

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



Oleh :

BAYU BHAGAS DAMARA

NIM : 1400038025

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Ahli Madya dalam Bidang Kriya

2017

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Program Studi D3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 11 Agustus 2017.

Pembimbing I/Anggota

IsbandonoHariyanto, S.Sn., MA.
NIP. 19741021 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota

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

Ketua Program Studi D-3 Batik dan Fashion/Anggota

Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn.
NIP 19710103 199702 2 001

INTISARI

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 kedalam 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 feminim.

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

ABSTRACT

The Butterfly King is a type of butterfly belonging to the family of Danaidae. Included in the largest type of butterfly, and the butterfly king is a rare butterfly species in the original habitat and a status as a protected animal. Butterfly King became the main motive on. Cocktail clothing is included in the semi-formal dress party. With a touch of character appearance of this Cocktail fashion will be created into the form of a simple party dress Cocktail but still put forward the elegant side for clothing details.

Methods data data is a study of literature and observation for data about the source of inspiration and clothing. The approach method used is the aesthetic and ergonomic approach. The way in making this is also on Gustami's response method is a three-step, six-step pattern. In the creation of this final task is realized with techniques of batik and classical technique is lorodan. Coloring using the color of the interior of Yogyakarta and Surakarta.

The work can be done with eight cocktail dresses. Silhouette on the whole work that has silhouette I and A-Line. The blend of colors used using the classic inland colors of each outfit and perfectly suits the character who wants to look elegant and feminine.

Keyword :Kupu-kupu Raja, Seni Batik, Busana *Cocktail*

A. PENDAHULUAN

1. 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. Pereng 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 Danaidae. 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 cokelat 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).

2. Rumusan Penciptaan

Bagaimana perwujudan motif Kupu-kupu Raja pada busana Cocktail?

3. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan Penciptaan

1. Mewujudkan ide dari bentuk motif Kupu-kupu Raja ke dalam busana Cocktail.
2. Menambah khasanah motif baru pada seni sebagai sebuah batik.
3. Mewujudkan batik sebagai sebuah tren fashion dunia.

4. Upaya agar anak muda terinspirasi dan mau berkarya dalam batik dan fashion.

b. Manfaat Penciptaan

- 1) Menambah pengalaman dan keterampilan sehingga membangkitkan kreativitas bagi penulis.

4. Metode Pendekatan dan Penciptaan

a. Metode Pendekatan

1) Metode 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.

2) Metode 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.

b. Metode Pengumpulan Data

Dibawah ini merupakan metode pengumpulan data yang akan penulis gunakan dalam perwujudan karya Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

1) 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.

2) 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.

5. Metode Penciptaan

Metode penciptaan ini dilakukan berdasarkan teori SP Gustami (2007:329) tentang 3 tahap 6 langkah dalam menciptakan karya seni, dimulai dari tahap eksplorasi, pembuatan desain dan proses perwujudan.

a. Eksplorasi

Meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Selanjutnya adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan untuk memperoleh konsep pemecahan masalah dalam percobaan menggunakan bahan yang terdiri dari bentuk dan kekuatan.

b. Perancangan

Perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain atau sketsa. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan ke dalam bentuk perencanaan jadwal kerja karya.

c. Perwujudan

Merupakan perwujudan menjadi ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. “Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilaksanakan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang terciptakan” (Gustami:2007:329). Tahapan pembuatan karya pada penciptaan busana *cocktail* dengan sumber ide Kupu-kupu Raja, motif *Semen Kokrosono*, Pisang Bali, dan Parang *Gendrehantara* lain persiapan bahan (meliputi pengadaan bahan hingga terbentuk kain batik) dan terakhir adalah proses jahit untuk menciptakan busana yang diinginkan.

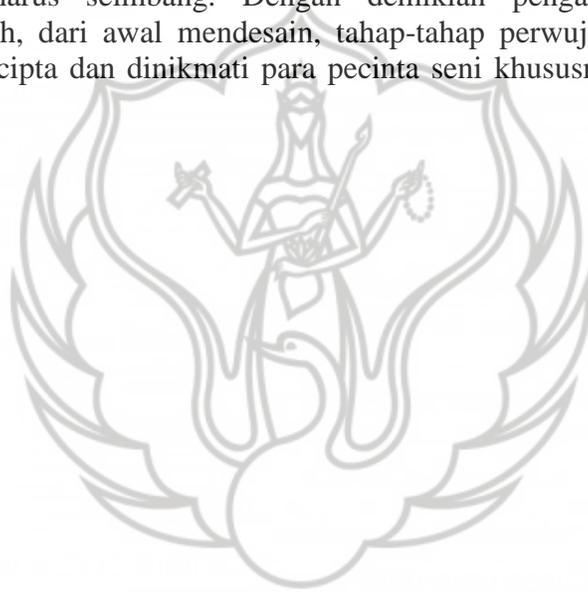
B. Hasil dan Pembahasan

Tinjauan karya merupakan sarana untuk memberikan penjelasan terhadap suatu karya seni secara ilmiah dengan kata lain membantu para peminat seni untuk membrikan penafsiran terhadap suatu karya. Upaya dilakukan dengan tinjauan karya salah satunya untuk mengevaluasi hasil karya yang dibuat untuk dibandingkan dengan rancangan karya pada awalnya. Ternyata dalam proses pembuatan karya terjadi perubahan-perubahan dari sebelumnya. Akan tetapi hal ini merupakan improvisasi yang penulis anggap sebagai perkembangan ide yang secara alami terjadi.

Judul karya Tugas Akhir ini adalah “Motif Kupu-kupu Raja dalam Busana *Cocktail*”. Sebelum menguraikan satu persatu karya, penulis akan memaparka secara singkat mengenai proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.

Karya-karya yang diciptakan berdasarkan rancangan terpilih ini menggunakan bahan kain sutra dan kain *saten* katun. Proses perwujudan karya Tugas Akhir ini menggunakan beberapa teknik, diantaranya batik tulis dan jahit. Kedua teknik tersebut mengalami proses yang panjang, untuk batik dimulai dari mendesain, memola, mencanting, mewarna, *pelorodan*, dan *finishing*. Untuk teknik menjahit dimulai dari mendesain, mengukur, memola, memotong kain, menjahit, dan *finishing*. *Finishing* perwujudan busana yang menggunakan dua teknik, yaitu teknik manual, penyelesaian akhir bagian-bagian tepi kain pada busana dengan cara dijahit tangan (*soom*). Sehingga karya busana batik *cocktail* ini terlihat rapi dan menarik.

Pengalaman penulis tentang batik dan *fashion design* sangat kompleks. Keseimbangan antara pendidikan formal, pengembangan diri dan kemajuan zaman harus seimbang. Dengan demikian pengalaman penulis selalu bertambah, dari awal mendesain, tahap-tahap perwujudan hingga karya ini dapat tercipta dan dinikmati para pecinta seni khususnya dibidang batik dan *fashion*.



Karya 1



Judul	: <i>Wag Butterflies</i>
Bahan	: Kain Sutra
Teknik Warna	: Celup Naphtol
Teknik Batik	: Batik Tulis tutup celuplorodan
Ukuran	: Standart M Wanita
Tahun	: 2017
Fotografer	: Arif Photography
Model	: Devi Indah Sari
Desainer	: Bayu Bhagas Damara

Pada penciptaan karya pertama ini yang berjudul *Wag Butterflies*. Pemilihan judul *Wag Butterflies* pada karya pertama ini dikarenakan *Wag Butterflies* mempunyai arti kibasan kupu-kupu. Busana ini dirancang dengan konsep kibasan sang kupu-kupu, *simple* dengan perpaduan kain sutra dan *brukat* di bagian atas dengan tambahan sebuah selendang. *Brukak* pada busana ini terbilang cukup banyak karena dijadikan untuk baju sedangkan batik digunakan untuk rok. Untuk pewarnaan menggunakan pewarna *sintetis* naphtol

Karya 2



Judul	: <i>Butterflies Throne</i>
Bahan	: Kain Sutra grade A
Teknik Warna	: Celup Naphtol
Teknik Batik	: Batik Tulis Tutup Celup <i>Lorodan</i>
Ukuran	: Standart M Wanita
Tahun	: 2017
Fotografer	: Arif Photography
Model	: Devi Indah Sari
Desainer	: Bayu Bhagas Damara

Pada penciptaan karya ke enam ini yang berjudul *Butterflies Throne*. Pemilihan judul *Butterflies Throne* pada karya ke enam dikarenakan *Butterflies Throne* mempunyai arti Singgasana Kupu-kupu Raja. Rancangan ini dengan menggunakan teknik *overslag* ala kimono Jepang, dengan motif kupu-kupu yang dipadukan dengan parang gendreh. Dibusana ini terdiri dari bagian dalam yaitu dress pendek yang dibuat dengan bahan kain *brukat (prada)* lalu dibagian luar busana utama batik yang dibuat dari bahan sutra yang dikombinasikan dengan kain *brukat* pada lengannya

Karya 3



Judul	: <i>The Masterpiece</i>
Bahan	: Kain Sutra <i>grade A</i>
Teknik Warna	: Celup Naphtol
Teknik Batik	: Batik Tulis Tutup Celup <i>Lorodan</i>
Ukuran	: Standart M Wanita
Tahun	: 2017
Fotografer	: Arif Photography
Model	: Kania Gitaswari
Desainer	: Bayu Bhagas Damara

Konsep yang diusung pada busana ini terinspirasi dari busana seorang *composer*, dengan motif kupu-kupu yang dipadukan dengan motif semen. Dibusana ini dalam teknik batik menggunakan teknik batik tulis dengan proses dua kali proses *pelorodan* dan warna yang digunakan dengan zat warna naphtol. Bahan yang digunakan pada busana ini yaitu kain sutra yang dikombinasikan dengan kain *bludru* dan kain *brukat*. Untuk pewarnaan menggunakan zat warna *sintetis* Naphtol

Kesimpulan

Busana tak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh dan pelindung tubuh namun dengan perkembangan yang pesat ini dan teknologi turut ambil peran dalam dunia fashion, busana sekarang ini menjadi sebuah gaya hidup yang selalu berganti-ganti tren, maka dari itu masing-masing perancang busana berlomba-lomba membuat tren baru dan menciptakan lebih banyak karya baru.

Secara keseluruhan teknik dalam penciptaan busana *Cocktail* ini menggunakan teknik batik tulis yang bersifat klasik pedalaman keraton. Dalam pembuatan karya, penulis melalui tahapan yang panjang sejak awal hingga akhir pengerjaannya. Rancangan hasil Kupu-kupu Raja dijadikan motif utama dengan *deformasi* dan dua motif yang berbeda sebagai latar, yaitu menggunakan *parang gendreh* dan *semen kokroso* yang telah di *destruksi*. Cirri khas yang terletak pada Kupu-kupu Raja yang terletak pada hasil rancangan yaitu warna yang khas pada Kupu-kupu Raja tetap dipertahankan hitam dominan dengan paduan warna kuning dan aksent warna putih. Banyak permasalahan yang timbul saat proses pengerjaan berlangsung seperti waktu pembuatan batik yang terus mengejar waktu sehingga penulis harus memberikan waktu pengerjaan karya dengan jam istirahat yang berkurang. Namun dengan itu semua, penulis tetap bersyukur karya tetap bisa selesai sesuai waktu yang diharapkan dan selesai dengan hasil yang cukup baik.

Saran

Berdasarkan pengalaman yang dialami pada proses penciptaan karya, penulis member saran untuk para pembaca. Supaya dalam pembuatan harus terlebih dahulu belajar teknik-teknik yang akan digunakan dan perkiraan waktu dengan tepat karena untuk proses dengan teknik batik tulis halus membutuhkan waktu yang cukup lama, jangan mengulur-ulur waktu baik dalam proses batik maupun dalam penulisan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahira, A. (2013). *Makna Filosofis dalam Motif Batik Parang*, Jakarta
- Ambar B, Asti Musma. (2011). *Batik: Warisan Adiluhung Nusantara*, Yogyakarta
- Bram, Palgunadi. (2008) *Disain Produk III*, ITB, Bandung
- Gustami, S.P. (2007), *Butir-butir Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Parista, Yogyakarta
- Poespo, Goet. (2002), *Teknik Menggambar Mode Busana*, Kanisius, Yogyakarta
- Sachari, Agus. (2002), *Estetika: Makna Simbol dan Daya*, ITB, Bandung
- Susanto, S.K Sewan. (1973), *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, Yogyakarta
- Sutrisno, Mudji. (2006), *Oase Estetika*, Kanisius Media, Yogyakarta

WEBTOGRAFI

- <https://www.pinterest.com> diakses pada tanggal 26 Mei 2017, pukul 17.00 WIB
- <https://www.path.com/02af58ec36a1f90d7d42b65cbb8fb689> diakses pada tanggal 1 Juni 2017, pukul 21.40 WIB
- https://id.wikipedia.org/wiki/Kupu-kupu_raja diakses pada tanggal 1 Juni 2017, pukul 22.00 WIB
- <https://alamendah.org/2011/02/28/jenis-dan-gambar-kupu-kupu-langka-dan-dilindungi/> diakses pada tanggal 5 Juni 2017, pukul 20.30 WIB
- https://id.wikipedia.org/wiki/Batik_Semen_Rama diakses pada tanggal 5 Juni 2017, pukul 17.55 WIB

<https://www.taringa.net> diakses pada tanggal 6 Juni 2017, pukul 08.15 WIB

<https://www.thejunglestore.blogspot.com> diakses pada tanggal 18 Juni 2017, pukul 21.20 WIB



