is a long-sleeved collarless top with a beskap-like silhouette and jort shorts. The third work is a long-sleeved outer with shortpants. The fourth work is a short-sleeved shirt with loose trousers. The fifth work is a boxy short-sleeved shirt with shortpants. And the final work is a collarless top with loose trousers.

Keywords: Boat Origami, Batik, Embroidery, Casual

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak-anak adalah masa dimana seorang anak bertumbuh dengan rasa keingintahuan yang tinggi serta daya ingat yang begitu kuat. Hal itu dibuktikan dengan memori ketika seseorang masih kanak-kanak pasti akan tersimpan dan membekas hingga dia tumbuh dewasa. Tidak sedikit orang yang memiliki kenangan indah, dengan mainan favorit atau bahkan kebiasaan-kebiasan lucu yang masih teringat sewaktu masa anak-anak dulu. Bermula dari hal tersebut ide itu muncul permainan kanak-kanan penulis yaitu origami yang sudah dikenalkan bahkan sebelum menduduki bangku sekolah. Sewaktu kecil penulis sering sekali merusak atau menghilangkan mainan. Meski saat itu belum mengenal istilah origami, tetapi sangat suka sekali membuat origami dengan menggunakan kertas lipat. Origami yang sering dibuat origami perahu, pesawat, kelinci, katak, topeng, burung dan kupu-kupu. Origami perahu menjadi yang paling penulis gemari, terlebih ketika musim penghujan tiba. Saat hujan akan membuat banyak sekali origami perahu untuk dimainkan pada genangan air yang ada di halaman rumah. Hasil karya dari origami perahu tersebut dapat digunakan sebagai mainan yang dapat dibuat terus-menerus karena medianya yang mudah sekali didapatkan, hal inilah yang membuat orang tua tidak perlu khawatir akan rusak atau hilang lagi karena akan dapat dibuat kembali.

Mengusung konsep karya busana dengan motif origami. Penulis ingin membangkitkan kenangan masa kecil bermain perahu kertas yang melekat dalam diri. Pemilihan origami perahu sebagai sumber ide karya tugas akhir ini disebabkan ketertarikan penulis untuk mencoba membangkitkan kembali kenangan masa kecil dalam memvisualkan origami perahu. Proses pembuatan origami, secara tidak langsung lipatan kertas yang dihasilkan selama proses pembuatannya membentuk garis geometris. Dari hal inilah kemudian muncul keinginan untuk mencoba mengembangkan bentuk-bentuk pola geometris menjadi sebuah karya seni yang indah dan menarik, walaupun pola origami perahu ini hanya sebuah

bentuk yang sederhana dan berulang, penulis ingin membuat pengulangan pola ini mempunyai *value* dan lebih menarik dari segi estesisnya.

Sepengetahuan penulis telah ada seniman yang mengangkat dengan tema yang sama, yaitu origami perahu atau perahu kertas. Prayudi Darmawan (2023) menciptakan karya seni lukis dengan gaya pop surealis dengan perahu kertas sebagai sumber ide penciptaan. Tetapi, dalam penciptaan kali ini karya berupa karya batik pada busana kasual.

Pada penciptaan karya kali ini, origami perahu atau perahu kertas ini divisualisasikan dengan menerapkan teknik batik dan dikombinasikan dengan sulam yang kemudian diwujudkan kedalam busana kasual *menswear*. Busana kasual *menswear* adalah busana santai yang memang disegmentasikan untuk kaum pria, busana kasual *menswear* saat ini memiliki banyak jenis gaya (model) tetapi dalam karya ini busana kasual yang akan di buat dengan gaya *simple & elegant*. Berawal dari kesukaan penulis memakai busana yang sederhana namun tetap terlihat elegan. Saat ini gaya yang sederhana dan elegan sedang menjadi *trend* berbusana kalangan anak muda. Busana *menswear* diciptakan karena *trend fashion genderless* yang belakangan ini begitu digemari anak muda. Hal ini membuat kebanyakan pakaian pria menjadi busana *unisex* yang bisa dipadupadankan dengan berbagai *style* dan gender sehingga nampak lebih bervariasi.

Konsep penciptaan karya ini tidak hanya mengacu pada bentuk, teknik pembuatan, dan permainan warna yang akan diterapkan dalam karya seni tersebut, akan tetapi diperhatikan juga nilai seni dan estetikanya. Pada karya seni ini akan digambarkan pengembangan origami perahu dari segi visual yang diciptakan namun tidak meninggalkan nilai keindahan yang ada. Berdasarkan uraian diatas, karya akan diciptakan dalam bentuk busana kasual *menswear* dengan dihiasi motif batik dan sulam origami perahu sebagai sumber ide dalam pembuatan karya tugas akhir kriya tekstil di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan pemilihan bahan, warna, serta penyusunan motif yang sederhana namun tetap elegan penulis berharap bagi siapapun pemakai maupun orang yang melihatnya ikut terbawa dengan suasana tenang, riang serta gembira yang dihadirkan melalui karya ini. Melalui penciptaan karya ini diharapkan dapat memunculkan kembali memori-

memori masa kecil yang begitu berkesan, sebagai bentuk apresiasi penulis sudah bertahan dan berproses hingga sekarang ini.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep karya dengan tema origami perahu sebagai motif batik dan sulam pada busana kasual *menswear*?
2. Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema origami perahu sebagai motif batik dan sulam pada busana kasual *menswear*?
3. Bagaimana hasil karya dengan tema origami perahu sebagai motif batik dan sulam pada busana kasual *menswear*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan
 - a) Memahami dan menjelaskan konsep penerapan origami perahu sebagai motif batik dan sulam pada busana kasual *menswear* agar tercipta nuansa baru dalam penciptaan karya busana.
 - b) Menjelaskan proses penciptaan busana kasual *menswear* dengan motif batik dan sulam origami perahu.
 - c) Mewujudkan karya busana kasual *menswear* dengan motif batik dan sulam origami perahu.
2. Manfaat Penciptaan
 - a) Meningkatkan pengalaman pribadi dalam mendesain dan merealisasikan suatu karya
 - b) Menambah inventori desain yang beraneka ragam.
 - c) Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap karya batik pada busana kasual
 - d) Sebagai sumbangan pemikiran untuk aktivitas akademik yang berguna untuk menambah wawasan bagi mahasiswa.
 - e) Menambah perbendaharaan ragam hias motif untuk bidang tekstil.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a) Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika yaitu metode yang mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, dan bentuk sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan memiliki satu ciri khas.

Estetika sangat dibutuhkan penulis pada penciptaan karya fashion sebagai acuan terhadap nilai keindahan karya. Dalam penciptaan karya ini terdapat tiga unsur estetika yang mendasar, yaitu : keutuhan atau kebersatuan (unity), penonjolan atau penekanan (dominance), keseimbangan (balance). A.A.M. Djelantik mengemukakan dalam bukunya yang berjudul Estetika Sebuah Pengantar (1999: 17-18) bahwa semua benda dan kesenian mengandung tiga aspek mendasar diantaranya (1). Wujud atau Rupa (2). Bobot atau Isi (3). Penampilan dan penyajian. Wujud adalah bagian yang terdiri dari bentuk dan susunan atau struktur. Wujud sendiri adalah suatu hal yang harus ada kehadirannya dalam penciptaan suatu karya seni. Bobot atau isi ialah suatu hal yang terkandung dalam sebuah karya seni, terdiri dari beberapa aspek yaitu suasana, gagasan dan pesan. Yang terakhir adalah penampilan atau penyajian dimana aspek ini berperan tentang bagaimana sebuah karya seni akan dikemas lalu disajikan kepada para penikmat seni. Pendekatan ini dipilih penulis untuk dalam menentukan warna, corak, dan kesempatan yang tepat. Hal tersebut dikarenakan pengambilan sikap yang tepat dapat memunculkan suatu keindahan bagi orang yang melihatnya.

b) Pendekatan Ergonomi

Ergonomi berasal dari bahasa latin, yaitu ergon yang artinya kerja, dan nomos yang berarti hukum alam. Ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya

untuk saling berinteraksi satu sama lain. Ergonomic adalah analisis human factor yang berkaitan dengan anatomi, psikologi, dan fisiologi bertujuan untuk menciptakan kenyamanan sebuah sarana (Marizar, 2005 :106). Metode pendekatan ini dipilih untuk mengukur antara aspek keamanan, kenyamanan, dan ketepatan dalam penciptaan karya yang bersifat fungsional. Dalam penciptaan busana, ini penerapan metode ergonomis ditempatkan pada pemilihan bahan yang digunakan untuk busana tersebut. Bahan yang digunakan diusahakan nyaman dipakai.

c) Pendekatan Empiris

Empiris berasal dari empirisme, suatu istilah filsafat untuk menjelaskan teori epistemology yang menganggap bahwa pengalaman sebagai ilmu pengetahuan. Empiris merupakan suatu gagasan rasional yang dibentuk oleh individu melalui pengalamannya (Izzatur Rusli, 2015). Dalam penciptaan karya busana kali ini pendekatan empiris dipilih sebagai acuan dalam penentuan cerita dari pengalaman masa kecil bermain perahu kertas penulis yang akan disampaikan dan dituangkan dalam motif batik dan sulam pada karya busana.

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). Berikut merupakan penjelasan dari beberapa metode tersebut :

a) Eksplorasi

Pada tahap ini penulis melakukan penjelajahan lebih luas mengenai sumber ide penciptaan karya dengan cara pengumpulan

data & referensi, observasi dan analisis data yang kemudian dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.

1) Studi Pustaka

Studi pustaka adalah langkah mencari data-data yang bersumber dari buku atau internet. Yang dilakukan dengan teknik penggandaan, teknik scan, teknik catat, teknik rekam, dan teknik dokumentasi.

2) Studi Lapangan atau Observasi

Penulis akan melaksanakan studi lapangan dengan mengamati secara langsung bentuk perahu kertas yang dibuat penulis. Pada observasi tersebut digunakan teknik dokumentasi.

3) Analisis Data

Pada tahap ini akan dilakukan analisis dari data-data yang telah diperoleh yaitu mengenai perahu kertas, kemudian fokus pada bentuk lipatan dan visual perahu kertas yang digambarkan dari berbagai sisi.

b) Perancangan

Pada metode ini dilakukan teknik –teknik perancangan sebuah karya yang akan diciptakan. Pada perancangan karya tugas akhir dilakukan desain motif dan desain busana. Desain yang dibuat tidak hanya satu atau dua desain, melainkan sebanyak-banyaknya agar nantinya dari beberapa sketsa yang ada akan dipilih sketsa yang terbaik untuk direalisasikan. Dalam desain busananya menggunakan teknik gambar sketsa manual, kemudian teknik *scan*, kemudian hasil dari *scan* tersebut akan diwarnai dan dirapikan dengan menggunakan teknik digital painting yaitu menggunakan aplikasi *photoshop* dan *coreldraw*.

c) Perwujudan Karya

Tahap perwujudan merupakan tahap untuk menuangkan ide, konsep, landasan, dan rancangan akhir menjadi sebuah karya

hingga ditemukan kesempurnaan yang diinginkan. Perwujudan karya memiliki beberapa proses dan Teknik meliputi: desain, memindahkan desain pada material, pembuatan pola busana, pembuatan motif (batik dan sulam) dan menjahit. Dalam tugas akhir kali ini penulis akan mewujudkannya dalam 7 Buah karya busana.

