

**UBUR-UBUR KOTAK SEBAGAI SUMBER IDE
BUSANA PESTA SORE DENGAN PEMANFAATAN
LIMBAH BOTOL YAKULT**



PENCIPTAAN

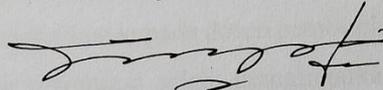
Putri Dewi Hajar

NIM : 1812108022

**PROGRAM STUDI S1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

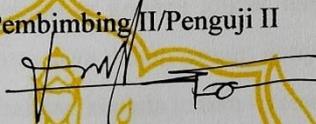
Tugas Akhir berjudul:
Ubur-ubur Kotak Sebagai Sumber Ide Busana Pesta Sore dengan Pemanfaatan Limbah Botol Yakult diajukan oleh Putri Dewi Hajar, NIM 1812108022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



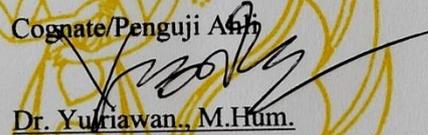
Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.
NIP. 19730422 199903 1 005/NIDN. 0022047304

Pembimbing II/Penguji II



Tri Wulandari, S.Sn., M.A.
NIP. 19900622 201903 2 021/NIDN. 0022069009

Cognate/Penguji Ahli



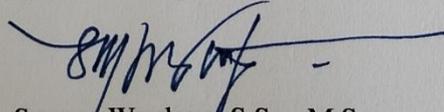
Dr. Yulriawan, M.Hum.
NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN. 0029076211

Koordinator Prodi S-1 Kriya



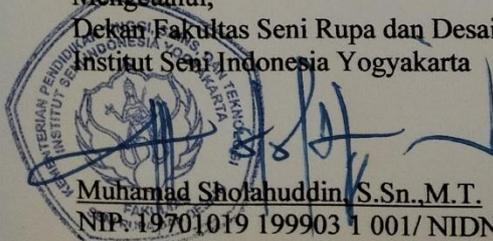
Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

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

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas nikmat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya sehingga mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Ubur – ubur Kotak Sebagai Sumber Ide Busana Pesta Sore Dengan Pemanfaatan Limbah Botol Yakult”. Skripsi ini ditulis sebagai syarat untuk mencapai sarjana pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam program studi S1 kriya.

Dalam penyelesaian studi dan skripsi ini banyak bantuan bimbingan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung dengan ini ucapan terimakasih kepada :

1. Muhamad Sholahuddin, S.Sn.,M.T. Selaku dekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn. Selaku ketua jurusan S1 Kriya dan dosen pengampu.
3. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn. M. Hum. Selaku dosen pembimbing 1 yang sabar membimbing dan selalu mendukung saya.
4. Tri Wulandari, S.Sn, M.A. Selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan semangat dan bimbingan kepada saya.
5. Bapak Mukhlis Khusnul Khotimatus Syarif dan Ibu Ngatinah, salaku orang tua kandung yang selalu mendukung, memberikan semangat dan energi untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ayu Musdalifah, Mar’atus Sholihah dan Ahmad Cholil Kholifatur Rohman sebagai kakak dan adik saya yang sudah membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
ABSTRACT	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
1. Tujuan Penciptaan	3
2. Manfaat Penciptaan	4
D. Metode Penciptaan.....	4
1. Pendekatan Estetika.....	4
2. Pendekatan <i>Craft Thinking</i>	4
2. Pendekatan Ergonomi.....	5
3. Metode Penciptaan	5

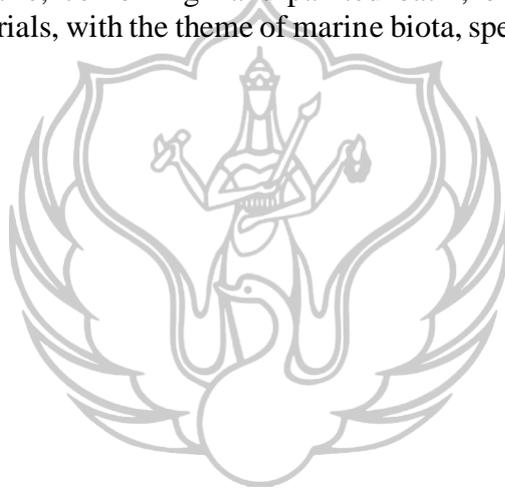
ABSTRACT

Initially, the disposal of marine waste was considered trivial due to the vast volume of water, but with increase in waste, especially plastic waste, efforts to reduce the impact of pollution, which affects one marine animal, the box jellyfish, whose habitat is becoming extinct, have led to the utilization of this waste in the form of art. In this way, the marine ecosystem will improve, and the impact will bring prosperity to the living creatures within it.

The plastic waste utilized consists of bottle from the Yakult brand, which has a large consumer base, resulting in accumulated waste that can pollute the environment. Therefore, this waste was chosen as one of the materials to be used in this work.

The creation of the artwork uses aesthetic and ergonomic methods, giving it a unique beauty in every detail of its making, and the materials used are environmentally friendly as they utilize waste in the form of used Yakult bottles.

The work to be created will have bright yet dark colors, which are suitable for evening party attire, combining hand-painted batik, bottle waste, and other complementary materials, with the theme of marine biota, specifically box jellyfish.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Masalah pencemaran lingkungan merupakan masalah semua makhluk hidup di bumi, seiring dengan bertambahnya populasi manusia dan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dengan didirikannya industri-industri untuk mencukupi kebutuhan hidup manusia. Kegiatan industri yang makin berkembang akan menimbulkan jumlah dan macam limbah industri yang dibuang ke lingkungan (Hari Sutrisno, 2016). Isu masalah pencemaran lingkungan merupakan masalah kompleks yang harus segera diselesaikan, karena menyangkut keselamatan, kesehatan, dan kelangsungan kehidupan. Setiap orang memiliki peran menjaga alam dalam menyelesaikan masalah pencemaran lingkungan.

Permasalahan pencemaran lingkungan harus segera diatasi diantaranya mulai dari pencemaran air tanah dan sungai, pencemaran udara perkotaan, kontaminasi tanah oleh sampah, hujan asam, perubahan iklim global, penipisan lapisan ozon, kontaminasi zat radioaktif, dan sebagainya. Dalam penyelesaian masalah pencemaran limbah plastik, harus mengetahui faktor-faktor akibat pencemaran, bagaimana proses pencemaran itu terjadi, dan bagaimana langkah penyelesaian pencemaran lingkungan itu.

Tujuan dari pembahasan masalah lingkungan hidup ini adalah untuk menganalisa tentang permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar serta mencari solusi untuk mengatasi pencemaran lingkungan yang semakin parah. Pencemaran juga dapat berupa plastik yang salah satunya limbah botol Yakult. Dimana limbah ini tidak mudah terurai. Jumlah limbah ini semakin lama semakin besar hingga sekarang, belum diketahui pasti dampak lingkungannya secara jangka panjang, selain dampak estetikanya yang sudah jelas merugikan. Salah satu hewan yang berdampak dalam

pencemaran lingkungan adalah ubur-ubur. Ubur-ubur kotak atau sering kali disebut *box jellyfish* merupakan salah satu hewan laut yang memiliki bisa paling mematikan di dunia, racun yang terkandung dalam bisa tersebut dapat menyerang jantung, sistem saraf, dan sel kulit. Bisa dalam tiap tentakelnya (*nematocysts*) akan teraktivasi ketika kontak dengan permukaan kulit. Sepintas jika dilihat, ubur-ubur ini terlihat cantik dengan tubuh transparan menyerupai kotak dan berwarna biru pucat. Secara keseluruhan ubur-ubur ini terdiri dari 95% air. Hal inilah yang menyebabkan ubur-ubur terlihat transparan dan juga tembus pandang. Dengan penampilan itulah, ubur-ubur ini kadang tidak terlihat dalam air.

Menurut penelitian seorang ahli biologi kelautan di Universitas Hawaii, Moana, Angel Yanagihara menjelaskan bahwa ubur-ubur kotak tidak melepas racun seperti ular biasa. Mereka memiliki cara khusus yang dapat mematikan hati mangsanya dalam waktu 5 menit. Ketika ubur-ubur ini menyengat, maka mereka akan melepaskan sebuah cairan pencernaan yang membantu makhluk laut ini menangkap dan mencerna makanannya. Dia juga menambahkan bahwa jika ubur-ubur ini menyengat manusia, maka akan menyebabkan lubang pada sel-sel di dalam tubuh manusia. Ini memicu kematian yang teramat singkat.

Sekitar 600 juta tahun lalu, makhluk laut ini berhasil dari kepunahan massal yang menghabiskan spesies lain. Ubur-ubur kotak termasuk dalam salah satu hewan tertua di muka bumi ini. Jumlah mereka seperti ubur-ubur lain, diperburuk oleh pemanasan laut dan zat penipis oksigen yang menghalangi mereka menemukan jalan kehidupan di dalam air. Alasan inilah yang mungkin bisa mengancam kelangsungan hidup jenis ubur-ubur unik ini. Meskipun berbahaya, namun kehidupan makhluk laut harus bisa dijaga dengan baik.

Sebagai respon pengurangan limbah botol Yakult yang mana konsumennya sangat banyak setiap harinya. Maka diinovasikan untuk pemanfaatan limbah tersebut sebagai tugas akhir menciptakan menjadi

sebuah karya busana pesta sore. Pada dasarnya jenis busana bermacam-macam, salah satunya busana pesta sore, busana ini dipakai saat sore hari hingga menjelang malam, biasanya bentuk siluet busananya yang bebas dengan warna-warna redup, namun memiliki aksesoris yang dapat ditonjolkan maka sangat cocok dengan penciptaan yang akan dibuat. Busana ini menggabungkan batik tulis dengan tema ubur-ubur kotak sebagai motif batik dan suasana alam bawah laut serta sebagai tambahan limbah botol yakult diolah untuk penambahan aksesoris pada karya busana ini.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep ubur-ubur kotak sebagai sumber ide penciptaan busana pesta sore dengan pemanfaatan limbah botol yakult?
2. Bagaimana proses penciptaan ubur-ubur kotak sebagai sumber ide penciptaan busana pesta sore dengan pemanfaatan limbah botol yakult?
3. Bagaimana hasil penciptaan ubur-ubur kotak sebagai sumber ide penciptaan busana pesta sore dengan pemanfaatan limbah botol yakult?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan
 - a. Mendeskripsikan konsep ubur-ubur kotak sebagai sumber ide penciptaan busana pesta sore dengan pemanfaatan limbah botol yakult
 - b. Menjelaskan proses pembuatan ubur-ubur kotak sebagai sumber ide penciptaan busana pesta sore dengan pemanfaatan limbah botol yakult
 - c. Menghasilkan karya dari ubur-ubur kotak sebagai sumber ide penciptaan busana pesta sore dengan pemanfaatan limbah botol yakult

2. Manfaat Penciptaan

- a. Menambah ilmu mengenai daur ulang limbah menjadi busana pesta sore
- b. Menginovasikan limbah menjadi barang yang bernilai

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

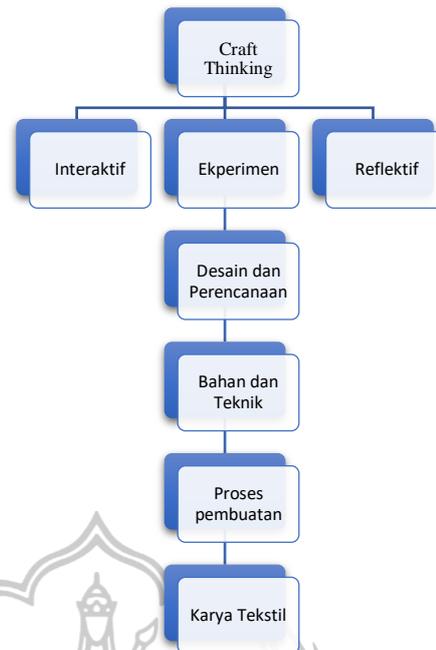
1. Pendekatan Estetika

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2005:308) estetika adalah cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya. Unsur etika dan estetika dapat dilihat dari sikap seseorang saat berbusana dalam menentukan warna, corak, dan kesempatan yang tepat. Pengambilan sikap yang tepat dapat memunculkan suatu keindahan bagi orang yang melihatnya.

2. Pendekatan *Craft Thinking*

Dalam proses penciptaan karya di bidang kriya, pendekatan yang dipakai adalah *craft thinking*. *Craft thinking* adalah pendekatan kreatif yang lebih menekankan pada pembuatan karya melalui proses eksperimen, reflektif, dan interaktif. Dalam *craft thinking* proses penciptaan lebih penting dari pada hasil akhir. Oleh karena itu dalam penggunaan pendekatan ini memungkinkan kriyawan lebih bebas bereksperimen dan dapat memperbaiki karya yang masih dianggap kurang, untuk lebih disempurnakan. Sehingga pendekatan ini sangat tepat digunakan dalam proses pembuatan karya kriya. Richard Sennett(2008, 9-10)

Adapun cara berfikir *craft thinking* dapat dilihat pada bagan berikut :



3. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah suatu ilmu yang tersusun untuk menggunakan informasi tentang suatu sifat, kemampuan serta keterbatasan yang dimiliki oleh manusia dalam merancang sistem kerja sehingga dapat bekerja dengan baik untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan dengan melakukan pekerjaan yang aman, efektif, efisien, nyaman dan sehat (Sutalaksana 2006). Dalam pembuatan karya ini pencipta menggunakan teori tersebut agar karya yang diperoleh sesuai dengan apa yang telah dirancang pencipta dan pekerjaan yang dilakukan menjadi terstruktur dan disiplin.

4. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni kriya ini mengacu pada metode penciptaan secara metodologis menurut SP. Gustami, dalam metode ini terdapat 3 tahap 6 langkah

penciptaan seni kriya. Berdasarkan tahapannya, terdiri dari eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2004:31).

- a. Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
- b. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancanagn/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan racangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.
- c. Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model busana sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Terdapat perbedaan antara penciptaan seni kriya murni dengan kriya fungsional, sebab penciptaan seni kriya sebagai ekspresi pribadi sejak awal belum diketahui hasil akhir yang hendak dicapai secara pasti (masih terjadi ekplorasi, inovasi dan improvisasi dalam proses perwujudan), sedang seni kriya fungsional/layanan publik, sejak awal telah diketahui hasil yang hendak dicapai berdasarkan desain atau gambar teknik yang lengkap.

Ketiga tahap di atas dapat diuraikan menjadi 6 langkah yaitu:

- a. Langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi & informasi, untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.
- b. Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
- c. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam rancangan busana. Hal yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetis, gaya, filosofi, pesan makna, nilai ekonomi serta peluang pasar ke depan.
- d. Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model busana. Model busana dibangun berdasarkan gambar desain yang telah disiapkan.
- e. Perwujudan realisasi rancangan kadalam karya nyata sampai finishing.
- f. Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik, untuk karya fungsional.