

**KARAKTER TOKOH POCAHONTAS DALAM
BUSANA ARTWEAR**



PENCIPTAAN

Bunga Kusuma Wicitra

NIM : 1211633022

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

2016

**KARAKTER TOKOH POCAHONTAS DALAM
BUSANA ARTWEAR**



PENCIPTAAN

Bunga Kusuma Wicitra

NIM : 1211633022

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

2016


Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

KARAKTER TOKOH POCAHONTAS DALAM BUSANA ARTWEAR
diajukan oleh Bunga Kusuma Wicitra, NIM 1211633022, 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



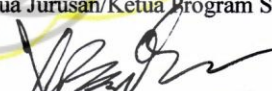
Dra. Djandjang Purwosedjati, M.Hum.
NIP 19600218 198601 2 001
Pembimbing II/Anggota



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., MA.
NIP 19770418 200501 2 001
Cognate/Anggota

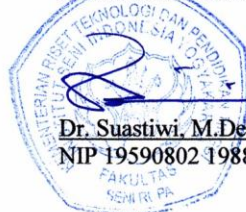


Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.
NIP 19751019 200212 1 003
Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1



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

Mengetahui :
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Jugas akhir penciptaan karya seni ini dipersembahkan
kepada kedua orang tua saya, adik saya, keluarga besar
Soemominarso dan keluarga besar Soeyamto.*



MOTTO

If you walk the footsteps of a stranger,

you'll learn things you never knew

(Pocahontas)



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. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam laporan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 17 Januari 2017

Bunga Kusuma Wicitra

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur di panjatkan kepada Allah SWT atas lindungan dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan karya seni sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap dengan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan khususnya kriya seni. Penulis juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Tugas akhir ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum., Ketua Jurusan S-1 Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., Dosen Pembimbing I.
5. Anna Galuh Indreswari, S.sn., M.A., Dosen Pembimbing II.
6. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., *Cognate*.
7. Retno Purwandari, S.S., M.A., Dosen Wali.
8. Seluruh Staf Kriya Seni.

9. Kedua orang tua Drs. Dewantoro Purbogesang, Dra. Hartini, adik saya Sekar Langit Maheswari, dan saudara-saudara saya, terima kasih atas dukungannya.
10. Keluarga besar Soemominarso dan Soeyamto.
11. Alam Wisesha yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam segala hal.
12. Teman-teman saya: Dimas Putranto, Nur Alifah, Ika Yeni, Jefriana Rum, Yulian Nandika, Septina, Rossyta Wahyutiar, Bintang Wisesha, Dhara Dinda, Diah Ayu, Desi Lupitasari, Caesar Dambinarta dan semua teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
13. Semua pihak yang telah membantu kelancaran tugas akhir yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 17 Januari 2017

Bunga Kusuma Wicitra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	I
HALAMAN JUDUL DALAM	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	IV
MOTTO	V
PERNYATAAN KEASLIAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XVIII
ABSTRACT	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan dan Manfaat	4
E. Metode Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	10
A. Sumber Penciptaan	10
B. Landasan Teori.....	18

BAB III PROSES PENCIPTAAN	34
A. Data Acuan	34
B. Analisis Data Acuan	38
C. Rancangan Karya.....	42
D. Proses Perwujudan.....	81
1. Alat dan Bahan.....	81
2. Teknik Pengerjaan	113
3. Tahap Perwujudan.....	117
4. Tahap-tahap Proses Perwujudan Setiap Karya.....	122
5. Foto Proses Pembuatan Karya	169
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	173
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	184
A. Tinjauan Umum	184
B. Tinjauan Khusus	186
BAB V PENUTUP.....	209
A. Kesimpulan	209
B. Saran.....	211
DAFTAR PUSTAKA	213
DAFTAR LAMAN.....	215
LAMPIRAN.....	216
A. Foto Poster Pameran	216
B. Foto Situasi Fashion Show	217
C. Foto Situasi Pameran.....	218
D. Katalog Pameran	219
E. <i>Curriculum Vitae</i>	220
F. CD	223

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh Bahan Karya 1	55
Tabel 2. Contoh Bahan Karya 2	59
Tabel 3. Contoh Bahan Karya 3	63
Tabel 4. Contoh Bahan Karya 4	67
Tabel 5. Contoh Bahan Karya 5	70
Tabel 6. Contoh Bahan Karya 6	73
Tabel 7. Contoh Bahan Karya 7	77
Tabel 8. Contoh Bahan Karya 8	80
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya 1	173
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya 2	174
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya 3	176
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Karya 4	178
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Karya 5	179
Tabel 14. Kalkulasi Biaya Karya 6	180
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Karya 7	181
Tabel 16. Kalkulasi Biaya Karya 8	182
Tabel 17. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan	183

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Poster Film Pocahontas Pertama	11
Gb. 2. Poster Film Pocahontas Kedua.....	13
Gb. 3. Karakter Pocahontas.....	14
Gb. 4. Pocahontas.....	15
Gb. 5. Data Acuan 1, Baju kebesaran Pocahontas	35
Gb. 6. Data Acuan 2, Pocahontas dengan baju bernuansa daun	35
Gb. 7. Data Acuan 3, Pakaian Pocahontas dalam film ke duanya	36
Gb. 8. Data Acuan 4, Busana <i>artwear</i> asimetri rancangan Dimas Santoeso ...	36
Gb. 9. Data Acuan 5, Busana dengan pola A Line	37
Gb. 10. Data Acuan 6, Busana <i>artwear</i> rancangan Eko Tjandra	37
Gb. 11. Data Acuan 7, Motif tribal	38
Gb. 12. Sketsa Alternatif 1	43
Gb. 13. Sketsa Alternatif 2.....	44
Gb. 14. Sketsa Alternatif 3.....	45
Gb. 15. Sketsa Alternatif 4.....	46
Gb. 16. Sketsa Alternatif 5.....	47
Gb. 17. Sketsa Alternatif 6.....	48
Gb. 18. Sketsa Alternatif 7.....	49
Gb. 19. Sketsa Alternatif 8.....	50
Gb. 20. Desain Karya 1	51
Gb. 21. Pecah pola karya 1, pola bagian atasan.....	52
Gb. 22. Pecah pola karya 1, pola bagian rompi	52
Gb. 23. Pecah pola karya 1, pola bagian rumbai celana	53
Gb. 24. Pecah pola karya 1, pola bagian celana.....	53
Gb. 25. Detail motif batik karya 1 berjudul <i>Tribal and the Indiana Culture</i> ...	54

Gb. 26. Desain Karya 2	56
Gb. 27. Pecah pola karya 2, pola bagian atasan (<i>bustier</i>) dan tali	57
Gb. 28. Pecah pola karya 2, pola bagian rok dalam (A Line)	57
Gb. 29. Pecah pola karya 2, pola bagian rok (asimetris).....	58
Gb. 30. Detail motif batik karya 2 berjudul <i>Colour Harmony</i>	58
Gb. 31. Desain Karya 3	60
Gb. 32. Pecah pola karya 3, pola bagian blus dan lengan	61
Gb. 33. Pecah pola karya 3, pola bagian lidah dan kerah	61
Gb. 34. Pecah pola karya 3, bagian pola rok.....	62
Gb. 35. Detail motif batik karya 3 berjudul <i>Ancient Indians come to the Kingdom 1</i>	62
Gb. 36. Desain Karya 4	64
Gb. 37. Pecah pola karya 4, pola bagian atasan (<i>bustier</i>)	65
Gb. 38. Pecah pola karya 4, pola bagian lidah	65
Gb. 39. Pecah pola karya 4, pola bagian rok.....	66
Gb. 40. Detail motif batik karya 4 berjudul <i>Ancient Indians come to the Kingdom 2</i>	66
Gb. 41. Desain Karya 5 berjudul <i>The Hunter of Indiana</i>	68
Gb. 42. Pecah pola karya 5, pola bagian atasan (<i>dress</i>).....	69
Gb. 43. Pecah pola karya 5, pola bagian celana.....	69
Gb. 44. Desain Karya 6	71
Gb. 45. Pecah pola karya 6, pola bagian atasan	72
Gb. 46. Pecah pola karya 6, pola bagian rok (A Line).....	72
Gb. 47. Detail motif batik dan bordir karya 6 berjudul <i>Harmony of the Jungle</i>	73
Gb. 48. Desain Karya 7	74
Gb. 49. Pecah pola karya 7, bagian atasan (A Line)	75
Gb. 50. Pecah pola karya 7, pola bagian rok (A Line).....	75

Gb. 51. Pecah pola karya 7, pola bagian rok <i>outer</i>	76
Gb. 52. Detail motif batik dan bordir karya 7 berjudul <i>The Casual Dress Party in the Summer</i>	76
Gb. 53. Desain Karya 8 berjudul <i>Fashion of Pocahontas Carnival</i>	78
Gb. 54. Pecah pola karya 8, pola bagian atasan (<i>bustier</i>)	79
Gb. 55. Pecah pola karya 8, pola bagian rok <i>outer</i>	79
Gb. 56. Pecah pola karya 8, pola bagian rok.....	80
Gb. 57. Kain Primisima.....	81
Gb. 58. Kain Sifon Ceruti	81
Gb. 59. Kain <i>Cabulon</i>	82
Gb. 60. Kain Katun Kaos	82
Gb. 61. Kain Santung	83
Gb. 62. Kain Organdi	83
Gb. 63. Pewarna Indigosol	84
Gb. 64. Cairan <i>Hcl</i>	84
Gb. 65. Pewarna <i>Napthol</i>	85
Gb. 66. Pewarna <i>Remasol</i>	85
Gb. 67. <i>Waterglass</i>	86
Gb. 68. <i>Manutex</i>	86
Gb. 69. <i>Malam</i>	87
Gb. 70. Kain Mori Gula	87
Gb. 71. Kain Asahi.....	88
Gb. 72. Kain Tile Kaku	88
Gb. 73. Kain Trikot	89
Gb. 74. Kain Viselin.....	89
Gb. 75. <i>Yure</i> atau Harnet.....	90
Gb. 76. <i>Cup Bra</i>	90

Gb. 77. Manik-manik (<i>Cji</i>).....	91
Gb. 78. Benang Jahit	91
Gb. 79. Benang Sulam Rose	92
Gb. 80. Benang Bordir	92
Gb. 81. Jarum Sulam.....	93
Gb. 82. Paralon.....	93
Gb. 83. Karet Gelang	94
Gb. 84. Hak Celana	94
Gb. 85. Senar Elastis	94
Gb. 86. Karet Elastis	95
Gb. 87. Tali Kulit	95
Gb. 88. Perekat.....	96
Gb. 89. Bulu Sintetis.....	96
Gb. 90. Kancing Baju.....	97
Gb. 91. Bisban.....	97
Gb. 92. Timbangan Digital.....	98
Gb. 93. Tali Rafia.....	99
Gb. 94. Cerek	99
Gb. 95. Baskom.....	100
Gb. 96. Ember	100
Gb. 97. Canting	101
Gb. 98. Wajan	101
Gb. 98. Kompor Listrik.....	102
Gb. 100. Panci.....	102
Gb. 101. Spanram.....	103
Gb. 102. Mesin Bordir	103
Gb. 103. Pembidang.....	104

Gb. 104 Jarum Jahit Mesin.....	104
Gb. 105. Jarum Jahit Tangan.....	104
Gb. 106. <i>Pendedel</i>	105
Gb. 107. Penggaris	105
Gb. 108. Kapur Jahit	106
Gb. 109. Meteran.....	106
Gb. 110. <i>Rader</i>	107
Gb. 111. Mesin Jahit	107
Gb. 112. <i>Sepul</i>	108
Gb. 113. <i>Sekoci</i> (atas).....	108
Gb. 114. Tembakan Lem dan Lemnya	109
Gb. 115. Alat <i>Jos</i>	109
Gb. 116. Sarung Tangan.....	110
Gb. 117. Gelas Ukur.....	110
Gb. 118. Mesin Obras	111
Gb. 119. Gawangan.....	112
Gb. 120. Penyaring Teh	112
Gb. 121. Proses Membatik	169
Gb. 122. Proses pencelupan kain pada warna	170
Gb. 123. Proses mencolet warna pada kain.....	170
Gb. 124. Persiapan proses pewarnaan.....	170
Gb. 125. Proses pengeringan kain yang telah usai diwarnai dan di <i>tie dye</i>	171
Gb. 126. Proses pembuatan <i>tie dye</i>	171
Gb. 127. Proses pengeringan kain yang telah melalui proses <i>tie dye</i>	171
Gb. 128. Proses <i>tie dye roll</i> (gulung)	172
Gb. 129. Proses menjahit busana	172
Gb. 130. <i>Tribal and the Indiana Culture</i>	186

Gb. 131. <i>Colour Harmony</i>	189
Gb. 132. <i>Ancient Indians come to the Kingdom 1</i>	192
Gb. 133. <i>Ancient Indians come to the Kingdom 2</i>	195
Gb. 134. <i>The Hunter of Indiana</i>	197
Gb. 135. <i>Harmony of the Jungle</i>	200
Gb. 136. <i>The Casual Dress Party in the Summer</i>	203
Gb. 137. <i>Fashion of Pocahontas Carnival</i>	206



INTISARI

Karya seni yang diciptakan adalah ekspresi perasaan pencipta yang dituangkan ke dalam sebuah karya. Busana karakter Pocahontas sebagai sumber ide dalam pembuatan busana *artwear*. Busana *artwear* merupakan bentuk busana yang menonjolkan aspek estetika, namun masih tetap memperhatikan sisi ergonomisnya. Pocahontas sendiri adalah salah satu dari beberapa Disney *Princess* yang tersohor yang memiliki keunikan tersendiri dan berbeda dari *princess-princess* lainnya. Salah satu keunikan dari film Pocahontas adalah sebuah film yang didasarkan pada tokoh sejarah nyata. Pencipta ingin menampilkan kembali karakter Pocahontas yang ada pada filmnya. Bentuk busana yang unik, sepatu dengan beraneka bentuk, dan aksesoris yang unik serta aneh cukup untuk menggambarkan busana *artwear* yang diciptakan. Busana *artwear* ini dirancang dengan berbagai gaya namun tetap tidak meninggalkan ciri khas dari seorang Pocahontas.

Karya seni ini diciptakan melalui berbagai tahapan dan metode. Metode pendekatan yang digunakan ialah pendekatan empiris, pendekatan estetik, dan pendekatan ergonomis. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah studi pustaka dan observasi. Sedangkan metode penciptaan yang digunakan ialah metode tiga tahap enam langkah menurut S.P. Gustami. Teknik perwujudan yang digunakan dalam pembuatan karya ialah teknik batik, *tie dye*, bordir dan sulam.

Dalam karya seni kriya tekstil *artwear* ini pencipta merancang 8 macam gaya busana dari karakter Pocahontas. Busana diciptakan dengan beraneka warna dari yang cerah hingga yang gelap. Motif pada busana yang diciptakan merupakan motif bergaris tegas atau motif tribal yang merupakan ciri khas dari *Indian style*, sedangkan sebagai penghias busana ditambahkan manik-manik yang senada dengan busana yang dibuat. Ciri khas seorang Pocahontas yang tidak ditinggalkan adalah penambahan bulu-bulu sintesis dan motif-motif tribal yang ada pada busana. Karya seni tekstil terapan ini diciptakan untuk memberi wacana baru dalam dunia *fashion* serta pemahaman lebih mendalam terhadap karakter Pocahontas, menambah pengetahuan baik teknik pengerjaan dan apresiasi seni sebagai pembelajaran dalam berkesenian serta dapat dinikmati pecinta seni khususnya *fashion*.

Kata kunci: *Artwear*, Karakter Pocahontas.

ABSTRACT

Art creation that has been made is a feeling of the creator, been made into an art. Clothes of Pocahontas as a source of the idea in the progress of making artwear. Artwear is a kind of clothes which accentuate the aesthetic point, yet consider the ergonomic quality too. Pocahontas by itself is one of the Disney Princess who is not only very well-known but also has her own unique and charismatic. One of the uniqueness from Pocahontas movie is a movie based on true story. The creator wants afresh to expose Pocahontas characteristic from the movie. The estate of the clothes is unique, many kinds of shoes, patented accessories and quietly odd for delineate the artwear. This artwear is planned with many methods yet still consider the characteristic of a Pocahontas.

This creation has been made throughout many methods and expedients. Approached methods that had been used are aesthetic approached, and ergonomic approached. Meanwhile, the data collection methods that had been employed are literature studied and observation. Whereas, creation method that had been operated is S.P. Gustami's three-phases-six-steps method. Last, embodiment methods that had been applied are batik, tie dye, embroidery, and neddlework-sulam.

On these textile artwear, the creator has designed 8 various types clothes from Pocahontas. The clothes has been formed with The garments were made multicolored from the brightness then turn into the darkness one. The patterns were created by Indian style such as tribals and solid lines. According to that, the accessories which are supplementary of the garments are some kinds of beads that also related into each other. The characteristic of Pocahontas couldn't be abandoned such as synthetic feathers and tribal patterns. These applied arts of textiles were produced to inspire and give a new idea in fashion industry and also to have some deep comprehensions of Pocahontas's character, boost the knowledge in the production technique and art appreciation as a erudition on art creation and be able to enjoy for the art devotee especially fashion.

Keywords: Artwear, Pocahontas's character.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Karakter Pocahontas dikenal dalam film animasi *musical* yang beraliran drama *romantic* yang diproduksi di Amerika oleh *Walt Disney Feature Animation* dan dirilis oleh *Walt Disney Pictures* pada tahun 1995. ini merupakan bagian dari era yang dikenal sebagai *Disney Renaissance* (<http://disney.wikia.com>). Film ini terinspirasi oleh sejarah tentang cerita rakyat seputar wanita Amerika Latin Pocahontas, dan menggambarkan fiksi sejarah pertemuan dia dengan pria Inggris John Smith dan para penduduk Jamestown yang tiba dari kelompok Virginia.

Hal yang membuat tertarik adalah berawal dari kesenangan anak-anak terhadap *Disney Princess*, kemudian dipilihlah karakter Pocahontas sebagai salah satu dari beberapa tokoh *Disney Princess* yang ada. Selain itu, kepribadian dan busana yang menjadi ciri khasnya yang unik yakni gaya berbusananya yang berbeda dari anggota *Disney Princess* yang lainnya. Meskipun dalam film pertamanya digambarkan bahwa ia hanya mengenakan satu jenis pakaian, tetapi dalam film kedua nya ia terlihat lebih banyak mengenakan berbagai macam pakaian yang membuatnya lebih anggun dan semakin menarik.

Pocahontas adalah seorang wanita muda berjiwa bebas, sangat spiritual, sangat bijaksana dan senang berbuat kebaikan dan memberi

bimbingan untuk orang di sekitarnya. Pocahontas mencintai petualangan dan alam, sehingga memiliki kekuatan spiritual untuk berkomunikasi dengan alam dia dapat berbicara dengan roh, berkomunikasi dengan hewan dan memahami bahasa yang tidak diketahui.

Secara fisik, Pocahontas adalah seorang wanita muda dengan kulit tembaga, dengan rambut hitam lurus yang panjang dan bermata coklat gelap. Dia perempuan yang bertubuh tinggi, ramping, dengan bahu lebar dan pinggul sempit. Dia mengenakan pakaian yang sedikit terbuka, tanpa memakai alas kaki dan cenderung mengenakan pakaian yang monoton pada film pertama. Sedangkan di film kedua, ia memakai busana dengan banyak model pakaian dan juga alas kaki.

Penulis ingin menampilkan kembali karakter Pocahontas yang ada pada filmnya. Bentuk busana yang unik, sepatu dengan beraneka bentuk, dan aksesoris yang unik serta aneh cukup untuk menggambarkan busana *artwear* yang diciptakan. Seperti yang disampaikan oleh Purwosedjati bahwa, Busana *artwear* merupakan bentuk busana yang rancangannya menonjolkan aspek estetika dibandingkan dengan fungsionalnya serta tidak untuk dipakai dalam sehari-hari (Materi Kuliah Tekstil Minat Utama III, Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang disampaikan oleh Dra.Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum).

Busana dan atribut yang diciptakan merupakan penggambaran karakter dari tokoh Pocahontas. Konsep penciptaan mengacu pada bentuk,

teknik pembuatan dan, permainan warna yang akan diterapkan. Untuk teknik yang digunakan dalam pembuatan busana-busana ini adalah batik, *tie dye* serta penambahan aplikasi bordir dan sulam. Selain pada bentuk, teknik dan warna diperhatikan juga nilai seni, estetika, dan ergonomi.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana menciptakan busana *artwear* dengan busana karakter Pocahontas sebagai inspirasinya ?

C. Batasan Masalah

Guna menghindari kesalahan penafsiran dan meluasnya pembahasan mengenai karya tugas akhir yang bertema “Busana Karakter Pocahontas” maka di sini akan dibahas mengenai batasan-batasan tersebut. Pada karya seni ini hanya mengambil busana dari karakter Pocahontas pada film pertama dan kedua, serta ciri khas dari karakter Pocahontas yang merupakan suku Indian yang kemudian diterapkan ke dalam busana *artwear*. Batasan masalah diharapkan dapat dijadikan sebagai pijakan dalam pembuatan karya seni tugas akhir.

D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Menciptakan busana *artwear* dengan busana karakter tokoh Pocahontas sebagai inspirasinya.
- b. Mengembangkan Busana Karakter Pocahontas ke dalam estetik busana *artwear*.
- c. Menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar S-1 pada Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Manfaat

a. Bagi Pribadi

- 1) Menjadi media pembelajaran dalam menuangkan ide serta mengasah kreativitas.
- 2) Menambah pengalaman dalam proses penciptaan karya seni kriya tekstil.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Menambah pengetahuan baik teknik pengerjaan dan apresiasi seni sebagai pembelajaran dalam berkesenian.
- 2) Menambah khasanah penciptaan karya kriya yang fungsional berupa busana *artwear*.
- 3) Menambah pengetahuan mengenai karya *fashion* dan pengembangannya.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Memperkaya model-model busana di tanah air dan memberikan alternatif pilihan gaya bagi kalangan muda.
- 2) Dapat dinikmati pecinta seni khususnya *fashion* dan memberikan inspirasi bagi mereka yang berkecimpung di bidang *fashion*.

E. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

- a. **Studi Pustaka**, yaitu metode pengambilan data berdasarkan referensi yang berkaitan dengan ide karya yang diciptakan. Data-data tersebut diambil dari buku-buku, majalah, jurnal, skripsi, tesis, internet, manuskrip dan berbagai sumber lainnya yang berkaitan dengan busana dan tokoh Pocahontas. Data tersebut diambil dengan teknik mencatat, mengkopi, memotret dan lain-lainnya.
- b. **Studi Lapangan**, yaitu metode pengumpulan data secara langsung ke lapangan dengan mempergunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:
 - 1) Observasi, yaitu metode yang dilakukan dengan pengamatan langsung pada objek. Pengamatan yang dilakukan adalah dengan menonton film animasi Pocahontas dan mulai menyukainya pada saat berumur 10 tahun.
 - 2) Dokumentasi, yaitu sebuah metode yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti

yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus. Metode dokumentasi yang dilakukan adalah dengan mendokumentasikan sebuah acara fashion show dengan berbagai macam bentuk dan gaya busana yang dapat mendukung penulisan dan pembuatan karya busana karakter Pocahontas.

2. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah :

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan Estetika 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. Karena sesuatu yang estetik itu harus mencakup kelengkapan, keselarasan serta kecemerlangan. Baumgarten berpendapat bahwa objek estetik adalah keindahan, keindahan adalah harmoni tanggapan bagian dengan bagian, dalam hubungan satu dengan lainnya dan dalam hubungan keseluruhan. Pendapat dilengkapi oleh Shafterbury apa yang indah adalah harmonis dan dengan proporsi yang tepat (Kadir, 1975:11). Penerapan estetika didasari oleh unsur desain dan prinsip desain yang sudah dijelaskan pada landasan teori yang kemudian diterapkan pada karakter Pocahontas dalam karya *artwear* yang diciptakan.

b. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi yaitu pendekatan dari segi kenyamanan sebuah produk yang dibuat. Dalam menciptakan sebuah karya busana, yang utama harus dipertimbangkan adalah aspek kesesuaian dan kenyamanan desain yang akan diwujudkan. Oleh karena itu, di samping aspek estesisnya, ketepatan dan kenyamanan dalam berbusana merupakan hal terpenting dari penciptaan suatu karya busana. Dalam penciptaan karya seni busana *artwear* ini untuk mencapai suatu karya yang ergonomi, digunakan bahan-bahan tekstil yang aman dan nyaman dikenakan.

3. Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni ini mengacu pada metode penciptaan secara metodologis menurut SP. Gustami, yakni :

Pertama (1): Eksplorasi. Pada tahap ini langkah awal yang dilakukan meliputi aktivitas penjelajahan sumber ide melalui hobi menonton film, setelah menonton film Pocahontas dan tertarik akan kisahnya mulailah muncul ide-ide. Kemudian dari menonton film tersebut menghasilkan tema dan rumusan masalah yang harus segera dipecahkan. Adapaun tema yang ditemukan yakni mengenai busana karakter Pocahontas.

Langkah kedua yakni, dilakukan penelusuran, pengumpulan data, referensi dan acuan mengenai busana-busana dari karakter Pocahontas.

Kemudian mencari referensi mengenai hal yang berkaitan dengan busana karakter Pocahontas dan melakukan studi pustaka yang di dapat dari buku-buku, majalah-majalah, jurnal, skripsi, internet dan kemudian dari data yang dihasilkan dapat dianalisis. Setelah mendapat simpul-simpul penting, hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan dan penciptaan busana.

Kedua (2): Perancangan. Langkah ketiga dalam tahap ini dibangun berdasarkan perolehan butir penting dari analisis data yang dilakukan sebelumnya, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif serta tak lupa juga dipertimbangkan aspek material, teknik, proses, dan hal-hal yang bersangkutan lainnya.

Langkah keempat yakni dipilihlah sketsa pilihan terbaik sebagai acuan yang digunakan dalam penciptaan karya busana *artwear*. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan uji eksperimen. Uji eksperimen disini adalah pembuatan percobaan warna pada kain-kain dan motif-motif pada busana yang kemudian dijadikan sampel dalam langkah selanjutnya yakni pembuatan busananya

Ketiga (3): Tahap Perwujudan. Dalam tahap ini terdapat langkah kelima yaitu memilih desain yang terbaik yang kemudian dapat segera diwujudkan. Perwujudannya dimulai dari pembuatan pola motif batik, lalu dilanjutkan ke pembuatan batik dan *tie dye* sebagai bahan pokok yang digunakan dalam pembuatan busana. Kemudian dilanjutkan dengan proses

pemolaan busana dan dilanjutkan ke proses penjahitan. Beberapa baju juga tak lupa melalui proses pembordiran dan penyulaman.

Langkah keenam dan terakhir , adalah melakukan evaluasi pada karya busana yang telah dibuat guna mendapatkan hasil yang sempurna dan sesuai dengan desain awal (Gustami, 2004:31).

