ANALOGI DILEMA LANDAK DALAM BATIK KONTEMPORER SEBAGAI WUJUD BUSANA *WITCHCORE STYLE*

oleh:

Muafa Qotun Naily

NIM 2100216025

PROGRAM STUDI D-4 DESAIN MODE KRIYA BATIK

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

ANALOGI DILEMA LANDAK DALAM BATIK KONTEMPORER SEBAGAI WUJUD BUSANA *WITCHCORE STYLE*

oleh:

Muafa Qotun Naily

NIM 2100216025

PROGRAM STUDI D-4 DESAIN MODE KRIYA BATIK

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

ANALOGI DILEMA LANDAK DALAM BATIK KONTEMPORER SEBAGAI WUJUD BUSANA *WITCHCORE STYLE*

oleh:

Muafa Qotun Naily

NIM 2100216025

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

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir berjudul:

ANALOGI DILEMA LANDAK DALAM BATIK KONTEMPORER SEBAGAI WUJUD BUSANA *WITCHCORE STYLE* diajukan oleh Muafa Qotun Naily, NIM 2100216025, 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 22 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I

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

Pembimbing II/ Penguji II

Retno Purwandari S.S., M.A.
NIP. 19810307 200501 2 001/ NIDN. 0007038101

Cognate/Penguji Ahli

Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd.
NIP. 19810923 201504 2 001 /NIDN. 0023098106

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 HIDUP

"ALASAN KAMU MENGINGINKAN SESUATU DENGAN AMAT SANGAT ADALAH KARENA VERSI DIRIMU DI MASA DEPAN SUDAH MEMILIKINYA".

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan kasih-Nya, yang senantiasa mengiringi langkah-langkah dalam menempuh perjalanan panjang tugas akhir ini. Keberkahan dari-Nya telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam melewati setiap rintangan dan tantangan yang dihadapi.

Kepada Mamas, Mimi, Mas Falah, Mba Mela, Mas Arwan, Silvi, serta teman dan keluarga yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah berhenti, kesabaran yang tiada batas, serta dukungan yang selalu menguatkan di setiap langkah perjalanan ini.

Serta kepada para dosen pembimbing dan pengajar di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan kesabaran yang telah diberikan selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan karya ini.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muafa Qotun Naily
NIM	2100216025
Program Studi	: D-4 Desain Mode Kriya Batik
Perguruan Tinggi	: ISI Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul: "Analogi Dilema Landak dalam Batik Kontemporer sebagai Wujud Busana *Witchcore Style*" 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 juga.

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Muafa Qotun Naily
NIM. 2100216025

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **"ANALOGI DILEMA LANDAK DALAM BATIK KONTEMPORER SEBAGAI WUJUD BUSANA *WITCHCORE STYLE*"** 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 menghaturkan terima kasih kepada :

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Sugeng Wardoyo, M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn., Ketua Prodi D4 Desainn Mode Kriya Batik, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.
5. Retno Purwandari, S.S., M.A., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
6. Aruman, S.Sn., M.A., Dosen Wali selama masa kuliah hingga Tugas Akhir Penciptaan.
7. Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd., *Cognate* Ujian Tugas Akhir.
8. Seluruh dosen, staf Jurusan Kriya yang telah membantu selama proses Tugas Akhir ini dibuat hingga selesai.
9. Keluargaku tercinta terutama kepada Mamas, Mimi, Mas Falah, Mba Mela, Mas Awrani dan Silvy atas dukungan dan menjadi sumber semangat selama mengerjakan dan menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.
10. Pemilik Sere yang memberikan inspirasi dibalik terciptanya karya Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman Desain Mode Kriya Batik Angkatan 2021, sahabat saya Mba Ghebi, Mba Nova dan Mba Tata serta kerabat lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu selama Tugas Akhir ini dibuat, terima kasih banyak atas dukungan, doa, serta bantuannya.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini penulis berusaha untuk memenuhi kriteria kelulusan yang ada, namun tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan ini. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta memberikan inspirasi yang baik bagi pembaca.

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Muafa Qotun Naily
NIM. 2100216025

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN SAMPUL ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
MOTTO HIDUP iv
PERSEMBAHAN v
PERNYATAAN KEASLIAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
INTISARI xvii
ABSTRACT xviii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Penciptaan 1
B. Rumusan Penciptaan 3
1. Bagaimana konsep busana *Witchcore style* dengan motif batik kontemporer yang terinspirasi dari analogi dilema landak? 3
C. Tujuan dan Manfaat 3
1. Tujuan 3
2. Manfaat 3
D. Metode Penciptaan 4
1. Pengamatan 4
2. Ideasi 4
3. Desain 5
4. Realokasi 5
E. Landasan Teori 5
1. Teori Estetika 5
2. Teori Ergonomi 7
BAB II 8
IDE PENCIPTAAN 8

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Illustrasi Analogi Dilema Landak....8
Gambar 2.2: Inspirasi *Witchcore Style* 9
Gambar 2.3: Inspirasi *Witchcore Style* 10
Gambar 2.4: Inspirasi *Witchcore Style* 10
Gambar 2.5: Inspirasi *Witchcore Style* 11
Gambar 2.6: Inspirasi Witchcore Style....11
Gambar 2.7: Inspirasi Witchcore Style....12
Gambar 2.8: Batik Kontemporer 12
Gambar 2.9: Batik Kontemporer 13
Gambar 2.10: Filosofi Warna 14
Gambar 2.11: Filosofi Warna 14
Gambar 2.12: Inspirasi Teknik Payet dan Manik-Manik 14
Gambar 3.1: Illustrasi Analogi Dilema Landak....15
Gambar 3.2: Busana *Witchcore* 15
Gambar 3.3 :Busana *Witchcore* 16
Gambar 3.4: Busana *Witchcore* 16
Gambar 3.5: Ornamen *Witchcore* 16
Gambar 3.6: Ornamen *Witchcore* 17
Gambar 3.7: Batik Kontemporer 17
Gambar 3.8: Batik Kontemporer 17
Gambar 3.9: Palet Warna....18
Gambar 3.10: Palet Warna 18
Gambar 3.11: Inspirasi Teknik Payet dan Manik-Manik 18
Gambar 3.12: Hasil Interpretasi Analogi Dilema Landak....19
Gambar 3.13: Hasil Interpretasi Analogi Dilema Landak....19
Gambar 3.14: Hasil Interpretasi Analogi Dilema Landak....20
Gambar 3.15: Hasil Interpretasi *Witchcore Style*....20
Gambar 3.16 Hasil Interpretasi Ornamen *Witchcore*....21
Gambar 3.17: Hasil Interpretasi Ornamen *Witchcore* 21
Gambar 3.18: Hasil Interpretasi Batik Kontemporer....22
Gambar 3.19: Hasil Interpretasi Batik Kontemporer....22

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 3.20: Hasil Interpretasi Palet Warna 22
Gambar 3.21: Hasil Interpretasi Payet dan Manik-Manik 23
Gambar 3.22: Hasil *Moodboard* Analogi Dilema Landak 23
Gambar 3.23: Sketsa Alternatif 26
Gambar 3.24: Sketsa Terpilih 27
Gambar 3.25: Desain Busana 1 28
Gambar 3.26: Pecah Pola Busana 1 29
Gambar 3.27: Pecah Pola Busana 1 30
Gambar 3.28: Desain Motif 1 31
Gambar 3.29: Pecah Pola Busana 2 32
Gambar 3.30: Pecah Pola Busana 2 33
Gambar 3.31: Pecah Pola Busana 2 34
Gambar 3.32: Desain Motif 2 35
Gambar 3.33: Desain Busana 3 36
Gambar 3.34: Pecah Pola Busana 3 37
Gambar 3.35: Pecah Pola Busana 3 38
Gambar 3.36: Desain Motif 3 39
Gambar 3.37: Desain Busana 4 40
Gambar 3.38: Pecah Pola Busana 4 41
Gambar 3.39: Pecah Pola Busana 4 42
Gambar 3.40: Desain Motif 4 43
Gambar 3.41: Desain Busana 5 44
Gambar 3.42: Pecah Pola Busana 5 45
Gambar 3.43: Pecah Pola Busana 5 46
Gambar 3.44: Pecah Pola Busana 5 47
Gambar 3.45: Pecah Pola Busana 6 48
Gambar 3.46: Pecah Pola Busana 6 49
Gambar 3.47: Pecah Pola Busana 6 50
Gambar 3.48: Desain Motif 5 51
Gambar 3.49: Proses perwujudan yang telah disederhanakan oleh Muafa 52
Gambar 3.50: Rancangan bentuk pakaian 71
Gambar 3.51: Membuat stempel cap 71

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 3.52: Membuat stempel cap....71
Gambar 3.53: Mordant Kain....72
Gambar 3.54: Menjemur Kain....72
Gambar 3.55: Membuat Pola....73
Gambar 3.56: Memindahkan Pola....73
Gambar 3.57: Memotong Kain....73
Gambar 3.58: Memindahkan Motif Batik....74
Gambar 3.59: Membatik tulis....74
Gambar 3.60: Membatik cap....74
Gambar 3.61: Membatik cap....75
Gambar 3.62: Pewarnaan Batik....75
Gambar 3.63: Pewarnaan Batik....75
Gambar 3.64: *Waterglass* Batik....76
Gambar 3.65: Melorod Kain....76
Gambar 3.66: Melorod Kain....77
Gambar 3.67: Menjahit Kain....77
Gambar 3.68: Menghias Busana....78
Gambar 3.69: Memasang Label Busana....78
Gambar 3.70: Membuat Aksesoris....78
Gambar 4.1: Busana Yang Diwujudkan....86
Gambar 4.2: Karya 1....87
Gambar 4.3: Karya 2....89
Gambar 4.4: Karya 3....91
Gambar 4.5: Karya 4....93
Gambar 4.6: Karya 5....95
Gambar 4.7: Karya 6....97

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Ukuran Busana Wanita Size M.....24
Tabel 3.2: Alat Perancangan.....53
Tabel 3.3: Alat Membatik.....54
Tabel 3.4: Alat Menjahit.....57
Tabel 3.5: Alat Menghias Busana.....60
Tabel 3.6: Bahan Perancangan.....61
Tabel 3.7 Bahan Membatik.....62
Tabel 3.8: Bahan Menjahit.....64
Tabel 3.9: Bahan Menghias Busana.....67
Tabel 3.10: Kalkulasi Biaya Karya 1.....79
Tabel 3.11: Kalkulasi Biaya Karya 2.....80
Tabel 3.12: Kalkulasi Biaya Karya 3.....81
Tabel 3.13: Kalkulasi Biaya Karya 4.....82
Tabel 3.14: Kalkulasi Biaya Karya 5.....83
Tabel 3.15: Kalkulasi Biaya Karya 6.....84
Tabel 3.16: Kalkulasi Total.....85

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Data Diri Mahasiswa.....102
Lampiran. 2 Poster.....103

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

INTISARI

Analogi dilema landak menggambarkan tantangan mendalam dalam hubungan antarmanusia, khususnya keseimbangan antara kedekatan emosional dan risiko saling melukai. Dalam cerita ini, dua landak yang merasa kedinginan berusaha berpelukan untuk menghangatkan diri, namun duri tajam pada tubuh mereka menyebabkan rasa sakit saat kedekatan tercipta. Dilema ini menghadirkan dua pilihan: menjalin kedekatan dengan risiko rasa sakit atau menjaga jarak untuk menghindari luka emosional, yang mengarah pada kesepian. Pemikiran ini sejalan dengan pandangan filsuf seperti Arthur Schopenhauer yang melihat penderitaan sebagai bagian tak terpisahkan dari pengalaman manusia, dan Friedrich Nietzsche yang melihat tantangan sosial sebagai peluang untuk pertumbuhan pribadi.

Proses penciptaan karya ini menggabungkan pendekatan estetika menurut Clive Bell dan prinsip ergonomi, yang memastikan keseimbangan antara bentuk dan fungsi. Proses dimulai dengan perancangan motif batik, diikuti dengan sketsa, pembuatan batik, dan pewarnaan tekstil. Pendekatan ergonomi memastikan bahwa busana yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga nyaman dan fungsional untuk dikenakan. Elemen estetika dipilih untuk menyampaikan pengalaman emosional yang mendalam, sementara pertimbangan ergonomi fokus pada kenyamanan, kegunaan, dan harmoni desain.

Hasil akhir dari tugas ini berupa enam busana bergaya *Witchcore*, yang masing-masing menggabungkan elemen *Witchcore* dengan desain motif batik kontemporer yang menggambarkan dilema landak. Warna dingin pseperti putih, hitam dan merah digunakan untuk melambangkan kesepian, kenyamanan dan perlindungan sehingga mewujudkan pengalaman emosional. Setiap busana menampilkan motif visual yang unik dengan makna simbolis yang menggali hubungan sosial manusia melalui desain. Karya ini mencerminkan kedalaman emosional dan dinamika manusia, serta menghadirkan gaya yang khas dan bermakna.

Kata Kunci: analogi dilema landak, batik kontemporer, *Witchcore style*.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

Analogy of the hedgehog's dilemma illustrates the profound challenges in human relationships, particularly the balance between emotional closeness and the risk of mutual harm. In this story, two cold hedgehogs attempt to embrace for warmth, but their sharp spines cause pain as closeness is achieved. This dilemma presents two choices: foster closeness at the risk of pain, or maintain distance to avoid emotional pain, which leads to loneliness. This thinking aligns with the views of philosophers such as Arthur Schopenhauer, who saw suffering as an integral part of the human experience, and Friedrich Nietzsche, who viewed social challenges as opportunities for personal growth.

The creative process for this work combines Clive Bell's aesthetic approach and ergonomic principles, which ensure a balance between form and function. The process begins with designing a batik motif, followed by sketching, batik production, and textile dyeing. The ergonomic approach ensures that the resulting garment is not only visually appealing but also comfortable and functional to wear. Aesthetic elements are chosen to convey a deep emotional experience, while ergonomic considerations focus on comfort, usability, and design harmony.

The final product of this project is six Witchcore-style garments, each combining Witchcore elements with contemporary batik motif designs depicting the hedgehog's dilemma. Cool colors such as white, black, and red are used to symbolize loneliness, comfort, and protection, thus embodying an emotional experience. Each garment features a unique visual motif with symbolic meaning that explores human social relationships through design. These works reflect the emotional depth and dynamics of humankind, while presenting a distinctive and meaningful style.

Keywords: hedgehog's dilemma analogy, contemporary batik, Witchcore style.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam kehidupan sehari-hari, hubungan antarmanusia sering kali menghadapi berbagai tantangan yang kompleks dan penuh ketidakpastian. Setiap individu memiliki keinginan mendalam untuk menjalin keterikatan emosional dengan orang lain, namun keinginan ini sering kali disertai dengan risiko luka emosional. Ketidakpastian dalam interaksi ini menciptakan dilema yang mencerminkan kerumitan dinamika sosial yang kita alami.

Salah satu konsep yang menggambarkan fenomena ini adalah analogi dilema landak, yang diperkenalkan oleh filsuf Jerman, Arthur Schopenhauer, dalam karyanya *The World as Will and Representation* (1819). Analogi ini menggambarkan dua landak yang berusaha mendekat untuk menghangatkan tubuh mereka, namun duri tajam yang melapisi tubuh mereka menimbulkan rasa sakit ketika keduanya terlalu dekat. Schopenhauer berpendapat bahwa "Jika mereka terlalu jauh, mereka merasa kedinginan; tetapi jika terlalu dekat, mereka merasakan tusukan duri satu sama lain" (Schopenhauer, 1819), yang menggambarkan dilema antara kebutuhan untuk terhubung dan risiko rasa sakit.

Dilema ini menghasilkan dua pilihan yang sangat menantang: pertama, menjalin kedekatan emosional dan menerima risiko untuk saling melukai, dan kedua, menjaga jarak untuk menghindari luka emosional, tetapi harus menghadapi kesepian yang mendalam. Konsep ini mencerminkan kompleksitas hubungan antar manusia, di mana keinginan untuk mendekat sering kali bertentangan dengan kebutuhan untuk melindungi diri dari rasa sakit dan kehilangan. Dalam *Beyond Good and Evil* (1886), Friedrich Nietzsche mengemukakan bahwa "tantangan dalam hubungan sosial dapat menjadi kesempatan untuk pertumbuhan pribadi" (Nietzsche, 1886) dan mengajukan ide bahwa penderitaan dalam hubungan sosial dapat membuka ruang untuk pembentukan karakter dan kedewasaan.

Dengan pemahaman ini, seni menjadi media yang ideal untuk mengeksplorasi dan menyampaikan tema-tema yang terkandung dalam dilema landak. Seni batik, sebagai salah satu bentuk warisan budaya yang kaya dan

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

berharga di Indonesia, dapat digunakan untuk menciptakan karya seni kontemporer yang merefleksikan pengalaman emosional yang kompleks. Batik, seperti yang dikemukakan oleh Rahayu Surtiati, "Batik bukan hanya sekadar kain bermotif, tetapi merupakan simbol identitas budaya yang mendalam" (Surtiati, 2007). Penggunaan motif batik kontemporer dalam desain busana ini diharapkan dapat mengekspresikan ketegangan emosional yang merupakan inti dari dilema landak, seperti konflik antara kedekatan dan keterasingan.

Busana yang akan diciptakan dalam tugas akhir ini bertujuan untuk mengekspresikan dilema landak melalui desain yang terinspirasi oleh estetika batik kontemporer dan gaya *Witchcore*, dimana busana dapat menjadi media penyampai makna dan pengalaman personal (Entwistle, 2015). Pemilihan *Witchcore* sebagai gaya utama bukanlah tanpa alasan; gaya ini secara *inheren* memiliki korelasi yang kuat dengan narasi "perlindungan" dan "keterasingan" yang ada pada dilema landak. *Witchcore* menonjolkan estetika yang misterius, gelap, dan sering kali menggunakan elemen-elemen alam yang liar untuk melambangkan kekuatan sekaligus kerentanan. Elemen visual dalam desain berfungsi sebagai simbol pembentuk makna (Chandler, 2007). Korelasinya terletak pada bagaimana *Witchcore* memandang "duri" bukan hanya sebagai ancaman, melainkan sebagai bentuk perlindungan diri (self-protection) bagi individu yang merasa terasing oleh dunia luar. Pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa dalam setiap usaha manusia untuk melindungi diri dari luka emosional, terdapat keindahan yang sering kali tidak terlihat, bahwa karya seni lahir dari pengolahan ide dan intuisi visual (Read, 1951).

Proses penciptaan busana ini menggunakan teori estetika dan filosofi desain untuk menggambarkan dilema landak, di mana Benedetto Croce memandang seni sebagai bentuk intuisi dan ekspresi batin yang diterjemahkan ke dalam wujud visual. Desain busana ini berusaha mengomunikasikan perasaan kompleks melalui kombinasi warna, tekstur, dan simbolisme yang mencerminkan ketegangan dalam hubungan antarmanusia. Penggunaan palet warna yang saling berlawanan antara warna dingin dan hangat mengikuti pemikiran Susan Ashdown, yang menyatakan bahwa penampilan busana bisa langsung mempengaruhi perasaan orang yang melihatnya. Dalam hal ini, kontras warna tersebut dipakai untuk menunjukkan perbedaan nyata antara rasa sepi yang dingin dan rasa dekat yang hangat dalam sebuah hubungan.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

B. Rumusan Penciptaan

Adapun rumusan penciptaan berdasarkan latar belakang adalah:

1. Bagaimana konsep busana *Witchcore style* dengan motif batik kontemporer yang terinspirasi dari analogi dilema landak?
2. Bagaimana proses dan hasil perwujudan nyata busana *Witchcore style* dengan motif batik dari analogi dilema landak?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah adalah:

a. Menciptakan busana *Witchcore style* dengan motif batik kontemporer yang terinspirasi dari analogi dilema landak.
b. Menjelaskan proses, menilai dan mendokumentasikan hasil perwujudan nyata busana *Witchcore style* dengan motif batik yang terinspirasi oleh dilema landak.

2. Manfaat

Adapun manfaat penciptaan berdasarkan rumusan masalah adalah:

a. Bagi Penulis
    1) Meningkatkan pemahaman tentang teknik desain busana dan penggabungan budaya dengan mode dalam karya kreatif.
    2) Mengembangkan keterampilan dalam menciptakan karya estetis sekaligus mengeksplorasi konsep baru dalam mode.
    3) Memperoleh pengalaman dalam proses penciptaan busana dari konsep hingga hasil akhir.
b. Bagi Program Studi
    1) Menunjukkan kepada masyarakat keberadaan Program Studi D-4 Desain Mode Kriya Batik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
    2) Menyediakan referensi bagi pengajaran dan penelitian dalam bidang desain mode serta seni budaya.
    3) Menjadi contoh nyata bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dalam fashion.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

c. Bagi Masyarakat

1) Memahami hubungan antar individu melalui analogi dilema landak untuk meningkatkan empati dan interaksi positif.
2) Terinspirasi mengeksplorasi gaya fashion yang menggabungkan elemen tradisional dan modern.

D. Metode Penciptaan

Penciptaan karya Tugas Akhir "Analogi Dilema Landak dalam Batik Kontemporer Sebagai Wujud Busana *Witchcore style*" menggunakan metode penciptaan sebagai berikut:

Hendriyana (2018) mengemukakan bahwa proses penciptaan karya seni melibatkan empat tahapan utama yang memiliki peran penting dalam mengembangkan ide menjadi sebuah karya nyata. Tahapan tersebut meliputi:

1. Pengamatan

Tahap awal ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam terhadap objek atau fenomena yang menjadi sumber inspirasi. Pengamatan dapat dilakukan melalui berbagai cara seperti melihat, mendengarkan, dan merasakan secara langsung, maupun melalui studi pustaka. Studi pustaka sendiri merupakan metode pengumpulan informasi dari sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen lain guna memperkuat pemahaman terhadap objek yang akan diangkat dalam karya.

2. Ideasi

Setelah melakukan pengamatan, tahap berikutnya adalah ideasi, yaitu proses menggali dan mengembangkan gagasan berdasarkan hasil pengamatan. Proses ini dapat dilakukan melalui *brainstorming*, *mind mapping*, atau pembuatan sketsa awal untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang dikembangkan lebih lanjut.

3. Desain

Pada tahap desain, gagasan yang telah dikembangkan mulai diterjemahkan ke dalam bentuk rancangan visual. Ini mencakup pemilihan elemen seperti material, warna, bentuk, motif, dan tekstur yang akan digunakan dalam karya. Tahap ini juga mencakup pembuatan sketsa atau prototipe sebagai simulasi awal dari karya yang akan diwujudkan. Namun, bagian tersulit dalam tahap desain ini saat harus

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

melakukan sketsa langsung pada material, seperti kain mori dobby viscose dan bemberg yang permukaannya licin. Karakteristik bahan yang tidak stabil membuat alat sketsa mudah tergelincir, sehingga motif sering kali melenceng, tidak presisi, dan sulit dikendalikan. Hal ini menuntut ketelitian ekstra karena kesalahan garis pada kain yang halus dapat merusak estetika keseluruhan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

4. Realokasi

Tahap terakhir adalah realisasi karya, di mana rancangan diimplementasikan menjadi bentuk fisik. Pada tahap perwujudan ini, tantangan terbesar muncul saat pengerjaan batik di atas kain Mori Dobby Viscose. Proses pencantingan menjadi sangat sulit karena alat canting sering kali menyangkut pada pori-pori kain yang lebar serta terhambat oleh tekstur *emboss* bunga yang timbul. Selain itu, sifat seratnya yang sangat menyerap membuat warna sangat rentan meleber, sehingga memerlukan ketelitian luar biasa agar detail motif tidak hancur.

Menjaga efek kilau (shine) pada kain ini juga menuntut perlakuan khusus. Kain tidak boleh direbus dan hanya boleh direndam air panas suhu 70-80 derajat tanpa tawas maupun soda abu agar kilaunya tidak hilang. Kendala paling berat terjadi pada proses pencucian, di mana warna bisa luntur atau turun hingga 50%. Untuk memastikan kain benar-benar bersih dari sisa warna, diperlukan proses pembilasan hingga 15 kali, namun air seringkali tetap belum jernih sepenuhnya. Hal ini mengakibatkan terjadinya pergeseran warna yang signifikan, seperti warna *maroon* gelap yang awalnya direncanakan bisa berubah menjadi *maroon* sedikit keunguan setelah proses pelorotan dan pencucian selesai.

E. Landasan Teori

1. Teori Estetika

Benedetto Croce berpendapat bahwa estetika adalah ekspresi dari intuisi dan perasaan. Menurutnya, seni adalah bentuk dari ekspresi emosional yang diwujudkan dalam intuisi. Ia membedakan antara seni dan ilmu pengetahuan, di mana seni adalah ekspresi individu yang bersifat subjektif, sedangkan ilmu pengetahuan adalah pengetahuan konseptual yang bersifat objektif (Croce, 1902:3).

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Bagi Croce, karya seni tidak dapat dipisahkan dari pengalaman perasaan senimannya. Ketika seorang seniman menciptakan seni, ia sebenarnya mengekspresikan perasaan atau emosi melalui bentuk yang dirasakan oleh intuisi. Croce menganggap seni sebagai aktivitas mental di mana perasaan diubah menjadi bentuk yang dapat diindera. Ada enam unsur penting estetika menurut Benedetto Croce yaitu ekspresi, intuisi, analogi simbolis, subjektivitas, kreativitas, dan kesatuan perasaan dan bentuk.

a. Ekspresi *(Expression)*

Unsur terpenting dalam estetika menurut Croce adalah ekspresi. Ia menekankan bahwa seni adalah ekspresi dari perasaan batin atau intuisi seniman. Dalam pandangannya, karya seni yang baik adalah karya yang mampu dengan jelas mengekspresikan emosi atau pengalaman batin penciptanya. Jadi, keindahan karya seni terletak pada keberhasilannya menyampaikan perasaan tersebut.

b. Intuisi *(Intuition)*

Croce menganggap intuisi sebagai dasar dari segala bentuk seni. Intuisi adalah kemampuan untuk langsung menangkap dan merasakan esensi dari sesuatu, yang kemudian diubah menjadi ekspresi seni. Melalui intuisi, seniman dapat mengungkapkan perasaan dan pikiran yang mendalam dalam bentuk yang dapat dipahami oleh orang lain. Intuisi ini bersifat non-logis dan lebih mengandalkan perasaan.

c. Simbolisme Analogis *(Analogical Symbolism)*

Croce menganggap seni sebagai sarana untuk mengkomunikasikan sesuatu yang tidak dapat diungkapkan dengan katakata. Dalam hal ini, seni bekerja secara analogis, di mana simbol atau bentuk-bentuk seni (seperti warna, nada, gerakan) digunakan untuk menyampaikan sesuatu yang bersifat abstrak, seperti emosi atau perasaan.

d. Subjektivitas *(Subjectivity)*

Estetika Croce sangat subjektif. Ia percaya bahwa setiap pengalaman seni adalah unik bagi individu yang mengalaminya, baik seniman yang menciptakan karya maupun orang yang menontonnya. Dengan demikian, seni menjadi cerminan dari pengalaman individu dan penilaian terhadap seni pun sangat dipengaruhi oleh latar belakang perasaan dan intuisi masing-masing orang.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

e. Kreativitas *(Creativity)*

Kreativitas adalah bagian integral dari estetika Croce. Dalam penciptaan seni, seniman menggunakan daya kreatif untuk mengubah perasaan atau intuisi menjadi bentuk nyata yang dapat dilihat atau didengar. Proses ini melibatkan imajinasi, dan seni yang kreatif mampu mengekspresikan perasaan secara orisinal dan bermakna.

f. Kesatuan Perasaan dan Bentuk *(Unity of Feeling and Form)*

Dalam pandangan Croce, estetika yang sejati hanya dapat dicapai jika ada kesatuan yang harmonis antara perasaan dan bentuk yang digunakan untuk mengekspresikannya. Seni yang baik tidak hanya memiliki bentuk yang indah, tetapi juga mampu secara efektif menyampaikan perasaan yang mendasarinya.

2. Teori Ergonomi

Susan Ashdown dalam bukunya yaitu *Sizing in Clothing: Developing Effective Sizing Systems for Ready-to-Wear Clothing* mengemukakan bahwa desain pakaian yang ergonomis harus memperhatikan keseimbangan antara proporsi tubuh manusia dan gerakan alami. Dalam desain pakaian, penting untuk mempertimbangkan perbedaan ukuran tubuh, postur, serta bagaimana pakaian akan bergerak bersamaan dengan tubuh saat beraktivitas. Ashdown menegaskan bahwa kesesuaian pakaian harus mendukung kebebasan gerak tanpa menimbulkan ketidaknyamanan atau pembatasan fisik. Ukuran, kelonggaran, dan pemilihan material yang tepat menjadi faktor kunci dalam menjaga kenyamanan dan fungsionalitas pakaian.

Susan Ashdown menjelaskan bahwa "desain pakaian yang ergonomis mencakup pemahaman mendalam tentang bagaimana tubuh manusia bergerak dalam berbagai aktivitas, sehingga pakaian dapat mengikuti gerakan tersebut tanpa mengganggu kenyamanan atau kebebasan gerak" (Ashdown, 2007:52). Penjelasan ini memberikan landasan dasar tentang pentingnya ergonomi dalam desain pakaian, yaitu bahwa pakaian yang didesain dengan memperhatikan ergonomi akan lebih nyaman, fungsional, dan dapat mendukung aktivitas pengguna tanpa mengganggu pergerakan.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta