

**LEBAH DAN MOTIF BATIK BANJI SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA *COCKTAIL***



PENCIPTAAN

Oleh:

Kania Gitaswari

NIM 1400043025

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

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

**LEBAH DAN MOTIF BATIK BANJI SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA *COCKTAIL***



Oleh:
Kania Gitaswari
NIM 1400043025

**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**

Tugas Akhir berjudul:

Lebah dan Motif Batik Banji sebagai Sumber Ide Penciptaan Busana Cocktail diajukan oleh Kania Gitaswari, NIM 1400043025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina tugas akhir pada tanggal: 22 Juni 2017

Pembimbing I/Anggota



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

Pembimbing II/Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.
NIP. 19631104 199303 1 001

Cognate/Anggota



Sugeng Wardoyo, M.Sn.
NIP. 19751019 200212 1 003

Ketua Program Studi D-3 Batik dan Fashion/Anggota



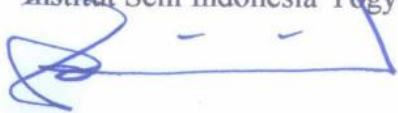
Toyiban Kusumawati, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19710103 199702 2 001

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. 1959802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan untuk orang tua, saudara, sahabat-sahabatku, dan semesta alam yang selalu menginspirasi dan alasan untuk selalu bersyukur



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Diploma di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya, 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, 22 Juni 2017

KATA PENGANTAR

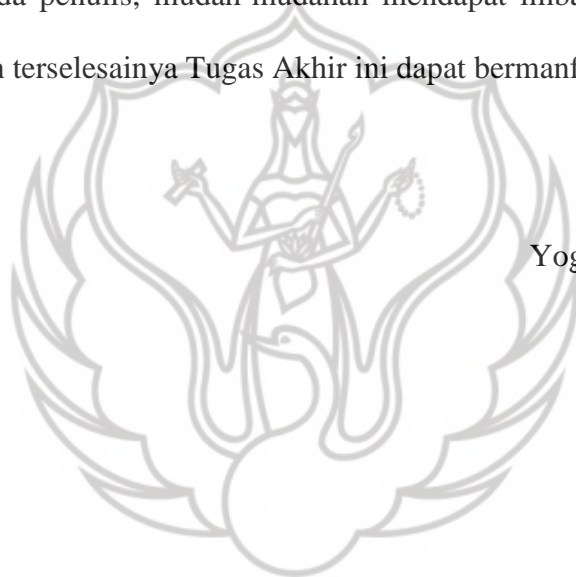
Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir demi memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Diploma di bidang Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn., Ketua Prodi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Wali.
5. Isbandono Hariyanto, S.Sn., MA, Dosen Pembimbing I.
6. Drs. Rispul, M.Sn., Dosen Pembimbing II.

7. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Ibu, Ayah, dan Kakak tersayang.
9. Teman seperjuanganku angkatan 2014 dan sahabat-sahabatku, terima kasih semuanya.

Selanjutnya, atas segala bantuan, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan kepada penulis, mudah-mudahan mendapat imbalan dari Allah SWT. Semoga dengan terselesainya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis.



Yogyakarta, 22 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. PROSES PENCIPTAAN	9
A. Ide Penciptaan	9
B. Data Acuan	17
C. Analisis Data Acuan	22
D. Rancangan Karya	23
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	54
A. Pemilihan Bahan dan Alat	54
B. Teknik Pengerjaan	66
C. Tahap Perwujudan	67
D. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	77
BAB IV. TINJAUAN KARYA	88
A. Tinjauan Umum	88
B. Tinjauan Khusus	89
BAB V. PENUTUP	105
DAFTAR PUSTAKA	107
WEBTOGRAFI	107
LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Karya 1	79
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Karya 2	80
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya 3	81
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 4	82
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 5	83
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 6	84
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 7	85
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 8	86
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Alat dan Bahan Tidak Habis Pakai	87
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Keseluruhan	88

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Motif Banji Bengkok Khas Banyumas	13
2. Gambar 2. Batik Banji Bengkok	14
3. Gambar 3. Batik Banji Guling	14
4. Gambar 4. Lebah Madu	18
5. Gambar 5. Sekawanan Lebah Madu	18
6. Gambar 6. Motif Banji Swastika	19
7. Gambar 7. Motif Banji Swastika	19
8. Gambar 8. Gaun <i>Cocktail</i>	20
9. Gambar 9. Gaun <i>Cocktail</i>	20
10. Gambar 10. Batik Bermotif Lebah	21
11. Gambar 11. Motif Lebah	21
12. Gambar 12. Sketsa Alternatif 1	24
13. Gambar 13. Sketsa Alternatif 2	25
14. Gambar 14. Sketsa Alternatif 3	26
15. Gambar 15. Sketsa Alternatif 4	27
16. Gambar 16. Desain 1	29
17. Gambar 17. Pola Busana Desain 1 dengan Skala 1:4	30
18. Gambar 18. Desain 2	32
19. Gambar 19. Pola Busana Desain 2 dengan Skala 1:4	33
20. Gambar 20. Desain 3	35
21. Gambar 21. Pola Busana Desain 3 dengan Skala 1:4	36
22. Gambar 22. Desain 4	38

23. Gambar 23. Pola Busana Desain 4 dengan Skala 1:4	39
24. Gambar 24. Desain 5	41
25. Gambar 25 Pola Busana Desain 5 dengan Skala 1:4	42
26. Gambar 26. Desain 6	44
27. Gambar 27. Pola Busana Desain 6 dengan Skala 1:4	45
28. Gambar 28. Desain 7	47
29. Gambar 29. Pola Busana Desain 7 dengan Skala 1:4	48
30. Gambar 30. Desain 8	50
31. Gambar 31. Pola Busana Desain 8 dengan Skala 1:4	51
32. Gambar 32. Detail Motif Desain	53
33. Gambar 33. <i>Malam</i>	54
34. Gambar 34. Pewarna Batik	55
35. Gambar 35. Kain <i>Dobby</i>	55
36. Gambar 36. Kain <i>Azalea</i>	56
37. Gambar 37. Kain <i>Fantasia</i>	56
38. Gambar 38. Kain <i>Tessa</i>	57
39. Gambar 39. Kain <i>Fleece</i>	57
40. Gambar 40. Kain <i>Organdi</i>	58
41. Gambarr 41. Kain <i>Rasfur</i>	58
42. Gambar 42. Kain <i>Ero</i>	59
43. Gambar 43. <i>Viselin</i>	59
44. Gambar 44. Ritsleting	60
45. Gambar 45. Kancing	60

46. Gambar 46. <i>Hak</i>	60
47. Gambar 47. Benang Jahit	61
48. Gambar 48. Kompur dan Wajan Batik	61
49. Gambar 49. Canting	62
50. Gambar 50. Sarung Tangan	62
51. Gambar 51. Ember	63
52. Gambar 52. <i>Rader</i> dan <i>Karbon</i>	63
53. Gambar 53. Gunting Kain	64
54. Gambar 54. Jarum Pentul	64
55. Gambar 55. Meteran	65
56. Gambar 56. Kapur Jahit	65
57. Gambar 57. Mesin Jahit	66
58. Gambar 58 . Desain Batik pada Kain	68
59. Gambar 59 . Mencanting	69
60. Gambar 60 . Mewarna Batik	73
61. Gambar 61 . Memotong Kain	76
62. Gambar 62. Menjahit Busana	77
63. Gambar 63. Karya 1	91
64. Gambar 64. Karya 2	93
65. Gambar 65. Karya 3	95
66. Gambar 66. Karya 4	97
67. Gambar 67. Karya 5	99
68. Gambar 68. Karya 6	101

69. Gambar 69. Karya 7	103
70. Gambar 70. Karya 8	105



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1	108
2. Lampiran 2	108
3. Lampiran 3	110
4. Lampiran 4	111
5. Lampiran 5	112



INTISARI (ABSTRAK)

Penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul Lebah dan Motif Batik Banji sebagai Sumber Ide Penciptaan Busana *Cocktail* adalah sebuah perwujudan pengekspresian atau gagasan individu dengan imajinasi pribadi untuk mencapai kepuasan batin yang diolah sedemikian rupa sesuai dengan kemampuan estetis yang penulis miliki. Ketertarikan pada hewan lebah mendorong penulis untuk memadukan lebah dan motif batik Banji pada penciptaan busana *cocktail* dengan teknik menyambungkan beberapa jenis bahan kain yang berbeda.

Metode penciptaan pada karya ini menggunakan metode eksplorasi yaitu dengan mengeksplorasi bentuk sesuai kemampuan penulis, kemudian metode kedua yaitu menggunakan metode perancangan yang dilakukan penulis yaitu dengan membuat gambar perpaduan lebah dan batik Banji serta desain busana. Kemudian dipilih beberapa gambar dan diterapkan mana yang paling pantas untuk perwujudan karya. Metode perwujudan yang dilakukan penciptaan model yang sesuai dengan gambar sampai ditemukan kesempurnaan karya yang diharapkan. Model lalu diwujudkan dalam ukuran miniatur dan setelah itu diwujudkan dalam ukuran yang sebenarnya.

Dari busana *cocktail* yang dibuat oleh penulis dengan motif perpaduan lebah dan batik Banji, masing-masing karya mempunyai ciri khas dan motif dengan keunikan yang ada. Keunikan ini membuat busana *cocktail* terlihat elegan dan bernilai seni tinggi. Diharapkan karya ini dapat bermanfaat bagi penikmat seni dan masyarakat pada umumnya. Selain itu, diharapkan dapat memberi kontribusi dan wacana kreatif pada masyarakat tentang busana dan batik serta sebagai alternatif pengembangan karya kriya yang kreatif dan inovatif khususnya pada dunia batik dan *fashion*.

Kata kunci: Lebah, Batik, Busana *Cocktail*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Menciptakan karya yang inovatif membutuhkan daya kreativitas tinggi yang terlahir dari pengalaman batin, pengamatan suatu objek, bahkan kejadian yang terjadi di lingkungan sekitar. Kemudian unsur tersebut diolah dengan menyatukan rasa yang dipengaruhi karakter, ciri, dan kepribadian untuk mewujudkan suatu keindahan yang nyata dalam bentuk suatu karya.

Keindahan bagi penulis diekspresikan dalam sebuah desain busana dengan teknik sambung menyambung sesuai dengan tema yang diusung penulis yaitu *Vigilant*. Berdasarkan buku *Trend Forecasting 2017/2018*, *Vigilant* merupakan paduan yang selaras antara kerinduan pada masa lalu dan tuntutan masa kini. Keindahan dan keistimewaan material yang banyak digunakan pada masa lalu, kembali dihadirkan untuk memenuhi kebutuhan masa kini. Ciri kuat dalam tema ini adalah perpaduan kontras namun tenang, antara gaya timur dengan barat, kesederhanaan, dan kemewahan.

Keistimewaan pada penciptaan busana ini penulis mendominasi kain tradisional asli Indonesia yaitu kain batik. Penulis sengaja mengambil motif batik Banji karena motif ini sudah jarang diaplikasikan pada busana.

Nama Banji berasal dari kata Tionghoa “*Ban*” berarti *sepuluh* dan “*Dzi*” yang artinya *ribu*. Dilihat dari namanya saja sudah bisa diperkirakan bahwa pola ini masuk ke dalam seni batik yang berpengaruh pada budaya Tionghoa. (<http://pesona-craft.blogspot.co.id>)

Motif batik Banji merupakan batik tertua yang terkenal di berbagai kebudayaan kuno di dunia dan disebut Swastika. Motif ini termasuk pola geometris karena memiliki pola silang yang diberi tambahan garis-garis pada ujungnya yang melingkar ke kanan dan ke kiri. Saat ini sudah jarang ditemukan kain batik dengan motif batik Banji di Indonesia. Banyumas merupakan salah satu daerah yang pernah mempopulerkan kain motif ini. Di daerah tersebut motif Banji dibuat lebih besar dengan warna coklat dan hitam. Pola motif dengan khas Tionghoa yang unik dan rapi ini sangat menarik dan penulis ingin mempopulerkan kembali motif Banji yang sudah jarang diaplikasikan ke dalam kain batik.

Motif batik Banji yang identik dengan pola geometris mempunyai variasi bentuk yang beragam. Motif ini memiliki ciri khas pola yang hampir sama dengan pola sarang lebah. Tersusun sangat rapi dan sama-sama memiliki sisi lebih dari empat. Mengingat adanya kemiripan dalam hal bentuk, batik Banji memiliki keterkaitan dengan sumber ide yang diusung oleh penulis yaitu lebah. Hewan yang memiliki sengat di bagian ekornya ini membuat sarangnya di pohon maupun pada atap rumah. Tidak sedikit masyarakat yang takut bahkan membenci serangga ini. Lebah

memang acap kali terbang berkeliaran di sekitar kehidupan manusia. Walaupun lebah tampak mengerikan, ia menjadi sosok pahlawan bagi beberapa kelompok tanaman. Lebah di alam berfungsi penting sebagai serangga penyerbuk utama. Kesukaannya akan nektar dan serbuk sari membantu tumbuhan untuk terjadinya penyerbukan silang dan penyebaran serbuk sari. Dalam penyerbukan buatan pada tanaman tertentu, lebah dipelihara dalam kurungan berisi tumbuhan yang akan disilangkan.

Lebah merupakan sekelompok besar serangga yang dikenal karena hidupnya yang berkelompok meskipun sebenarnya tidak semua lebah bersifat demikian. Semua lebah masuk ke dalam suku atau familia *Apidae* (*ordo Hymenoptera*: serangga bersayap selaput. Sebagai serangga, lebah mempunyai tiga pasang kaki dan dua pasang sayap. Beberapa jenis lebah memiliki sengat yang sebenarnya bersifat fatal bagi dirinya jika digunakan untuk menyengat yang berakibat kematian karena sengat dan kantong kelenjarnya akan terlepas dan tertancap pada sasaran. Maka dari itu, akan menimbulkan bengkak dan rasa sakit jika kulit kita terkena sengatan lebah. (Tatchel, Judy, 2003: 49-54)

Keistimewaan dari lebah itu sendiri sangat menarik dan menginspirasi penulis untuk menciptakan busana *cocktail* dengan inovasi baru. Busana *cocktail* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah gaun malam yang biasa dikenakan pada acara semi formal seperti pesta pernikahan dan pesta ulang tahun. Gaun *cocktail* memiliki ciri khas yaitu potongan busana yang lebih ketat dan lebih

pendek. Maka dari itu penerapan batik Banji pada busana *cocktail* akan terlihat lebih elegan dan memiliki keunikan tersendiri.

Ketertarikan pada kehidupan lebah, khususnya lebah madu bagi penulis divisualisasikan dengan memunculkan lebah dan sarangnya ke dalam bagian busana karena bentuknya yang unik dan khas. Lebah merupakan sumber inspirasi dalam penciptaan busana *cocktail* dengan teknik menyambungkan beberapa bahan kain dan material yang berbeda.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana memadukan bentuk lebah dan motif batik Banji pada penciptaan busana *cocktail*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Memadukan bentuk lebah sebagai sumber ide penciptaan motif batik Banji pada busana *cocktail*

2. Manfaat

- a. Untuk mendapatkan inovasi baru pada bidang batik dan *fashion*, sehingga dapat dimanfaatkan dan dijadikan acuan untuk generasi berikutnya.
- b. Untuk menambah pengalaman mengenai kegiatan berkesenian khususnya dalam bidang *fashion* dan prosesnya.

- c. Ikut serta melestarikan budaya dengan menerapkan beberapa teknik pada karya tersebut.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Berikut ini adalah beberapa metode yang digunakan dalam penciptaan karya busana *cocktail*, diantaranya adalah:

- a. Pendekatan Estetis

Estetika atau keindahan merupakan sesuatu yang sangat erat kaitannya dengan seni, yaitu pendekatan berdasarkan prinsip-prinsip estetika secara visual seperti garis, bentuk, dan warna. Sebuah karya seni tentu tidak lepas dari semua itu. Menonjolkan sisi keindahan dan mengandung unsur-unsur tersebut. Selain bentuk yang unik, busana sendiri mengandung unsur estetika ketika dipakai pada tubuh manusia yang dapat menambah kesan yang lebih baik atau menutupi sebuah kekurangan menjadi keindahan.

Teori estetika, menurut Dharsono (2007: 63), merupakan sebuah teori yang meliputi:

- 1) Penyelidikan mengenai sesuatu yang indah.
- 2) Penyelidikan mengenai prinsip-prinsip yang mendasari seni.

- 3) Pengalaman yang bertalian seni, masalah yang berkaitan dengan penciptaan seni, penilaian terhadap seni, dan perenungan atas seni.

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa estetika meliputi tiga hal yaitu fenomena estetis, fenomena persepsi, dan fenomena studi seni sebagai hasil pengalaman estetis.

- b. Pendekatan Ergonomis

Pendekatan ergonomis yaitu pendekatan tentang aspek kenyamanan suatu produk. Segala hal yang dipakai di samping mempunyai segi estetis atau keindahan, syarat lain ialah nyaman ketika dikenakan. Seperti busana *cocktail* ini juga mempertimbangkan dari berbagai segi termasuk kenyamanan.

2. Metode Pengumpulan Data

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

- a. Studi Pustaka

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan yang sangat penting dalam penelitian. Metode ini dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan data dokumentasi baik dari buku pengetahuan tentang hewan khususnya lebah, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) untuk membantu penulis supaya dapat

membuat tulisan dengan bahasa yang baik dan benar, dan *website* guna mencari data maupun gambar sebagai pelengkap.

b. Observasi

Pada metode observasi penulis melakukan pengamatan peternakan lebah di rumah bapak Ibnu Krisdaryono yang berlokasi di Dusun Mrisi RT 07/RW 27, Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul, DIY. Kemudian untuk pengamatan mengenai visual karya busana, penulis mengunjungi fashion show seperti *Jogja Fashion Week 2016* di *Jogja Expo Center*, Pagelaran Busana di Hotel Pandanaran, Pameran dan *Fashion Show* Sesarengan Nimba Asil di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, *Jogja Fashion Festival* di *Ambarukmo Plaza*, dan akan diikuti pengamatan selanjutnya bersamaan saat penulis melakukan proses penciptaan.

3. 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 pengembaran 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. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan ke dalam bentuk perencanaan jadwal kerja karya.

c. Perwujudan

Merupakan perwujudan desain hingga menjadi suatu karya dengan menggunakan teknik tradisional. Teknik tradisional di sini merupakan proses batik, dengan *nglowong* dan *nembok* kain menggunakan lilin batik. Kemudian teknik pewarnaannya dengan teknik tutup celup menggunakan pewarna *indigosol* dan *naphthol*. Selanjutnya teknik perwujudan busana melalui proses pemolaan, pemotongan, dan penjahitan.

