

**TRANSFORMASI BENTUK DAUN *MONSTERA*  
SEBAGAI MOTIF BATIK DALAM BUSANA KASUAL**



**JURNAL KARYA SENI**

**Sabilla Nur Husna**

**NIM 1311730022**

**JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

Jurnal Ilmiah Penciptaan Kriya Seni berjudul:

**Transformasi Bentuk daun *Monstera* sebagai Motif Batik dalam Busana Kasual** diajukan oleh Sabilla Nur Husna, NIM 1311730022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 11 Agustus 2017

Pembimbing I/Anggota



Dra. Titiana Irawani, M.Sn  
NIP 19610824 198903 2 001

Pembimbing II/Anggota



Anna Galuh Indreswari, S.Sn, M.A  
NIP 19770418 200501 2 001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Kriya  
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni  
Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Ir. Yulriawan D, M.Hum.  
NIP 19620729 199002 1 00

# **TRANSFORMASI BENTUK DAUN *MONSTERA* SEBAGAI MOTIF BATIK DALAM BUSANA KASUAL**

Oleh : Sabilla Nur Husna

## **INTISARI**

*Monstera* merupakan jenis tanaman merambat yang hidup di daerah tropis dari Meksiko serta beberapa negara di Amerika selatan. Tanaman ini memiliki pertumbuhan bentuk daun yang unik. Semakin tumbuh daun *monstera* ini akan berlubang dan merobek diantara tulang daunnya. Menciptakan karya busana casual dengan sumber ide bentuk daun *monstera* didasari latar belakang ketertarikan penulis yang diawali dari pengalaman visual terhadap daun *monstera* di lingkungan sekitar rumah. Bentuk daun *monstera* akan ditransformasi ke dalam motif batik pada karya busana casual.

Metode penciptaan yang digunakan dalam pembuatan karya ini berupa pengumpulan data-data melalui studi pustaka atau observasi secara langsung, melakukan analisis data dengan menggunakan metode pendekatan estetika dan ergonomis. Metode selanjutnya adalah perwujudan karya dengan menggunakan metode *practice based research* yang dimulai dari kerja praktek secara bertahap. Tahapan dalam metode penciptaan menggunakan tiga tahapan teori dari S.P Gustami. Teknik pengerjaan dalam karya ini menggunakan teknik batik tulis sebagai teknik utama.

Hasil karya yang diciptakan berupa busana casual yang memiliki variasi bentuk dan warna dengan aksen bentuk daun *monstera* yang ditransformasi ke dalam motif batik. Karya ini memiliki nilai estetis dan merupakan karya fungsional yang dapat disesuaikan dalam penggunaannya serta memberi kenyamanan dan keserasian antara pengguna dengan busana yang diciptakan. Karya ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi ranah seni, masyarakat dan lembaga pendidikan dibidang *fashion* dan seni, khususnya seni kriya tekstil.

**Kata kunci : Batik, *Monstera*, Busana Casual**

# THE TRANSFORMATION OF THE SHAPE *MONSTERA* LEAF AS THE *BATIK* PATTERN IN THE CASUAL OUTFITS

By : Sabilla Nur Husna

## ABSTRACT

*Monstera* is a type of vines that grows in the tropics area of Mexico and some countries in South America. This plant has a unique leaf shape growth. The more *monstera* grow there will be wholes on its leaves and the leaves will be ripped between its veins. Creating a work of casual clothing with the ideas of *monstera* leaf shape is based on the background of the author's interest that begins from the visual experience of seeing *monstera* leaves around the house. The shape of *monstera* leaves will be transformed into *batik* motifs in casual clothing work.

The creation methods used in the production of this artwork is in form of data collection through literature study or direct observation, performing data analysis using aesthetic and ergonomic approaches. The next method is the embodiment of the artwork using the method of practice-based research that starts from gradual practical work. The stages in the method of creation used are S. P Gustami's three stages theory. The execution techniques used in this work is *batik tulis* as the main technique.

The artwork created is in form of casual clothing that has a variety of shapes and colors with *monstera* leaf shape accents which are transformed into *batik* motifs. This artwork has aesthetic value and is a functional artwork that can be adjusted in its use and can provide comfort and harmony between the users and the product created. This artwork is expected to provide inspiration for the realm of art, community and educational institutions in the field of fashion and art, especially the art of textile craft.

**Keyword : *Batik, Monstera, Casual Clothing***

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Tanaman hias mencakup semua jenis tanaman yang dikembangkan dan ditanam karena bentuk keindahan dan keunikan, serta jenisnya yang beraneka ragam. Tanaman hias dapat berupa bunga, daun, buah-buahan sampai sayuran. Salah satu tanaman hias tersebut ada yang bernama *Monstera*. *Monstera* adalah salah satu jenis tanaman hias yang memiliki daun dengan keindahan dan keunikan tersendiri.

*Monstera* atau nama lain *philodendron pertosum* merupakan jenis tanaman *philodendron* merambat yang berasal dari hutan tropis dari Meksiko serta beberapa Negara di Amerika selatan. Bentuk daun *monstera* tergolong unik karena memiliki lubang-lubang pada daunnya. Tanaman ini disebut *monstera* berasal dari kata “*monster*” karena tumbuhan ini memiliki daun yang lebar dan berwarna hijau seperti *monster*. (Lingga, 2007:75)

Ketertarikan memilih ide penciptaan karya dari tanaman *monstera* terutama pada bagian daunnya, karena tanaman ini tumbuh dipekarangan dekat rumah penulis. Tanaman *monstera* kerap kali terlihat apabila penulis melewati pekarangan rumah sehingga membuat ketertarikan tersendiri untuk mencari tahu tanaman tersebut dan terciptalah ide menciptakan motif dengan tanaman *monstera*. Selain itu, tanaman *monstera* merupakan jenis yang paling populer sebagai tanaman *indoor* maupun *outdoor*. Tanaman *monstera* menjadi tren dekorasi interior dan digemari karena bentuknya yang indah.

Tanaman hias *monstera* yang pada umumnya hanya sebagai penghias ruangan atau taman, ternyata memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya selain daunnya indah dan unik, tanaman ini juga dapat digunakan sebagai obat. Tanaman ini juga bisa menyerap polutan udara di dalam ruangan. Namun dibalik kelebihan tanaman *monstera* yang memiliki daun unik dan indah ini ternyata memiliki

kekurangan, yaitu tanaman *monstera* termasuk ke dalam kelompok tanaman beracun yang dapat menyebabkan iritasi kulit apabila terkena percikan getahnya.

Tanaman *monstera* menjadi daya tarik utama bagi penulis untuk diwujudkan dalam karya tekstil berupa busana dengan mengembangkan bentuk daunnya yang diolah sedemikian rupa, sehingga dapat menjadi motif batik yang menarik. Motif tersebut kemudian diwujudkan dengan beberapa teknik dalam pembuatan karya busana kasual. Busana kasual yang akan diciptakan dapat digunakan di kalangan remaja sampai dewasa. Busana kasual merupakan busana yang nyaman dipakai, *sportif*, dan dikenakan untuk kesempatan non-formal. Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi pemakai. (Ernawati *et al.*, 2008 : 24)

## **2. Rumusan Tujuan Penciptaan**

### **a. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara penerapan motif batik daun *monstera* ke dalam karya seni busana kasual?
2. Busana kasual seperti apa yang dapat diciptakan dengan sumber motif dari daun *monstera*?

### **b. Tujuan**

1. Mendeskripsikan bentuk tanaman *monstera* yang dapat diterapkan menjadi motif batik.
2. Mengembangkan motif daun *monstera* menjadi motif batik pada karya seni tekstil berupa busana kasual.
3. Mewujudkan karya seni tekstil berupa busana kasual yang nyaman digunakan dan menggunakan motif daun *monstera*.

### **3. Teori dan Metode Penciptaan**

#### **a. Teori**

##### **1. Teori Desain**

Desain merupakan pengorganisasian elemen-elemen visual. Dalam pembuatan karya ini diperlukan desain pola untuk busana dan desain motif batik. Teori desain dalam pembuatan karya ini mengutip dari Uswatun, Melly dan Noerharyono, 2011. Didalam desain terdapat unsur desain yang terdiri dari garis, bentuk dan warna. (Uswatun, Melly dan Noerharyono, 2011:87)

##### **2. Teori Busana**

Busana berasal dari bahasa sanskerta yaitu "*bhusana*" dan istilah yang sering dipakai dalam bahasa Indonesia yaitu "busana" yang dapat diartikan "pakaian". Namun demikian pengertian busana dan pakaian terdapat sedikit perbedaan, dimana busana mempunyai konotasi "pakaian yang bagus atau indah" yaitu pakaian yang serasi, harmonis, selaras, enak di pandang, nyaman melihatnya, cocok dengan pemakai serta sesuai dengan kesempatan. Sedangkan pakaian adalah bagian dari busana itu sendiri. Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi pemakai. (Ernawati *et al.*, 2008 : 23-24)

##### **3. Teori Estetika**

Teori estetika yang digunakan dalam pembuatan karya ini berlandaskan pada teori estetika Plato. Plato menempatkan seni (yang sekarang dianggap sebagai suatu karya indah) sebagai

suatu produk imitasi (*mimesis*). Karya imitasi (*seni*) tersebut harus memiliki keteraturan dan proporsi yang tepat. (Kartika, 2004 :75)

#### **4. Teori Ergonomis**

Ergonomi (*ergonomics*), dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Bagaimanapun juga, perencanaan hubungan antara manusia dengan benda atau hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Pada dasarnya ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan serasi dan optimal antara produk dengan produk yang digunakannya. (Palgunadi, 2008:71)

#### **5. Teori Fungsi**

Teori fungsi *fashion* dan busana digunakan sebagai nilai fungsi alasan manusia mengenakan pakaian yang mengacu pada perlindungan, kesopanan dan daya tarik. (Barnard, 1996 : 72)

#### **b. Metode Penciptaan**

##### **1) Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data diawali dengan studi pustaka, yaitu metode pengambilan data berdasarkan referensi yang berkaitan dengan ide dan tema karya yang diciptakan. Data-data tersebut diambil dari buku-buku, majalah, jurnal dan berbagai sumber lainnya yang berkaitan dengan batik, busana dan tema tanaman *monstera*. Data tersebut kemudian diambil dengan teknik mencatat dan dilanjutkan dengan studi lapangan. Metode tersebut merupakan pengumpulan data secara langsung ke lapangan

dengan cara observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan pengamatan langsung pada objek. Pengamatan yang dilakukan adalah dengan mengamati tanaman *monstera* langsung yang terdapat dipekarangan rumah. Dokumentasi yaitu sebuah metode yang dilakukan dengan mendokumentasikan pertumbuhan tanaman *monstera*.

## 2) Metode Pendekatan

### a. Pendekatan Estetika

Memahami estetika sebenarnya menelaah forma seni yang kemudian disebut struktur rupa yaitu unsur desain yang terdiri dari unsur garis, unsur shape (bangun), unsur tekstur, unsur warna, intensity, ruang dan waktu. Prinsip desain dan asas desain. (Kartika dan Perwira, 2004:100).

### b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi disebut sebagai ilmu yang berkaitan erat dengan faktor-faktor manusia (*human factors*), sedangkan penerapannya, pada masa sekarang merambah ke berbagai bidang. Pada bidang enjineri, ergonomi juga memegang peran yang semakin penting, sehingga akhirnya juga dikenal adanya disiplin ilmu teknik/enjineri yang meneliti faktor-faktor manusia (*human factors engineering*). Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya. (Palgunadi, 2008:71-73)

### 3) Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni busana ini menggunakan metode *Practice based Research*. Penelitian berbasis *practice based research* ini adalah penelitian yang dimulai dengan kerja praktek, melakukan praktek, setiap langkah, tahapan yang dilalui harus dibuat sistematis dan dicatat secara transparan serta dilaporkan dalam bentuk penulisan. Dafri (2015:6)

Menciptakan karya busana melalui proses kreatif dibutuhkan beberapa tahapan. Tahap penciptaan ini digunakan dengan tujuan karya yang dihasilkan sesuai dengan konsep karya. Menurut SP. Gustami dalam proses melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya dalam konteks metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007:329).

## B. Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

Tugas akhir busana dengan tema *monstera* berhasil menghadirkan 8 karya busana kasual berdasarkan fungsi dan ciri khas yang dimilikinya. Setiap busana kasual dengan tema *monstera* diciptakan sesuai fungsi dan kenyamanan dalam pemakaian. Motif *monstera* yang dibatik dengan teknik batik tulis menjadi aksentasi dalam busana kasual yang diciptakan. Busana kasual merupakan busana yang nyaman dipakai yang dapat dipakai untuk kalangan remaja sampai dewasa. Busana yang diciptakan terdiri dari beberapa model busana seperti *jumpsuit*, *overall*, *dress*, celana kulot dan *blouse*.

## 2. Pembahasan

### a. Membumi



Gambar 1

Judul : Membumi  
Bahan : Kain Katun Linen  
Warna : Naphthol  
Ukuran : M  
Teknik : Batik tulis  
Model : Elly Siti Kholifah  
Fotografer : Rivadamar  
Tahun : 2017

#### Deskripsi Karya :

Dipicu oleh bayangan kekhawatiran bahwa bumi sedang menuju kerusakan akibat eksploitasi alam tiada henti. Motif daun *monstera* digambarkan seperti daun-daun kering berwarna coklat yang hampir rapuh. Efek-efek kuas pada celana seperti lapisan-lapisan tanah pada bumi. Efek warna pada celana dibuat dengan teknik batik yang dikuas pada kain.

Pada busana karya 1 ini memiliki model busana dengan katasan *crop top* lengan pendek dan celana kulot jepang. Kulot jepang cenderung memiliki ukuran yang lebih besar dari pada kulot biasa.

## b. Klorofil



Gambar 2

Judul	: Klorofil
Bahan	: Kain Katun Linen
Warna	: Naphthol
Ukuran	: M
Teknik	: Batik tulis
Model	: Olivia Pradhista Dewi
Fotografer	: Rivadamar
Tahun	: 2017

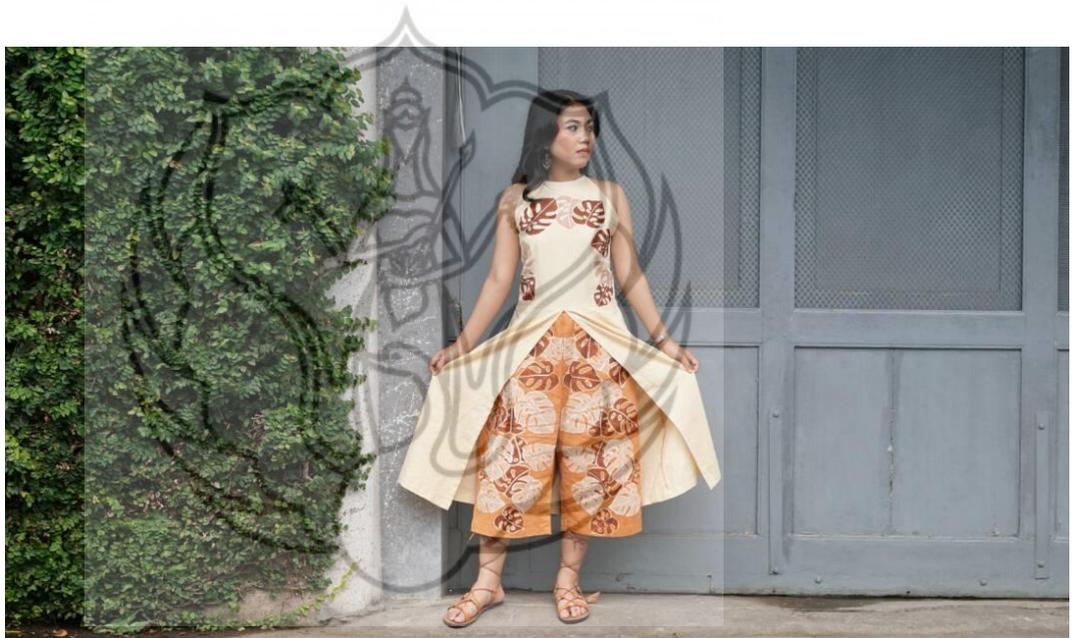
### Deskripsi Karya :

Klorofil merupakan pigmen yang dimiliki oleh berbagai organisme dan menjadi salah satu molekul berperan utama dalam fotosintesis pada

daun. Warna busana pada karya 3 ini berwarna klorofil dengan motif batik daun-daun *monstera* yang berwarna coklat muda dan coklat tua.

Model baju karya 3 ini merupakan model busana *jumpsuit*. Busana ini menggunakan kancing yang terdapat pada bahu untuk pemakaiannya. Pembuatan busana ke 3 ini dibuat size M *fit to L* sehingga dapat digunakan oleh pengguna yang memiliki badan yang agak besar. Pada bagian pinggang busana ini dapat diserut sehingga ukuran pinggang dengan mudah dapat diubah ukurannya.

### c. Merapuh



Gambar 3

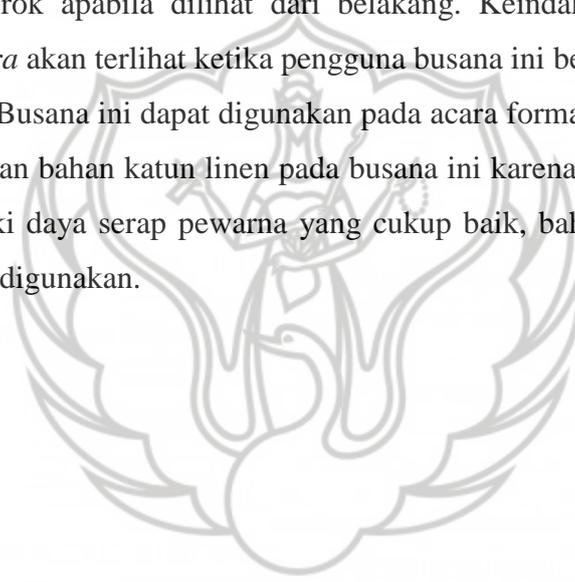
Judul	: Merapuh
Bahan	: Kain Katun Linen
Warna	: Naphol
Ukuran	: M
Teknik	: Batik tulis
Model	: Olivia Pradhista Dewi
Fotografer	: Rivadamar
Tahun	: 2017

#### Deskripsi Karya :

Merapuh dalam karya busana 4 ini terlihat dari motif daun-daun monstera yang berwarna gradasi coklat seperti daun-daun yang hampir rapuh. Efek teknik pewarnaan pada busana ini terlihat seperti daun yang merapuh pada umumnya. Daun yang berwarna hijau semakin tua daun tersebut akan berubah warna menjadi kuning dan semakin lama akan coklat dan merapuh.

Busana ke 4 ini memiliki model busana terinspirasi dari busana *jumpsuit* namun diberi tambahan yaitu luaran pada celana yang tampak seperti rok apabila dilihat dari belakang. Keindahan motif batik daun *monstera* akan terlihat ketika pengguna busana ini berjalan.

Busana ini dapat digunakan pada acara formal maupun non-formal. Pemilihan bahan katun linen pada busana ini karena selain bahannya yang memiliki daya serap pewarna yang cukup baik, bahannya cukup nyaman apabila digunakan.



### C. Kesimpulan

Berbagai proses yang dialami dalam menciptakan karya seni busana casual ini melalui berbagai hal dan berbagai keadaan sehingga mempengaruhi dalam proses penciptaan karya seni busana yang berbeda-beda namun tetap satu tema yaitu bentuk daun *monstera* sebagai motif batik. Dalam karya tugas akhir ini terwujud karya busana casual dengan motif bentuk daun *monstera* sebagai motif batik. Bentuk daun *monstera* diwujudkan menjadi motif batik dengan cara mentransformasi bentuk daun *monstera* tersebut kedalam karya busana casual. Busana casual yang diciptakan memiliki model dan bentuk sesuai dengan data acuan yang penulis gunakan. Busana casual yang diciptakan menggunakan bahan yang nyaman ketika dipakai pengguna. Bahan dalam pembuatan busana casual menggunakan bahan katun linen sehingga dapat memberikan nyaman dalam pemakaiannya. Tugas akhir ini memberikan tambahan pengetahuan tentang keindahan daun *monstera*, ilmu bahan beserta teknik-teknik dalam proses penciptaan karya. Batik tulis merupakan teknik utama dalam pembuatan motif *monstera* yang menjadi kekhasan dalam karya busana casual ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambar B. Arini, Asti Musman, (2011), *Batik Warisan Adiluhung Nusantara*, Yogyakarta: G-Media
- Barnard Malcolm, (1996), *Fashion Sebagai Komunikasi*, Yogyakarta : Jalasutra
- Budiyono, (2008), *Kriya Tekstil Jilid 1*, Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Budiyono, (2008), *Kriya Tekstil Jilid 3*, Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Dafri, Yulriawan, (2015), *Makalah Diskusi Ilmiah "Practice Based Research"* Mahasiswa Pascasarjana ISI Yogyakarta dengan Mahasiswa Pascasarjana Uitm Selanggor-Malaysia, UiTM.
- Djelantik A.A.M., (1999), *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Ernawati, Nelmira Izwerni Weni, (2008), *Tata Busana Jilid* , Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Gustami, SP., (2007), *Butir-Butir Mutiara Estetika: Ide Dasar Penciptaan Karya*, Yogyakarta: Prasiswa.
- Hasanah Uswatun, Prabawati, Noerharyono, (2011), *Menggambar Busana*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kartika Dharsono Sony, Perwira Nanang Ganda, (2004), *Pengantar Estetika*, Bandung : Rekayasa Sains
- Lestari Garsina SP, Kencana Ira Puspa SP., (2008), *Galeri Tanaman Hias Lanskap*, Jakarta : Penebar Swadaya
- Lingga Lanny, (2007), *Philodendron*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Marizan, Eddy S. (2005), *Designing Furniture Teknik Merancang Mebel Kreatif*, Yogyakarta : Media Pressindo
- Marlin, J, Ure J, and Gray C. (1996), *The Gap: Addressing Practice Based Research training Requirements for Designers*, The Robert Gordon University, Aberdeen, United Kingdom.
- Mudji Sutrisno, (2006), *Oase Estetis Estetika dalam Kata dan Sketsa*, Yogyakarta : Kanisius

Palgunadi Bram, (2008), *Desain Produk Aspek-Aspek Desain*, Bandung : ITB

Setiawati Puspita, (2008), *Kupas Tuntas Teknik Proses Membuat Batik*, Yogyakarta: Absolut

Slamet Soesono, (1987), *Bercocok Tanam Secara Hidroponik*, Jakarta : PT. Gramedia

Soekarno, (2005), *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Terampil*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

SP, Mona Sintia dan ST, Gede Pantiyasa, (2008), *Philodendron*, Jakarta : PT. Prima Infosarana Media

Wulandari, Ari., (2011), *BATIK NUSANTARA Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*, Yogyakarta: Andi

