

**MOTIF *MICROCONTROLLER* PADA BUSANA
HUMANE DALAM GAYA KONTEMPORER
FUTURISTIS**



PENCIPTAAN

Vincentia Tunjung Sari

NIM 1300026025

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN
FASHION**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2016

**MOTIF *MICROCONTROLLER* PADA BUSANA
HUMANE DALAM GAYA KONTEMPORER
FUTURISTIS**



PENCIPTAAN

Oleh :

Vincentia Tunjung Sari

NIM 1300026025

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya D-3 dalam Bidang Batik dan Fashion
2016**

Tugas Akhir Batik dan Fashion berjudul :

MOTIF *MICROCONTROLLER* PADA BUSANA *HUMANE* DALAM GAYA KONTEMPORER FUTURISTIS diajukan oleh Vincentia Tunjung Sari, NIM 1300026025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal

Pembimbing I/Anggota

Sugeng Wardoyo, S.Sn, M.Sn
NIP 19751019 200212 1 003

Pembimbing II/Anggota

Toyibah Kusumawati, S.Sn, M.Sn
NIP 19710103 199702 2 001

Cognate/Anggota

Drs. I Made Sukanadi, M.Hum
NIP 19621231 198911 1 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi
D-3 Batik dan Fashion/Anggota

Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.
NIP 19621231 198911 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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



Laporan Tugas Akhir ini saya
persembahkan untuk :

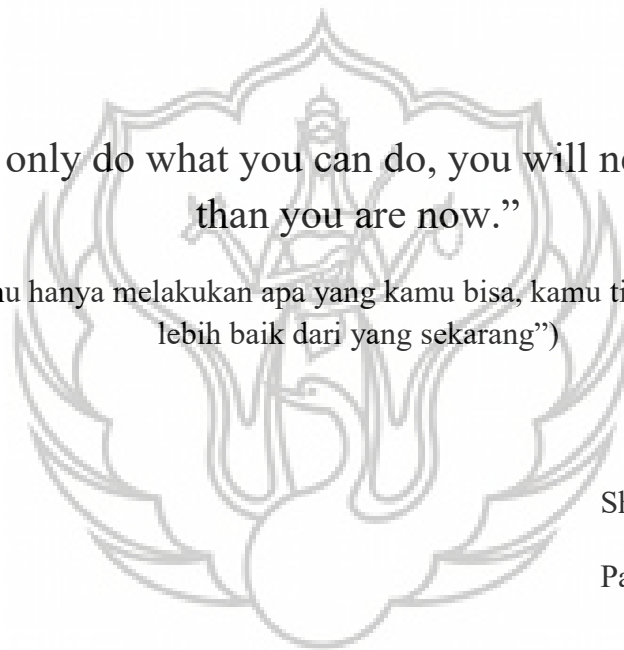
Bapak dan Ibu

Thesa dan Tita

Motto :

“If you only do what you can do, you will never be more
than you are now.”

(“Jika kamu hanya melakukan apa yang kamu bisa, kamu tidak akan menjadi
lebih baik dari yang sekarang”)

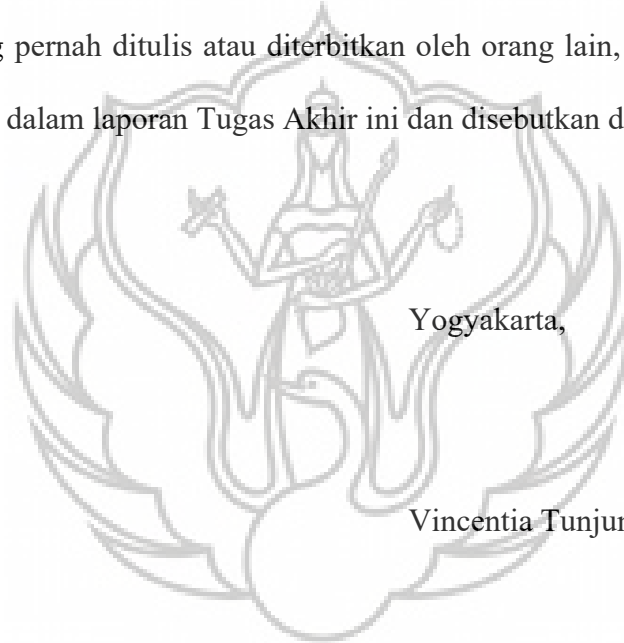


Shifu – Kungfu

Panda 3

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,

Vincentia Tunjung Sari

KATA PENGANTAR

Berkat kemurahan Tuhan, penulis telah dapat menyelesaikan karya tulis yang sederhana ini untuk memenuhi dan melengkapi penyelesaian Program Studi Diploma 3 (D3) Batik dan Fashion pada Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan karya tulis ini, penulis banyak mengalami berbagai hambatan, tetapi dapat diatasi dengan adanya bantuan dari beberapa pihak. Untuk ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada mereka yang telah banyak memberikan bantuan yang sangat berguna demi kelancaran penulisan karya tulis ini, 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. Arif Suharson, S.Sn. M.Sn. Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum. Ketua Program Studi D3 Batik dan Fashion, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Sugeng Wardoyo, S. Sn. M.Sn., selaku pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing penulis hingga selesainya karya tulis ini.

6. Ibu Toyibah Kusumawati, S.Sn. M.Sn., selaku pembimbing II yang telah mendorong dan membimbing penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini.
7. Kepada Ayah dan Ibu atas segala perhatian, bimbingan, dorongan, dan doa yang diberikan dalam membantu kelancaran pengerjaan karya tulis ini.
8. Bapak Joni Sumantri, S.Sn., yang telah memfasilitasi tempat dalam pengerjaan karya tugas akhir ini.
9. Saudara Agung Suhartanto, yang telah mendorong dan membimbing dalam menyelesaikan karya tugas akhir ini.
10. Kepada semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih terdapat banyak kekurangan, hal ini mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, untuk itu penulis akan menerima dengan senang hati segala kritik dan saran yang akan diberikan oleh siapapun demi kebaikan karya tulis ini.

Yogyakarta,

Penulis

(Vincentia Tunjung Sari)

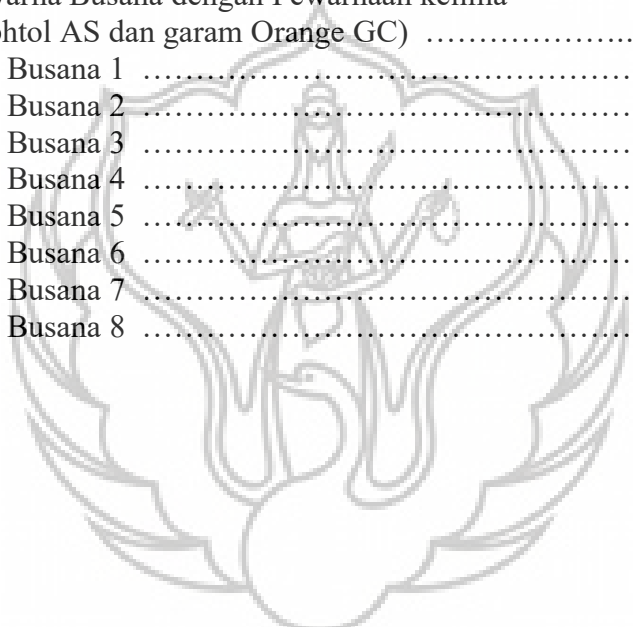
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI (ABSTRAK)	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	3
BAB II. PROSES PENCIPTAAN	6
A. Ide Penciptaan	6
B. Data Acuan	15
C. Analisis Data	18
D. Rancangan Karya	19
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	54
A. Pemilihan Bahan dan Alat	54
B. Teknik Pengerjaan	58
C. Teknik Perwujudan	61
D. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	69
BAB IV. TINJAUAN KARYA	70
A. Tinjauan Umum	70
B. Tinjauan Khusus	72
BAB V. PENUTUP	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	
- Curriculum Vitae	
- Poster Pameran	
- Poster Fashion Show	
- Suasana Fashion Show	
- Katalog	

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. <i>Microcontroller</i>	9
Gb. 2. Warna-warna busana <i>Humane</i>	11
Gb. 3. Tekstur dan Motif pada busana <i>Humane</i>	12
Gb. 4. Contoh busana tema <i>Humane</i>	13
Gb. 5. Bentuk <i>Microcontroller</i>	15
Gb. 6. Gambar lintasan jaringan pada <i>Mainboard</i>	16
Gb. 7. Beberapa contoh busana <i>Humane</i>	17
Gb. 8. Desain Alternatif 1	20
Gb. 9. Desain Alternatif 2	21
Gb. 10. Desain Alternatif 3	22
Gb. 11. Desain Alternatif 4	23
Gb. 12. Desain Alternatif 5	24
Gb. 13. Desain Alternatif 6	25
Gb. 14. Desain Alternatif 7	26
Gb. 15. Desain Alternatif 8	27
Gb. 16. Desain Alternatif 9	28
Gb. 17. Desain Alternatif 10	29
Gb. 18. Desain Busana 1	30
Gb. 19. Pola Busana 1	31
Gb. 20. Desain Motif <i>Microcontroller</i>	32
Gb. 21. Desain Busana 2	33
Gb. 22. Pola Busana 2	34
Gb. 23. Desain Motif <i>Microcontroller</i>	35
Gb. 24. Desain Busana 3	36
Gb. 25. Pola Busana 3	37
Gb. 26. Desain Motif <i>Microcontroller</i>	38
Gb. 27. Desain Busana 4	39
Gb. 28. Pola Busana 4	40
Gb. 29. Desain Motif <i>Microcontroller</i>	41
Gb. 30. Desain Busana 5	42
Gb. 31. Pola Busana 5	43
Gb. 32. Desain Motif <i>Microcontroller</i>	44
Gb. 33. Desain Busana 6	45
Gb. 34. Pola Busana 6	46
Gb. 35. Desain Motif <i>Microcontroller</i>	47
Gb. 36. Desain Busana 7	48
Gb. 37. Pola Busana 7	49
Gb. 38. Desain Motif <i>Microcontroller</i>	50
Gb. 39. Desain Busana 8	51
Gb. 40. Pola Busana 8	52
Gb. 41. Desain Motif <i>Microcontroller</i>	53
Gb. 42. Menggambar pola motif pada busana	62

Gb. 43. Mencanting pola yang sudah digambar pada kain	62
Gb. 44. Mewarna busana dengan warna pertama (menggunakan remasol turkis)	63
Gb. 45. Menutup bagian setelah pencelupan warna pertama	63
Gb. 46. Mewarna busana dengan warna kedua (menggunakan campuran remasol turkis 70% dan RSP 30%)....	64
Gb. 47. Menutup setelah pewarnaan kedua	64
Gb. 48. Mewarna pewarnaan ketiga (campuran turkis 40% dan RSP 60%)	65
Gb. 49. Menutup setelah pewarnaan ketiga	65
Gb. 50. Mewarna pewarnaan keempat (naphtol ASD dan Garam Biru B)	66
Gb. 51. Melorod Busana	67
Gb. 52. Mewarna Busana dengan Pewarnaan kelima (naphtol AS dan garam Orange GC)	68
Gb. 53. Foto Busana 1	72
Gb. 54. Foto Busana 2	73
Gb. 55. Foto Busana 3	74
Gb. 56. Foto Busana 4	75
Gb. 57. Foto Busana 5	76
Gb. 58. Foto Busana 6	77
Gb. 59. Foto Busana 7	78
Gb. 60. Foto Busana 8	79



INTISARI

Batik merupakan salah satu warisan budaya yang harus tetap dilestarikan. Namun seiring perkembangan jaman yang semakin modern, beberapa orang terutama kaum muda kurang begitu menyukai batik dikarenakan motifnya yang tampak tradisional. Untuk menepis anggapan ini maka dihadirkan rancangan-rancangan bertema *humane* dalam gaya kontemporer futuristis yang mengusung konsep *microcontroller*.

Microcontroller memiliki bentuk yang persegi panjang dan persegi yang sederhana dengan ukuran yang kecil, namun mampu menjadi sistem pengendali bagi berbagai piranti elektronik sehingga menjadi ketertarikan bagi penulis untuk digunakan sebagai sumber ide penciptaan pada karya ini. Busana bertema *Humane* memiliki corak warna yang dingin dan netral dengan sedikit warna kontras dan memiliki potongan yang sederhana namun tetap menampilkan sisi elegan dan dinamis, sehingga menjadi salah satu sumber ide yang menarik selain *microcontroller*.

Metode pendekatan pada karya ini menggunakan metode pendekatan estetis dan metode pendekatan ergonomis. Metode penciptaan yang digunakan dalam karya ini adalah teori milik SP. Gustami tiga tahap enam langkah yaitu eksplorasi sumber ide, perancangan karya, dan perwujudan karya. Perwujudan karya ini menggunakan teknik batik kelengan dan batik lorodan dengan teknik pewarnaan remazol celup dan teknik naphtol usap.

Proses yang telah dilakukan selama ini menghasilkan 8 buah karya busana dengan warna dingin dan sedikit sentuhan warna kontras yang menghasilkan efek menyala pada motif. Karya ini dibuat dengan desain yang sporty sehingga memberikan tampilan yang santai dan dinamis.

Melalui karya-karya ini, penulis ingin menunjukkan bahwa batik bisa mengikuti perkembangan jaman dan *trend* dengan motif yang berkonsep *microcontroller*. Penulis ingin mengangkat batik menjadi salah satu *trend* berbusana remaja.

Kata Kunci : Motif *Microcontroller*, Busana *Humane*, Gaya Kontemporer Futuristis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Batik merupakan salah satu warisan budaya nusantara yang terkenal sehingga perlu dijaga dan dilestarikan agar tidak hilang. Pada jaman dahulu, batik hanya digunakan oleh kalangan keluarga keraton sementara rakyat menggunakan kain lurik. Namun seiring dengan perkembangan jaman, batik kini dapat dipakai dan dinikmati oleh semua kalangan. Batik tulis menjadi awal mula teknik pembuatan batik. Permintaan pasar yang banyak membuat produsen batik semakin gencar mengembangkan teknik-nya agar dapat memenuhi permintaan pasar sehingga muncullah teknik lain seperti batik cap. Bahkan dalam perkembangannya sekarang, tiruan batik pun dibuat menggunakan teknik *printing* di atas kain.

Pada karya tugas akhir ini, mengangkat judul “Motif *Microcontroller* pada Busana *Humane* dalam Gaya Kontemporer Futuristik”. Seiring dengan perkembangan batik yang pesat pada saat ini, ada sebagian orang, terutama kaum muda yang enggan menggunakan batik karena anggapan mereka bahwa motif batik pada umumnya terkesan begitu tradisional. Berdasarkan hal inilah kemudian muncul tantangan untuk membuat motif yang memberikan kesan modern namun tetap menggunakan teknik batik pada pengerjaannya.

Pada dunia nyata penciptaan robot juga membutuhkan salah satu komponen penting yang berperan sebagai pengendali yang disebut *microcontroller*.

Microcontroller adalah sistem pengendali yang mengendalikan robot dan berbagai macam piranti elektronik. *Microcontroller* memiliki lintasan jaringan yang motifnya berbentuk garis-garis yang terdiri dari garis lurus horizontal, vertikal, dan diagonal. Garis lurus memberikan kesan tegas dan kuat sementara garis diagonal memberi kesan dinamis. Kesan-kesan tersebut dapat ditemukan pada pola hidup modern dan maju yang cenderung lebih keras, tegas namun dinamis mengikuti perkembangan jaman.

Pada tugas akhir ini, penulis menggunakan salah satu tema *Trend Forecasting 2016-2017* dari tema besar *Resistance*. Terdapat empat buah tema dari tema besar *Resistance*, yaitu *Biopop*, *Humane*, *Colony*, dan *Refugium*. Tema yang penulis pilih adalah *Humane*. Menurut tim BD⁺A dalam buku *Trend Forecasting 2016-2017: Resistance* (2015:8), *Humane* menggambarkan perkembangan teknologi *wearables*, yang memungkinkan manusia membatasi diri dari ketergantungannya pada *net* dan kembali kepada fungsi kemanusiaannya. Tema ini dipilih disesuaikan dengan sumber ide yang dipilih yaitu *microcontroller* robot. Selain itu, tema ini dipilih karena sesuai dengan minat penulis.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana proses penciptaan motif batik *microcontroller* dan busana bertema *Humane*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Menciptakan motif batik *microcontroller* dan busana bertema *Humane*.

2. Manfaat

- a. Meningkatkan kemampuan dalam proses kreativitas penciptaan desain motif.
- b. Sebagai media komunikasi antara desainer dengan para penikmat seni dan *fashion*.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Metode Pendekatan Estetis

Metode pendekatan estetis yang digunakan penulis pada penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan teori estetika Jepang.

Menurut Mistkuni Yoshida dalam Djelantik (1999:156), dalam perkembangan estetika Jepang sampai pada masa industrialisasi modern masih sangat menonjolkan ciri khas-nya yaitu, kesederhanaan, disiplin diri, logika dan hemat ruang. Kesederhanaan merupakan perwujudan agar sepolos mungkin, tidak banyak menggunakan perhiasan. Untuk bisa mempertahankan kesederhanaan manusia

berdisiplin keras pada dirinya sendiri. Semua perwujudan seni harus memenuhi syarat penggunaan yang praktis.

b. Metode Pendekatan Ergonomis

Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1995:269), ergonomis berarti bersifat ergonomi. Menurut Palgunadi (2008:73), “Ergonomi merupakan suatu ilmu yang dapat dikatakan berkembang bersama-sama dengan antropometri.”. Berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan produk, ergonomis sering disebut juga sebagai ‘ilmu yang berkaitan erat dengan factor-faktor manusia’, demikian menurut Palgunadi (2008:73). Dapat disimpulkan bahwa metode pendekatan ergonomis adalah dengan mempertimbangkan nilai keamanan dan kenyamanan.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan penulis dalam pembuatan karya tugas akhir adalah teori milik SP. Gustami, yaitu dengan tiga tahap enam langkah diantaranya sebagai berikut:

- a. Proses eksplorasi adalah proses pencarian ide yang dilanjutkan dengan pengumpulan dan pencarian data mengenai sumber informasi yang akan digunakan dalam penciptaan karya. Dalam proses ini, penulis mengumpulkan sumber mengenai *microcontroller* dan *trend fashion Humane*. Informasi yang

dibutuhkan dicari dengan cara membaca buku dan *searching internet*.

- b. Proses perancangan karya dilaksanakan setelah mendapatkan sumber ide dan data acuan. Inspirasi yang didapat kemudian dituangkan ke dalam desain busana.
- c. Proses perwujudan dimulai dari proses pembuatan baju yang kemudian disusul dengan pembuatan batik sehingga penerapan motifnya berada sesuai di tempat yang diinginkan.

3. Metode Pengumpulan Data

- a. Studi Pustaka, yaitu suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mencari dari buku, majalah, *e-book*, website, maupun literature lainnya.
- b. Wawancara, adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau seorang autoritas.