

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Busana mempunyai hubungan yang erat dengan manusia, karena busana merupakan salah satu kebutuhan manusia. Sejak dahulu manusia tidak bisa dipisahkan dari pemakaian busana. Di masa kini pakaian tidak hanya berguna sebagai penutup tubuh, tetapi didesain dan dibuat menarik dengan daya cipta, rasa, karsa dan karya (Soekarno, 2002: 1).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2005: 181) busana adalah pakaian, baju. Namun pengertian busana berbeda dengan pakaian, busana merupakan segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ke ujung kaki. Busana mencakup busana pokok, pelengkap (*milineries* dan *acesories*) dan tata riasnya. Sedangkan, pakaian merupakan bagian dari busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian-bagian tubuh (Jusuf, 2010: 15). Tujuan berbusana adalah untuk menutupi bagian tubuh, menjaga tubuh dari gangguan luar dan juga menjadikan penampilan seseorang lebih menarik sesuai dengan lingkungan dan kesempatannya. Busana sangat erat kaitannya dengan *fashion* (mode) yaitu, “ragam (cara, bentuk) yg terbaru pd suatu waktu tertentu (tt pakaian, potongan rambut, corak hiasan, dsb)” (KBBI, 2005: 751). *Fashion* selalu berputar dan berubah mengikuti waktu. Hal itu menyebabkan banyak manusia yang mencari dan memakai busana-busana yang sedang *in fashion* (sedang

digemari) untuk menunjang penampilan. Untuk itu penulis merancang busana dengan gaya busana yang sedang *in fashion* dan sesuai dengan *trend* yang ada di dunia.

Pada karya ini penulis tertarik untuk membuat karya sesuai *trend forecasting* 16/17 dan mengambil tema *trend fashion refugium*. *Refugium* adalah salah satu subtema dari *trend forecasting* 16/17 “*resistance*”. Tema *refugium* terbagi menjadi empat subtema yaitu *knots*, *interflek*, *timurid* dan *armadillo*. *Timurid* (*gigantic geometric*) adalah subtema dari *refugium* yang dipilih oleh penulis. *Timurid* menampilkan ornamen dengan unsur geometrik dekoratif dengan nuansa *arabic* dan mengacu pada wilayah Timur Tengah (*An associate of the design alliance*, 2014: 66-67). Untuk itu penulis mencari referensi tentang wilayah Timur Tengah dan memilih Hagia Sophia sebagai sumber ide penciptaan motif batik yang diterapkan di dalam busana kasual.

Hagia Sophia adalah sebuah bangunan megah dengan arsitektur indah khas byzantium yang berada di Istanbul, Turki (Rudi dan Eva, 2015: 148-149). Keindahan dan kemegahan Hagia Sophia terletak pada interiornya yang sangat luas dengan kubah yang sangat besar pada bagian tengah bangunan yang juga merupakan ruang utama dan pusat dari bangunan Hagia Sophia. Pada bagian interior ini penulis tertarik untuk menjadikannya sebuah motif. Oleh karena itu, penulis memilih interior pusat bangunan Hagia Sophia untuk dijadikan motif batik yang diterapkan dalam busana kasual.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana menciptakan busana casual dengan inspirasi interior Hagia Sophia sebagai motif batiknya ?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan busana casual dengan inspirasi interior Hagia Sophia.
- b. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahlimadya dalam Bidang Kriya Seni.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Meningkatkan apresiasi terhadap seni batik yang diterapkan pada busana casual.
- b. Mengembangkan motif batik dengan kreasi baru dan mengembangkan busana casual dengan desain baru.
- c. Menambah wawasan masyarakat tentang batik dan busana casual.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Pendekatan estetis

Pendekatan estetis mengacu pada keindahan yang ditampilkan oleh karya seni atau desain yang telah dibuat dan berkaitan dengan apa yang menyenangkan indera, terutama penglihatan.

b. Pendekatan ergonomi

Pendekatan ergonomi adalah pendekatan yang melihat dari sisi kenyamanan dari 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 serta otot dan meletakkan rangka badan yang semuanya itu bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman (Poespo, 2000: 40)

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam penciptaan karya ini, metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah studi pustaka yaitu mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan materi yang diangkat melalui buku, majalah, jurnal, artikel atau internet.

3. Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya ini mengacu pada teori SP Gustami dalam menciptakan karya seni kriya. Dalam konteks metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya. Pertama, tahap eksplorasi, meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah. Kedua, tahap perancangan yang menghasilkan sketsa alternatif dan ditetapkan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk. Ketiga, tahap perwujudan, pembuatan model sesuai sketsa alternatif (Gustami, 2006: 11). Metode perwujudan karya ini menggunakan teknik batik dan teknik jahit.