

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam berkehidupan tidak akan lepas dari interaksi antar makhluk ciptaan Tuhan, sesama manusia, tumbuhan, atau hewan yang ada di lingkungan sekitar. Di Indonesia ada sekitar 20.000 spesies kupu-kupu dan sebagian besar merupakan spesies berukuran besar dengan pola warna yang indah, Noerdjito & Aswari dalam Tresnawati (2010: 1). Keindahan serta keunikan kupu-kupu membawa penulis pada sebuah pengamatan, perenungan serta pemikiran terhadap kupu-kupu, sehingga menghasilkan pemikiran bahwa kupu-kupu bukan sekedar serangga yang hidup dan berkembang disekitar kita, akan tetapi kupu-kupu adalah sebuah keindahan bentuk, gerak kehidupan. Kupu-kupu merupakan serangga yang bersayap dengan warna-warna indah yang sangat menarik, berkaki enam, memiliki dua buah mata yang besar dan memiliki dua buah antena yang terletak di atas kepalanya. Makanan kupu-kupu adalah madu bunga (*nectar*) sari kembang (Fitria, 2007: 11). Selain itu kupu-kupu merupakan serangga yang tergolong ke dalam ordo *Lepidoptera*, atau 'serangga bersayap sisik' (*lepis*, sisik dan *pteron*, sayap). Di Indonesia ada 20.000 jenis kupu-kupu dengan 7,5% diketahui merupakan kupu-kupu famili *Papilionidae*. Kupu-kupu *Papilionidae* sebagian besar merupakan jenis-jenis berukuran besar dengan pola warna yang indah. Kupu-kupu "Tailed Jay" atau *Graphium*





HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan bagi diriku, dan orang-orang yang kucintai, yang senantiasa mendukung dengan cinta dan kasihnya.

MOTTO

“Sukses itu butuh DUIT, Doa, Usaha, Ihtiar, Tawakal”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya 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, 16 Juli 2016

Fidya Anisa

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas lindungan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indoneisa Yogyakarta.

Penulis berharap dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat menjadi salah satu kebahagiaan untuk kedua orang tua dan keluarga. Penulis juga menyadari bahwa terselesaikannya tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karenanya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor ISI Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi Triatmadja, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., Ketua Program Studi D-3 Batik dan Fashion dan Dosen Pembimbing I, atas pengarahan, kritik dan saran yang membangun demi terselesaikannya laporan dan karya pada Tugas Akhir ini.
5. Aruman, S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing II, atas semua kritik dan saran yang membangun dan pengarahannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., *Cognate*.
7. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A., Dosen Wali.

8. Bapak, ibu, dan kakakku, terima kasih atas dukungan dan cintanya yang luar biasa.
9. Teman-teman D-3 Batik dan Fashion, teman-teman kriya, karyawan-karyawan di Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia dan semua pihak yang selalu mendukung dan membantu.

Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, namun besar harapan penulis semoga ini dapat memberikan manfaat.



Yogyakarta, 16 Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

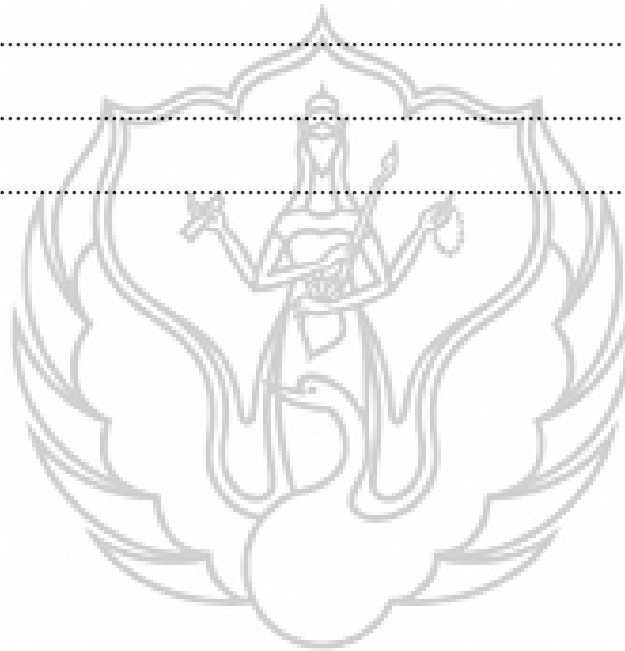
| | |
|---|------------|
| HALAMAN JUDUL DALAM | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| ABSTRAK | xiv |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan..... | 3 |
| C. Tujuan dan Manfaat..... | 3 |
| D. Metode Pendekatan dan Penciptaan | 4 |
| BAB II. PROSES PENCIPTAAN | |
| A. Ide Penciptaan | 10 |
| B. Data Acuan..... | 18 |
| C. Analisis Data | 23 |
| D. Rancangan Karya | 26 |
| BAB III. PROSES PERWUJUDAN | |
| A. Pemilihan Alat & Bahan..... | 53 |
| B. Teknik Pengerjaan | 59 |
| C. Tahap Perwujudan..... | 61 |

| | |
|---|-------------|
| D. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya..... | 71 |
| BAB IV. TINJAUAN KARYA | |
| A. Tinjauan Umum..... | 76 |
| B. Tinjauan Khusus | 78 |
| BAB V. PENUTUP..... | |
| A. Kesimpulan..... | 98 |
| B. Saran..... | 99 |
| DAFTAR PUSTAKA | xv |
| LAMPIRAN..... | xvii |



DAFTAR TABEL

| | |
|--------------|----|
| Tabel 1..... | 71 |
| Tabel 2..... | 71 |
| Tabel 3..... | 72 |
| Tabel 4..... | 72 |
| Tabel 5..... | 73 |
| Tabel 6..... | 73 |
| Tabel 7..... | 74 |
| Tabel 8..... | 74 |
| Tabel 9..... | 75 |



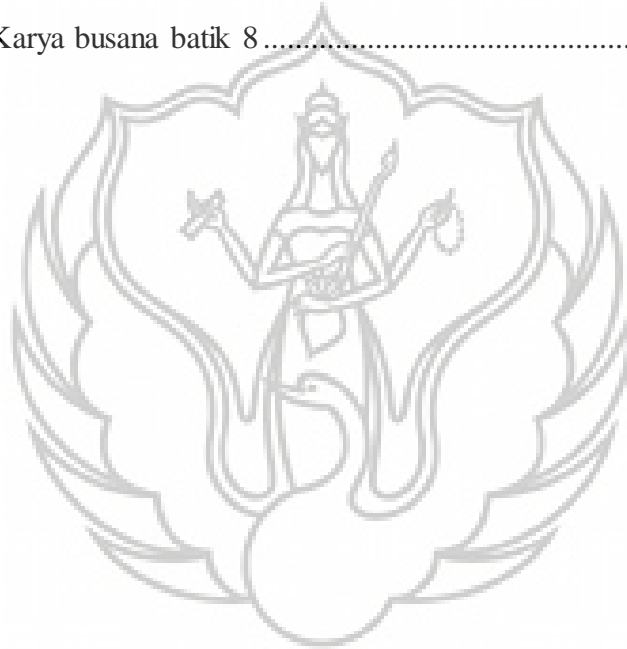
DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Macam-macam antena dalam ordo <i>lpidoptera</i> | 11 |
| Gambar 2. Bagian mulut kupu-kupu..... | 12 |
| Gambar 3. Morfologi kupu-kupu..... | 13 |
| Gambar 4. Kupu-kupu <i>Graphium agamemnon</i> betina dan jantan | 14 |
| Gambar 5. Morfologi <i>G.doson</i> betina dan jantan..... | 15 |
| Gambar 6. Bunga Soka..... | 16 |
| Gambar 7. Detail sayap kupu-kupu..... | 19 |
| Gambar 8. Motif batik paras gempal..... | 20 |
| Gambar 9. <i>Graphium agamemnon</i> | 20 |
| Gambar 10. <i>Graphium doson</i> | 21 |
| Gambar 11. <i>G. doson</i> & <i>G. agamemnon</i> kawin | 21 |
| Gambar 12. Busana batik pesta..... | 22 |
| Gambar 13. <i>Party dress</i> | 22 |
| Gambar 14. <i>Evening gown</i> | 23 |
| Gambar15. Warna sayap kupu-kupu..... | 25 |
| Gambar 16. Rancangan alternatif I..... | 27 |
| Gambar 17. Rancangan alternatif II | 28 |
| Gambar 18. Desain terpilih 1 | 29 |
| Gambar 19. Motif batik sisik sayap kupu-kupu 1 | 30 |
| Gambar 20. Motif utama kupu-kupu karya 1 | 30 |
| Gambar 21. Pecah pola busana 1 | 31 |
| Gambar 22. Desain terpilih 2 | 32 |

| | |
|---|----|
| Gambar 23. Desain motif kupu-kupu karya 2..... | 33 |
| Gambar 24. Motif batik sisik sayap kupu-kupu 2..... | 33 |
| Gambar 25. Pecah pola busana 2 | 34 |
| Gambar 26. Desain terpilih 3 | 35 |
| Gambar 27. Desain motif kupu-kupu karya 3..... | 36 |
| Gambar 28. Motif batik sisik sayap kupu-kupu 3..... | 36 |
| Gambar 29. Pecah pola busana 3 | 37 |
| Gambar 30. Desain terpilih 4 | 38 |
| Gambar 31. Desain motif kupu-kupu karya 4..... | 39 |
| Gambar 32. Motif batik sisik sayap kupu-kupu 4..... | 39 |
| Gambar 33. Pecah pola busana 4 | 40 |
| Gambar 34. Desain terpilih 5 | 41 |
| Gambar 35. Desain motif kupu-kupu karya 5..... | 42 |
| Gambar 36. Motif batik sisik sayap kupu-kupu 5..... | 42 |
| Gambar 37. Pecah pola busana 5 | 43 |
| Gambar 38. Desain terpilih 6 | 44 |
| Gambar 39. Desain motif kupu-kupu karya 6..... | 45 |
| Gambar 40. Motif batik sisik sayap kupu-kupu 6..... | 45 |
| Gambar 41. Pecah pola busana 6 | 46 |
| Gambar 42. Desain terpilih 7 | 47 |
| Gambar 43. Desain motif batik busana 7 | 48 |
| Gambar 44. Pecah pola busana 7 | 49 |
| Gambar 45. Desain terpilih 8 | 50 |

| | |
|--|----|
| Gambar 46. Desain motif batik busana 8 | 51 |
| Gambar 47. Motif batik sisik sayap kupu-kupu 8 | 51 |
| Gambar 48. Pecah pola busana 8 | 52 |
| Gambar 49. Alat-alat untuk perwujudan karya | 53 |
| Gambar 50. Mesin jahit <i>portable</i> | 56 |
| Gambar 51. Neraca/ timbangan..... | 56 |
| Gambar 52. Cap batik motif batik paras gempal..... | 57 |
| Gambar 53. Kain katun <i>dolby</i> | 58 |
| Gambar 54. Kain <i>viscose</i> | 58 |
| Gambar 55. <i>Malam</i> batik | 59 |
| Gambar 56. Kain diwarnai dengan teknik colet menggunakan busa..... | 60 |
| Gambar 57. Menjiplak pola pada kain..... | 62 |
| Gambar 58. Mencanting..... | 62 |
| Gambar 59. Mengecap kain dengan bantuan pola dari kertas..... | 63 |
| Gambar 60. Proses pewarnaan teknik colet..... | 63 |
| Gambar 61. Kain dibentang dan diwarnai..... | 64 |
| Gambar 62. Kain <i>digodhog</i> atau proses <i>melorod</i> | 66 |
| Gambar 63. Batik pada kain <i>viscose & dolby</i> | 66 |
| Gambar 64. Pembuatan pola busana berdasarkan desain | 67 |
| Gambar 65. Memotong kain sesuai pola | 68 |
| Gambar 66. Memindah pola dengan rader dan karbon | 68 |
| Gambar 67. Menjahit/menyatukan bagian-bagian kain..... | 69 |
| Gambar 68. Pemasangan batu hiasan/payet | 70 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| Gambar 69. Karya busana batik 1 | 78 |
| Gambar 70. Karya busana batik 2 | 81 |
| Gambar 71. Karya busana batik 3 | 84 |
| Gambar 72. Karya busana batik 4 | 87 |
| Gambar 73. Karya busana batik 5 | 89 |
| Gambar 74. Karya busana batik 6 | 91 |
| Gambar 75. Karya busana batik 7 | 94 |
| Gambar 76. Karya busana batik 8 | 96 |



ABSTRAK

Karya Tugas Akhir ini terinspirasi oleh kekaguman penulis terhadap keindahan bentuk visual kupu-kupu dan keunikan bentuk motif batik Paras Gempal yang dituangkan dalam busana batik pesta sebagai media berkarya. Motif batik Paras Gempal adalah salah satu dari sekian banyak motif batik khas Banyuwangi yang memiliki makna yaitu kerukunan terhadap sesama. Kupu-kupu yang dimunculkan dalam karya ini adalah *Graphium doson* dan *Graphium agamemnon*.

Dalam memvisualisasikan gagasan dalam Tugas Akhir ini menggunakan beberapa metode pendekatan yaitu pendekatan estetis dan ergonomis. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka yaitu mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan materi yang diangkat melalui buku, majalah, jurnal, artikel atau internet. Metode penciptaan karya ini mengacu pada teori Gustami SP dalam menciptakan karya seni kriya yang dibagi menjadi tiga tahap. Pertama, tahap eksplorasi yaitu tahap menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah. Kedua, tahap perancangan yang menghasilkan sketsa alternatif dan ditetapkan sebagai desain terbaik untuk diwujudkan. Ketiga, tahap perwujudan yaitu tahap pembuatan karya dengan acuan desain terpilih. Teknik perwujudan yang diterapkan dalam keseluruhan karya yaitu batik tulis dan kombinasi batik cap menggunakan kain *dolby* dan kain *viscose* sebagai bahan utama. Pewarnaan batik dengan proses colet/kuas serta proses jahit mesin untuk pengerjaan busananya.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya ini yaitu delapan karya busana batik pesta yang mempunyai ciri khas warna hijau dan biru dipadu dengan warna hitam yang dihasilkan oleh pewarna *remasol* dengan penerapan motif batik dari visualisasi kupu-kupu dikombinasi dengan motif batik Paras Gempal dalam tiap busananya.

Kata kunci: Batik, Kupu-Kupu, dan Busana Pesta

agamemnon dan “*Common Jay*” atau *Graphium doson* adalah dua spesies kupu-kupu famili *Papilionidae* yang tidak dilindungi.

Bukan hanya ketertarikan terhadap bentuk visual kupu-kupu saja yang membuat penulis mengangkat hewan ini sebagai sumber ide penciptaan karya Tugas Akhir. Secara ekonomi, kupu-kupu mempunyai nilai jual yang tinggi. Kupu-kupu banyak diburu oleh wisatawan mancanegara, baik untuk dinikmati keindahannya maupun untuk dikoleksi sebagai kenang-kenangan. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap kupu-kupu yang bisa saja mengalami kelangkaan akibat respon beberapa pihak yang kurang baik terhadap keberadaan hewan tersebut.

Sebagai seseorang yang berkecimpung di bidang Batik dan *Fashion*, penulis ingin mengekspresikan kekaguman terhadap kupu-kupu dan mengkomunikasikan ide-ide serta merespon keberadaan hewan ini dengan media yang relevan yaitu melalui batik pada sehelai kain yang kemudian diwujudkan dalam busana batik pesta.

Dari jenis-jenis busana yang ada, busana batik pesta sebagai acuan yang akan digunakan, karena busana ini dianggap dapat mewakili keindahan kupu-kupu sesuai imajinasi dan ide-ide yang ingin diekspresikan penulis dalam sebuah karya busana.

Pada karya Tugas Akhir ini, penulis mencoba untuk mewujudkan karya dengan mengambil beberapa bentuk visual kupu-kupu yang diaplikasikan ke dalam busana batik pesta dengan menggunakan teknik batik tulis dan batik cap. Batik cap yang hadir dalam karya busana ini

adalah motif batik paras gempal. Motif batik paras gempal diangkat dalam penciptaan karya busana ini untuk mengenalkan motif batik lain dari Banyuwangi, sedangkan kupu-kupu yang dipilih atau dimunculkan dalam karya ini adalah dari Famili *Papilioniodea* yaitu *Graphium doson* dan *Graphium agamemnon*.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana memvisualisasikan bentuk kupu-kupu dan kombinasi motif batik paras gempal dalam busana batik pesta?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a) Syarat memperoleh gelar Ahli Madya dalam bidang batik dan *fashion*.
- b) Menciptakan busana batik pesta dengan memperkenalkan bentuk visual kupu-kupu dengan kombinasi motif batik paras gempal.

2. Manfaat Penciptaan

- a) Memberikan pengalaman menciptakan karya yang indah, yang telah diperoleh penulis selama studi.
- b) Memberikan pengantar pada pembaca dalam memahami, menghayati, dan mengapresiasi karya-karya busana batik.
- c) Menyumbangkan “suatu nilai” yang berguna bagi perkembangan di bidang batik dan *fashion*.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

A. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual.

Estetika dalam karya seni modern, jika didekati melalui pemahaman filsafat seni yang merujuk pada konsep keindahan zaman Yunani atau abad pertengahan, akan mengalami pemenuhan perseptual karena estetika bukan hanya simbolisasi dan makna, melainkan juga daya (Sachari, 2002: 2).

Dari sekian banyak fungsinya, busana menjadi penting dalam hidup manusia karena mengandung unsur etika dan estetika dalam kehidupan bermasyarakat. Seiring berkembangnya zaman busana bukan hanya untuk proteksi tubuh melainkan untuk estetika.

Bentuk sebuah karya seni terjadi karena adanya kesatuan hubungan timbal balik antara unsur-unsur dasar pendukung karya seni (warna, garis, shape, tekstur dan value) yang satu dengan yang lainnya dan antara setiap unsur dasar itu dengan keseluruhannya sehingga masing-masing unsur tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya juga dengan keseluruhannya (Suradjijo, 1993: 48).

Pengertian bentuk (*form*) dapat dibedakan dalam dua pengertian yaitu bentuk visual dan struktur estetik. Edmund Burke Feidman membedakan bentuk ke dalam dua macam, yaitu bentuk visual dan struktur estetik, yang dimaksud dengan bentuk visual ialah bentuk tampak luar atau bentuk permukaan sebuah karya seni. Bentuk visual karya adalah kesatuan hubungan unsur-unsur yang mendukung karya yang dapat

ditangkap oleh indra secara jelas. Sedang struktur estetik ialah bentuk yang ada pada idea penghayat sebagai hasil persepsi penghayat terhadap bentuk visual karya yang menghasilkan suatu kesatuan dalam idea penghayat (Suradjjo, 1998: 83).

Dalam pengolahan objek yaitu kupu-kupu terjadi perubahan bentuk antara lain:

1) Distorsi

Distorsi sebenarnya adalah suatu istilah dalam gambar perspektif, yaitu perubahan yang terjadi terhadap ukuran karena sudut pandang berdasarkan titik hilang dan horison dalam bidang gambar. Dalam bidang pengolahan bentuk istilah distorsi dimanfaatkan sebagai pola pengolahan perubahan bentuk yang proporsional.

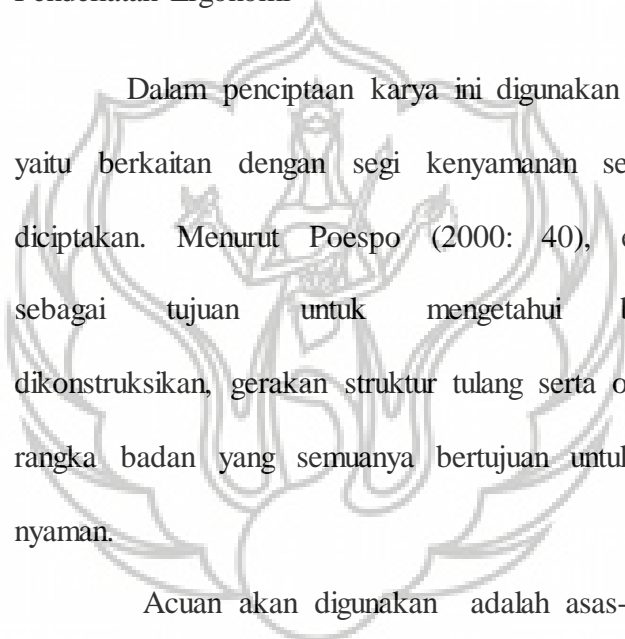
2) *Stilasi*

Stilasi atau pengayaan adalah perubahan bentuk yang tidak meninggalkan ke bentuk asli alam. *Stilasi* Berasal dari kata *style* yang berarti gaya, corak, atau *mode*. Dalam bidang batik adalah mengembangkan ragam bentuk atau motif tetapi tetap mempertahankan karakter utamanya.

Melalui proses pengamatan, perenungan serta pemikiran yang matang, maka sesuai dengan tema yang telah diangkat dalam penciptakan motif bertemakan kupu-kupu dalam transfer objek ke dalam batik tidak langsung mengusung

bentuk-bentuk asli dari objek yang telah diamati ke dalam sebuah karya batik yang dijadikan busana, tetapi objek kupu-kupu akan distilasi. Tujuan dari stilasi tersebut adalah untuk mendapatkan bentuk baru sesuai dengan keinginan tetapi tidak meninggalkan karakter objek dalam menciptakan karya batik yang dijadikan sebuah busana.

B. Pendekatan Ergonomi



Dalam penciptaan karya ini digunakan pula teori ergonomi yaitu berkaitan dengan segi kenyamanan sebuah produk yang diciptakan. Menurut Poespo (2000: 40), ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan dikonstruksikan, gerakan struktur tulang serta otot, dan meletakkan rangka badan yang semuanya bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman.

Acuan akan digunakan adalah asas-asas busana dimana keseimbangan antara ukuran, pola, desain dan proporsi tubuh manusia diterapkan dengan tepat, sehingga nyaman dan keamanan pemakai terpenuhi.

Dalam karya bentuk busana batik ini perencanaannya disesuaikan dan dipertimbangkan menggunakan konsep yang praktis yaitu *form follows function* artinya bentuk benda yang dibuat harus memenuhi atau mengikuti fungsinya. Artinya dalam pembuatan busana batik, harus disesuaikan dengan aktivitas

penggunanya, terutama harus dipertimbangkan segi kenyamanan, keindahan, keamanan, *hygienis* serta kemudahan pemakai saat menggunakan pakain batik dan membersihkannya (Feldman, 1967: 389). Karya batik pada sehelai kain yang nantinya akan di aplikasikan sebagai busana pesta didesain sedemikian rupa agar dapat dipakai dengan nyaman.

2. Metode Penciptaan

A. Metode Penciptaan Tiga Tahap Enam Langkah

Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya ini berdasarkan teori Gustami tentang tiga tahap enam langkah dalam menciptakan karya kriya, dimulai dari tahap eksplorasi, pembuatan desain dan proses perwujudan.

1) Eksplorasi

Meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Berikutnya adalah menggali sumber, referensi dan acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah dalam percobaan menggunakan bahan yang terdiri dari bentuk dan kekuatan.

2) Perancangan

Terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau

desain atau sketsa. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk perencanaan jadwal kerja karya.

3) Perwujudan

Merupakan perwujudan menjadi ide, konsep, landasan dan rancangan menjadi karya. “Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilaksanakan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang diciptakan” (Gustami, 2007: 329). Tahapan pembuatan karya pada penciptaan busana batik pesta dengan sumber ide kupu-kupu ini antara lain persiapan bahan (meliputi pengadaan bahan hingga terbentuk kain batik) dan terakhir adalah proses jahit untuk menciptakan busana yang diinginkan.

B. Metode Pengumpulan Data

Penciptaan karya seni membutuhkan berbagai macam referensi yang digunakan untuk menunjang terciptanya karya seni kreatif.

1. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dan kajian pustaka berupa literatur yang berhubungan dengan konsep karya Tugas Akhir mengenai kupu-kupu untuk mempelajari serta memperluas pengetahuan melalui media cetak, antara lain; majalah, surat kabar, media *online*, seperti

web dan majalah *online*; dengan teknik *copy*, *scan* ataupun catat.

2. Studi Lapangan

Selain mengumpulkan data melalui studi pustaka, seperti buku, majalah, maupun surat kabar yang berhubungan dengan tema yang diangkat, juga melakukan pengamatan atau observasi secara langsung. Studi ini dilakukan dengan pengamatan secara fisik maupun mengikuti kegiatan seminar, *workshop* atau menghadiri pameran.

C. Metode Perwujudan

1. Teknik utama yang digunakan dalam mengolah kain untuk diwujudkan dalam karya Tugas Akhir ini adalah dengan teknik batik tulis dan batik cap serta teknik lukis yaitu memindahkan lilin panas pada kain menggunakan kuas (Samsi, 2007: 12). Membatik dapat dikatakan suatu penerapan teknologi karena proses melekatnya lilin pada kain dengan alat yaitu canting sedangkan batik cap menggunakan alat cap dari tembaga sebagai alat memindahkan lilin pada kain (Samsi, 2007: 8).
2. Kontruksi penciptaan busana dikerjakan dengan mesin jahit. Untuk pengerjaan detail seperti aksesoris pada baju dikerjakan dengan manual (bukan mesin). Sedangkan untuk penyelesaian busana seperti obras dikerjakan dengan bantuan mesin.