

**MOTIF KUPU – KUPU RAJA DALAM BUSANA COCKTAIL**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh :

**BAYU BHAGAS DAMARA**

**NIM : 1400038025**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION**

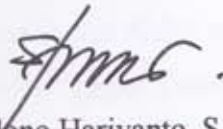
**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

**KUPU-KUPU RAJA DALAM BUSANA COCKTAIL** diajukan oleh Bayu Bhagas Damara  
NIM. 1400038025, Program Studi D3 Batik dan Fashion Fakultas Seni Rupa Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta. Telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir Tanggal 11 Agustus 2017

Pembimbing I/Anggota



Isbandono Hariyanto, S.Sn., MA.  
NIP. 19741021 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota



Sumino, S.Sn., MA.  
NIP. 19670615 199802 1001

Cognate/Anggota



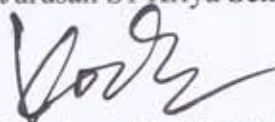
Survo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.  
NIP. 19730422 199903 1 005

Ketua Program Studi Batik dan  
Fashion/Anggota



Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Hum.  
NIP. 19621231 198911 1 001

Ketua Jurusan S1 Kriya Seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.  
NIP. 19620729 199002 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu 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, 15 Juni 2017

Bayu Bhagas Damara

v

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah Robbil' Alamin kepada Allah SWT Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunianya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suwastiwi. M.Des. Dekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum. Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Hum. Ketua Prodi D3 Batik dan Fashion, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Isbandono Hariyanto, S.Sn., MA., Pembimbing I yang telah sabar dan teliti dalam membimbing serta telah memberi dorongan dan motivasi untuk menyelesaikan seluruh kegiatan belajar hingga pada penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Sumino, S.Sn., MA., Pembimbing II yang telah teliti dalam membimbing proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen, karyawan dan Karyawati Institut Seni Indonesia
8. Bapak dan Ibunda tercinta yang selalu mendoakan, Keluarga tersayang yang selalu mendukung dan member motivasi semangat hingga terselesaikan Tugas Akhir ini.
9. Teman – teman senasib, seperjuangan, dan sepenanggungan serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang turut mendukung dan membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Semoga ketulusan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu dengan kesadaran dan kerendahan hati, penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi lebih sempurnanya penyusunan Laporan Tugas Akhir ini diwaktu yang akan datang.

Akhirnya penulis berharap agar laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dari pihak yang membutuhkan, serta dapat menambah khasanah kesenirupaan.

Yogyakarta, 15 Juni 2017

Bayu Bhagas Damara



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN DAFTAR ISI .....	vii
HALAMAN DAFTAR TABEL .....	ix
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	x
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>ABSTRAK</b>	
<b>BAB I    PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penulisan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	5
1. Metode Penciptaan .....	5
2. Metode Pendekatan .....	5
3. Metode Pengumpulan Data .....	6
<b>BAB II    PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>8</b>
A. Ide Penciptaan .....	8
B. Data Acuan.....	10
C. Analisis Data .....	18
D. Rancangan Karya .....	18

BAB III	PROSES PERWUJUDAN .....	62
	A. Pemilihan Bahan dan Alat.....	62
	B. Teknik Pengerjaan.....	74
	C. Tahap Perwujudan.....	79
	D. Kalkulasi Biaya .....	82
BAB IV	TINJAUAN KARYA.....	92
	A. Tinjauan Umum .....	92
	B. Tinjauan Khusus .....	93
BAB V	PENUTUP.....	109
	A. Kesimpulan .....	109
	B. Saran.....	110
	DAFTAR PUSTAKA .....	111
	LAMPIRAN.....	113
	A. Biodata (CV).....	113
	B. Foto Poster .....	114
	C. Katalog.....	115

**DAFTAR TABEL**

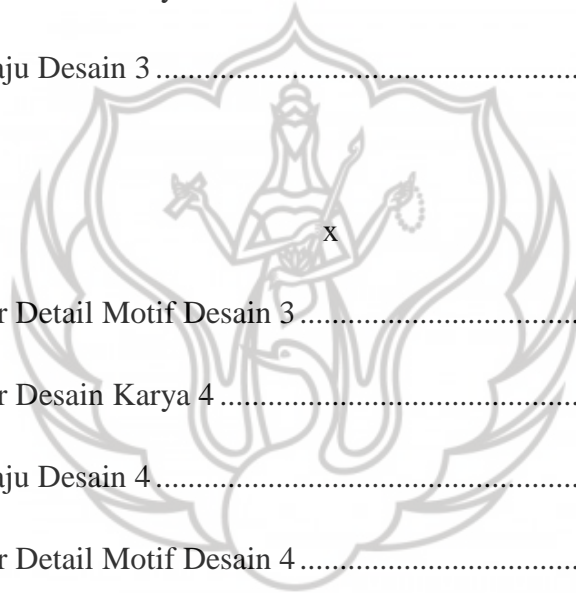
Tabel 1. Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	82
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	83
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	84
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	85
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 5 .....	86
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 6 .....	87
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 7 .....	88
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 8 .....	89
Tabel 9. Kalkulasi Alat dan Bahan .....	90
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Keseluruhan .....	91




**DAFTAR GAMBAR**

Gb. 1. Gambar Bagian Kupu – kupu Raja .....	8
Gb. 2. Gambar Bagian Kupu – kupu Raja Troides Criton .....	11
Gb. 3. Gambar Bagian Kupu-Kupu Raja Troides Plato .....	11
Gb. 4. Gambar Bagian Kupu-Kupu Raja Troides Rhadamantus .....	12
Gb. 5. Gambar Bagian Kupu-Kupu Raja Troides Riedeli .....	12
Gb. 6. Gambar Motif Parang Gendreh .....	13
Gb. 7. Gambar Motif Batik Kokrosoho .....	13
Gb. 8. Gambar Contoh Busana Cocktail 1 .....	14
Gb. 9. Gambar Contoh Busana Cocktail 2 .....	15
Gb. 10. Gambar Contoh Busana Cocktail 3 .....	16
Gb. 11. Gambar Contoh Busana Cocktail 4 .....	17

Gb. 12. Gambar Desain Karya 1 .....	30
Gb. 13. Gambar Pola Baju Desain 1 .....	31
Gb. 14. Gambar Detail Motif Desain 1 .....	32
Gb. 15. Gambar Desain Karya 2 .....	34
Gb. 16. Gambar Pola Baju Desain 2 .....	35
Gb. 17. Gambar Detail Motif Desain 2 .....	36
Gb. 18. Gambar Desain Karya 3 .....	38
Gb. 19. Pola Baju Desain 3 .....	39
Gb. 20. Gambar Detail Motif Desain 3 .....	40
Gb. 21. Gambar Desain Karya 4 .....	42
Gb. 22. Pola Baju Desain 4 .....	43
Gb. 23. Gambar Detail Motif Desain 4 .....	44
Gb. 24. Gambar Desain Karya 5 .....	46
Gb. 25. Pola Baju Desain 5 .....	47
Gb. 26. Gambar Detail Motif Desain 5 .....	48
Gb. 27. Gambar Desain Karya 6 .....	50
Gb. 28. Pola Baju Desain 6 .....	51
Gb. 29. Gambar Detail Motif Desain 6 .....	52
Gb. 30. Gambar Desain Karya 7 .....	54



Gb. 31. Pola Baju Desain 7 .....	55
Gb. 32. Gambar Detail Motif desain 7 .....	56
Gb. 33. Gambar Desain Karya 8 .....	58
Gb. 34. Pola Baju Desain 8 .....	59
Gb. 35. Gambar Detail Motif desain 8 .....	60
Gb. 36. Kain Sutera Grade A .....	62
Gb. 37. Kain Saten Katun .....	63
Gb. 38. Malam/Lilin .....	63
Gb. 39. Pewarna Naphtol dan Garam Diazo .....	64
	
Gb. 40. TRO .....	64
Gb. 41. Kostik .....	65
Gb. 42. Furing .....	66
Gb. 43. Viselin .....	66
Gb. 44. Ritsleting .....	67
Gb. 45. Benang Jahit .....	67
Gb. 46. Kompor Kecil .....	68
Gb. 47. Canting .....	68
Gb. 48. Gawangan .....	69

Gb. 49. Bak Pewarnaan.....	70
Gb. 50. Panci Lorodan .....	70
Gb. 51. Sarung Tangan.....	70
Gb. 52. Mesin Jahit .....	71
Gb. 53. Jarum Pentul.....	71
Gb. 54. Gunting.....	72
Gb. 55. Penggaris .....	72
Gb. 56. Meteran.....	73
Gb. 57. Jarum Jahit .....	74
Gb. 58. Foto Proses Pemolaan .....	80
Gb. 59. Foto Proses Pematikan .....	80
Gb. 60. Foto Proses Finishing.....	81





xiv

## **DAFTAR LAMPIRAN**

A. Biodata (CV) .....	113
B. Foto Poster .....	114
C. Katalog .....	115



Kupu-kupu Raja adalah jenis kupu-kupu yang termasuk dalam *familia Danaidae*. Termasuk dalam jenis kupu-kupu terbesar, dan kupu-kupu raja adalah *spesies* kupu-kupu yang langka di habitat aslinya dan berstatus sebagai hewan dilindungi. Kupu-kupu Raja menjadi motif utama pada penciptaan Tugas Akhir. Busana *Cocktail* termasuk ke dalam busana pesta sore yang semi formal. Dengan sentuhan karakter penciptaannya busana *Cocktail* ini akan diciptakan ke dalam bentuk busana pesta *Cocktail* yang sederhana namun tetap mengedepankan sisi elegan untuk *detail* busana.

Metode pengumpulan data merupakan studi pustaka dan observasi untuk mendapatkan data tentang sumber inspirasi dan busana. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetis dan ergonomi. Adapun dalam penciptaan ini juga mengacu pada metode pendapat Gustami yaitu pola tiga tahap enam langkah. Pada penciptaan Tugas Akhir ini diwujudkan dengan teknik batik tulis dan teknik klasik yaitu *lorodan*. Pewarnaan menggunakan warna pedalaman Yogyakarta maupun Surakarta.

Hasil karya yang dicapai yaitu berupa delapan busana *Cocktail*. Siluet pada keseluruhan hasil karya yaitu memiliki siluet I dan A-Line. Perpaduan warna yang digunakan menggunakan warna klasik pedalaman tiap busananya dan sangat sesuai dengan karakter yang ingin ditampilkan yaitu elegan dan feminis.

Kata Kunci : Kupu-kupu Raja, Seni Batik, Busana *Cocktail*



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Batik merupakan warisan nenek moyang bangsa Indonesia yang harus dijaga keasliannya, karena batik merupakan budaya yang tidak ternilai harganya. Disamping itu, batik harus selalu bisa beradaptasi dan mengikuti tren yang ada, terutama ketika berbicara tentang busana, supaya semua kalangan baik itu anak – anak dan remaja bisa tetap *fashionable* dan

kekinian tidak terpaku kepada kesan klasik dan tua yang mereka anggap hanya para orang tua saja yang cocok menggunakan batik.

Motif batik di Indonesia sangat beragam baik dari koleksi Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat yang sarat akan filosofi maupun Kasunanan Surakarta Hadiningrat yang memunculkan motif baru pedalaman namun tetap klasik. Batik pesisiran pun turut ambil bagian dalam terciptanya kekayaan motif batik di Indonesia.

Motif *Semen* dimaknai sebagai penggambaran dari “Kehidupan yang Semi” (kehidupan yang berkembang dan makmur). Terdapat beberapa jenis ornamen pokok pada motif-motif *semen*. Pertama adalah ornamen yang berhubungan dengan daratan, seperti tumbuh-tumbuhan atau binatang berkaki empat, unsur bangunan pun biasanya hadir di beberapa motif *semen* sebagai perwakilan benda yang berada di dunia tengah (daratan) antara dunia atas (langit) dan dunia bawah (lautan). Kedua adalah ornamen yang berhubungan dengan udara, seperti garuda, burung, dan megamendung. Sedangkan yang ketiga adalah ornamen yang berhubungan dengan laut atau air, seperti ular, ikan, dan katak. Jenis ornamen tersebut kemungkinan besar ada hubungannya dengan paham *Triloka* atau *Tribuwana*. Paham tersebut merupakan sebuah ajaran tentang adanya tiga dunia, yaitu dunia tengah tempat hidup manusia, dunia atas tempat para dewa, dan para suci, serta dunia bawah tempat orang yang jalan hidupnya tidak benar atau dipenuhi angkara murka, (Wikipedia, 2007). *Semen Kakrasana (Kokroso)* adalah Motif yang berasal dari



Kasunanan Surakarta, motif *kokroso* terinspirasi dari seorang tokoh wayang bernama Raden *Kokroso* yang memiliki bentuk buruk rupa namun memiliki watak yang baik.

Adapun Motif Pisang Bali yang menjadi motif yang dijadikan sumber ide pada penciptaan Tugas Akhir ini memiliki arti kembali, maksud kembali adalah ketika seseorang itu pergi jauh dari tempat kelahirannya, pasti suatu saat akan kembali ke tempat asalnya.

Sebagai *selir* pada motif utama Kupu-kupu Raja, Motif *Parang* pun dimasukkan sebagai latar. *Parang* adalah motif batik yang paling tua di Indonesia. Berasal dari kata *Pereng* yang berarti Lereng. *Perengan* menggambarkan sebuah garis menurun dari tinggi ke rendah secara diagonal susunan motif S jalin-menjalin tidak terputus melambangkan kesinambungan. Bentuk dasar huruf S diambil dari ombak samudra yang menggambarkan semangat yang tidak pernah padam. Motif *parang* memiliki petuah agar tidak pernah menyerah sebagaimana ombak laut yang tak pernah berhenti bergerak, (Anne Ahira, 2013).

Secara umum, dapat dikatakan bahwa batik telah menjelma menjadi identitas bangsa Indonesia dimata internasional. Tren *Fashion* tahun 2017/2018 mengacu pada bentuk yang terinspirasi dari sebuah bagian tubuh fauna kulit, bulu, corak warna, maupun anatomi dari fauna tersebut, yang menjadi tujuan utama yaitu fauna dari keluarga unggas dan keluarga serangga yang memiliki ciri yang unik dari setiap spesiesnya.

Kupu-kupu Raja adalah jenis kupu-kupu yang termasuk kedalam familia *Danaiidae*. Kupu-kupu ini memakan tanaman perdu tahunan, *Asclepias Lepidoptera* yang merupakan tanaman beracun pada sebagian hewan. Senyawa kimia dari tanaman tersebut akan terakumulasi hingga kupu-kupu mencapai fase dewasa dan menjadi pertahanan dirinya. Predator seperti burung akan menghindari Kupu-kupu Raja karena rasanya yang tidak enak untuk dimakan. Kupu-kupu ini memiliki sayap berwarna coklat terang dengan batas garis hitam dan titik-titik putih. Penulis mengangkat empat jenis Kupu-kupu Raja yang memiliki bentuk, warna, dan ukuran hampir mirip asal endemik Indonesia, yaitu jenis *Troides criton* (*Criton Birdwing*), *Troides Plato*, *Troides Rhadamantus*, dan *Troides Riedeli* memiliki warna hitam dibagian sayap atas, dan berwarna kuning kombinasi sedikit hitam dan putih di bagian sayap bawah merupakan yang endemik Pulau Morotai, Halmahera, Bacan, Ternate, Obi (Indonesia), dan Sulawesi dimana jenisnya tersebut yang akan digunakan penulis sebagai ide dalam Tugas Akhir ini.

Kupu-kupu Raja menjadi binatang dalam ide karya yang akan dibuat oleh penulis, dengan menggunakan inspirasi kupu-kupu yang memiliki filosofi *metamorfosis*. Filosofi ini mengibaratkan perjalanan penulis yang datang merantau yang bertujuan untuk menuntut ilmu seperti halnya ulat akan menjadi seekor kupu-kupu yang indah dan cantik. Dengan berjalannya waktu, seiring bertambahnya ilmu kemudian bermetamorfosis menjadi sesuatu yang lebih baik yang dapat diibaratkan

sebagai keberhasilan yang mampu menciptakan karya yang indah untuk dinikmati. Ide kupu-kupu ini selanjutnya diaplikasikan ke dalam motif semen hasil *destruksi* dari motif *semen kokrosono* dan *parang gendreh* sebagai *selir* pada motif utama. Dengan batik pedalaman yaitu warna *wedel* (biru tua), hitam, dan *sogan* (cokelat).

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana perwujudan motif Kupu-kupu Raja pada busana *Cocktail*?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

1. Tujuan penciptaan
  - a. Mewujudkan ide dari bentuk motif Kupu-kupu Raja ke dalam busana *Cocktail*.
  - b. Menambah khasanah motif baru pada seni sebagai sebuah batik.
  - c. Mewujudkan batik sebagai sebuah tren *fashion* dunia.
  - d. Upaya agar anak muda terinspirasi dan mau berkarya dalam batik dan *fashion*.
2. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat bagi pelaksanaan Tugas Akhir ini yaitu :

- a. Menambah pengalaman dan keterampilan sehingga membangkitkan kreativitas bagi penulis.

## **D. Metode Penciptaan dan Metode Pendekatan**

1. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan pola tiga tahap enam langkah milik

Gustami. Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan

penciptaan), Perancangan (rancangan disain karya) dan Perwujudan (pembuatan karya).

Berdasarkan tiga tahap metode penciptaan karya seni kriya tersebut dapat diuraikan menjadi enam langkah proses penciptaan karya seni. Enam langkah tersebut diantaranya: pengembaraan jiwa, menentukan konsep/tema, merancang sketsa, penyempurnaan desain, mewujudkan karya dan evaluasi akhir.

## 2. Metode Pendekatan

### a. Pendekatan Estetis

Kemampuan untuk bisa menjadikan suatu disain dengan derajat estetika yang tinggi, umumnya sangat dipengaruhi oleh kepekaan (*sense*), perasaan (*feeling*), selera (*taste*), penghayatan, serta kehalusan rasa perencana dalam melakukan proses pengolahan rupa, (Bram Palgunadi, 2008)

Indah itu berarti memiliki proporsi yang harmonis. Karena yang proporsinya harmonis itu nyata, maka keindahan itu dapat disamakan dengan kebaikan. Indah adalah yang nyata dan yang nyata adalah baik, (Shaftesbury, Jerman).

Penulis harus mengimplementasikan karya dengan sudut pandang berdasarkan nilai estetika pada sebuah karya. Nilai estetika itu sendiri memiliki nilai objektif dan nilai subjektif, itu yang membedakan nilai suatu karya pada masyarakat. Karya seni

didasari dengan visualisasi yaitu garis, titik, bidang yang indah dapat menarik perhatian semua kalangan melalui estetika yang dibawanya. Sehingga nilai-nilai estetika perlu diperhitungkan dalam penciptaan karya ini.

b. Pendekatan Ergonomi

Menurut Poespo (2000: 40) ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan yang dikonstruksikan, gerakan struktur tulang serta otot, dan meletakkan rangka badan yang semuanya bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman.

Ergonomi pada pendekatan ini lebih menekankan pada sisi kenyamanan saat busana tersebut digunakan, sehingga menimbulkan rasa percaya diri bagi penggunanya.

3. Metode Pengumpulan Data

Penciptaan karya seni membutuhkan berbagai macam referensi yang digunakan untuk menunjang karya seni kreatif, yaitu melalui :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari referensi sebagai media yang berhubungan dengan karya. Dan sumber didapatkan dari berbagai media seperti, media cetak maupun elektronik.

b. Studi Observasi

Untuk busana, penulis mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung dengan hadir di acara fashion show. Seperti pada tahun 2016, penulis mengunjungi Fashion Show Tugas Akhir UNY

(Universitas Negeri Yogyakarta) Pendidikan Teknik Busana,  
Fakultas Teknik, Jurusan Tata Busana.

