

***FUTURE ANXIETY DARI FILM ALICE IN WONDERLAND: BATIK
KONTEMPORER DALAM KOLEKSI ARTWEAR***



PENCIPTAAN

Oleh:

Alya Raudlatul Jannah

NIM 2112269022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025/2026

***FUTURE ANXIETY DARI FILM ALICE IN WONDERLAND: BATIK
KONTEMPORER DALAM KOLEKSI ARTWEAR***



PENCIPTAAN

Oleh:

Alya Raudlatul Jannah

NIM 2112269022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

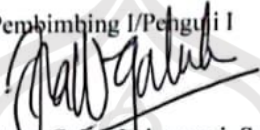
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025/2026

Tugas Akhir berjudul:

Future Anxiety dari Film ***Alice in Wonderland***: Batik Kontemporer dalam Koleksi ***Artwear*** diajukan oleh Alya Raudlatul Jannah, NIM 2112269022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90617**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ~~22 Desember 2023~~ ²⁰²⁵ dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Anna Gafur Indreswari, S.Sn., M.A.

NIP. 19770418200501 /NIDN. 0018047703

Pembimbing II/Penguji II



Aruman, S.Sn., M.A.

NIP. 19771018200312 1 010 /NIDN. 0018107706

Cognate/Penguji Ahli



Eshter Mavliana, S.Pd.T., M.Pd

NIP 198109232015042001 /NIDN 0023098106

Koordinator Prodi S-1 Desain Mode Kriya Batik



Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan S-1 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

“just make it exist first, you can make it good later”



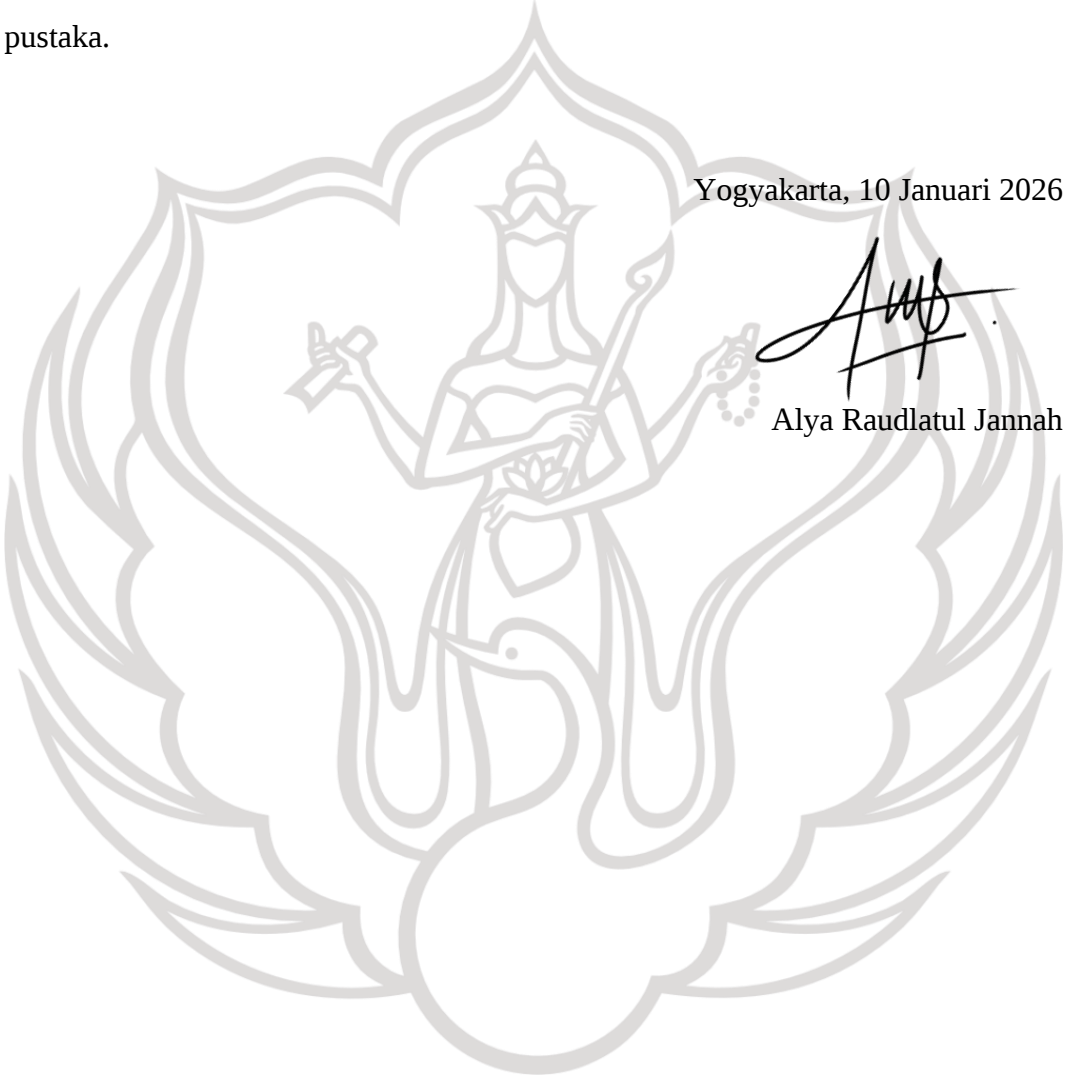
PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis menyatakan bahwa dengan ini laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu di dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Januari 2026



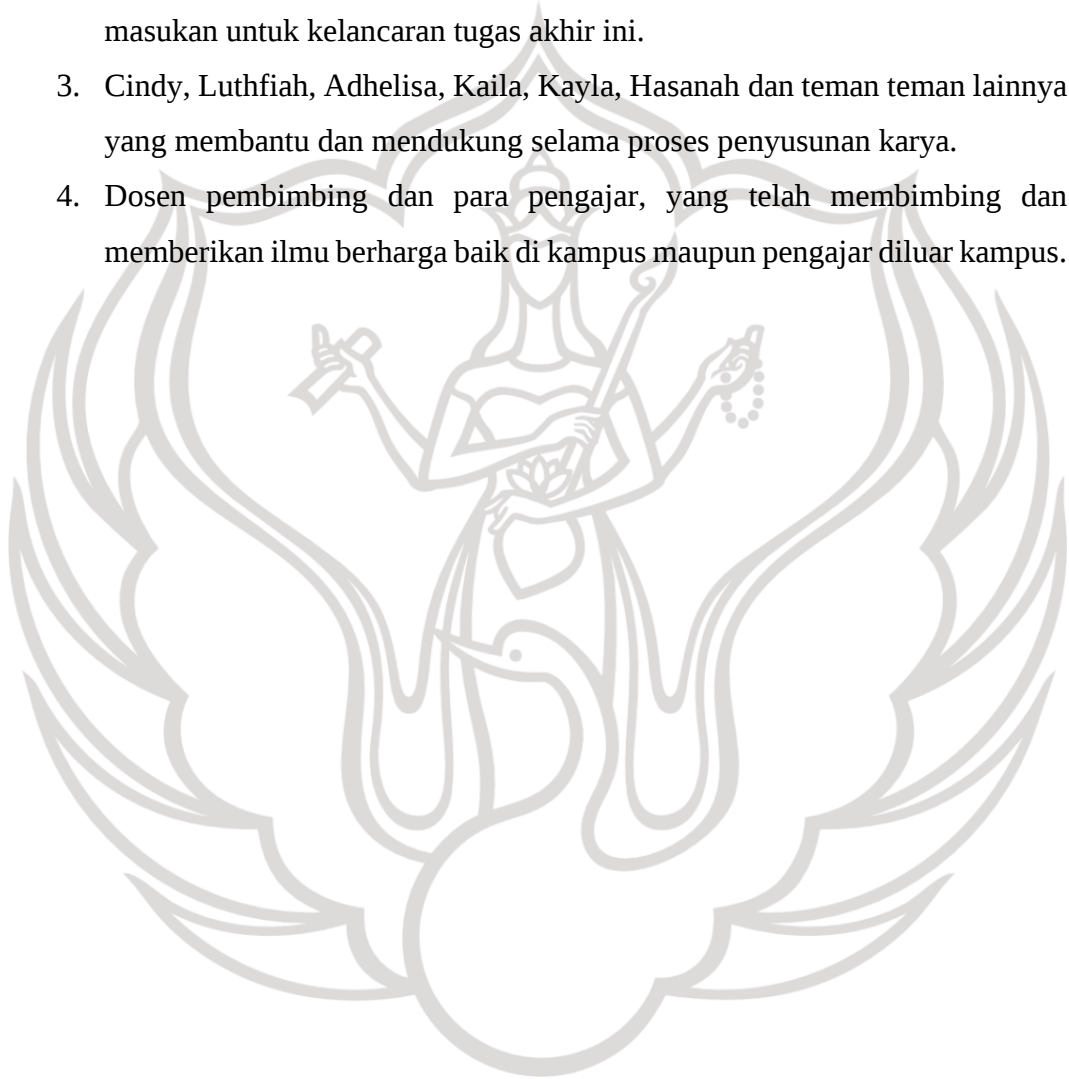
Alya Raudlatul Jannah



PERSEMBAHAN

Laporan tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Diri saya sendiri, yang terus berjuang, belajar, dan tidak menyerah meskipun mengalami banyak keraguan dan kesulitan.
2. Orang tua dan saudara/i saya, yang selalu memeberikan doa, dukungan dan masukan untuk kelancaran tugas akhir ini.
3. Cindy, Luthfiah, Adhelisa, Kaila, Kayla, Hasanah dan teman teman lainnya yang membantu dan mendukung selama proses penyusunan karya.
4. Dosen pembimbing dan para pengajar, yang telah membimbing dan memberikan ilmu berharga baik di kampus maupun pengajar diluar kampus.



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul “*Future Anxiety* Dari Film *Alice in Wonderland*: Batik Abstrak Dalam Koleksi Busana Kontemporer” dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Kriya.

Proses penyusunan laporan dan pembuatan karya ini melalui berbagai tahapan yang cukup menantang, mulai dari perancangan konsep, eksplorasi motif, eksperimen teknik batik kontemporer, hingga perwujudan enam *look* busana. Seluruh proses tersebut memberikan pengalaman berharga, baik dari segi teknis maupun pemahaman konsep artistik, terutama terkait penerjemahan tema psikologis *Future Anxiety* ke dalam bentuk visual fashion kontemporer. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektorat Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya Program Studi S-1 Kriya.
4. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing penulis hingga selesai karya tulis ini.
5. Aruman, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing penulis hingga selesai karya tulis ini.
6. Seluruh dosen, staff dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini hingga selesai.
7. Kedua orang tua dan saudara/I saya yang mendoakan dan mendukung saya selama proses pembuatan Tugas Akhir.
8. Teman-teman terdekat, teman-teman Angkatan yang selalu memberikan dukungan dan arahan selama mengerjakan Tugas Akhir.

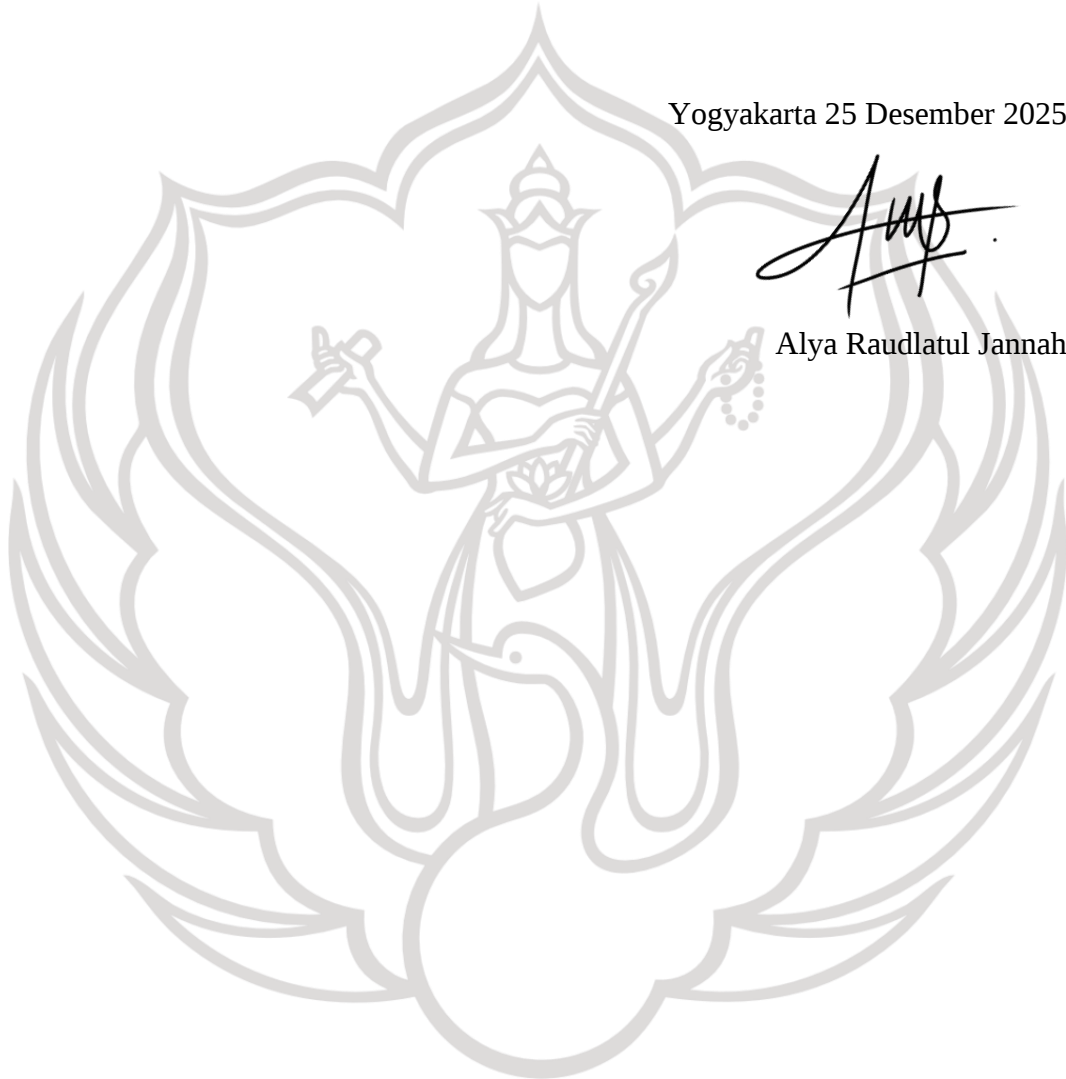
9. Doa semua pihak yang membantu dan mendukung dalam pengerjaan Tugas Akhir ini hingga selesai.

Dalam penyelesaian penulisan dan pembuatan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Maka, penulis sangat berharap kritik dan saran dari semua pihak agar dapat dijadikan perbaikan dan pembelajaran kedepannya. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta 25 Desember 2025



Alya Raudlatul Jannah



DAFTAR ISI

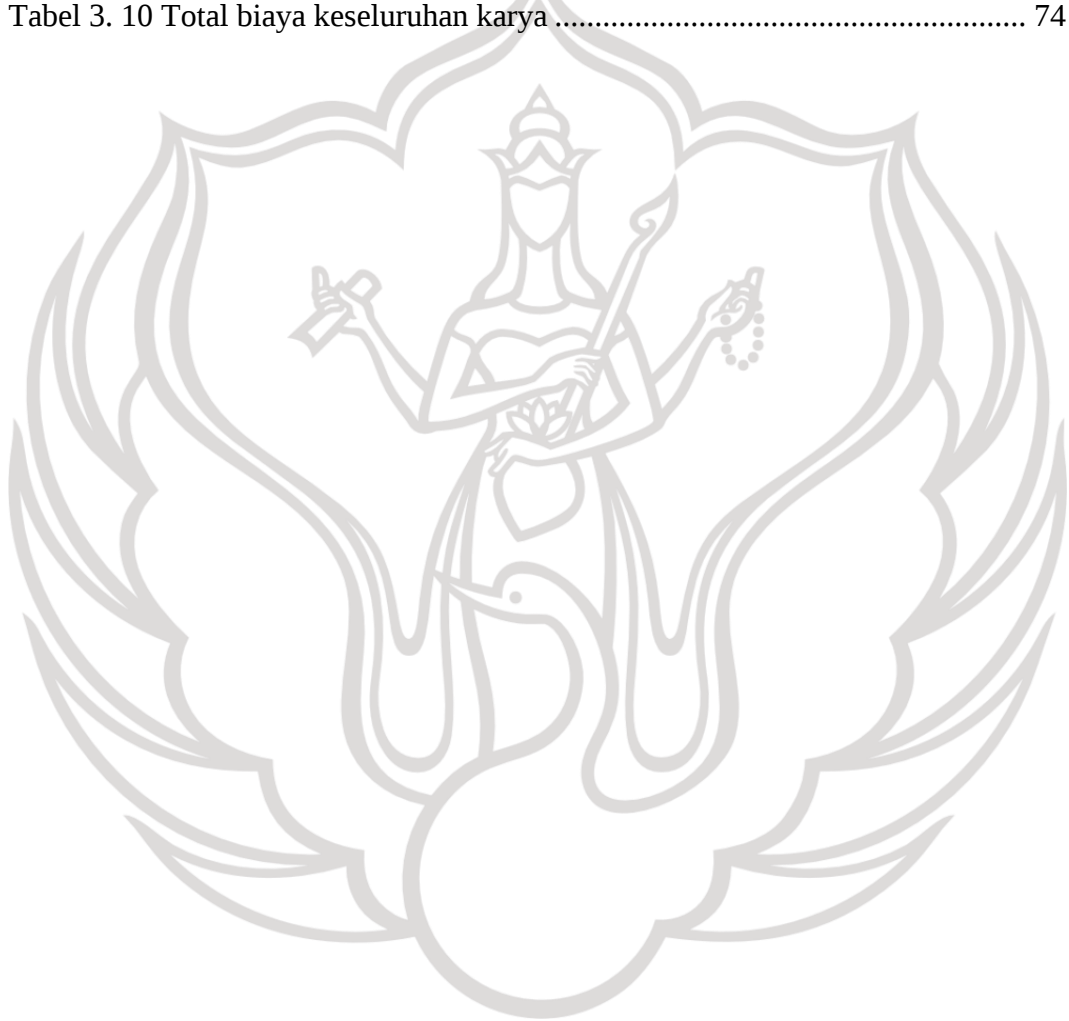
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	3
1. Tujuan Penciptaan.....	3
2. Manfaat Penciptaan.....	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	4
1. Metode Pendekatan.....	4
2. Metode Penciptaan.....	6
BAB II	8
KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
1. Batik Kontemporer	8
2. Busana Artwear.....	9
3. <i>Alice in Wonderland</i>	11
4. <i>Future Anxiety</i>	12
B. Landasan Teori.....	14
1. Estetika.....	14
2. <i>Ergonomic and Human factor (HFE)</i>	15
3. Ornamen.....	17

4.	Batik Kontemporer	18
5.	Busana <i>Artwear</i>	18
BAB III.....		20
PROSES PENCIPTAAN		20
A.	Data Acuan.....	20
1.	Batik Kontemporer	20
2.	Busana <i>Artwear</i>	21
3.	<i>Alice in Wonderland</i>.....	22
4.	<i>Future Anxiety</i>.....	23
B.	Analisis Data Acuan	24
1.	Gambar 3.1 - 3.2 (Batik Kontemporer).....	24
2.	Gambar 3.3 - 3.4 (Busana <i>Artwear</i>).....	24
3.	Gambar 3.5; 3.6 dan 3.7 (<i>Alice in Wonderland</i>).....	25
4.	Gambar 3.8 dan 3.9 (<i>Future Anxiety</i>)	26
C.	Rancangan Karya.....	26
1.	Sketsa Alternatif	28
2.	Sketsa Busana Terpilih	29
3.	Sketsa Motif Batik	30
4.	Desain Busana.....	33
D.	Proses Perwujudan.....	53
1.	Alat dan bahan	53
2.	Tahap Perwujudan	60
E.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	68
1.	Karya 1.....	68
2.	Karya 2.....	69
3.	Karya 3.....	70
4.	Karya 4.....	71
5.	Karya 5.....	72
6.	Karya 6.....	73
7.	Total Biaya Karya.....	74
BAB IV		75
TINJAUAN KARYA		75
A.	Tinjauan Umum	75
B.	Tinjauan Khusus	77

1.	Karya Busana 1	77
2.	Karya Busana 2	79
3.	Karya Busana 3	81
4.	Karya Busana 4	83
5.	Karya Busana 5	86
6.	Karya Busana 6	88
BAB V		92
PENUTUP		92
A.	Kesimpulan	92
B.	Saran	93
1.	Saran untuk Diri Sendiri	93
2.	Saran untuk Pengembangan Karya Selanjutnya	93
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN		92
A.	Foto Poster Pameran	92
B.	Foto Suasana Pameran	93
C.	Katalog	94
D.	CV	98
E.	CD	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Ukuran Badan	27
Tabel 3. 2 Alat Perwujudan.....	53
Tabel 3. 3 Bahan Perwujudan	57
Tabel 3. 4 Kalkulasi biaya pembuatan karya 1	68
Tabel 3. 5 Kalkulasi biaya pembuatan karya 2	69
Tabel 3. 6 Kalkulasi biaya pembuatan karya 3	70
Tabel 3. 7 Kalkulasi biaya pembuatan karya 4	71
Tabel 3. 8 Kalkulasi biaya pembuatan karya 5	72
Tabel 3. 9 Kalkulasi biaya pembuatan karya 6	73
Tabel 3. 10 Total biaya keseluruhan karya	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Enam langkah teori penciptaan Gustami.....	7
Gambar 2. 1 Batik Kontemporer.....	8
Gambar 2. 2 Busana Artwear.....	10
Gambar 2. 3 Tokoh dalam film Alice in Wonderland	11
Gambar 2. 4 Alice terjatuh kedalam lubang kelinci.....	11
Gambar 2. 5 Ratu merah	12
Gambar 2. 6 Prajurit kartu.....	12
Gambar 2. 7 Future Anxiety.....	13
Gambar 2. 8 <i>Ergonomic and Human factor</i> (HFE)	16
Gambar 3. 1 Batik Kontemporer.....	20
Gambar 3. 2 contoh batik kontemporer.....	20
Gambar 3. 3 busana artwear.....	21
Gambar 3. 4 artwear.....	21
Gambar 3. 5 Kelinci dan jam	22
Gambar 3. 6 Fallen Alice	22
Gambar 3. 7 Red Queen dan Prajurit Kartu	22
Gambar 3. 8 unknown destination	23
Gambar 3. 9 Future Anxiety.....	23
Gambar 3. 10 Sketsa alternatif.....	28
Gambar 3. 11 Sketsa Busana Terpilih.....	30
Gambar 3. 12 Elemen Motif Batik.....	31
Gambar 3. 13 Desain Busana 1	33
Gambar 3. 14 Desain Busana 2.....	35
Gambar 3. 15 Desain Busana 3.....	38
Gambar 3. 16 Desain Busana 4.....	41
Gambar 3. 17 Desain Busana 5.....	44
Gambar 3. 18 Desain Busana 6.....	48
Gambar 3. 19 Perancangan Desain Busana dan Motif Batik.....	60
Gambar 3. 20 Pembuatan Pola Badan Busana	61
Gambar 3. 21 Pembuatan Motif Batik di Atas Kertas	61
Gambar 3. 22 Menjiplak Pola Busana dan Motif ke Kain	62
Gambar 3. 23 Pencantingan Motif pada Kain.....	62
Gambar 3. 24 Pencoletan Motif “Jam” Menggunakan Indigosol	63
Gambar 3. 25 Fiksasi Warna Indigosol.....	64
Gambar 3. 26 Penutupan Area Colet dan Penambahan Lilin Parafin.....	64
Gambar 3. 27 Pencelupan Kain Menggunakan Pewarna Naphtol	65
Gambar 3. 28 Pelorodan dan Pencucian	65
Gambar 3. 29 Pemotongan Kain	66
Gambar 3. 30 Proses Penjahitan.....	66
Gambar 3. 31 Tahap Finishing.....	67
Gambar 4. 1 Karya Busana 1	77
Gambar 4. 2 Karya Busana 2	79
Gambar 4. 3 Karya Busana 3	81

Gambar 4. 4 Karya Busana 4	83
Gambar 4. 5 Karya Busana 5	86
Gambar 4. 6 Karya Busana 6	88



INTISARI

Future Anxiety merupakan kondisi kecemasan yang muncul akibat ketidakpastian terhadap masa depan dan dapat memengaruhi kondisi emosional serta psikologis individu. Fenomena ini semakin relevan di tengah tekanan sosial, tuntutan hidup, serta perubahan yang tidak terduga dalam berbagai aspek kehidupan. Film *Alice in Wonderland* karya Lewis Carroll yang diadaptasi oleh Tim Burton digunakan sebagai sumber inspirasi karena menggambarkan dunia penuh ketidakpastian dan perubahan yang tidak terduga, yang relevan dengan konsep *Future Anxiety*. Berdasarkan hal tersebut, penciptaan ini merumuskan bagaimana konsep *Future Anxiety* dari film *Alice in Wonderland* diterjemahkan ke dalam busana *artwear* serta bagaimana proses perwujudan koleksi tersebut.

Karya seni ini menggunakan pendekatan teori estetika dan teori ergonomi. Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada metode S.P. Gustami yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi dilakukan dengan menggali ide mengenai perasaan *Future Anxiety* serta mengumpulkan data visual dari film *Alice in Wonderland*. Tahap perancangan meliputi pembuatan sketsa busana *artwear* dan desain motif batik. Tahap perwujudan mencakup penyempurnaan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan, hingga tahap *finishing* karya.

Karya tugas akhir ini berjumlah 6 busana *artwear* dengan kombinasi warna merah dan biru dengan motif jam, kartu remi, siluet Alice yang terjatuh serta kuasan dan retakan menjadi simbol kondisi emosional. Penyusunan warna dan motif dibuat untuk melambangkan perasaan *Future Anxiety* sehingga tercipta karya dengan makna yang sesuai.

Kata kunci : *Future Anxiety*, *Alice in Wonderland*, Batik Kontemporer, *Artwear*

ABSTRACT

Future Anxiety is a condition of anxiety that arises from uncertainty about the future and can affect an individual's emotional and psychological well-being. This phenomenon has become increasingly relevant amid social pressure, life demands, and unpredictable changes in various aspects of life. The film Alice in Wonderland by Lewis Carroll, adapted by Tim Burton, is used as the source of inspiration as it depicts a world filled with uncertainty and unexpected transformations, which are closely related to the concept of Future Anxiety. Based on this background, this creation formulates how the concept of Future Anxiety from the film Alice in Wonderland is translated into artwear fashion and how the process of realizing the collection is carried out.

This artwork applies aesthetic theory and ergonomic theory as theoretical approaches. The creation method refers to the S.P. Gustami creation method, which consists of three main stages: exploration, design, and realization. The exploration stage involves examining ideas related to feelings of Future Anxiety and collecting visual data from the film Alice in Wonderland. The design stage includes the creation of artwear fashion sketches and batik motif designs. The realization stage covers design refinement, preparation of tools and materials, the production process, and the final finishing of the artworks.

This final project results in six artwear garments featuring a combination of red and blue colors. The motifs include clocks, playing cards, the silhouette of Alice falling, as well as brush strokes and cracks, which symbolize emotional conditions related to Future Anxiety. The composition of colors and motifs is designed to represent feelings of Future Anxiety, resulting in works that convey meaningful and conceptually aligned expressions.

Keywords: Future Anxiety, Alice in Wonderland, Contemporary Batik, Artwear

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang tidak hanya berfungsi sebagai kain bermotif, tetapi juga sebagai media ekspresi seni dan budaya yang merepresentasikan identitas, nilai simbolik, serta estetika masyarakatnya. Melalui teknik perintang malam dan proses pewarnaan berulang, batik berkembang sebagai karya seni kriya yang bersifat dinamis dan adaptif terhadap perubahan zaman. Perkembangan ini memungkinkan batik untuk mengalami transformasi visual dan konseptual sehingga tetap relevan dalam merespons konteks sosial dan pemikiran masyarakat modern (Susanto, 2018; Ramadhan, 2019).

Dalam perkembangannya, batik tidak hanya hadir dalam bentuk tradisional yang terikat oleh pakem motif dan filosofi tertentu, tetapi juga berkembang menjadi batik kontemporer. Batik kontemporer memberikan kebebasan eksplorasi dalam pengolahan bentuk, warna, komposisi, serta makna visual tanpa menghilangkan teknik batik sebagai identitas utama. Kebebasan tersebut menjadikan batik kontemporer sebagai medium yang potensial untuk merepresentasikan berbagai fenomena, termasuk isu sosial dan psikologis yang berkaitan dengan dinamika kehidupan modern, seperti kecemasan terhadap masa depan atau *future anxiety* (Atika Sari et al., 2025).

Pengolahan batik kontemporer dalam karya ini diwujudkan melalui pendekatan busana *artwear* atau *wearable art*. *Artwear* menempatkan busana sebagai medium ekspresi seni yang menekankan nilai konseptual, estetika, dan kreativitas penciptanya dibandingkan fungsi praktis sebagai sandang. Pendekatan ini memungkinkan busana berfungsi sebagai media naratif dan simbolik dalam menyampaikan gagasan abstrak dan emosional, sehingga sesuai untuk mengangkat isu psikologis yang bersifat tidak kasatmata.

Konsep visual karya ini terinspirasi dari cerita *Alice in Wonderland* karya Lewis Carroll yang diadaptasi ke dalam film oleh Tim Burton. Dunia *Wonderland* yang penuh dengan situasi tidak terduga, perubahan ekstrim,

dan logika yang tidak stabil dimaknai sebagai metafora kondisi psikologis individu dalam menghadapi ketidakpastian masa depan (Rosyida, 2020). Narasi perjalanan tokoh Alice merepresentasikan kebingungan, pencarian identitas, serta kecemasan terhadap hal-hal yang belum diketahui, yang relevan dengan fenomena *Future Anxiety*. *Future Anxiety* sendiri dipahami sebagai bentuk kecemasan yang berkaitan dengan persepsi individu terhadap waktu, khususnya dalam hubungannya dengan tuntutan pencapaian dan orientasi masa depan (Ginneken, 2018).

Future Anxiety adalah fenomena psikologis yang merujuk pada kecemasan yang dialami individu terkait ketidakpastian masa depan (Syuhadak et al., 2023). Zaleski (1996) dalam (Torrado et al., 2024) mendefinisikan *Future Anxiety* sebagai "kondisi emosional yang muncul dari ketidakpastian tentang masa depan, disertai dengan ketakutan akan perubahan, kesulitan, atau kegagalan yang mungkin terjadi. Kecemasan ini sering kali dipicu oleh berbagai tekanan, baik eksternal maupun internal, seperti tanggung jawab yang besar, ketidakpastian ekonomi, dan perubahan signifikan dalam kehidupan seseorang, seperti kecemasan dan ketidakstabilan mental. *Future Anxiety* tidak hanya berdampak pada kondisi emosional seseorang tetapi juga dapat memengaruhi pengambilan keputusan dan kesejahteraan mental secara keseluruhan (Guszkowska & Bodasińska, 2023).

Sehingga karya berjudul ***“Future Anxiety dari Film Alice in Wonderland: Batik Kontemporer dalam Koleksi Artwear”*** dapat mengeksplor representasi kecemasan terhadap masa depan (*Future Anxiety*) melalui pengolahan batik kontemporer sebagai medium ekspresi visual. Narasi dan atmosfer dunia *Alice in Wonderland* dimaknai sebagai metafora atas ketidakpastian, perubahan, dan dinamika emosional individu dalam menghadapi masa depan yang tidak menentu. Melalui pendekatan tersebut, batik kontemporer dalam bentuk *artwear* tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga merefleksikan realitas emosional yang dialami individu dalam konteks kehidupan modern yang sarat dengan ketidakpastian.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep dan proses perwujudan *Future Anxiety* dari film *Alice in Wonderland* dalam motif batik kontemporer?
2. Bagaimana hasil penciptaan busana *artwear* dengan motif batik kontemporer bertema *Future Anxiety* dari film *Alice in Wonderland*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menjelaskan konsep dan proses perwujudan *Future Anxiety* dari film *Alice in Wonderland* dalam motif batik.
- b. Mengidentifikasi hasil penciptaan busana *artwear* dengan motif batik bertema *Future Anxiety* dari film *Alice in Wonderland*.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Menjadi wadah untuk menyalurkan ekspresi diri dari pengalaman emosional menjadi sebuah karya.
- b. Mengembangkan keterampilan dalam eksplorasi *fashion* serta meningkatkan pemahaman tentang cara mewujudkan tema psikologis dalam karya busana
- c. Memberikan inspirasi bagi masyarakat khususnya anak muda dalam mengelola kecemasan masa depan melalui seni dan *fashion*.
- d. Meningkatkan apresiasi terhadap busana selain sebagai pakaian busana juga dapat dijadikan sebagai media ekspresi dan komunikasi emosional.
- e. Menjadi referensi bagi mahasiswa seni dan desain dalam mengembangkan konsep yang menggabungkan unsur budaya, psikologi dan *fashion*.
- f. Menginspirasi mahasiswa lain untuk mengeksplorasi perasaan pribadi atau pengalaman hidup mereka sebagai sumber ide penciptaan.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Dalam penciptaan karya yang berjudul “*Future Anxiety* dari Film *Alice in Wonderland*: Batik kontemporer dalam Koleksi Busana *Artwear*”, pendekatan yang digunakan sebagai berikut:

a. Pendekatan Estetika

Metode pendekatan estetika menurut John Dewey menempatkan pengalaman sebagai inti dalam memahami seni dan keindahan (Dreon, 2013). Melalui karyanya *Art as Experience* (Dewey, 2008), seni dipahami bukan sebagai objek yang berdiri sendiri, melainkan sebagai bagian integral dari pengalaman hidup manusia. Pendekatan ini menekankan adanya interaksi dinamis antara seniman, karya, dan penikmatnya, sehingga pengalaman estetis terbentuk melalui proses keterlibatan emosional, perseptual, dan reflektif. Pemikiran Dewey memberikan kontribusi penting dalam kajian estetika modern dengan mendorong pemahaman seni sebagai pengalaman yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

Alasan digunakannya pendekatan estetika dalam penciptaan karya ini yaitu berkaitan dengan nilai estetik dari corak atau motif, warna, dan tekstur. Unsur-unsur estetika tersebut merupakan aspek yang tidak terpisahkan dari karya seni, termasuk dalam perancangan busana sebagai media ekspresi visual dan pengalaman estetis.

b. *Ergonomics and Human Factor* (HFE)

Human Factors and Ergonomics (HFE) merupakan bidang ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dan sistem yang digunakan, dengan tujuan meningkatkan kenyamanan, efisiensi, serta keselamatan pengguna (Dul & Weerdmeester, 2008). Dalam konteks desain busana, ergonomi berperan dalam memastikan bahwa pakaian yang dirancang tidak hanya estetis, tetapi juga nyaman serta fungsional bagi pemakainya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pentingnya *ergonomic* dalam penciptaan ini:

1) Kenyamanan Pemakai

Ergonomi memastikan bahwa busana yang dirancang tidak membatasi pergerakan tubuh dan tidak menimbulkan ketidaknyamanan bagi pemakai. Meskipun *artwear* sering kali memiliki siluet yang tidak konvensional, aspek ergonomi tetap diperlukan agar busana tetap memungkinkan pergerakan yang wajar dan tidak menyebabkan tekanan berlebih pada tubuh.

2) Proporsi dan Struktur Desain

Dalam menciptakan busana bertema *Future Anxiety*, penulis mengeksplorasi bentuk-bentuk yang mungkin bersifat asimetris, struktural, atau dramatis. Namun, prinsip ergonomi membantu dalam menentukan keseimbangan antara desain yang inovatif dengan kebutuhan pemakai, seperti distribusi berat pakaian yang merata, penggunaan material yang tidak menghambat mobilitas, serta struktur yang tidak menyebabkan ketidaknyamanan pada titik-titik tekanan tubuh.

3) Pemilihan Material yang Ergonomis

Faktor ergonomi juga berkaitan dengan pemilihan bahan tekstil yang digunakan. Bahan yang terlalu berat, kaku, atau tidak menyerap keringat dapat menimbulkan ketidaknyamanan bagi pemakai. Oleh karena itu, pemilihan bahan yang ringan, fleksibel, dan memiliki sirkulasi udara yang baik akan mendukung fungsi ergonomis dari busana yang dibuat.

4) Kesesuaian dengan Postur dan Antropometri

Antropometri, sebagai bagian dari ergonomi, berperan dalam menyesuaikan ukuran dan bentuk busana dengan proporsi tubuh manusia. Busana yang tidak mempertimbangkan ukuran tubuh dapat menyebabkan ketidakseimbangan saat dikenakan, sehingga aspek ergonomi membantu dalam menentukan dimensi busana yang tetap mendukung postur alami tubuh.

5) Daya Tahan dan Keamanan Pemakaian

Busana *artwear* sering kali mengandung elemen tambahan seperti aksesoris, struktur kaku, atau permainan volume yang ekstrem. Dalam hal ini, ergonomi berperan dalam memastikan bahwa elemen-elemen tersebut tidak menimbulkan risiko cedera bagi pemakai, misalnya dengan memperhitungkan kestabilan struktur, berat aksesoris, serta metode penyambungan yang aman dan nyaman.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan Gustami sebagai acuan dalam penciptaan karya seni. Menurut Gustami (2007) dalam (Rahmawati, 2023), penciptaan karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu:

- a. Tahap Eksplorasi, yaitu menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi pengolahan dan analisis data menggunakan pendekatan estetik. Hasil dari analisis data akan dijadikan dasar untuk membuat suatu rancangan atau desain. Penciptaan ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data akan dikumpulkan melalui analisis literatur dan observasi visual. Hasil dari penciptaan ini akan digunakan untuk merancang dan menciptakan beberapa karya busana *artwear* yang menggambarkan ketakutan dan ketidakpastian masa depan dengan inspirasi dari *Alice in Wonderland*. Pendekatan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan estetika.
- b. Perancangan (*Desain*). Pada tahap ini, ide-ide yang telah ditemukan melalui eksplorasi mulai diolah menjadi konsep visual. Seniman mulai merancang bentuk-bentuk dan komposisi karya berdasarkan hasil eksplorasi sebelumnya. Tahap perancangan ini penting karena menjadi dasar dari visualisasi ide yang nantinya akan diwujudkan dalam karya.
- c. Tahap perwujudan, yaitu mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai

dengan desain atau ide. Hasil tersebut dianggap telah sempurna maka dapat dilanjutkan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi). Proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Dalam penciptaan ini metode yang digunakan adalah metode penciptaan karya seni menurut Gustami. Teori penciptaan Gustami terdiri dari tiga tahap dengan enam langkah penciptaan seni kriya. Berdasarkan tiga tahap di atas, Gustami merinci proses penciptaan menjadi enam langkah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Enam langkah teori penciptaan Gustami
Sumber: Gustami (2007)