









## A. PENDAHULUAN

### 1. 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<sup>+</sup>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.

## 2. Rumusan/ Tujuan Penciptaan

### a. Rumusan Penciptaan

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

### b. Tujuan Penciptaan

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

## 3. Metode Penciptaan

### a. Metode Pendekatan

#### 1) 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.

#### 2) 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, ergonomic 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.

### b. 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:

- 1) 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*.

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

**c. Metode Pengumpulan**

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

**B. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Karya tugas akhir berjudul “Motif *Microcontroller* pada Busana *Humane* dalam Gaya Kontemporer Futuristik” dapat ditinjau berdasarkan desain, bahan, dan teknik pengerjaannya.

1. Desain

a. Desain Busana

Secara keseluruhan desain busana karya tugas akhir ini menggunakan konsep *Humane*. Konsep *Humane* sendiri bersiluet membentuk tubuh dengan menggunakan warna-warna dingin yang netral dan adakalanya menonjolkan kombinasi warna kontras. Konsep ini juga mengarah pada gaya futuristik. Busana ini dibuat dengan desain yang *sporty* dan elegan namun tetap santai. Desain ini dirancang untuk kalangan kaum muda untuk mendukung karakteristik kaum muda yang dinamis dan bebas. Karakteristik ini dimunculkan pada bagian lengan, *neckline*, atasan, dan celana.

b. Desain Motif

Motif yang digunakan dalam busana ini adalah motif *Microcontroller*. Motif ini dibuat dengan merekonstruksi bentuk *microcontroller* ke dalam motif batik. *Microcontroller* yang berbentuk persegi panjang dalam berbagai ukuran disusun secara vertikal dengan lintasan jaringan yang terdapat pada *mainboard controller* sebagai paduan motif *isen* dan pelengkap pada bagian kiri atau/ dan kanan motif *microcontroller*. Warna yang digunakan gradasi warna biru muda hingga biru tua pada bagian lintasan jaringan yang terdapat pada kiri atau/ dan kanan motif memberi kesan menyala sehingga memunculkan kesan *high-tech* pada motif. Motif *background* berupa jalinan lintasan jaringan yang membentuk suatu objek seperti persegi panjang dan trapesium yang saling terhubung antara yang satu dengan yang lainnya.

## 2. Bahan

Bahan yang digunakan adalah kain mori primissima. Kain ini memiliki daya serap yang baik terhadap warna dan memiliki permukaan yang lebih halus dibandingkan kain prima. Kain ini memiliki serat yang padat sehingga memudahkan dalam pencantingan.

## 3. Teknik Pengerjaan

Pada Busana 8, Teknik menggunakan teknik batik lorodan sehingga mengalami dua kali proses pelorodan. Sementara busana 1-7 menggunakan teknik batik kelengan dan hanya sekali mengalami proses lorodan.



Gb. 1  
Foto Busana 1





Gb. 2  
Foto Busana 7



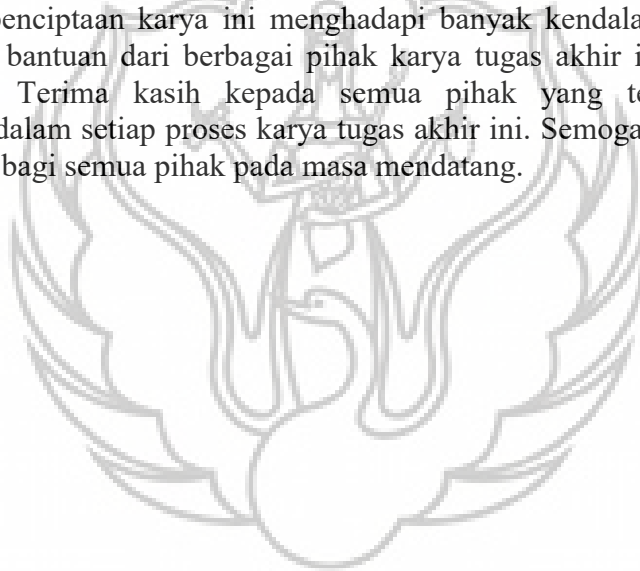
Gb. 3  
Foto Busana 8

### C. KESIMPULAN

Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi pun semakin berkembang lebih maju, namun tidak memungkiri bahwa kebudayaan justru semakin menghilang. Sebagai kaum muda, ada baiknya ketika kita tetap mengikuti perkembangan yang ada namun dapat mengkolaborasikannya dengan kebudayaan kita. Membuat batik dengan motif *microcontroller* ini merupakan perwujudan dari kolaborasi warisan budaya yaitu menggunakan teknik batik dengan perkembangan jaman yaitu *microcontroller* sebagai penggambaran pada motif dan juga rancangan pada busana yang dinamis dan bebas.

Dalam pengerjaan karya terdapat beberapa kesalahan dalam proses pewarnaan dikarenakan pada hasil pewarnaan pertama yang terlalu tua dari hasil yang diperkirakan. Hal ini disebabkan oleh jenis pewarna yang digunakan. Selain itu, beberapa karya seharusnya mencapai warna kelima namun berhenti pada warna keempat dikarenakan kurangnya waktu pengerjaan.

Proses penciptaan karya ini menghadapi banyak kendala dan juga tantangan, namun berkat bantuan dari berbagai pihak karya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing dalam setiap proses karya tugas akhir ini. Semoga karya tugas akhir ini dapat berguna bagi semua pihak pada masa mendatang.



## DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M. Djelantik. (1999), *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung
- BD<sup>+</sup>A. (tt), *Resistance*
- Garuda, Gregorius, (10 Maret 2016, 15.00 WIB), Jl. Kaliurang km. 8, Yogyakarta
- Henderson, Harry. (2009), *Encyclopedia of Computer Science and Technology*.
- J. M. Selig. (1992), *Introductory Robotics*, Prentice Hall International (UK) Ltd, United Kingdom
- Palgunadi, Bram. (2008), *Desain Produk 3: Aspek-aspek Desain*, Penerbit ITB, Bandung
- Sanjaya WS, Mada. (2013), *Membuat Robot bersama Profesor Bolabot*, Penerbit Gava Media, Yogyakarta
- Sharma, Abishek. (2013), “GSM Based Versatile Robotic Vehicle Using PIC Controller Report”
- Sp. Gustami. (2004), “Proses Peciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis”, Program Pascasarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta, Yogyakarta
- Susanto, S.K. Sewan. (1980), *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian R.I.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1995), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ke-II, Balai Pustaka, Jakarta
- Vidi, Tatiana. *Buku Menjahit Step by Step Beautiful Blouse*
- [www.duniaelektronika.net](http://www.duniaelektronika.net)