

**PERASAAN DEPRESI REMAJA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN MOTIF BATIK PADA BUSANA *CASUAL***



SKRIPSI

Luthfiah Dwi Astuti

NIM 2112274022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**PERASAAN DEPRESI REMAJA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN MOTIF BATIK PADA BUSANA *CASUAL***



PENCIPTAAN

Oleh:

Luthfiah Dwi Astuti

NIM 2112274022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2026

Tugas Akhir berjudul :

PERASAAN DEPRESI REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN MOTIF BATIK PADA BUSANA CASUAL diajukan oleh Luthfiah Dwi Astuti, NIM 2112274022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggung jawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 08 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd.

NUPTK 0255759660230123

Pembimbing II/Anggota



Tri Wulandari, S.Sn., M.A.

NUPTK 9954768669230302

Cognate/Anggota



Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.

NUPTK 9754751652130082

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholihuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0251748649130073

Koordinator Program Studi S-1 Kriya



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

NUPTK 4160750651130153

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya dedikasikan karya dan laporan ini kepada diri saya sendiri, kedua orang tua dan adik saya, teman-teman yang selalu mendukung dan kebersamai saya, serta dosen dan orang-orang terdekat saya yang membantu dalam berbagai proses yang saya lalui untuk mewujudkan karya Tugas Akhir ini.



MOTTO

“Barangkali pulih memang tidak pernah terburu-buru, melainkan hanya memerlukan waktu.”



PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 17 Juni 2026



Luthfiah Dwi Astuti



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga karya tugas akhir dengan judul “Perasaan Depresi Remaja Sebagai Ide Penciptaan Motif Batik Pada Busana *Casual*” dapat diselesaikan dengan baik. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Kriya.

Pada proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini melalui berbagai tahap yang berliku-liku, mulai dari pencarian ide dan sumber, penyusunan konsep penciptaan, pembuatan sketsa hingga desain jadi, pembuatan batik dan menyulam hingga akhirnya terwujudnya enam busana *casual*. Dalam setiap tahapan proses memberikan pengalaman berharga bagi penulis. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektorat Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad 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. Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing penulis hingga selesai penciptaan karya ini.
5. Tri Wulandari, S.Sn., M.A. selaku Dosen 2 yang telah mengarahkan dan membimbing penulis hingga selesai penciptaan karya ini.
6. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn.,M.Hum. selaku Cognate yang telah memberi kritik dan saran yang membangun pada karya ini.
7. Tri Wulandari, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain
9. Kedua orang tua dan adik tersayang yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dari awal hingga selesainya Tugas Akhir ini
10. Teman-teman yang menjadi rekan seperjuangan yang telah menemani, mendukung dan berbagi cerita selama masa perkuliahan, diantaranya Adhel, Alya, Kaila, Lina dan teman-teman lainnya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan dalam penyelesaian penulisan dan pembuatan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Maka, penulis sangat berharap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 17 Juni 2026



Luthfiah Dwi Astuti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	4
1. Tujuan Penciptaan	4
2. Manfaat Penciptaan.....	4
D. Metode Pendekatan	5
1. Estetika.....	5
2. Ergonomi.....	5
E. Metode Penciptaan	6
BAB II.....	8
IDE PENCIPTAAN	8
A. Sumber Ide Penciptaan	8
1. Perasaan Depresi.....	8
2. Busana <i>Casual</i>	13
3. Batik	15
4. Sulam	17
B. Landasan Teori	19
1. Estetika.....	19
2. Psikologi.....	20

3. Ergonomi.....	21
BAB III	23
PROSES PENCIPTAAN	23
A. Data Acuan.....	23
B. Analisis Data Acuan.....	25
C. Rancangan Karya	27
1. Sketsa Alternatif.....	28
2. Sketsa Terpilih	32
3. Desain Karya.....	35
D. Proses Perwujudan	47
1. Bagan Proses Perwujudan.....	47
2. Pemilihan Bahan dan Alat.....	47
3. Tahap dan Teknik Pengerjaan.....	54
b. Tahap Pengerjaan	55
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	67
BAB IV	74
TINJAUAN KARYA.....	74
A. Tinjauan Umum	74
B. Tinjauan Khusus	76
BAB V.....	94
PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	98
A. Katalog	98
B. Poster Pameran.....	102
C. Suasana Pameran.....	103
D. CV	104

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Ukuran badan	27
Tabel 3. 2 Bahan	47
Tabel 3. 3 Alat.....	51
Tabel 3. 4 Kalkulasi Pembuatan Karya 1	67
Tabel 3. 5 Kalkulasi Pembuatan Karya 2.....	68
Tabel 3. 6 Kalkulasi Pembuatan Karya 3.....	69
Tabel 3. 7 Kalkulasi Pembuatan Karya 4.....	70
Tabel 3. 8 Kalkulasi Pembuatan Karya 5.....	71
Tabel 3. 9 Kalkulasi Pembuatan Karya 6.....	72
Tabel 3. 10 Kalkulasi Biaya Lain-Lain.....	73
Tabel 3. 11 Kalkulasi Total Biaya Pembuatan Karya.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Metode Penciptaan.....	7
Gambar 2. 1 Ilustrasi tekanan oleh lingkungan sekitar	11
Gambar 2. 2 Ilustrasi Menangis Perwujudan Luka Emosional	12
Gambar 2. 3 Tenggelam sebagai ilustrasi putus asa	12
Gambar 2. 4 Ilustrasi tertekan pengaruh lingkungan	13
Gambar 2. 5 Busana <i>Casual</i>	13
Gambar 2. 6 Batik	16
Gambar 2. 7 Batik Abstrak.....	16
Gambar 2. 8 Sulam.....	17
Gambar 3. 1 Ilustrasi tekanan dari sekitar	23
Gambar 3. 2 Tenggelam sebagai ilustrasi putus asa	23
Gambar 3. 3 Ilustrasi <i>overthinking</i> akibat tertekan	23
Gambar 3. 4 Ilustrasi menangis perwujudan luka emosional	24
Gambar 3. 5 Ilustrasi tertekan pengaruh lingkungan	24
Gambar 3. 6 Referensi busana <i>casual</i>	24
Gambar 3. 7 Referensi busana <i>casual</i>	24
Gambar 3. 8 Referensi busana <i>casual</i>	25
Gambar 3. 9 Kain batik	25
Gambar 3. 10 Kain batik abstrak.....	25
Gambar 3. 11 Desain Busana 1	35
Gambar 3. 12 Pola Busana 1	36
Gambar 3. 13 Desain Busana 2	37
Gambar 3. 14 Pola Busana 2	38
Gambar 3. 15 Desain Busana 3	39
Gambar 3. 16 Pola Busana 3	40
Gambar 3. 17 Desain Busana 4	41
Gambar 3. 18 Pola Busana 4	42
Gambar 3. 19 Desain Busana 5	43
Gambar 3. 20 Pola Busana 5	44
Gambar 3. 21 Desain Busana 6	45
Gambar 3. 22 Pola Busana 6	46

Gambar 3. 23 Bagan Proses Perwujudan	47
Gambar 3. 24 Proses Sketsa Motif.....	55
Gambar 3. 25 Proses Pembuatan Sketsa Busana	55
Gambar 3. 26 Proses Pemindahan Pola Pada Kain	56
Gambar 3. 27 Proses Pemindahan Pola Pada Kain	56
Gambar 3. 28 Proses Pemindahan Motif Pada Kain	56
Gambar 3. 29 Proses Pemindahan Motif Pada Kain	57
Gambar 3. 30 Proses Pembatikan Motif Pada Kain.....	57
Gambar 3. 31 Proses Kuas Batik Abstrak Pada Kain	58
Gambar 3. 32 Proses Pewarnaan Remasol Teknik Colet Pada Kain	58
Gambar 3. 33 Hasil Pewarnaan Remasol Pada Kain	59
Gambar 3. 34 Proses Fiksasi Dengan <i>Waterglass</i> Pada Kain	59
Gambar 3. 35 Proses Pencucian <i>Waterglass</i> Pada Kain	59
Gambar 3. 36 Proses Menakar Warna Indigosol	60
Gambar 3. 37 Proses Pencelupan Warna Indigosol	60
Gambar 3. 38 Proses Menjemur Kain Setelah Diwarna Indigosol	61
Gambar 3. 39 Proses Menjemur Kain Setelah Diwarna Indigosol	61
Gambar 3. 40 Hasil Warna Pada Kain Setelah Diwarnai Indigosol	61
Gambar 3. 41 Proses Menutup Warna Dengan Malam	62
Gambar 3. 42 Proses Pewarnaan Malam Pada Kain	63
Gambar 3. 43 Proses Pelorodan Malam Pada Kain	63
Gambar 3. 44 Hasil Batik Setelah Pelorodan Malam	63
Gambar 3. 45 Hasil Batik Setelah Pelorodan Malam	64
Gambar 3. 46 Proses Menyulam Pada Manset Kemeja	64
Gambar 3. 47 Proses Pematangan Pola Kemeja.....	65
Gambar 3. 48 Proses Penjahitan Kemeja	65
Gambar 3. 49 Proses Penjahitan Lengan Kemeja	65
Gambar 3. 50 Proses Penjahitan Busana Keempat	66
Gambar 3. 51 Pemakaian Hasil Jadi Busana Pada Manekin.....	66
Gambar 4. 1 Karya Busana 1	76
Gambar 4. 2 Karya Busana 2	79
Gambar 4. 3 Karya Busana 3	82

Gambar 4. 4 Karya Busana 4	85
Gambar 4. 5 Karya Busana 5	88
Gambar 4. 6 Karya Busana 6	91



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Katalog	98
Lampiran 2 Poster Pameran	102
Lampiran 3 Suasana Pameran	103
Lampiran 4 CV.....	104



INTISARI

Perasaan depresi pada remaja merupakan gangguan mental serius yang ditandai dengan berbagai gejala dan disebabkan oleh beragam faktor. Kondisi ini kerap semakin parah karena penderita cenderung menutup diri akibat rasa takut akan penilaian lingkungan sekitar. Berdasarkan fenomena tersebut, karya penciptaan ini mengangkat empat poin utama perasaan depresi pada remaja sebagai ide penciptaan, yaitu tertekan, luka emosional, pengaruh lingkungan, dan putus asa yang diwujudkan dalam enam busana *casual* menggunakan teknik batik tulis, batik abstrak, dan sulam.

Penciptaan karya ini menggunakan pendekatan estetika dan ergonomi, dengan metode tiga tahap enam langkah oleh S P. Gustami. Tahap eksplorasi mencakup penggalan referensi mengenai depresi pada remaja. Tahap perancangan meliputi penuangan hasil analisis ke dalam sketsa hingga desain final. Tahap perwujudan dimulai dari persiapan alat dan bahan, pembuatan pola, pelaksanaan teknik batik dan sulam, proses jahit, penyelesaian akhir, hingga evaluasi menyeluruh terhadap hasil karya.

Hasil penciptaan berupa enam busana *casual* dengan palet warna hitam, abu-abu, coklat kayu, dan biru dalam tiga tingkatan yang berbeda. Karya ini hadir sebagai upaya meningkatkan kesadaran terhadap isu kesehatan mental remaja sekaligus menjadi media penyampaian pesan yang mendalam melalui bahasa visual busana.

Kata kunci: depresi remaja, busana *casual*, batik tulis, batik abstrak, sulam, kesehatan mental

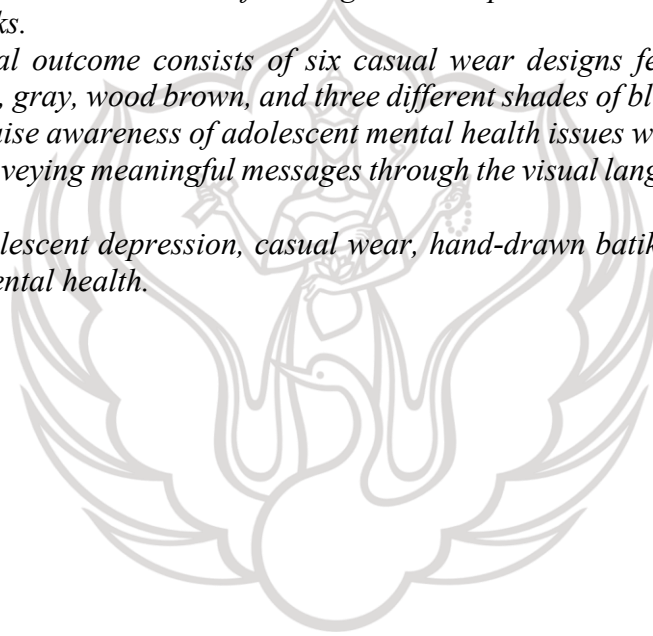
ABSTRACT

Adolescent depression is a serious mental health disorder characterized by various symptoms and influenced by multiple factors. This condition is often exacerbated by sufferers' tendency to withdraw from others due to fear of judgment from their surrounding environment. Based on this phenomenon, this creative project adopts four main aspects of adolescent depression as the source of inspiration: pressure, emotional wounds, environmental influences, and hopelessness. These aspects are visualized through six casual wear designs utilizing hand-drawn batik, abstract batik, and embroidery techniques.

The creation process employed aesthetic and ergonomic approaches and applied the Three Stages Six Steps method developed by S P. Gustami. The exploration stage involved gathering references and studying issues related to adolescent depression. The design stage consisted of transforming the collected data and analysis into sketches and final designs. The realization stage included the preparation of tools and materials, pattern making, batik and embroidery processes, garment construction, finishing, and comprehensive evaluation of the completed works.

The final outcome consists of six casual wear designs featuring a color palette of black, gray, wood brown, and three different shades of blue. This creative work aims to raise awareness of adolescent mental health issues while serving as a medium for conveying meaningful messages through the visual language of fashion.

Keywords: *adolescent depression, casual wear, hand-drawn batik, abstract batik, embroidery, mental health.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ekspresi dan perasaan merupakan aspek mendasar kehidupan yang menjadi ciri emosi unik setiap orang. Perasaan adalah respons internal terhadap situasi atau pengalaman yang dialami seseorang, yang dapat berupa kebahagiaan, kesedihan, ketakutan, kemarahan, cinta, dan emosi lainnya. Perasaan dapat diungkapkan melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, nada suara, dan bahasa tubuh. Ekspresi dan perasaan berperan penting dalam hubungan interpersonal karena mendorong terbentuknya hubungan, membangkitkan empati, serta mengungkapkan identitas dan pikiran terdalam seseorang. Salah satu kondisi emosional yang masih awam di kalangan masyarakat dan dapat dialami oleh remaja yang menginjak usia dewasa adalah depresi.

Depresi merupakan salah satu gangguan mental yang ditandai oleh perasaan sedih berkepanjangan, hilangnya minat terhadap aktivitas yang disukai, serta perubahan pada kondisi emosional, kognitif, dan perilaku individu. Pada fase perkembangan menuju kedewasaan, remaja menghadapi berbagai perubahan biologis, psikologis, dan sosial yang dapat meningkatkan kerentanan terhadap gangguan kesehatan mental. Depresi masih sering disalahpahami oleh masyarakat dan kerap tidak terlihat secara langsung karena penderitanya cenderung menyembunyikan perasaan serta pengalamannya. Oleh karena itu, depresi remaja menjadi fenomena yang penting untuk dipahami sekaligus direpresentasikan melalui media yang mampu menyampaikan pengalaman emosional secara visual kepada masyarakat luas.

Secara global, World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa depresi merupakan penyebab utama penyakit dan kecacatan pada remaja, serta menjadi salah satu penyebab kematian terbesar ketiga di kalangan remaja di dunia (Endriyani et al., 2022). Kondisi ini diperburuk oleh peningkatan angka depresi pada remaja diperkirakan terus tumbuh sebesar 10 hingga 20 persen setiap tahunnya. Di tingkat nasional, data Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023 yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mencatat

prevalensi depresi sebesar 1,4%, dengan angka tertinggi pada kelompok usia 15-24 tahun sebesar 2%. Sementara itu, hasil Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) tahun 2022 mengungkapkan bahwa satu dari tiga remaja Indonesia atau setara dengan 15,5 juta jiwa memiliki setidaknya satu masalah kesehatan mental, dengan prevalensi depresi pada remaja perempuan sebesar 6,7% dan remaja laki-laki sebesar 4,0% (I-NAMHS, 2022). Lebih lanjut, survei Kementerian Kesehatan tahun 2024 mencatat bahwa sekitar satu dari sepuluh remaja mengalami gejala depresi ringan hingga berat dan sebanyak 61% diantaranya pernah memiliki pikiran untuk mengakhiri hidup.

Depresi pada remaja tidak muncul tanpa sebab, Penelitian Endriyani, Lestari, Lestari dan Napitu (2022) dalam *Health Care Nursing Journal* mengidentifikasi bahwa gangguan mental emosional dan depresi pada remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya perundungan, tekanan psikososial, jenis kelamin, serta kualitas hubungan dengan orang tua dan lingkungan sekitar. Gejala yang muncul pun beragam, mulai dari perasaan sedih berkepanjangan, menarik diri dari lingkungan sosial, menurunnya konsentrasi belajar, gangguan pola tidur dan nafsu makan, hingga rasa lelah yang terus-menerus. Apabila tidak segera disadari dan ditangani, depresi dapat berkembang menjadi gangguan yang lebih serius dan membahayakan kehidupan remaja. Ironisnya, sebagian besar gangguan psikologis tersebut tidak disadari oleh penderita maupun lingkungan sekitarnya, sehingga hanya sebagian kecil yang mendapatkan penanganan yang tepat.

Selain didasarkan pada fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, penciptaan karya ini juga berakar pada pengalaman personal penulis. Berbagai permasalahan internal dalam lingkungan keluarga, serta pengalaman menghadapi lingkungan sosial yang cenderung memberikan penilaian dan kesimpulan secara sepihak menimbulkan perasaan tertekan. Pengalaman tersebut memberikan pemahaman bahwa luka emosional tidak selalu tampak secara fisik, tetapi dapat meninggalkan dampak psikologis yang mendalam. Dari pengalaman tersebut, penulis terdorong mengangkat tema ini dengan harapan karya yang dihasilkan mampu menjadi ruang validasi, empati, serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kesehatan mental. Penciptaan ini juga terinspirasi oleh karya Iin Subahatin "Depresi Sebagai Konsep Penciptaan Batik

Lukis” pada 2020, kemudian oleh Rafael Arlief Rahman ”*Depresi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*” pada 2023 dan juga oleh Hendrix Muhammad ”*Ekspresi Depresi Lagu Band Black Flag ‘Nervous Breakdown’ Dalam Karya Kriya Kayu*” pada 2023. Perbedaan mendasar penciptaan ini dengan karya terdahulu tersebut terletak pada media yang digunakan, yaitu busana *casual*, serta penggabungan teknik batik tulis dan batik abstrak sebagai media ekspresi. Karya terdahulu umumnya hadir dalam format karya pajang seperti lukisan dan kriya, sehingga penciptaan ini hadir sebagai upaya perluasan media ekspresi depresi ke dalam ranah karya *fashion* yang dapat dikenakan.

Pemilihan busana *casual* sebagai media penciptaan didasarkan pada kedekatannya dengan kehidupan remaja sebagai sasaran utama karya. Busana *casual* merupakan jenis busana yang paling sering digunakan dalam aktivitas sehari-hari karena mengutamakan kenyamanan, kepraktisan, dan fleksibilitas. Berbeda dengan karya seni pajang yang hanya dapat dinikmati pada ruang waktu tertentu, busana *casual* memungkinkan pesan dalam karya hadir lebih dekat dan berkelanjutan dalam kehidupan masyarakat. Melalui busana yang dikenakan, pengalaman emosional yang sulit diungkapkan secara verbal direpresentasikan dalam bentuk visual yang komunikatif dan mudah diterima berbagai kalangan. Karena itu busana *casual* dipilih sebagai media yang tepat untuk menyampaikan narasi mengenai depresi remaja, sekaligus menjadi sarana refleksi dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kesehatan mental.

Pada perwujudan karya ini, penulis menggunakan teknik batik tulis sebagai motif utama yang dipadukan dengan batik abstrak. Pada beberapa bagian detail motif ditambahkan sulaman tangan untuk menonjolkan makna tertentu. Teknik batik tulis dipilih karena proses pengerjaannya yang penuh penghayatan pada setiap goresan malam sehingga mencerminkan pengalaman batin seseorang yang menghadapi konflik terhadap perasaan depresi. Paduan warna yang dipilih disesuaikan untuk menghadirkan nuansa emosional yang merepresentasikan depresi pada remaja. Dengan demikian, penciptaan busana *casual* ini tidak hanya menjadi media ekspresi pribadi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap isu kesehatan mental remaja, sekaligus membuktikan bahwa seni dan *fashion* dapat menjadi jembatan yang kuat dalam menyampaikan pesan melalui busana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan dari laporan ini adapun sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema perasaan depresi remaja pada busana *casual*?
2. Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema perasaan depresi remaja pada busana *casual*?
3. Bagaimana hasil penciptaan karya dengan tema perasaan depresi remaja pada busana *casual*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Mendeskripsikan konsep penciptaan karya dengan tema perasaan depresi pada busana *casual*.
- b. Menjelaskan proses penciptaan karya dengan teknik batik dan juga teknik sulam.
- c. Mewujudkan hasil karya busana *casual* dengan tema perasaan depresi remaja.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Sarana ekspresif untuk menyalurkan perasaan emosional yang dapat diresapi oleh orang lain.
- b. Sebagai tambahan acuan mengenai busana *casual* oleh mahasiswa terutama dalam bidang yang berkaitan dengan *fashion*.
- c. Sebagai sarana menyelesaikan tugas akhir untuk menciptakan sebuah karya seni.
- d. Menambah wawasan masyarakat mengenai depresi pada remaja dan pentingnya kesehatan mental.
- e. Menjadi referensi baru bagi masyarakat kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam mengerjakan tugas yang berkaitan dengan topik.

D. Metode Pendekatan

1. Estetika

Estetika adalah pengalaman yang penuh dengan emosi dan pemikiran yang terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan karya seni atau objek yang dianggap indah (Dewey, 2005). Dalam bukunya *Art as Experience*, Dewey menekankan bahwa estetika bukan sekadar penilaian objektif, melainkan hasil dari pengalaman pribadi dan emosional yang melibatkan seluruh indra dan pikiran seseorang. Dengan demikian akan relevan menggunakan metode pendekatan estetika menurut Dewey karena pendekatan ini melihat seni sebagai bagian penting dari kehidupan manusia yang membantu kita memahami dan mengungkapkan perasaan serta emosi kita. Seni, dalam pandangan Dewey adalah cara bagi individu untuk mengalami dunia secara lebih mendalam dan bermakna.

2. Ergonomi

Menurut Goet Poespo (2009) keselarasan antara desain, bahan, dan figur tubuh dalam menciptakan pakaian yang nyaman, fungsional, dan estetis menjadi aspek yang penting. Menggunakan metode pendekatan ergonomi dalam desain busana *casual* sangat relevan, karena pendekatan ini berfokus untuk menciptakan busana yang tidak hanya estetis, tetapi juga mendukung aktivitas fisik dan kenyamanan pemakainya. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa pakaian berfungsi secara maksimal dalam mendukung gerakan, kesehatan, dan kepuasan pengguna dalam beraktivitas sehari-hari. Seperti sifat pakaian *casual* yang mempertimbangkan ukuran tubuh, potongan pakaian, serta bahan yang tidak menekan atau membatasi gerak.

E. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan dalam menulis laporan ini, penulis menggunakan teori S P. Gustami. Menurut S P. Gustami (2007) metode penciptaan dalam karya seni melibatkan pendekatan yang terstruktur dan mendalam terhadap proses kreatif. Dikenal dengan tiga tahap penciptaan seni kriya yang dapat diuraikan menjadi enam langkah yaitu:

1. Eksplorasi

Merupakan tahapan awal yang meliputi aktivitas penjelajahan oleh penulis berupa identifikasi masalah untuk menentukan tema dan referensi yang akan relevan untuk penciptaan karya seni. Langkah pertama yaitu pengamatan sumber referensi dan informasi mengenai perasaan depresi pada remaja. Langkah kedua yaitu pendalaman terkait landasan teori, sumber, referensi, serta acuan visual yang digunakan sebagai material analisis. Langkah-langkah tersebut meliputi pengamatan sumber penciptaan baik secara langsung ataupun pengumpulan referensi-referensi berkaitan tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya yang ingin diciptakan untuk memperdalam ide dan perwujudan visualisasi yang akan dipakai pada tahap perancangan. Penulis melakukan pendalaman informasi dan referensi dari berbagai sumber seperti jurnal yang membahas representasi depresi secara umum hingga mengerucut pada remaja.

2. Perancangan

Tahap perancangan meliputi langkah ketiga yaitu kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan kedalam bentuk sketsa dasar karena berisi aspek-aspek yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya. Kemudian hasil rancangan sketsa disempurnakan dalam sebuah pembuatan desain. Langkah keempat merupakan visualisasi gagasan dari rancangan sketsa alternatif terpilih yang telah dipersiapkan menjadi sebuah bentuk desain. Pemilihan dari beberapa sketsa alternatif tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti kecocokan dengan gagasan utama, bentuk yang diwujudkan, serta visual yang cukup untuk merepresentasikan depresi remaja. Kemudian disempurnakan menjadi desain sempurna sesuai ukuran, bentuk asli, dan

penempatannya untuk menghasilkan karya seni.

3. Perwujudan

Tahap mewujudkan ide, konsep, dan rancangan menjadi sebuah karya. Adapun langkah kelima yang dilaksanakan dengan perwujudan desain yang dianggap sempurna dimulai dari persiapan alat dan bahan lalu menggambar pola hingga pelaksanaan perwujudan dengan teknik batik, sulam, hingga sampai pada proses jahit dan penyelesaian akhir. Langkah terakhir yaitu mengadakan evaluasi terhadap hasil perwujudan yang telah diselesaikan untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang telah diciptakan.

Berikut ini bagan dari metode penciptaan yang akan digunakan sebagai acuan untuk mewujudkan karya:



Gambar 1. 1 Bagan Metode Penciptaan