

***BARU KLINTING DARI LEGENDA TOMBAK KYAI  
UPAS DALAM BATIK KONTEMPORER PADA BUSANA  
ARTWEAR***



oleh :

**Aldina Permata Sari**

**NIM 2100238025**

**PROGRAM STUDI D-4 DESAIN MODE KRIYA BATIK  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

***BARU KLINTING DARI LEGENDA TOMBAK KYAI  
UPAS DALAM BATIK KONTEMPORER PADA BUSANA  
ARTWEAR***



Oleh :

**Aldina Permata Sari**

**NIM 2100238025**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai**

**Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana Terapan dalam Bidang Kriya**

**2025**

Tugas Akhir Berjudul :

**Baru Klinting Dari Legenda Tombak Kyai Upas Dalam Batik Kontemporer Pada Busana Artwear** diajukan oleh Aldina Permana Sari, NIM 2100238025, Program Studi D-4 Desain Mode Kriya Batik, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90331**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

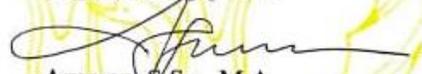
Pembimbing I/Penguji I

  
Isbandono Hariyanto, S.Sn., M. A  
NIP. 19741021 200501 1 002/NIDN. 0021107406

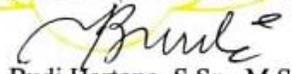
Pembimbing II/Penguji II

  
Toyibah Kusumawati, M.Sn  
NIP. 19710103 199702 2 001/NIDN. 0003017105

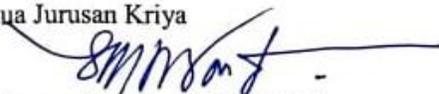
Cognate/Penguji Ahli

  
Aruman, S.Sn., M.A  
NIP. 19771018 200312 1 010/NIDN. 0018107706

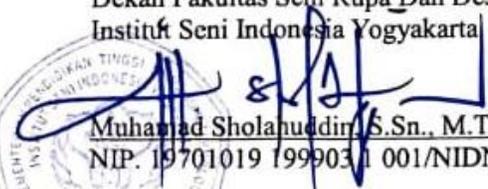
Koordinator Prodi D-4 Desain Mode Kriya Batik

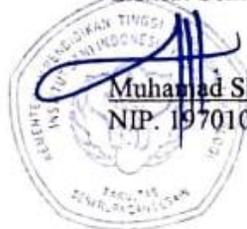
  
Budi Hartono, S.Sn., M.Sn  
NIP. 19720920 200501 1 002/NIDN. 0020097206

Ketua Jurusan Kriya

  
Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005



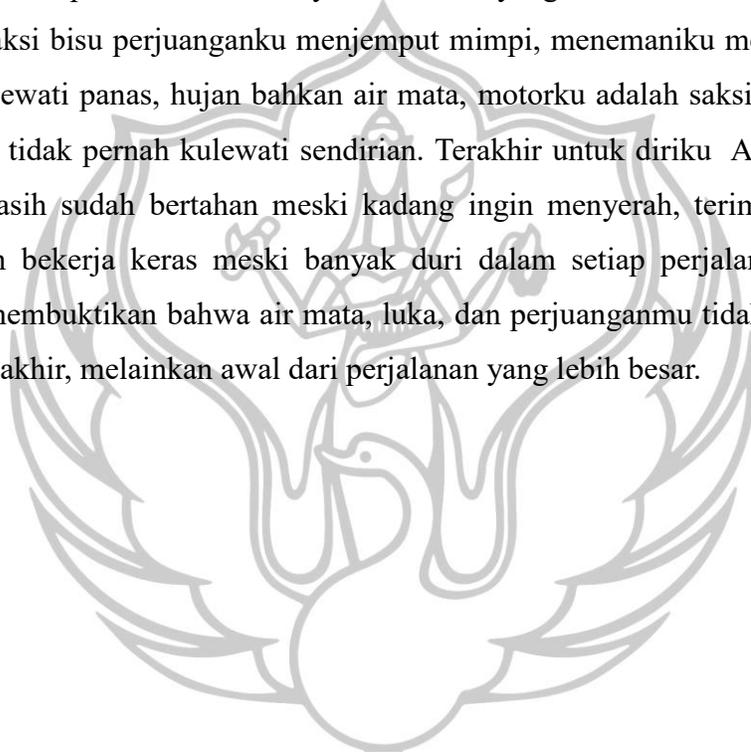


**MOTTO**

**“ SELESAIKAN APA YANG TELAH KAMU MULAI, APAPUN  
YANG TERJADI PULANGLAH SEBAGAI SARJANA ”**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa haru dan syukur persembahkan sederhana ini kupersembahkan untuk 2 sosok yang paling berharga dalam hidupku yaitu ayah dan ibu tercinta terimakasih atas setiap tetes keringat yang jatuh tanpa keluh dan doa-doa yang mengiringi setiap langkahku. Walaupun Ayah dan Ibu tidak pernah merasakan duduk di bangku perkuliahan, namun Ayah dan Ibu telah membuktikan pada dunia bahwa Ayah dan Ibu mampu mengantarkanku sampai di titik ini. Terimakasih untuk motorku hadiah pemberian dari ayah tercinta yang bukan sekedar kendaraan melainkan saksi bisu perjuanganku menjemput mimpi, menemaniku menyusuri jalan panjang, melewati panas, hujan bahkan air mata, motorku adalah saksi bahwa setiap perjalananku tidak pernah kulewati sendirian. Terakhir untuk diriku Aldina Permata Sari terimakasih sudah bertahan meski kadang ingin menyerah, terimakasih sudah berjuang dan bekerja keras meski banyak duri dalam setiap perjalananmu terimakasih telah membuktikan bahwa air mata, luka, dan perjuanganmu tidak sia-sia. Hari ini bukanlah akhir, melainkan awal dari perjalanan yang lebih besar.



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldina Permata Sari  
NIM : 2100238025  
Program Studi : D-4 Desain Mode Kriya Batik

Perguruan Tinggi : ISI Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul: “*Baru Klinting* Dari Legenda Tombak Kyai Upas Dalam Batik Kontemporer Pada Busana *Artwear*” adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan di mana pun dan dalam bentuk apapun. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Juni 2025



Aldina Permata Sari

NIM. 2100238025

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Baru Klinting* Dari Legenda Tombak Kyai Upas Dalam Batik Kontemporer Pada Busana *Artwear*”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar di Program Studi D-4 Desain Mode Kriya Batik, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni

Indonesia Yogyakarta. Karya Tugas Akhir ini mendapatkan dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Sugeng Wardoyo, M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Budi Hartono, S.SN., M.Sn., Koordinator Prodi D-4 Desain Mode Kriya Batik;
5. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M. A., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini;
6. Toyibah Kusumawati, M.Sn., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini;
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Seluruh staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Kedua orang tua, Ayah Yasin dan Ibu Fitriani yang selalu memberi semangat, dukungan materil, dan doa-doa. Tanpa Ayah dan Ibu Penulis tidak akan berada di titik ini;
10. Abah Paniran, Buyut Keni yang telah pulang ke rahmatullah yang selalu mendoakan penulis selama hidupnya;
11. Ibu Winda, Ibu Yayuk, Ibu Lis, Kakak Safrei Samsudin, Kakak Silvia Maya, dan Adik Catherine Yenshen yang turut memberikan dukungan dan motivasi;
12. Dicko Yanuar yang turut memberikan bantuan dan memberikan semangat;
13. Birgitta Angel yang telah meluangkan waktu untuk berdiskusi, memberikan bantuan, dan memberikan motivasi;

14. Fresillia Alda, Rismarcell Aurel, Safna Almas, Serli Ayu, Diana Aprillia, Krisna Rizki, Nur Halimah, Almaas, Mareta, Disya Fitri yang selalu memberikan dukungan dan doa-doa;
15. Teman-teman D4 Desain Mode Kriya Batik, Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2021;
16. Seluruh keluarga besar dan semua pihak yang telah memberikan arahan dan turut membantu dalam pembuatan tugas akhir sampai selesai.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini penulis berusaha untuk memenuhi kriteria yang ada, namun penulis menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan di dalamnya terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan karya dan penulisan tugas akhir ini. Dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, semoga karya ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca semuanya.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

Aldina Permata Sari

NIM 2100238025

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v

KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
BAB II.....	11
IDE PENCIPTAAN .....	11
A. Sumber Ide Penciptaan.....	11
1. Legenda Tombak Kyai Upas.....	11
2. Busana <i>Artwear</i> .....	14
3. Batik Kontemporer.....	16
B. Landasan Teori.....	17
1. Estetika.....	17
2. Ergonomi.....	18
BAB III .....	21
PROSES PENCIPTAAN .....	21
A. Data Acuan.....	21
B. Analisis Data Acuan.....	24
C. Rancangan Karya .....	27
1. Sketsa Alternatif.....	27
2. Sketsa Terpilih .....	29
3. Desain Karya.....	31

F. Proses Perwujudan .....	44
1. Bagan Proses Perwujudan .....	44
2. Alat dan Bahan .....	45
3. Teknik Pengerjaan .....	64
4. Tahap Pengerjaan .....	65
G. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	75
BAB IV .....	80
TINJAUAN KARYA .....	80
A. Tinjauan Umum .....	80
B. Tinjauan Khusus .....	82
BAB V .....	91
PENUTUP .....	91
A. Simpulan .....	91
B. Saran .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	93
DAFTAR LAMAN .....	94
LAMPIRAN .....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ukuran Busana Wanita Size M .....	31
Tabel 3.2 Alat dalam Membuat Busana .....	48
Tabel 3.3 Alat dalam Membuat Aksesori .....	53

Tabel 3.4 Bahan dalam Membuat Batik.....	55
Tabel 3.5 Bahan dalam Membuat Busana .....	57
Tabel 3.6 Bahan untuk Membuat Aksesori.....	61
Tabel 3.7 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 Berjudul “Wungu” .....	75
Tabel 3.8 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 Berjudul “Wilis” .....	76
Tabel 3.9 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 Berjudul “Wulang” .....	77
Tabel 3.10 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 Berjudul “Wiyata” .....	78
Tabel 3.11 Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya .....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tombak Kyai Upas Pada Saat Upacara Jamasan.....	15
Gambar 2.2 Busana Artwear.....	16
Gambar 2.3 Batik Kontemporer.....	17
Gambar 3.1 Batik Tulis Cirebon dengan Motif Naga.....	21
Gambar 3.2 Visual “Potong Lidah” Baru Klinting dalam Karya Papercut.....	22
Gambar 3.3 Ilustrasi Proses Sperma Membuahi Sel Telur.....	22
Gambar 3.4 Janin Manusia.....	23
Gambar 3.5 Bunga Anggrek dalam Batik Kontemporer.....	23
Gambar 3.6 Busana Artwear.....	24
Gambar 3.7 Sketsa Alternatif I.....	27
Gambar 3.8 Sketsa Alternatif II.....	28
Gambar 3.9 Sketsa Alternatif III.....	28
Gambar 3.10 Sketsa Terpilih 1.....	29
Gambar 3.11 Sketsa Terpilih 2.....	29
Gambar 3.12 Sketsa Terpilih 3.....	30
Gambar 3.13 Sketsa Terpilih 4.....	30
Gambar 3.14 Desain Busana 1.....	32
Gambar 3.15 Pecah Pola Busana 1.....	33
Gambar 3.16 Desain Motif Batik Busana 1.....	34
Gambar 3.17 Desain Busana 2.....	35
Gambar 3.18 Pecah Pola Busana 2.....	36

Gambar 3.19 Desain Motif Batik Busana 2 .....	37
Gambar 3.20 Desain Busana 3 .....	38
Gambar 3.21 Tombak Kyai Upas pada saat acara jamasan .....	38
Gambar 3.21 Pecah Pola Busana 3 .....	39
Gambar 3.22 Desain Motif Batik Busana 3 .....	40
Gambar 3.23 Desain Busana 4 .....	41
Gambar 3.24 Pecah Pola Busana 4 .....	42
Gambar 3.25 Desain Motif Batik Busana 4 .....	43
Gambar 3.26 Proses Mencuci Kain.....	66
Gambar 3.27 Proses Pola Busana.....	67
Gambar 3.28 Proses Menjiplak Motif.....	67
Gambar 3.29 Proses Membatik.....	68
Gambar 3.30 Proses Pewarnaan Batik .....	69
Gambar 3.31 Proses Waterglass.....	69
Gambar 3.32 Proses Pelorodan Kain Batik.....	70
Gambar 3.33 Proses Mencuci Kain Batik.....	70
Gambar 3.34 Proses Menjahit Busana .....	71
Gambar 3.35 Proses Payet Pada Busana .....	72
Gambar 3.36 Proses Jiplak Pola Pada Spon Hati.....	73
Gambar 3.37 Proses <i>Cutter</i> Pola Pada Spon Hati .....	73
Gambar 3.38 Proses <i>Cutter</i> Pola Pada Spon Hati .....	74
Gambar 3.39 Proses Pewarnaan dan <i>Finishing</i> .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Biodata Diri .....	95
Lampiran 1. 2 Foto Poster Pameran .....	96
Lampiran 1. 3 Foto Situasi Pameran .....	97



## INTISARI

Legenda tombak Kyai Upas merupakan cerita turun-temurun yang di percayai oleh masyarakat Tulungagung Jawa Timur. Tombak Kyai Upas sendiri merupakan pusaka milik masyarakat Tulungagung yang dipercaya memiliki daya magis dan bertuah. Tombak ini memiliki panjang bilah 35cm dengan ditopang pegangan kayu sepanjang 4m yang sekarang disimpan di Gedong Pusaka Dalem Kanjengan Kepatihan Kabupaten Tulungagung. Namun, legenda mengenai adanya tombak Kyai Upas mulai terlupakan di masyarakat yang kemudian menjadi inspirasi untuk di wujudkan dalam karya busana *Artwear* sebagai upaya pengenalan warisan budaya kepada masyarakat luas. Karya busana *Artwear* diciptakan karena memiliki bentuk yang unik dan mampu menyampaikan pesan secara visual.

Metode pendekatan yang digunakan penulis dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah metode pendekatan estetika menurut A.A.M. Djelantik, serta metode penciptaan tiga tahap enam langkah oleh SP. Gustami yang tahapannya meliputi eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Landasan teori yang digunakan adalah teori estetika dan teori ergonomi. Proses perwujudan karya ini menggunakan batik tulis teknik colet dengan pewarnaan tekstil remasol. Tahapan yang dilakukan mulai dari tahap observasi, pembuatan sketsa, pembuatan pola, penjiplakan motif, pembatikan, pewarnaan, finishing batik, pemotongan kain, penjahitan, pengaplikasian payet pada busana, dan pembuatan aksesoris.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berupa empat buah karya busana *Artwear* dengan warna utama adalah hitam dan dikombinasikan dengan warna putih dan abu-abu. Keseluruhan karya ini memiliki judul Wungu, Wulang, Wilis, dan Wiyata dengan motif batik, model busana, dan aksesoris yang berbeda-beda.

Kata Kunci : Legenda tombak Kyai Upas, Batik Kontemporer, *Artwear*

## **ABSTRACT**

*The legend of the Kyai Upas spear is a hereditary story believed by the people of Tulungagung, East Java. The Kyai Upas spear itself is an heirloom belonging to the Tulungagung people which is believed to have magical and magical powers. This spear has a blade length of 35 cm supported by a 4 m long wooden handle which is now stored in the Gedong Pusaka Dalem Kanjengan Kepatihan, Tulungagung Regency. However, the legend about the existence of the Kyai Upas spear began to be forgotten in the community which then became an inspiration to be realized in Artwear fashion works as an effort to introduce cultural heritage to the wider community. Artwear fashion works were created because they have a unique shape and are able to convey messages visually.*

*The approach method used by the author in creating this Final Assignment is the aesthetic approach method according to A.A.M. Djelantik, as well as the three-stage six-step creation method by SP. Gustami whose stages include exploration, design, and embodiment. The theoretical basis used is aesthetic theory and ergonomic theory. The process of realizing this work uses batik tulis using the colet technique with remasol textile coloring. The stages carried out start from the observation stage, sketching, pattern making, motif tracing, batik, coloring, batik finishing, fabric cutting, sewing, applying sequins to clothing, and making accessories.*

*The works produced in this Final Assignment are four Artwear fashion works with the main color being black and combined with white and gray. All of these works have the titles Wungu, Wulang, Wilis, and Wiyata with different batik motifs, fashion models, and accessories.*

*Keywords : Legend of the Kyai Upas Spear, Contemporary Batik, Artwear*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Legenda merupakan bagian dari cerita rakyat yang dianggap pernah terjadi dan merupakan warisan turun-temurun. Legenda biasanya menceritakan asal-usul terbentuknya suatu tokoh, daerah, dan pusaka yang dianggap memiliki nilai sejarah. Legenda dipercaya bahwa setiap cerita merupakan peristiwa nyata yang benar-benar pernah terjadi pada zaman dahulu. Di Indonesia, sebagian besar legenda berkaitan dengan asal-usul wilayah tertentu, mencerminkan keanekaragaman budaya dan tradisi di berbagai daerah. Namun, tidak semua legenda berfokus pada wilayah, beberapa juga mengisahkan tentang terbentuknya pusaka yang memiliki makna khusus bagi masyarakat. Salah satu contoh menarik adalah legenda mengenai tombak Kyai Upas, yang dipercaya memiliki kekuatan magis dan sejarah yang mendalam. Legenda ini tidak hanya menambah kekayaan budaya Indonesia, tetapi juga memberikan wawasan tentang nilai-nilai dan kepercayaan masyarakat setempat.

Tombak Kyai Upas merupakan sebuah pusaka milik masyarakat Tulungagung. Pusaka ini berbentuk tombak dengan panjang bilah 35 cm dengan ditopang kayu pegangan sepanjang kurang lebih 4 m. Pada bilah bagian bawah terdapat tulisan dengan lafal Allah dan Muhammad. Masyarakat Tulungagung mempercayai tombak Kyai Upas memiliki daya magis dan bertuah karena dalam sejarahnya tombak Kyai Upas diyakini telah menyelamatkan Tulungagung dari penjajah. Bentuk perhatian dari masyarakat Tulungagung pada tombak Kyai Upas ini dengan upacara jamanan atau pensucian tombak Kyai Upas pada setiap tanggal 10 Suro dalam penanggalan Jawa (Rismana & Hendriani, 2022:82).

Legenda asal-usul terbentuknya pusaka tombak Kyai Upas erat kaitannya dengan kerajaan Mataram Islam yang berpusat di Kota Gede Yogyakarta yang merupakan kota budaya sekaligus kota pendidikan dalam menuntut ilmu. Winarto, juru kunci pusaka tombak Kyai Upas, Kepatihan, Tulungagung, Jawa Timur mengatakan bahwa dahulunya tombak Kyai Upas merupakan potongan

lidah seekor naga yang bernama Baru Klinting yang dipotong oleh ayahnya Ki Ageng Wonoboyo kisah ini bermula pada saat Baru Klinting melingkari gunung merapi demi mendapat pengakuan bahwa Baru Klinting adalah anak Ki Ageng Wonoboyo namun ekor dan kepalanya tak sampai dan pada akhirnya di potong oleh Ki Ageng Wonoboyo dengan seketika lidahnya berubah menjadi sebilah tombak. Seiring berjalannya waktu legenda mengenai tombak Kyai Upas mulai terlupakan oleh masyarakat luas. Banyak masyarakat yang tidak tahu mengenai makna dan alasan pusaka tombak Kyai Upas dianggap sakral (dalam Wawancara Pribadi, tanggal 27 Februari 2025)

Mengenai hal tersebut pemilihan topik ini didasarkan pada kebutuhan untuk melestarikan legenda lokal yang mulai terlupakan oleh masyarakat luas. Meski pusaka ini masih disimpan di Tulungagung, kisah *Baru Klinting* sendiri memuat nilai historis yang erat dengan budaya Jawa dan memiliki potensi besar untuk diangkat ke permukaan melalui media yang lebih segar dan relevan dengan generasi saat ini. Penciptaan batik kontemporer bertema *Baru Klinting* merupakan bentuk inovasi baru untuk memperkenalkan motif baru dalam seni batik.

Batik merupakan sebuah kain bergambar yang dibuat dengan cara khusus yaitu menggoreskan lilin pada kain serta melalui tahapan-tahapan yang khusus sehingga menghasilkan motif dan pola yang khas. Motif batik adalah kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan (Susanto, 1980:212). Dengan semakin berkembangnya zaman, batik mengalami transformasi yang signifikan, mulai dari batik tradisional hingga batik modern. Dalam karya ini, batik kontemporer dipilih untuk menggambarkan asal-usul terbentuknya pusaka Tombak Kyai Upas melalui motif yang dihasilkan. Pemilihan batik kontemporer sebagai media visual juga berkaitan erat dengan perkembangan seni yang terus berubah, di mana unsur-unsur tradisional dipadukan dengan sentuhan modern.

Batik kontemporer merupakan bentuk seni yang menggabungkan elemen tradisional dengan aspek-aspek modern. Seringkali, seniman batik kontemporer menggabungkan motif batik tradisional dengan elemen geometris, abstrak, atau

elemen yang berasal dari kehidupan sehari-hari. Pemilihan gaya batik kontemporer sebagai bagian dari busana *artwear* ini didasari oleh ciri khas dan daya tarik motifnya yang modern. Penggunaan batik kontemporer dalam karya *artwear* ini memberikan interpretasi baru terhadap warisan budaya batik, sehingga dapat menjangkau berbagai kalangan termasuk generasi muda.

Busana *artwear* umumnya digunakan dalam berbagai acara khusus, seperti pertunjukan seni, parade, atau pameran kostum yang menonjolkan kreativitas dan nilai estetika yang tinggi. Dalam hal ini, busana *artwear* dipilih karena bentuknya yang unik mampu menyampaikan pesan budaya secara visual. Busana ini dirancang untuk dipakai dalam parade kirab budaya, sebuah acara tahunan yang diselenggarakan oleh masyarakat Jawa Timur, khususnya di kota Tulungagung pada setiap bulan Agustus untuk merayakan hari kemerdekaan Indonesia. Namun, seringkali busana *artwear* yang ditampilkan dalam acara tahunan masyarakat Tulungagung seringkali tidak menampilkan busana yang berbahan dasar batik. Penciptaan batik kontemporer dengan tema Baru Klinting dari legenda tombak Kyai Upas pada busana *artwear* dimaksudkan untuk memberikan penghormatan kepada tradisi lokal sekaligus memperkenalkan warisan budaya khas Tulungagung kepada masyarakat luas yang bukan hanya menjadi simbol warisan budaya tetapi juga kaya akan cerita dan filosofi kehidupan.

## B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan batik kontemporer dengan sumber ide legenda tombak Kyai Upas?
2. Bagaimana proses visualisasi dari penciptaan batik kontemporer pada busana *artwear* yang bersumber ide legenda tombak Kyai Upas?
3. Bagaimana hasil penciptaan batik kontemporer pada busana *artwear* dengan sumber ide legenda Tombak Kyai Upas ?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Memahami konsep penciptaan batik kontemporer dengan sumber ide legenda tombak Kyai upas
- b. Mengenal proses visualisasi dari penciptaan batik kontemporer dengan sumber ide legenda tombak Kyai Upas
- c. Menghasilkan karya penciptaan batik kontemporer pada busana *artwear*

### 2. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

#### a. Manfaat bagi Mahasiswa

- 1) Sebagai media untuk menuangkan ide serta gagasan dalam bentuk karya batik dalam busana *artwear*.
- 2) Memberikan ide bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan karya yang terinspirasi dari legenda.
- 3) Menambah pengalaman baru dalam menciptakan busana *artwear*.

#### b. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Membangun dan memperkaya kreativitas mahasiswa agar dapat menciptakan karya seni yang kreatif dan inovatif.
- 2) Meningkatkan peluang kolaborasi dan kerja sama dengan pihak eksternal, seperti industri, komunitas, atau lembaga lainnya.

- 3) Meningkatkan koleksi karya yang dapat dipertunjukkan melalui pameran karya seni untuk dapat dipergunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan.

**c. Bagi Masyarakat**

- 1) Menambah pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap kekayaan budaya di Indonesia, salah satunya adalah legenda wilayah setempat.
- 2) Memberi inspirasi dan referensi baru untuk mengembangkan karya melalui legenda daerah masing-masing ke dalam motif batik kontemporer pada busana *artwear*.
- 3) Memperkenalkan pusaka tombak Kyai Upas kepada masyarakat luas.

**D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan merupakan landasan untuk menggali, memahami, dan menganalisis data-data yang akan digunakan dalam penciptaan karya. Kemudian metode penciptaan merupakan langkah-langkah proses perancangan hingga penciptaan karya. Dalam proses penciptaan karya dengan judul “*Baru Klinting* Dari Legenda Tombak Kyai Upas Dalam Batik Kontemporer Pada Busana *Artwear*” ini menggunakan metode pendekatan dan penciptaan sebagai berikut :

a. Pendekatan Estetika

Menurut A.A.M. Djelantik, estetika adalah bidang yang mempelajari bagaimana keindahan diterima oleh manusia, dirasakannya, dan dinikmati secara keseluruhan. Estetika juga mencakup kondisi yang menyebabkan suatu objek dianggap indah oleh manusia (Djelantik, 1999:10-11). Estetika menurut Djelantik mendeskripsikan bahwa pengalaman keindahan tidak hanya bersifat emosional, tetapi juga melibatkan aspek intelektual. Seseorang perlu mengolah pengamatannya terhadap suatu objek sebelum dapat menghayatinya secara penuh. Dengan demikian, estetika menjadi jembatan antara unsur subjektif (perasaan individu) dan objektif (karakteristik objek).

Dalam konteks karya seni, estetika berfungsi untuk menilai karya bukan hanya berdasarkan teknis pembuatan, tetapi juga berdasarkan perasaan keindahan yang ditimbulkan pada penikmatnya. Pengalaman estetis terjadi ketika seseorang berhadapan dengan karya yang membangkitkan perasaan kagum, bahagia, damai, atau perasaan emosional lain yang bersifat positif. Metode pendekatan ini di terapkan dalam penciptaan karya busana *artwear* karena selaras yaitu busana *artwear* menggabungkan aspek estetika dan fungsionalitas, namun lebih ditekankan pada penyampaian ide, gagasan, atau pesan tertentu melalui desainnya.

b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah proses untuk mencapai hubungan yang optimal dan serasi antara pengguna dan produk yang digunakannya. Ergonomi merupakan elemen desain yang sangat penting karena terkait erat dengan hubungan antara manusia dan benda, atau antara pengguna dan produk yang akan dibuat. Secara garis besar, ergonomi berkaitan dengan banyak hal, seperti memutuskan posisi manusia dalam suatu sistem tertentu. Lalu memutuskan bagaimana manusia berinteraksi dengan komponen, menentukan seberapa cocok dan nyaman benda untuk manusia sebagai pengguna. Kemudian juga menentukan pengaruh apa saja yang disebabkan oleh keterbatasan manusia dalam suatu sistem, dan mencari solusi untuk masalah ini (Palgunadi, 2008:71-75).

Penerapan prinsip ergonomi dalam desain produk juga bertujuan untuk meningkatkan keselamatan dan kenyamanan pengguna. Produk berupa *artwear* ini tetap memerhatikan prinsip ergonomi agar lebih mudah digunakan, mengurangi kesalahan dalam penggunaan, dan mendukung produktivitas. Selain itu, desain yang ergonomis mampu menyesuaikan diri dengan berbagai karakteristik pengguna, seperti perbedaan ukuran tubuh, kekuatan fisik, dan kemampuan motorik.

Dengan begitu, produk tidak hanya menjadi lebih fungsional, tetapi juga lebih inklusif dan berdaya guna dalam jangka panjang.

## 2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan karya seni. Proses penciptaan pada karya seni merupakan cara atau langkah-langkah sistematis yang dilakukan mulai dari pengumpulan data, eksplorasi ide, perancangan, hingga perwujudan. Metode penciptaan karya seni mencakup serangkaian tahapan yang meliputi eksplorasi, perancangan, dan perwujudan karya, di mana setiap tahapan bertujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap objek garapan dan mengaktualisasikan ide-ide kreatif ke dalam bentuk nyata (Gustami, 2007:329).

Metode penciptaan tidak hanya sebagai langkah teknis, tetapi juga sebagai cara untuk mencapai makna yang lebih dalam, nilai keindahan, dan inovasi dalam karya seni. Dengan mengikuti langkah-langkah eksplorasi, perancangan, dan pembuatan secara teratur, seorang seniman dapat mengembangkan ide dengan maksimal dan menghasilkan karya yang berkualitas baik dari segi seni maupun konsep. Menurut Gustami melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya terdapat tiga tahap enam langkah dalam rangkaian penciptaan karya kriya, antara lain:

### a. Eksplorasi

Eksplorasi dikenal sebagai pencarian atau penjelajahan, adalah suatu proses untuk menemukan hal-hal baru yang kemungkinan besar belum ditemukan sebelumnya. Eksplorasi terfokus pada objek yang dapat memperluas pengetahuan dan menyediakan informasi yang diperlukan. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, eksplorasi mencakup penggalian konsep yang berupa ide atau gagasan yang kemudian dikembangkan. Pada tahap eksplorasi dilakukan identifikasi, pengumpulan data, menganalisis data yang diperoleh, serta merumuskan masalah yang akan diselesaikan. Referensi dari berbagai sumber dikumpulkan untuk

mendalami topik yang sedang dikerjakan. Terdapat dua metode eksplorasi yang digunakan antara lain sebagai berikut.

#### 1) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan proses dalam mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber yang tidak tertulis. Studi kepustakaan adalah proses membaca berbagai buku atau sumber referensi terpercaya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu subjek. Topik yang dipilih akan sesuai dengan topik yang akan digunakan untuk mendukung proses penciptaan karya ini. Dengan demikian, apa yang ditulis dapat tervalidasi benar adanya dan merupakan data yang dapat dipercaya. Pada tahap ini penulis mengumpulkan sumber data melalui buku, e-book, dan jurnal *online*.

#### 2) Studi Lapangan

Studi lapangan adalah proses yang dilakukan langsung di lokasi atau objek yang menjadi fokus penelitian untuk memperoleh data atau informasi secara langsung. Dalam konteks penciptaan karya seni, studi lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi atau realitas yang berkaitan dengan objek atau konsep yang akan dieksplorasi, sehingga proses kreatif dapat berjalan berdasarkan informasi yang akurat dan relevan.

Melalui studi lapangan, objek dapat diamati secara langsung yang menjadi sumber inspirasi, berinteraksi dengan lingkungan yang berkaitan, serta memperoleh data empirik yang tidak dapat ditemukan hanya melalui sumber pustaka. Pada tahap ini, dilakukan dengan wawancara kepada juru kunci tombak Kyai Upas yang bernama bapak Winarto guna mengumpulkan data-data terkait legenda tombak Kyai Upas. Data dikumpulkan dengan metode penulisan catatan, rekaman suara pada saat wawancara dan dokumentasi untuk memperkuat data-data yang digunakan.

b. Perancangan

Perancangan merupakan tahap kedua dalam proses penciptaan karya seni, yang berfokus pada pengolahan dan penyusunan ide-ide yang telah dikumpulkan pada tahap eksplorasi untuk menjadi bentuk yang lebih konkret. Perancangan tidak hanya melibatkan aspek visual, tetapi juga aspek teknis, seperti pemilihan bahan, teknik, dan media yang akan digunakan dalam pembuatan karya. Selain itu, dalam perancangan, direncanakan bagaimana karya tersebut dapat menyampaikan pesan atau nilai yang diinginkan dengan cara yang estetis dan komunikatif. Perancangan meliputi beberapa tahapan diantaranya rancangan alternatif (sketsa), kemudian menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain yang sempurna. Langkah selanjutnya adalah pembuatan pola dengan ukuran sebenarnya secara terperinci.

c. Perwujudan

Tahapan perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan dan rancangan menjadi karya. Tahap ini berfokus pada bagaimana gagasan diwujudkan menjadi produk yang dapat dilihat, disentuh, dan digunakan. Dalam tahapan ini meliputi tahap mempersiapkan bahan, pembuatan pola, pemotongan bahan, proses menjahit, dan finishing dengan menambahkan beberapa aksesoris maupun hiasan yang dibutuhkan guna memperindah tampilan busana. Selain itu, perwujudan menuntut ketepatan dalam menerapkan konsep awal, agar hasil akhirnya sesuai dengan tujuan desain yang telah direncanakan. Dengan demikian, tahap perwujudan menjadi krusial dalam memastikan bahwa seluruh proses perancangan berjalan konsisten dari ide hingga menjadi produk nyata. Setelah melalui tiga tahap ini, kemudian terurai enam langkah selanjutnya, antara lain :

- 1) Penjelajahan jiwa, observasi lingkungan, dan pencarian sumber acuan melalui pengamatan visual dan pustaka acuan. Referensi ini digunakan sebagai acuan untuk menciptakan batik kontemporer dengan motif

Baru Baru Klinting dalam legenda Tombak Kyai Upas pada busana *Artwear*.

- 2) Mempelajari landasan teori, sumber, dan acuan konkret. Pada tahap ini, penulis melengkapi keseluruhan data terkait yang akan dituangkan pada perwujudan batik kontemporer dengan motif Baru Baru Klinting dalam legenda Tombak Kyai Upas pada busana *Artwear*.
- 3) Menciptakan ide atau gagasan untuk direalisasikan secara visual. Pada bagian ini, penulis mengerjakan beberapa sketsa alternatif mengenai penggambaran motif Baru Klinting dalam legenda Tombak Kyai Upas yang akan digunakan sebagai acuan untuk perwujudan busana *artwear*.
- 4) Melaksanakan desain atau rancangan. Setelah itu, sketsa digambar pada kertas manila dan dipola pada kain utama untuk melaksanakan desain alternatif yang telah dipilih.
- 5) Menunjukkan rancangan atau desain dari awal hingga akhir. Dimulai dengan memindahkan model ke kain utama, menyulam, dan sampai pada tahap akhir yaitu hasil karya.
- 6) Melakukan evaluasi diskusi tentang hasil akhir dari prototipe produk. Salah satu cara untuk melakukan evaluasi karya adalah dengan meminta pendapat sejumlah orang untuk menilai kualitas karya tersebut. Hal ini juga bertujuan untuk menjadi referensi untuk karya yang akan datang.