

**BENTUK IKAN SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN  
MOTIF PADA BAJU PRIA**



**KARYA SENI**

Oleh

**Al Arifin**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2006**

NO. SURAT	2749/H/s/09	
WILAYAH		
TANGGAL	08-04-2009	TTD.

# BENTUK IKAN SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN MOTIF PADA BAJU PRIA



**KARYA SENI**

Oleh

**Al Arifin**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2006**

**BENTUK IKAN SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN  
MOTIF PADA BAJU PRIA**



**KARYA SENI**

**Al Arifin**  
NIM : 9910943022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana dalam Bidang Kriya Seni  
2006**

Laporan Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 3 Agustus 2006



**Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.**  
Pembimbing I/Anggota



**Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.**  
Pembimbing II/Anggota



**Drs. H. AN. Suyanto, M.Hum.**  
Cognate/Anggota



**Drs. Rispul, M.Sn.**  
Ketua Prog. Studi S-1 Kriya Seni/Anggota



**Drs. Sunarto, M.Hum.**  
Ketua Jurusan Kriya/Ketua/Anggota





## PERSEMBAHAN

*Sebagai rasa syukur atas seluruh rahmat-Nya, maka kupersembahkan hasil karya ini kepada :*

- Kedua orang tuaku tercinta yang mendidikku dengan penuh harapan.*
- Saudara-saudaraku yang sudah membantuku.*
- Bapak, Ibu Dosen yang senantiasa membimbing selama dalam masa studiku.*
- Teman-teman seperjuangan selama kuliah.*
- Seluruh pecinta seni dan ilmu pengetahuan.*

## KATA PENGANTAR

Dengan segala rahmat dan hidayah Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan ini sebagai pertanggungjawaban penulis dalam mata kuliah Tugas Akhir yang menjadi syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam Program studi S-1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan Laporan ini sudah semestinya tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari beberapa pihak yang dengan suka rela dan kebaikannya, sehingga laporan ini dapat selesai tersusun. Oleh karenanya dalam kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. I Made Bandem, selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
4. Drs. Rispul, M.Sn, selaku Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum, selaku Dosen Wali dan selaku Dosen Pembimbing II.
6. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I.
7. Seluruh dosen pengajar dan karyawan di lingkungan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Seluruh staf dan karyawan Perpustakaan ISI Yogyakarta.
9. Seluruh staf dan karyawan Balai Besar Kerajinan dan Batik Yogyakarta.

10. Seluruh staf dan karyawan Perpustakaan Bantul.
11. Kedua orang tuaku tercinta yang mendidikku dengan kasih sayang dan penuh harapan.
12. Saudara-saudaraku yang sudah membantuku.
13. Teman-teman seperjuangan selama kuliah dengan segala dukungannya.

Akhirnya penulis berharap semoga mereka yang telah membantu penulis, mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa isi laporan ini belum dapat dikatakan sempurna, sehingga dengan hati terbuka penulis sangat mengharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa mendatang. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, almamater, dan masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, 1 Agustus 2006

Penulis

**Al Arifin**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar .....	ix
Intisari.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	2
C. Metode Pengumpulan Data .....	3
D. Metode Penciptaan .....	3
E. Metode Perwujudan.....	4
F. Pembatasan Masalah .....	4
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. Sumber Penciptaan.....	5
B. Landasan Teori .....	6



### BAB III PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan .....	20
B. Analisis Data .....	30
C. Rancangan Karya .....	30
D. Proses Perwujudan .....	53
1. Bahan dan Alat .....	53
2. Teknik Pengerjaan .....	55
E. Kalkulasi .....	61

### BAB IV TINJAUAN KARYA

A. Bentuk .....	65
B. Bahan .....	65
C. Warna .....	66

BAB V PENUTUP .....	89
---------------------	----

Daftar Pustaka .....	90
----------------------	----

LAMPIRAN .....	92
----------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan Pewarna .....	54
Tabel 2. Teknik Pewarnaan karya I-XI .....	60
Tabel 3. Rincian biaya karya I .....	61
Tabel 4. Rincian biaya karya II .....	61
Tabel 5. Rincian biaya karya III .....	61
Tabel 6. Rincian biaya karya IV .....	62
Tabel 7. Rincian biaya karya V .....	62
Tabel 8. Rincian biaya karya VI .....	62
Tabel 9. Rincian biaya karya VII .....	62
Tabel 10. Rincian biaya karya VIII .....	63
Tabel 11. Rincian biaya karya IX .....	63
Tabel 12. Rincian biaya karya X .....	63
Tabel 13. Rincian biaya karya XI .....	63
Tabel 14. Jumlah Biaya Keseluruhan Karya .....	64

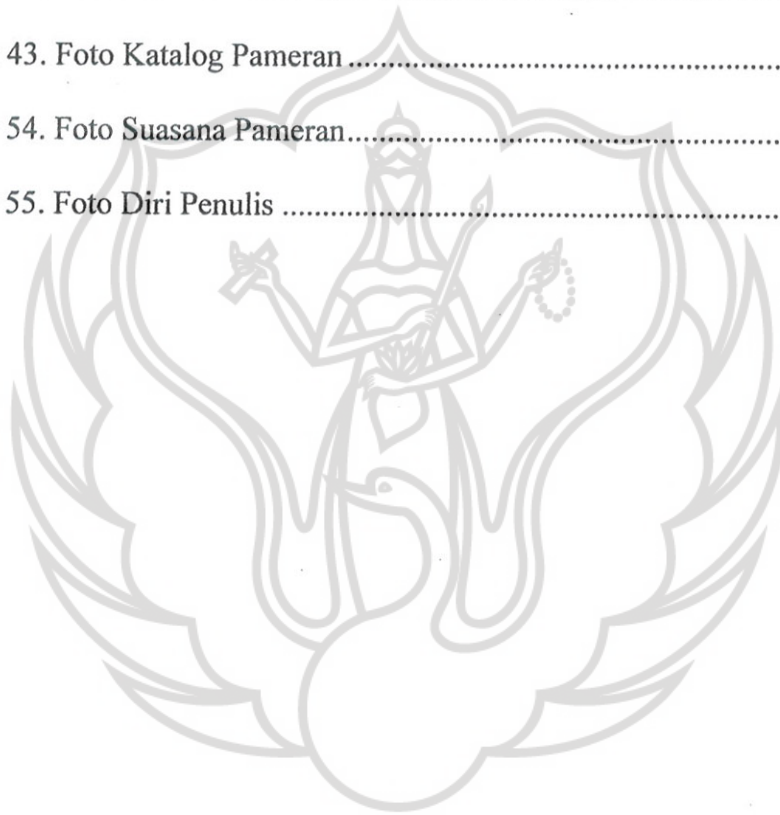
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Maskoki .....	20
Gambar 2. Maskoki .....	21
Gambar 3. Oscar ( <i>Astronotus Ocellatus</i> ) .....	21
Gambar 4. Arwana .....	22
Gambar 5. Discus .....	22
Gambar 6. Discus .....	23
Gambar 7. Deformasi bentuk-bentuk ikan .....	23
Gambar 8. Motif ikan .....	24
Gambar 9. <i>Tie-dye</i> pada pakaian lengan pendek .....	24
Gambar 10. <i>Tie-dye</i> pada pakaian lengan pendek .....	25
Gambar 11. <i>Tie-dye</i> pada pakaian lengan pendek .....	25
Gambar 12. <i>Tie-dye</i> pada pakaian lengan pendek .....	26
Gambar 13. <i>Tie-dye</i> pada pakaian lengan pendek .....	26
Gambar 14. <i>Tie-dye</i> .....	27
Gambar 15. <i>Tie-dye</i> .....	27
Gambar 16. Contoh tritik .....	28
Gambar 17. Baju Lengan pendek .....	29
Gambar 18. Desain 1 .....	31
Gambar 19. Pecah Pola Karya I .....	32
Gambar 20. Desain 2 .....	33
Gambar 21. Pecah Pola Karya II .....	34
Gambar 22. Desain 3 .....	35

Gambar 23. Pecah Pola Karya III .....	36
Gambar 24. Desain 4 .....	37
Gambar 25. Pecah Pola Karya IV .....	38
Gambar 26. Desain 5 .....	39
Gambar 27. Pecah Pola Karya V .....	40
Gambar 28. Desain 6 .....	41
Gambar 29. Pecah Pola Karya VI .....	42
Gambar 30. Desain 7 .....	43
Gambar 31. Pecah Pola Karya VII .....	44
Gambar 32. Desain 8 .....	45
Gambar 33. Pecah Pola Karya VIII .....	46
Gambar 34. Desain 9 .....	47
Gambar 35. Pecah Pola Karya IX .....	48
Gambar 36. Desain 10 .....	49
Gambar 37. Pecah Pola Karya X.....	50
Gambar 38. Desain 11 .....	51
Gambar 39. Pecah Pola Karya XI .....	52
Gambar 40. Teknik Tritik Jumputan .....	57
Gambar 41. Foto Karya I.....	67
Gambar 42. Foto Karya II .....	69
Gambar 43. Foto Karya III.....	71
Gambar 44. Foto Karya IV.....	73
Gambar 45. Foto Karya V .....	75
Gambar 46. Foto Karya VI.....	77



Gambar 47. Foto Karya VII .....	79
Gambar 48. Foto Karya VIII .....	81
Gambar 49. Foto Karya IX.....	83
Gambar 50. Foto Karya X.....	85
Gambar 51. Foto Karya XI.....	87
Gambar 52. Foto Poster Pameran.....	92
Gambar 43. Foto Katalog Pameran.....	93
Gambar 54. Foto Suasana Pameran.....	94
Gambar 55. Foto Diri Penulis .....	95



## INTISARI

Kenikmatan bisa mengamati, merasakan dan menciptakan sesuatu yang indah adalah karunia Tuhan yang diberikan kepada kita. Ungkapan rasa syukur atas-Nya pun dapat tersaji dengan sebuah karya. Maka eksplorasi alam melalui pengambilan *Bentuk Ikan Sebagai Sumber Ide Penciptaan Motif Pada Baju Pria* adalah berasal dari menikmati keindahan.

Penciptaan baju pria merupakan pilihan yang diciptakan ketika melihat latar belakang yang ada, bahwa dimasa sekarang ini laju perubahan mode busana semakin melesat. Kebutuhan kaum pria dan wanita dalam berdandan, berpakaian hampir sama meskipun kesadaran pria dalam berdandan belum sebesar wanita. Tuntutan kawula muda yang lebih mengutamakan kedinamisan serta keluwesan gerak menunjukkan bahwa kaum pria dan wanita hampir sama dalam berbagi hal termasuk dalam berdandan.

Keseluruhan karya diciptakan berdasarkan nilai-nilai estetis yang dimiliki oleh obyek (dalam karya ini adalah ikan) baik dari segi bentuk, warna, maupun gerak, serta nilai estetis pada baju kasual, selain itu juga mempertimbangan aspek kesesuaian dan kenyamanan dalam pemakaian. Dari segi konsep karya ini mengamati tentang kehidupan manusia dengan berbagai persoalannya. Motif bentuk ikan dengan posisi tertentu adalah menggambarkan kejadian atau hal yang ada disekitar.

Pembuatan karya diproses dengan teknik tradisional dan manual, yaitu teknik Tritik jumputan atau *tie-dye*. Untuk pewarnaan menggunakan zat warna alam, sedangkan bahan kain yang digunakan adalah katun primisima. Selanjutnya dengan kesempatan dan seluruh kemampuan (*skill*) yang ada, akhirnya tercipta beberapa karya sebagai hasil upaya penulis dalam menuangkan pengalaman estetis kedalam karya seni fungsional, serta upaya mewujudkan ide baru dalam dunia mode busana pria. Diharapkan karya ini dapat diterima dimasyarakat sebagai karya seni yang dapat memberikan nuansa baru dalam perkembangan mode busana, khususnya busana pria.

Kata kunci : *Bentuk Ikan Sebagai Sumber Ide Penciptaan Motif Pada Baju Pria*

# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang

Lain dulu lain sekarang, ketika tingkat ekonomi masyarakat mencapai taraf yang lebih tinggi akan berpengaruh pada pola hidupnya, pola pikirnya menjadi berkembang pula. Seseorang pada tingkat ekonomi tertentu mengejar kebutuhan primer bukan hanya sekedar untuk tercukupi kebutuhan fisik saja tetapi kepuasan batinpun bisa menjadi hal utama. Kebutuhan akan busana merupakan bagian yang ada didalamnya dan tidak bisa ditinggalkan.

Pakaian atau busana tidak hanya sekedar penutup badan saja, tetapi salah satu fungsinya adalah sebagai identitas dari pemakainya. Dengan melihat model atau kelengkapan busana yang dipakainya orang dapat dengan mudah mengenal siapa orang itu setidaknya-tidaknya dari golongan apa orang itu.<sup>1</sup>

Mau tidak mau busana merupakan suatu kebutuhan primer yang harus dipenuhi oleh masyarakat, maka perlu dicermati sekali bagi pencipta mode (desainer) untuk menghasilkan busana yang benar-benar bisa dipakai dengan nyaman bahkan dinikmati.

Dimasa sekarang pria dan wanita hampir sama saja dalam berbagai hal termasuk dalam cara berdandan dan berpakaian. Gejala tersebut tampak jelas pada kawula muda yang mengutamakan kedinamisan, serta keluwesan gerak yang menjadi tuntutan bagi kawula muda dalam keseharian.

---

<sup>1</sup> Margono Sastrosoediro, "Ilustrasi Mode Busana Pada Rubrik Busana Pekan ini dalam Minggu Pagi Yogyakarta Periode 1985-1986", Penelitian Proyek Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Yogyakarta, 1986/1987), p. 1.



Tingkat pemenuhan kebutuhan busana sampai akhir ini selalu saja berubah. Tak terhitung berapa banyaknya mode busana yang sudah tercipta di seluruh Nusantara oleh tangan-tangan terampil desainer kita. Tentunya ini suatu yang patut disanjung, sebab menjadi aset bagi khasanah dunia mode di Indonesia. Dari melesatnya laju perubahan mode busana yang terjadi itu sangat menggugah penulis untuk berperan dengan mencoba menggali potensi diri melalui mencipta busana pria berupa baju kasual pria.

Jika disimak mode di sekitar kita untuk busana wanita memang lebih mendominasi daripada busana pria. Penyebabnya adalah kesadaran dan kebutuhan kaum pria dalam berdandan serta mengikuti mode belum sebesar kaum perempuan.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan :**

- a. Sebagai suatu syarat dalam mengajukan Tugas Akhir yang bertujuan untuk mencapai kelulusan.
- b. Mewujudkan ide atau gagasan baru dalam dunia mode busana pria dengan teknik tradisional tritik jumputan atau *tie die*.
- c. Menuangkan pengalaman estetis penulis dalam karya seni yang fungsional.

### **2. Manfaat :**

- a. Dapat diterima di masyarakat sebagai sebuah karya seni yang dapat dipertanggungjawabkan.



- b. Memberikan nuansa baru dalam perkembangan mode busana khususnya mode busana pria.
- c. Memperluas penerapan teknik tritik jumputan dalam mendukung dunia fashion.

### **C. Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Studi Pustaka**

Pencarian data-data sebagai literature yang mendukung dalam penyelesaian karya berupa buku-buku, majalah, kamus.

#### **2. Komunikasi Teknologi Informasi**

Melalui eksplorasi internet, yaitu pencarian data yang diambil dari penjelajahan melalui situs-situs internet.

#### **3. Observasi**

Melalui pengamatan langsung pada karya-karya yang sudah ada.

### **D. Metode Penciptaan**

#### **1. Pendekatan Estetis**

Suatu pendekatan berdasarkan nilai-nilai estetis yang terkandung atau dimiliki oleh obyek (dalam karya ini adalah ikan) baik dari segi bentuk, warna, gerak dan sebagainya.

#### **2. Pendekatan Ergonomis**

Suatu pendekatan berdasarkan pertimbangan aspek kesesuaian dan kenyamanan dalam pemakaian.

### E. Metode Perwujudan

Dengan cara tradisional perwujudan karya teknik *tritik jumputan* ini dilakukan cukup dengan tangan tanpa menggunakan mesin, sedangkan dari segi pewarnaan menggunakan bahan alam tanpa bahan pewarna sintetis.

### F. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan timbulnya salah penafsiran tentang karya tersebut adalah :

1. Konsep bentuk ikan disini terbatas pada jenis ikan hias air tawar tertentu antara lain maskoki, oskar, arwana dan diskus.
2. Penggambaran motif bentuk ikan lebih bersifat imajinatif, ini merupakan stilisasi (penggayaan obyek) dari bentuk ikan dalam data acuan, sedangkan unsur lain diluar bentuk ikan dengan tujuan memberikan keseimbangan (*balance*) dari sudut pandang artistik.
3. Sebagai karya yang fungsional jenis baju pria ini adalah baju kasual.