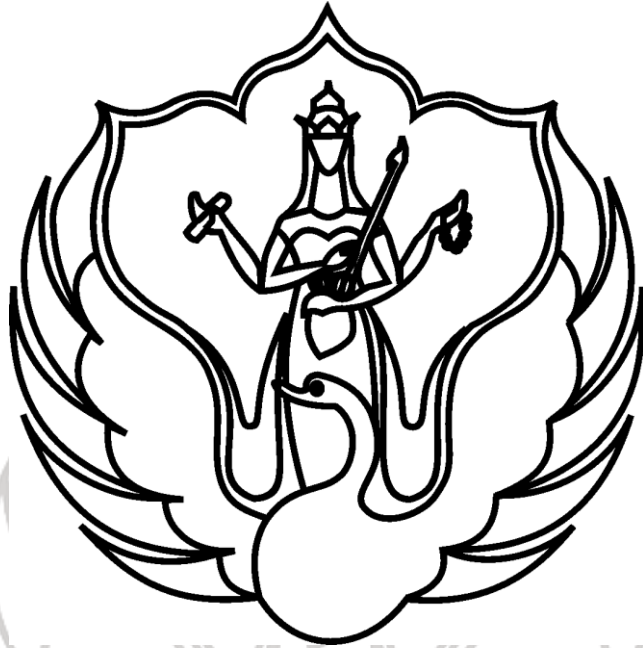


**EKSPLORASI KARTU KOA DAN MOTIF UKIR RUMAH GADANG
MELALUI PENGEMBANGAN MOTIF BATIK DALAM BUSANA
KASUAL**



PENCIPTAAN

Oleh:

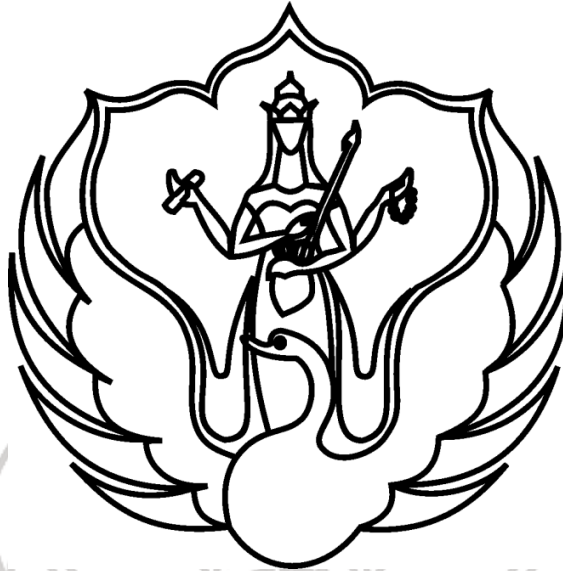
Vina Septiani

NIM:1800149025

**PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION,
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

**EKSPLORASI KARTU KOA DAN MOTIF UKIR RUMAH GADANG
MELALUI PENGEMBANGAN MOTIF BATIK DALAM BUSANA
KASUAL**



PENCIPTAAN

Oleh:

Vina Septiani

NIM:1800149025

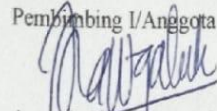
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Ahli
Madya dalam Bidang Kriya**

2022

Tugas Akhir berjudul:

EKSPLORASI KARTU KOA DAN MOTIF UKIR RUMAH GADANG MELALUI PENGEMBANGAN MOTIF BATIK DALAM BUSANA KASUAL diajukan oleh Vina Septiani, NIM 1800149025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90311), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Desember 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

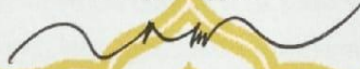
Pembimbing I/Anggota



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

NIP. 19770418 200501 2 001/NIDN. 0018047703

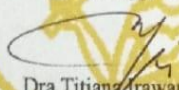
Pembimbing II/Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.

NIP. 19660622 199303 1 001/NIDN. 0022066610

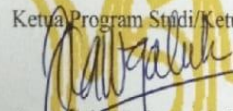
Cognate/Anggota



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP. 19670824 198903 2 001/NIDN. 0024086108

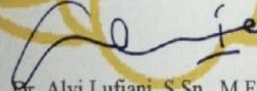
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

NIP. 19770418 200501 2 001/NIDN. 0018047703

Ketua Jurusan/Ketua



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tumbat Bahar, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1001/NIDN. 0008116906

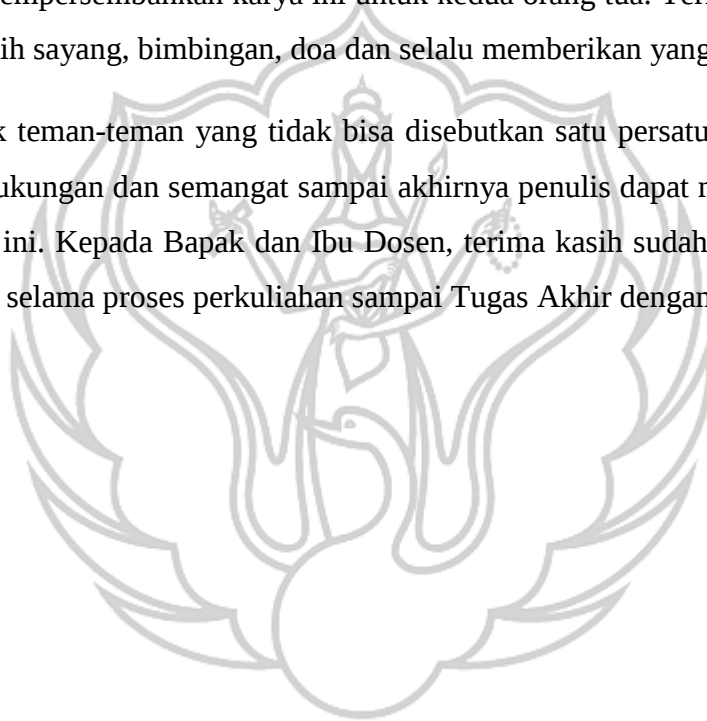
MOTTO HIDUP

**“TIDAK ADA KATA TERLAMBAT UNTUK BERUBAH MENJADI
LEBIH BAIK”**

PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dengan ini penulis mempersembahkan karya ini untuk kedua orang tua. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, bimbingan, doa dan selalu memberikan yang terbaik.

Untuk teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala dukungan dan semangat sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Kepada Bapak dan Ibu Dosen, terima kasih sudah membimbing dengan sabar selama proses perkuliahan sampai Tugas Akhir dengan baik.



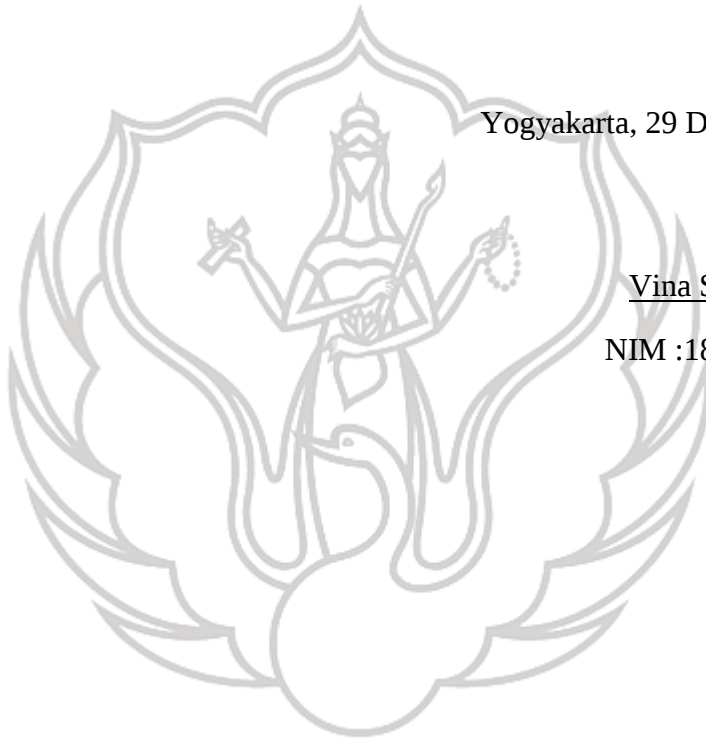
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir penciptaan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis mengacu pada laporan tugas akhir ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 Desember 2022

Vina Septiani

NIM :1800149025



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Visualisasi Harimau Sumatera Dalam Motif Batik Pada Busana Kasual” dapat diselesaikan dengan baik, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Diploma III di Program Studi Batik dan Fashion.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik tidak terlepas dari bimbingan serta bantuan berbagai pihak. Rasa hormat, terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan masa studi.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., Ketua Prodi D-3 Batik Fashion, Institut Seni Indonesia Yogyakarta; dan dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan, yang dengan kesabaran memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat yang baik disela-sela kesibukan beliau.
5. Dra.Titiana Irawani,M.Sn. Cognate yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun.
6. Drs.Otok Herum Marwoto,M.Sn. Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan, yang dengan kesabaran memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat yang baik disela-sela kesibukan beliau.
7. Orangtua sebagai sponsor utama, pendukung utama, akomodator utama, dan motivator utama yang doanya selalu mengiringi sepanjang perjuangan serta turut membantu proses Tugas Akhir.

8. Seluruh Dosen, staf, teman-teman terutama Yodi, Intan, Kak Zeni, Ratna, Yuli dan semua pihak yang telah membantu dan memberi semangat serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 29 Desember 2022

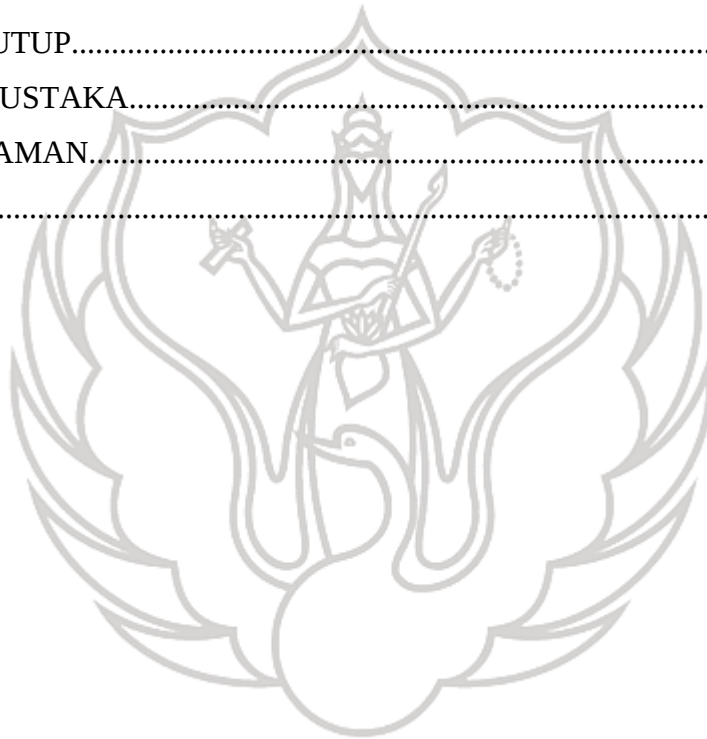
Vina Septiani



DAFTAR ISI

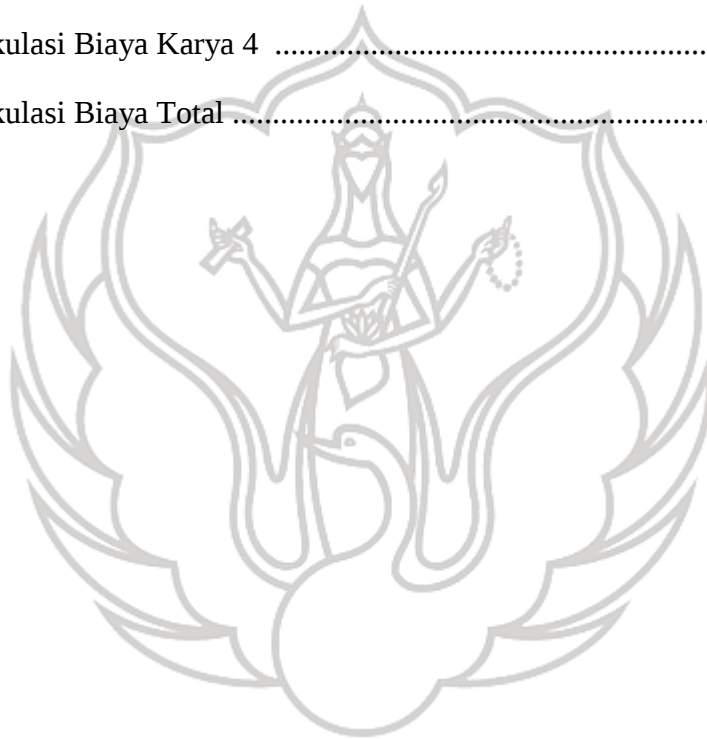
HALAMAN JUDUL LUAR.....	
HALAMA JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BABI.PENDAHULUAN.....	1
Alatar Belakang Penciptaan.....	1
B.Rumusan Penciptaan.....	..2
C.Tujuan dan Manfaat.....	2
D.Metode Penciptaan.....	3
BABII. IDE PENCIPTAAN.....	5
A.Kartu Koa.....	5
B.Motif Pendukung.....	7
C.Busana Kasual	..9
BABIII. PROSES PENCIPTAAN.....	12
A.Data Acuan.....	12
B.Tinjauan Data Acuan.....	14
C.Rancangan Karya.....	15
1. Sketsa Alternatif.....	15
2. Sketsa Terpilih.....	16

3. Desain Karya.....	18
D.Proses Perwujudan.....	42
1. Pemilihan Alat dan Bahan.....	42
2. Teknik Pengerjaan.....	49
3. Tahap Pengerjaan.....	50
E.Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	55
 BABIV.TINJAUAN KARYA.....	58
A.Tinjauan Umum.....	58
B.Tinjauan Khusus.....	59
 BABV.PENUTUP.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
DAFTAR LAMAN.....	69
LAMPIRAN.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ukuran Standar (M) Wanita	24
Tabel 2. Alat	42
Tabel 3. Bahan	46
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 1	55
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 2	55
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 3	56
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 4	57
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Total	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Kartu Koa</i>	6
Gambar 2. <i>Main Kartu Koa</i>	7
Gambar 3. <i>Ukiran Depan Pintu</i>	8
Gambar 4. <i>Detail Ukir Siriah Saganggam</i>	9
Gambar 5. <i>Busana Kasual</i>	10
Gambar 6. <i>Busana Kasual</i>	11
Gambar 7. <i>Kartu Koa</i>	12
Gambar 8. <i>Ukiran Siriah Saganggam</i>	13
Gambar 9. <i>Motif Siriah Saganggam</i>	13
Gambar 10. <i>Busana Kasual</i>	13
Gambar 11. <i>Desain Busana 1</i>	18
Gambar 12. <i>Pecah Pola</i>	19
Gambar 13. <i>Motif Siriah Saganggam</i>	19
Gambar 14. <i>Mtif Batik</i>	20
Gambar 15. <i>Motif Kartu Koa</i>	20
Gambar 16. <i>Desain Busana 2</i>	21
Gambar 17. <i>Pecah Pola</i>	22
Gambar 18. <i>Motif Siriah Saganggam</i>	22
Gambar 19. <i>Motif Batik</i>	23
Gambar 20. <i>Motif Kartu Koa</i>	23
Gambar 21. <i>Desain Busana 3</i>	24
Gambar 22. <i>Pecah Pola</i>	25
Gambar 23. <i>Motif Siriah Saganggam</i>	25
Gambar 24. <i>Motif Batik</i>	26
Gambar 25. <i>Motif Kartu Koa</i>	26
Gambar 26. <i>Desain Busana 4</i>	27
Gambar 27. <i>Pecah Pola</i>	28
Gambar 28. <i>Motif Siriah Saganggam</i>	28
Gambar 29. <i>Motif Batik</i>	29
Gambar 30. <i>Motif Kartu Koa</i>	29
Gambar 31. <i>Desain Busana 5</i>	30
Gambar 32. <i>Pecah Pola</i>	31
Gambar 33. <i>Motif Siriah Saganggam</i>	31
Gambar 34. <i>Motif Batik</i>	32
Gambar 35. <i>Motif Kartu Koa</i>	32
Gambar 36. <i>Desain Busana 6</i>	33
Gambar 37. <i>Pecah Pola</i>	34
Gambar 38. <i>Motif Siriah Saganggam</i>	34
Gambar 39. <i>Motif Batik</i>	35
Gambar 40. <i>Motif Kartu Koa</i>	35
Gambar 41. <i>Desain Busana 7</i>	36
Gambar 42. <i>Pecah Pola</i>	37
Gambar 43. <i>Motif Siriah Saganggam</i>	37
Gambar 44. <i>Motif Batik</i>	38
Gambar 45. <i>Motif Kartu Koa</i>	38
Gambar 46. <i>Dessin Busana 8</i>	39
Gambar 47. <i>Pecah Pola</i>	40
Gambar 48. <i>Motif Siriah Saganggam</i>	40
Gambar 49. <i>Motif Batik</i>	41
Gambar 50. <i>Motif Kartu Koa</i>	41
Gambar 51. <i>Proses Mordanting</i>	50
Gambar 52. <i>Jiblak Kain</i>	50
Gambar 53. <i>Proses Mencanting</i>	51
Gambar 54. <i>Warna Remasol</i>	51
Gambar 55. <i>Blok Kain</i>	52
Gambar 56. <i>Warna Napthol</i>	52
Gambar 57. <i>Dilorot Malam</i>	53

Gambar 58. Memotong Kain	53
Gambar 59. Menjahit Kain	54
Gambar 60. <i>Finishing</i>	54
Gambar 61. Karya 1	59
Gambar 62. Karya 2.....	61
Gambar 63. Karya 3	63
Gambar 64. Karya 4	65



DAFTAR LAMPIRAN

CV

Foto Karya

Poster

Katalog

CD



INTI SARI

Disetiap daerah pasti memiliki permainan tradisionalnya sendiri seperti Engklek berasal dari Jawa atau *Bas-Basan* yang berasal dari Yogyakarta. Di daerah Sumatera Barat atau Minangkabau juga mempunyai permainan tradisional, salah satunya yaitu permainan *Kartu Koa* permainan yang memakai banyak kartu dan ketelitian. Permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak saja tetapi juga dimainkan oleh orang dewasa juga. *Kartu Koa* yang memiliki warna kuning, hitam dan putih. Memiliki corak titik, garis, lingkaran dan ada juga di sebagian kartu memakai tulisan Cina. Di Minang masih banyak yang memandang negatif tentang kartu ini karena banyaknya orang-orang Minang yang main melibatkan dengan judi. Dilihat dari segi corak *Kartu Koa* ini memiliki motif yang menarik jika di jadikan sebagai motif baju dan ornamen pendukung lainnya.

Tugas akhir ini menggunakan metode penciptaan menurut Sp. Gustami dalam mengujudkan karyanya. Metode penciptaan meliputi; metode tiga tahap enam langkah. Penggunaan metode tersebut mengacu pada proses penciptaan karya dengan lingkup, yaitu; eksplorasi, perancangan, dan penwujudan. Penerapan metode penciptaan digunakan untuk memperkuat konsep penciptaan Tugas akhir.

Hasil dari penciptaan karya ini yaitu sebuah busana kasual, yang memakai motif batik minangkabau. Seperti motif dari *Kartu Koa* dengan perbaduan motif *Siriah Saganggam*. Dengan warna yang dipakai yaitu warna hitam, putih dan kuning. Dan memakai sentuhan makrame di bagian busana tertentu.

Kata kunci: kartu Koa , Batik, Busana kasual.

ABSTRACT

Each region must have its own traditional games such as Engklek from Java or Bas-Basan from Yogyakarta. In the area of West Sumatra or Minangkabau there are also traditional games, one of which is the Koa Card game, a game that uses lots of cards and accuracy. This game is not only played by children but also played by adults too. Koa cards that come in yellow, black and white. It has patterns of dots, lines, circles and some cards use Chinese writing. In Minang there are still many who think negatively about this card because many Minang people who play involve gambling. In terms of the Koa Card pattern, it has an interesting motif when used as a clothing motif and other supporting ornaments.

This final project uses the creation method according to Sp. Gustami in realizing his work. Creation methods include; three-stage six-step method. The use of this method refers to the process of creating works with a scope, namely; exploration, design, and realization. The application of the creation method is used to strengthen the concept of creating the final project.

The result of the creation of this work is a casual dress, which uses Minangkabau batik motifs. Like the Koa Card motif with a combination of Siriah Saganggam motifs. The colors used are black, white and yellow. And wear a touch of macrame in certain parts of the outfit.

Keywords: Koa card, Batik, Casual wear.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Minangkabau (Minang) adalah kelompok etnis Nusantara yang berbahasa dan menjunjung adat Minangkabau. Wilayah kebudayaan Minang meliputi Daerah Sumatera Barat, separuh daratan Riau, bagian utara Bengkulu, bagian barat Jambi, pantai barat Sumatera Utara, Barat daya Aceh, dan juga Negeri Sembilan Malaysia. Nama Minangkabau berasal dari kata Minang yang artinya menang dan *kabau* yang artinya kerbau.

Minangkabau secara eksistensial dan kultural masih menarik untuk diteliti dan di eksplorasi kebudayaannya. Termasuk mengeksplorasi kebudayaan yang masuk di Minangkabau, bisa dilihat dari salah satu aspeknya yaitu permainan *Kartu Koa* atau Ceki (penyebutan selanjutnya adalah *Kartu Koa*). Sebelum *Kartu Koa* bisa sepopuler sekarang di Minangkabau, sebenarnya kartu *Koa* adalah permainan kebudayaan Cina yang masuk ke Minangkabau bertahun-tahun yang lalu. *Kartu Koa* ini akan dijadikan motif utama dalam penciptaan karya. Selain *Kartu Koa*, motif lainnya adalah *Siriah Saganggam* sebagai motif pendukung.

Siriah Saganggam adalah motif atau ragam hias yang identik dengan Minangkabau. Bentuknya berupa sirih berdaun lebar dengan pola berderet. Motif ini terutama diterapkan pada ukiran kayu di bangunan tradisional Minangkabau dan kain Songket. *Siriah Saganggam* ini digunakan sebagai motif latar pada kain batik.(wikipedia.org)

Batik berasal dari kata *hamba-tik* yang berarti membuat titik dan motif titik adalah motif tertua yang pernah ditemukan dengan titik-titik yang ditata dan dirangkai dapat tercipta motif batik. semakin berkembangnya kebudayaan dan kreatifitas maka sampai saat ini motif batik menjadi sangat banyak.(Sri Soedewi Samsi: 1)

Busana dalam arti umum adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit yang dipakai atau disampirkan untuk

menutup tubuh seseorang. Sedangkan menurut Ermawati dkk, Busana merupakan segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki. Busana ini mencakup busana pokok, pelengkap dan tata riasnya(Ermawati:24)

Produk yang yang dirancang pada karya ini adalah busana kasual. Busana kasual atau busana santai adalah busana sehari-hari yang dipakai pada waktu santai dan dalam acara-acara yang tidak formal. Busana ini biasanya bergaya santai dan tidak ribet. Dan aksesoris yang di pakai juga tidak begitu banyak

Dilihat dari bentuk dan pola *Kartu Koa* ini memiliki ciri khas motif yang sangat unik, memiliki motif garis-garis tanpa adanya motif relung yang biasa ada di motif minang pada umumnya. Dari perbedaan ini bisa disimpulkan bahwa *Kartu Koa* bukanlah budaya asli Minangkabau. Maksud dari *Kartu Koa* sebagai motif utama karena penulis hidup dilingkungan orang-orang yang banyak bermain *Kartu Koa*.

Bentuk motif yang beda dari motif Minang pada biasanya. Membuat motif kartu Koa ini dijadikan motif batik pada perancangan tugas akhir. Motif kartu Koa yang simpel membuatnya sangat cocok dijadikan motif pada busana kasual.

B. Rumusan penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas, didapat rumusan masalah penciptaan karya sebagai berikut:

- 1. Bagaimana konsep penciptaan busana kasual dalam motif batik *kartu Koa* dengan motif *Siriah Saganggam*?
- 2. Bagaimana proses perpaduan antara motif *kartu Koa* dengan motif *Siriah Saganggam*?

C. Tujuan dan manfaat

- **Tujuan**
 1. Memaparkan konsep penciptaan *kartu Koa* dengan motif *Siriah Saganggam* pada busana kasual.

2. Memaparkan proses penciptaan *kartu Koa* dan motif *Siriah Saganggam* pada busana kasual
3. Mengetahui kepedulian masyarakat terhadap seni dan budaya Minangkabau.

- **Manfaat**

1. **Bagi mahasiswa**

- a. Memotivasi diri lebih kreatif dalam penciptaan motif batik
- b. Menambah ilmu dan wawasan tentang Minangkabau.
- c. Melatih kemampuan untuk membuat suatu karya.
- d. Sebagai bentuk kepedulian terhadap suatu karya.

2. **Manfaat bagi institusi pendidikan**

- a. Menambah perbendaharaan variasi motif.
- b. Menambah data acuan yang dapat digunakan sebagai referensi untuk menciptakan karya selanjutnya.
- c. Menambah koleksi karya pada bidang batik dan busana.

3. **manfaat bagi masyarakat**

- a. Mengenalkan variasi teknik batik kepada masyarakat luas.
- b. Memperkenalkan kebudayaan Minangkabau kepada masyarakat luas.
- c. Sebagai gerakan cinta budaya yang di gambarkan dalam bentuk karya visual.
- d. Sebagai media ekspresi yang dapat dilihat dan dinikmati masyarakat.

D. Metode penciptaan

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini mengacu pada teori penciptaan seni menurut Sp. Gustami, yaitu tiga tahap enam langkah menciptakan karya seni. Tiga tahap berupa eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Sementara enam langkah tersebut diantaranya penggambaran jiwa, menentukan konsep atau tema, merancang sketsa, penyempurnaan desain. Mewujudkan karya, dan

evaluasi akhir. Menurut gustami(2007:329), melahirkan sebuah karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama yaitu:

a. Eksplorasi

Meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelelahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan konsep karya yaitu *Kartu Koa* dan *Siriah Saganggam*. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dari berbagai persoalan. Kemudian menggali landasan teori, sumber referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara otoritas.

b. Perancangan

kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensial atau disain. Hasil perancangan selanjutnya di wujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi berapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut di pilih beberapa yang terbaik untuk dijadikan desain terpilih. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, dan alat yang digunakan. Kemudian tahap kedua menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna, sesuai ukuran, skala, bentuk asli, dan penempatannya.

C. Pewujudan

Tahap mewujudkan ide konsep landasan dan rancangan menjadi karya. Pada tahapan pembuatan karya busana kasual modern ini yang perlu dipersiapkan yaitu mempersiapkan alat dan bahan, membuat pola atau sketsa desain, proses mencanting atau membatik, proses pewarnaan kain batik, membuat pola busana, menjahit dan *finishing*.

BAB II

IDE PENCIPTAAN

A. *kartu koa*

Kartu koa ini adalah permainan tradisioanl orang minangkabau. Ini termasuk permainan menggunakan kartu. Biasanya permainan ini ditemukan *dilapau* atau di malam pesta pernikahan bermaksud untuk meramaikan pesta. Tetapi permainan kartu koa ini sangat sering di temukan di *lapau-lapau*.

Lapau adalah tempat interaksi sosial masyarakat berkumpul ketika sore hingga malam hari. *Lapau* merupakan tempat favorit bagi kaum laki-laki di Minangkabau setelah *surau*. *Lapau* menjadi ruang interaksi sosial yang memiliki aspek pembelajaran *informal*, tempat duduk atau nongkrong, bercanda, berdebat dan solidaritas yang bermuara kepada uji nyali, harga diri dan kearifan lalu menjadi kekayaan bagi adat di Ranah Minang. *Lapau* kemudian menjadi tempat hiburan dan bermain diantaranya adalah permainan *Kartu Koa* atau yang juga disebut *Bakoa*. *Bakoa* adalah permainan yang menggunakan sebelas kartu dengan berbagai nama dan motif.

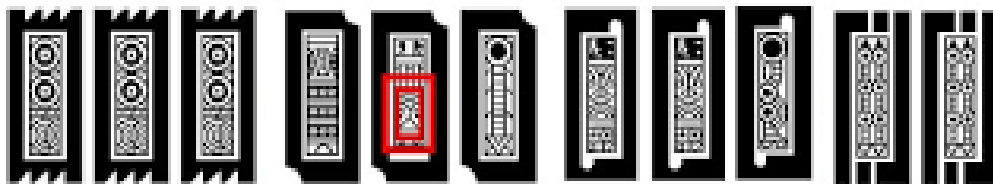
Kartu Koa merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tentang alam dan mendorong tumbuhnya interaksi sosial di dalam masyarakat. Namun sekarang permainan tradisional perlahan tergantikan oleh permainan yang dapat diunduh secara online melalui gadget.

Permainan Tradisional biasanya sarat dengan kearifan lokal. Kearifan lokal diartikan sebagai tradisi yang dilaksanakan baik oleh individu maupun kelompok dalam suatu wilayah atau daerah, memiliki muatan nilai penghormatan pada sesama makhluk, alam semesta dan Yang Maha Kuasa yang ditujukan untuk mencapai kesejahteraan dan kesentosaan manusia. Kearifan lokal juga mengacu pada kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah masyarakat dikenal, dipercayai, diakui sebagai elemen penting yang mampu mepertebal kohesi sosial di antara

masyarakat. Kearifan lokal biasanya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan tradisional. Sebagaimana yang diutarakan oleh A.A. Navis :

“Permainan rakyat Minangkabau sebagai kesenian tradisional bersifat terbuka, oleh rakyat dan untuk rakyat, sesuai dengan system masyarakatnya yang demokratis yang mendukung falsafah persamaan dan kebersamaan antara manusia.”² Peraturan dalam *Kartu Koa* mengandung etika yang dijalankan di Minangkabau, salah satu contohnya adalah dilarang menurunkan kartu dengan menggunakan tangan kiri. Hal ini dikarenakan dalam istiadat budaya Minangkabau, menggunakan tangan kiri untuk berinteraksi dengan orang lain dianggap tindakan tidak sopan. Pada dasarnya permainan ini sangat sederhana, yakni hanya mencocokkan gambar kartu, namun disaat bersamaan pemain diharuskan jeli dan mempunyai daya ingat yang tinggi, hal ini di karenakan jika hanya dilihat secara sepintas corak kartu koa ini akan terlihat sama. Masing-masing pemain berpacu untuk mendapatkan empat pasangan kartu yang sama. Satu untuk mata, dua untuk pendukung dan satu untuk *Coki*. Pemenang ditentukan dengan pemain yang mampu mencapai *Coki* tiga kali.

Permainan dalam *Kartu Koa* sarat dengan nilai-nilai, antara lain dalam permainan kartu, mengandalkan kemampuan mengingat, menyusun strategi dan “berpolitik”. Pemain yang memiliki daya ingat kuat tentu tahu dimana kartu keberuntungannya, strategi yang rapi menjadikan permainan semakin menarik. Sementara sisi negatif dari permainan *Kartu koa* yaitu sarat dengan judi. Layaknya judi, mengakibatkan candu untuk mengulangi, sehingga akan membuat seseorang merasa butuh untuk datang ke *lapau* untuk bermain *Kartu Koa* hingga pagi.(Fandi Ahmad: jurnal)



Gambar 1: *Kartu Koa*



Gambar 2: Main Kartu Koa

B. Motif pendukung

Motif adalah desain yang dibuat dari bagian-bagian bentuk, berbagai macam garis atau elemen-elemen. Yang terkadang begitu kuat di pengaruhi oleh bentuk-bentuk stilisasi alam benda dengan gaya dan cirikhas tersendiri. Setiap motif di buat dengan berbagai bentuk dasar dan berbagai macam garis, misalnya garis barbagai segi (segitiga, segiempat), garis ikal atau spiral, melingkar, berkelok-kelok(horizontal,vertikal), garis yang berpilin-pilin dan saling jalin menjalin, garis yang berfungsi sebagai pecahan (arsiran) yang serasi, garis tegak, miring dan sebagainya.

Di Indonesia, khususnya di Jawa, Madura dan Bali, pada bagian-bagian bentuk dasar motif tersebut, masing- maasing di beri ciri atau nama yang di pengaruhi atau diambil dari istilah bahasa daerah seperti istilah ikal (ulir,ukel,relung) terubusan, angkup, cawen, benangan, simbar, endong, cula, jambul, dan sunggar istilah-istilah tersebut biasanya digunakan pada nama bagian-bagian bentuk dasar motif seni ukir.

Sedangkan mencipta gambar atau motif adalah pekerjaan menyusun, merangkai, memadukan bentuk-bentuk dasar motif, bentuk berbagai jenis garis dan sebagainya, sedemikian rupa sehingga tercipta sebuah bentuk gambar atau motif baru yang indah, serasi, bernilai seni, serta orisinil. (Hery Suhersono,2006)

Membuat sebuah motif tidak hanya motif utama saja tetapi juga ada motif pendukungnya juga. Motif pendukung yang akan di terapkan adalah motif ukir yang berada di rumah adat Minangkabau yaitu rumah gadang. Hampir semua corak berbentuk geometris atau flora yang disusun secara geometris. Motif yang di pakai adalah *Siriah Saganggam*.

Sirih merupakan tanaman obat yang biasanya di pakai untuk berbagai macam obat-obatan. Kebiasaan memakan sirih sudah sejak lama membudaya bagi masyarakat di beberapa daerah di kepulauan Nusantara. Dan bagi masyarakat Minangkabau dalam upacara adat daun sirih sangat penting artinya, pepatah mengatakan setiap runding akan di mulai, setiap kata akan disebut, ketengahkan sirih dahulu. Sirih adalah lambang musyawarah dan mufakat, seperti kata pepatah Minang “*Sakabek bak siriah, sarumpun bak sarai, saciok bak ayam, sadancıang bak basi, samalu saraso, sasopan sasantun.*” (seikat bak sirih, serumpun bak sereh, seciap bak ayam, sedencing bak besi, semalu serasa, sesopan sesantun.) (Agusti Efi Marthala:135)



Gambar 3: Ukiran Depan Pintu



Gambar 4: Detail Ukir Siriah Saganggam

C. Busana Kasual

Busana kasual atau busana santai adalah busana sehari-hari yang dipakai pada waktu santai dan dalam acara-acara yang tidak formal. Busana ini biasanya dikenakan sehari-hari dan dalam suasana santai atau tidak formal, namun harus disesuaikan dengan kegiatan yang sedang dilakukan, misalnya di rumah, kuliah, belanja, jalan-jalan, dan lain-lain. Busana ini lebih mengutamakan kenyamanan dan ekspresi pribadi seseorang. Modelnya bisa berupa perpaduan rok dan blus, celana panjang dan pendek, atau dress. (Prihatini, Titin dan Kusumasari, Sely Mutiara.2020.“Perancangan Busana Casual Wanita Dari Bahan Jumputan Dipadu Bahan Lurik” dalam jurnal Social Akademia, Th. VI/01 terbit di Yogyakarta, 26 Juni 2020 khususnya halaman 39) Kasual artinya santai dan sederhana.

Gaya berbusana ini menitik beratkan pada kepraktisan daripada segi keindahan. Ciri-cirinya adalah desain sederhana, tidak rumit dan tidak banyak detail, tetapi menarik. Bahannya nyaman dipakai dan menyerap keringat. Karakteristik busana kasual adalah sesuai tempat yang dikunjungi, desain dan bahan bisa memberi kenyamanan dan keamanan ketika dikenakan, desainnya sederhana tetapi menarik, bahannya higrokopis (menyerap keringat), tidak terlalu banyak detail, motif yang dipilih tidak terlalu resmi seperti bunga-bunga, kotak-kotak, dan lain-lain, dan ukurannya agak longgar. Di Indonesia, batik merupakan contoh baju

kasual yang klasik dan trendi, meskipun pada awalnya hanya di pakai pada saat acara keagamaan maupun acara-acara khusus.

Pada akhirnya busana casual mampu di terima masyarakat dalam situasi apapun baik dalam semi casual maupun semi formal. Dalam penciptaan karya busana ini dipilih jenis busana casual. Pemilihan busana casual ini karena banyak milenial jaman sekarang yang hanya berpakaian santai saja sudah menarik, apalagi dipadupadankan dengan aksesoris maupun pendukung lainnya. Busana casual yang diwujudkan menggunakan kain katun primisima untuk kain batiknya dan pendukung lainnya yaitu kain katun, yang tentunya disesuaikan dengan tema busana casual sehingga pemakai akan merasa nyaman dan tetap santai ketika digunakan.



Gambar 5 : Busana Kasual

(Sumber:<https://id.pinterest.com/pin/460844974382646195/>/Diunduh 8/11/2022,pukul20:18WIB)



Gambar 6: Busana Kasual

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/12525705204743839/>, Diunduh 8/11/2022, pukul 20:20)

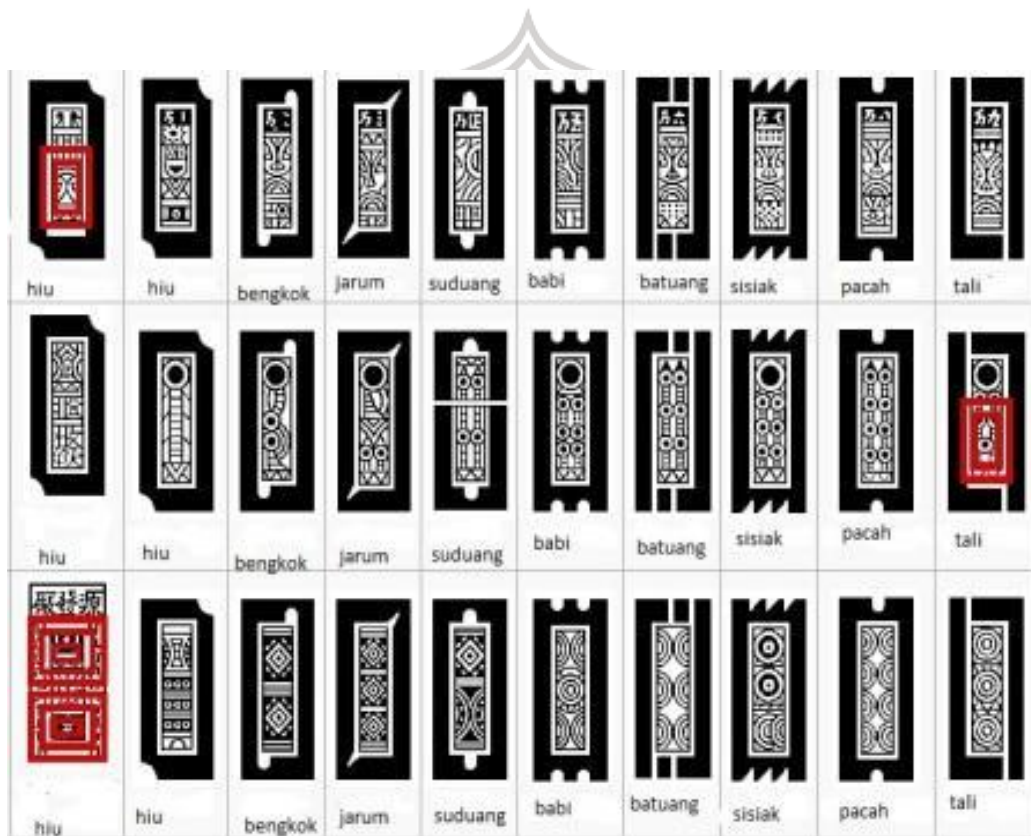
BAB III

PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan

Proses penciptaan karya membutuhkan data acuan yang relevan. Data tersebut dapat berupa gambar atau foto dilengkapi dengan penjelasan sebagai acuan dalam penciptaan karya. Data-data yang digunakan dalam penciptaan karya adalah :

1. Kartu Koa



Gambar 7: Kartu Koa

(sumber: <https://tourdesumbar.wordpress.com/2015/09/23/cara-main-koa/diunduh8/11/2022,pukul22:35WIB>)

2. Motif Siriah Saganggam



Gambar 8: Ukiran Siriah Saganggam



Gambar 9: Motif Siriah Sanganggam

(sumber: Rumah gadang kajian filosofiarsitekturMinangkabau hlm:135)

3. Busana kasual



Gambar 10 : Busana Kasual

(sumber: <https://id.pinterest.com/pin/7459155626061228/>, Diunduh 8/11/2022, pukul 20:09 WIB)

B. Tinjauan Data Acuan

1. Kartu koa

Kartu Koa yang ditunjukkan pada gambar 7. *Kartu Koa* adalah permainan kartu yang sering dimainkan oleh masyarakat Minang. Kartu yang memiliki ciri bentuk persegi panjang dengan lebar 3 cm dan panjang 6 cm. Bewarna kuning dibagian belakang dan bewarna hitam, putih dibagian depan dengan 30 corak yang berbeda. Untuk permainan kartu ini bisa di bilang agak sulit karna banyaknya kartu yang ulang sampai 3 kali pengulangan. Permainan ini dimainkan oleh 4 orang pemain dengan 2 diantaranya adalah pemimpin tim atau di sebut mandan.

Permainan ini tidak bisa dimainkan oleh tiga orang karna permainan yang di bagi menjadi 2 kelompok. Biasanya pemain kurang maka orang-orang disana akan menyebut “kurang kaki” apabila kurang satu mereka akan menyebut “kurang kaki satu” dan apabila kurang pemain 2 maka mereka akan menyebut “kurang kaki 2”. Permainan *Kartu Koa* ini tergolong banyak kartu yang digunakan maka para pemain harus fokus dan harus merencanakan strategi yang matang untuk menang dari permainan kartu ini.

2. Motif Siriah Saganggam

Siriah Saganggam ini di tunjukan pada gambar 8 dan 9. Motif *Siriah Saganggam* ini adalah bentuk motif yang lebih menonjolkan daun sirih yang lebar dan besar. Daun sirih yang banyak manfaat ini sangat penting pada suatu acara, dan kegiatan yang ada di ranah Minang. Daun sirih yang biasanya sebagai hidangan penyambutan di sebuah acara atau *Alek* di Minangkabau.

Daun sirih ini mempunyai arti demokrasi karena daun sirih ada acara membuka awal pembicaran dengan memakan daun sirih atau orang Minang biasa menyebutnya dengan “*banyiriah*”.

3. Busana Kasual

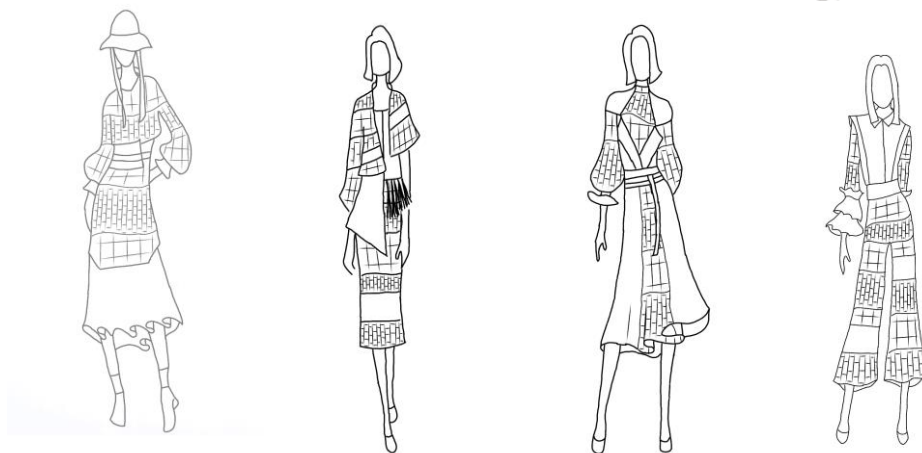
Busana kasual yang ditunjukkan pada gambar 10. Busana kasual atau busana santai adalah busana sehari-hari yang dipakai pada waktu

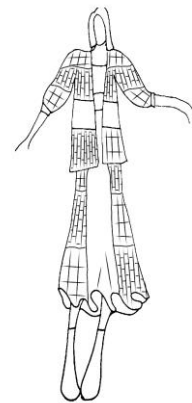
santai dan dalam acara yang tidak formal. Busana ini biasanya dikenakan sehari-hari dan dalam suasana santai atau tidak formal, namun harus disesuaikan dengan kegiatan yang sedang dilakukan, misalnya di rumah, kuliah, belanja, jalan-jalan, dan lain-lain. Busana ini lebih mengutamakan kenyamanan dan ekspresi pribadi seseorang. Dalam penciptaan karya busana ini penulis memilih jenis busana kasual. Karena banyak milenial jaman sekarang yang hanya berpakaian santai sudah menarik apalagi dipadupadankan dengan aksesoris atau pendukung lainnya. Busana kasual juga simpel dan tidak ribet penggunaannya.

C. Rancangan Karya

Rancangan karya merupakan proses untuk membentuk suatu rancangan berupa sketsa yang sudah dipikirkan baik baik secara matang dan terkonsep. Tahapan sebelum membuat karya terlebih dahulu membuat sketsa alternatif, kemudian menentukan sketsa terpilih dengan pertimbangan, yang nantinya akan menjadi sebuah karya. Desain ini memakai pola praktis dengan skala 1:8.

1. Sketsa alternatif





2. Sketsa Terpilih





Ukuran Standar (M) Busana Kasual

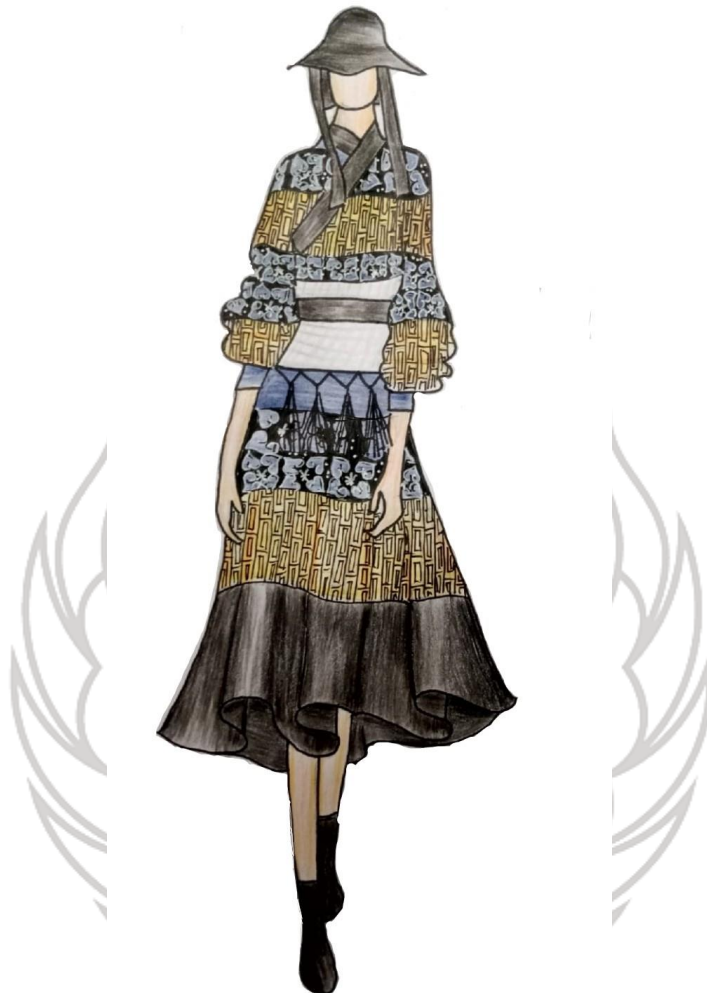
Tabel 1. Ukuran Standar (M) Wanita

NO	KETERANGAN	UKURAN
1	Lingkar badan	90cm
2	Lingkar pinggang	72cm
3	Lingkar panggul	94cm
4	Panjang muka	33cm
5	Lebar muka	33cm
6	Lebar bahu	13cm
7	Panjang lengan	26cm
8	Lingkar lengan	35cm
9	Lebar punggung	34cm
10	Panjang punggung	37cm
11	Panjang rok pendek	50cm
12	Panjang rok panjang	94cm
13	Panjang celana pendek	32cm
14	Panjang celana panjang	94cm
15	Tinggi pesak	30cm

3. Desain karya

a. Desain Karya 1

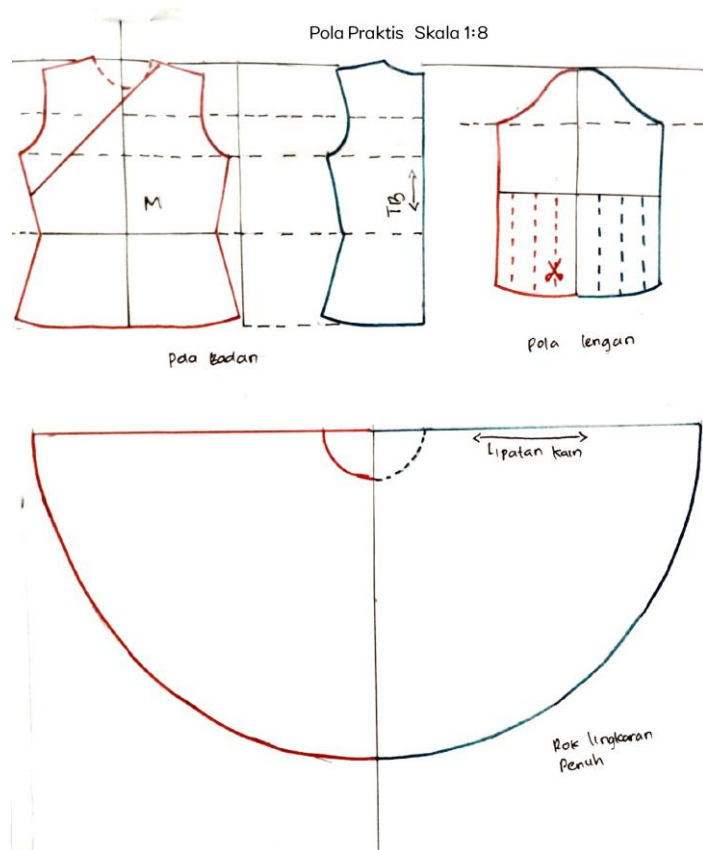
1) Desain Busana



Gambar 11. Desain Busana 1

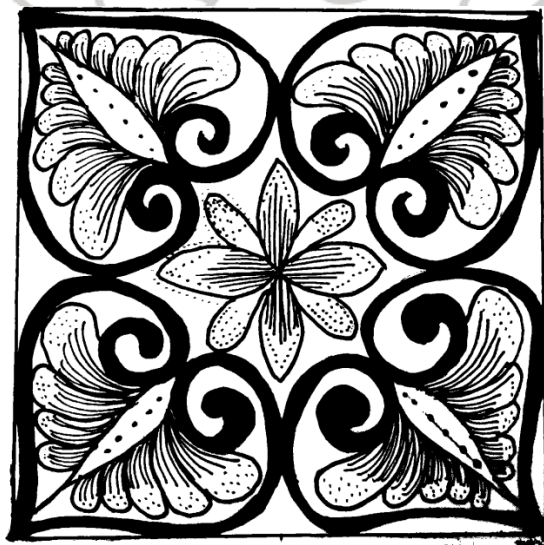
NO	Dosen pembimbing	Tanda tangan
1	Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.	
2	Drs.otok heru marwoto,M.Sn	

2. Pecah Pola

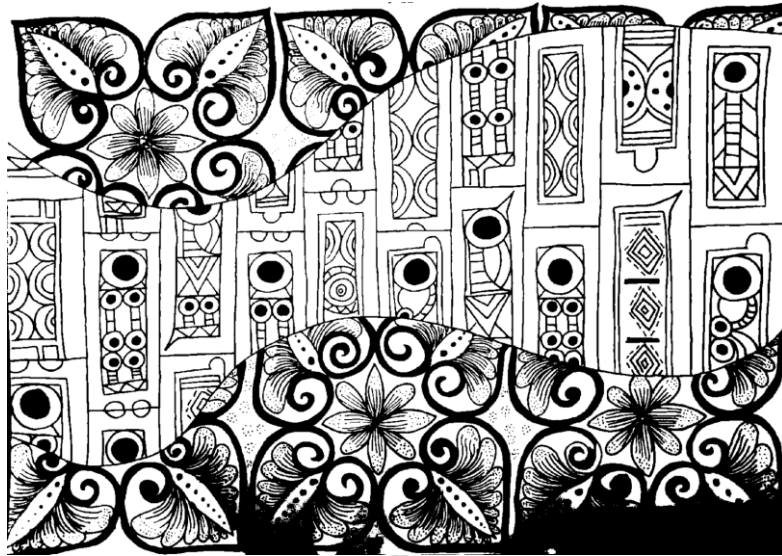


gambar 12: Pecah Pola

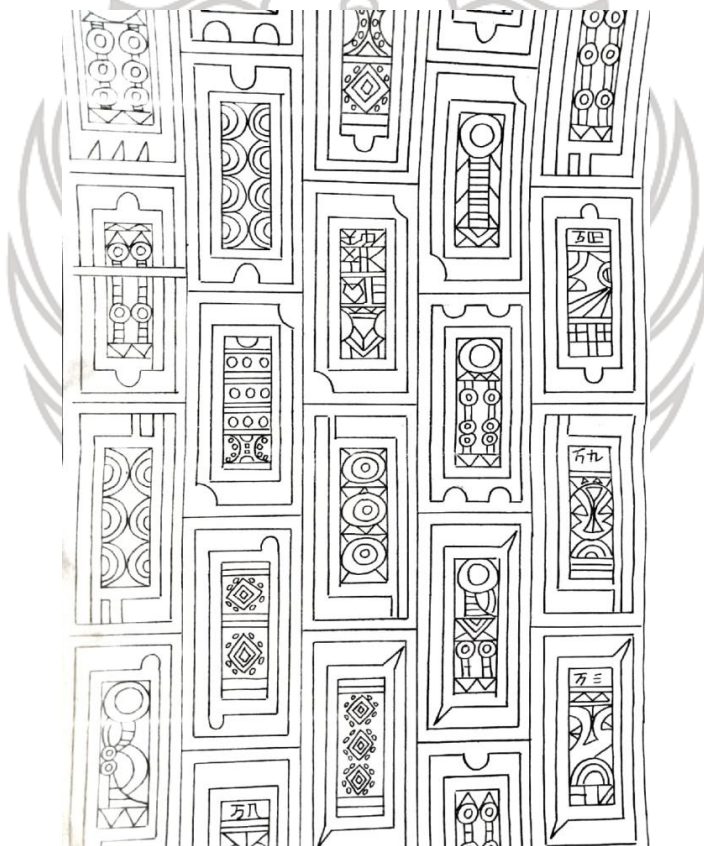
3. Detail Motif



Gambar 13: Motif Siriah Saganggam



Gambar 14: Motif Batik



Gambar 15: Motif Karto Koa

b. Desain Karya 2

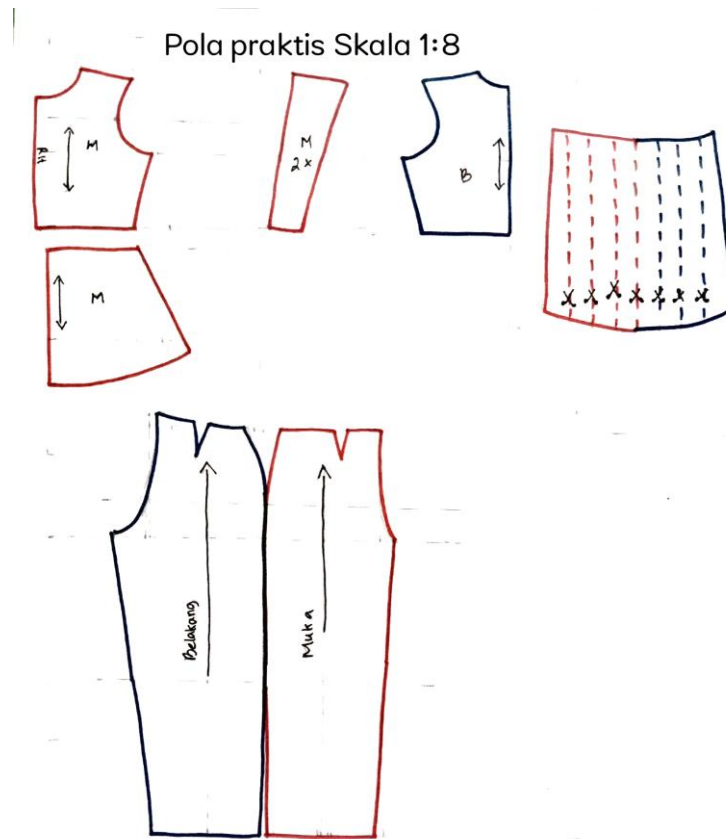
1. Desain Busana 2



Gambar 16: Desain Busana 2

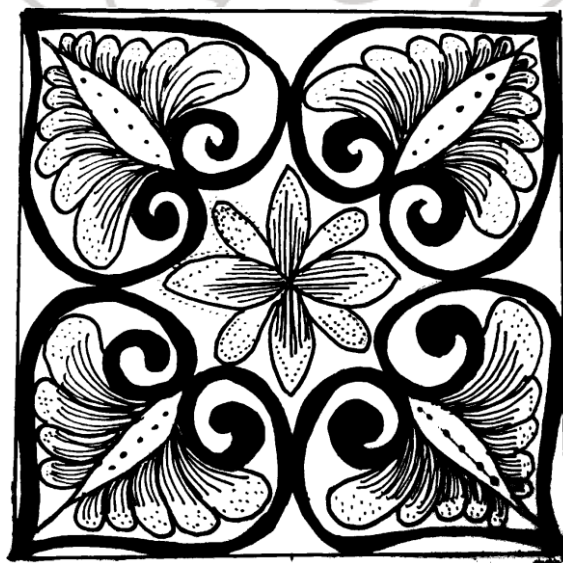
no	Dosen pembimbing	Tanda tangan
1	Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.	
2	Drs.otok heru marwoto,M.Sn	

2. Pecah Pola

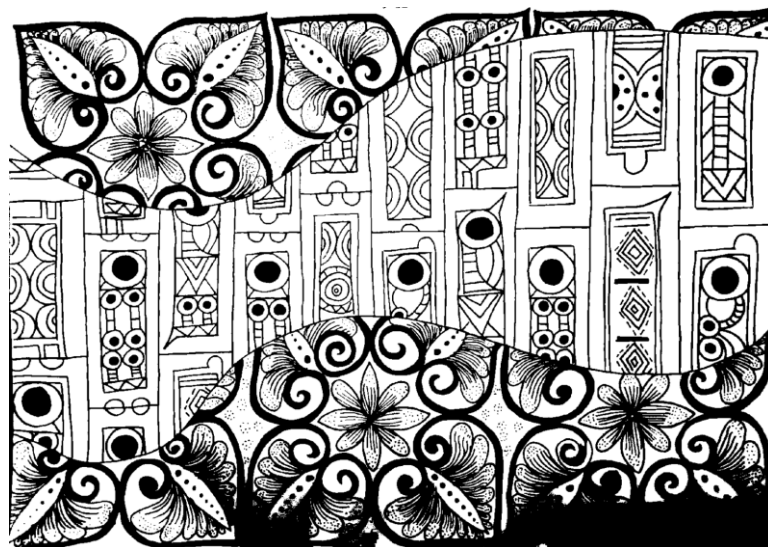


Gambar 17: Pecah Pola

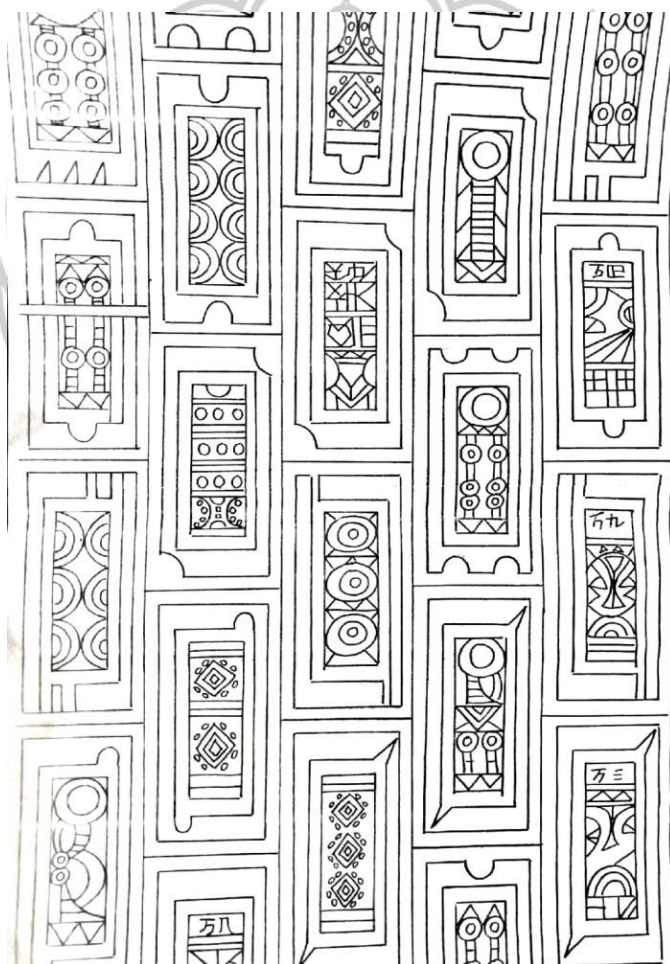
3. Detail Motif



Gambar 18: Motif Siriah Saganggam



Gambar 19: Motif Batik



Gambar 20: Motif Karto Koa

c. Desain Karya 3

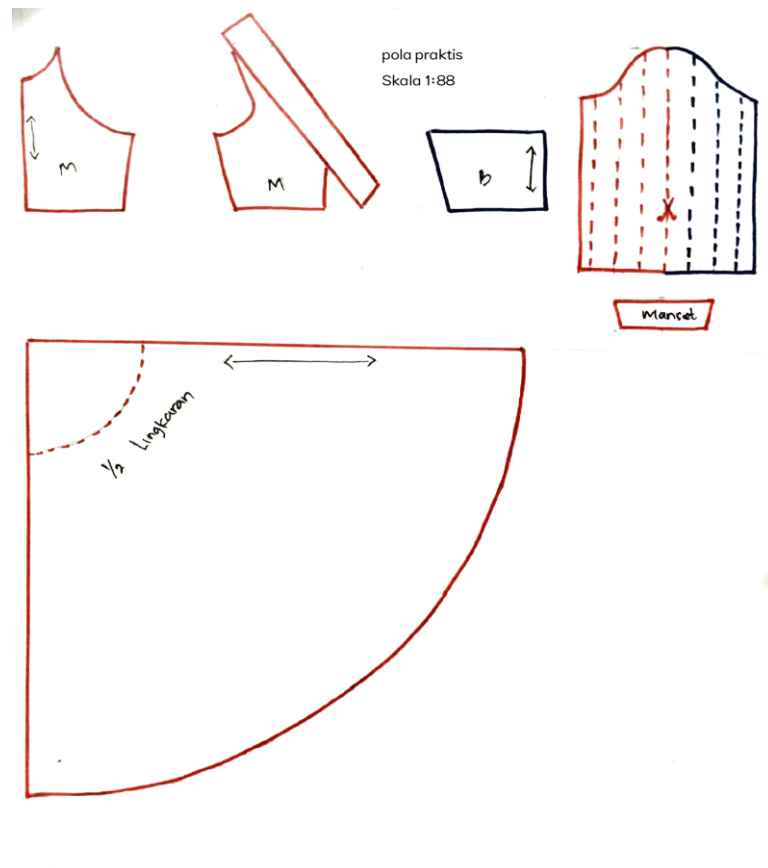
1. Desain Busana 3



Gambar 21: Desain Busana 3

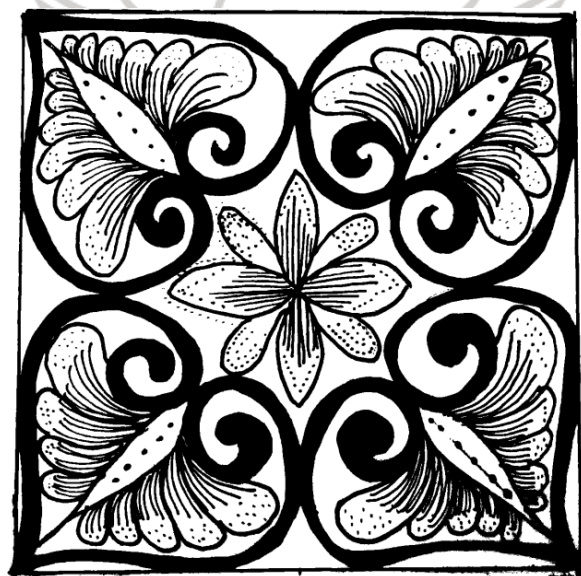
no	Dosen pembimbing	Tanda tangan
1	Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.	
2	Drs.otok heru marwoto,M.Sn	

2. Pecah Pola

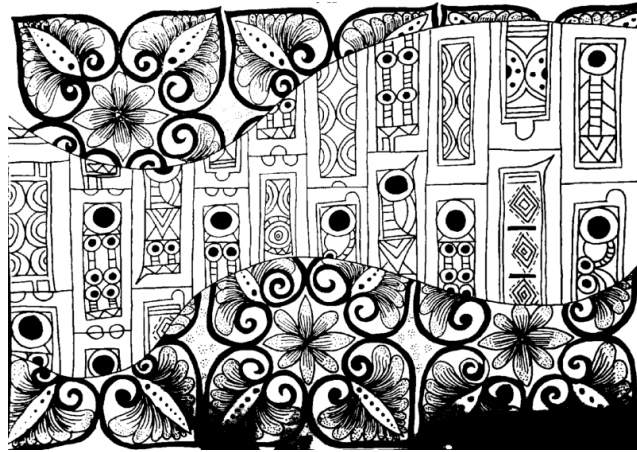


gambar 22: Pecah Pola

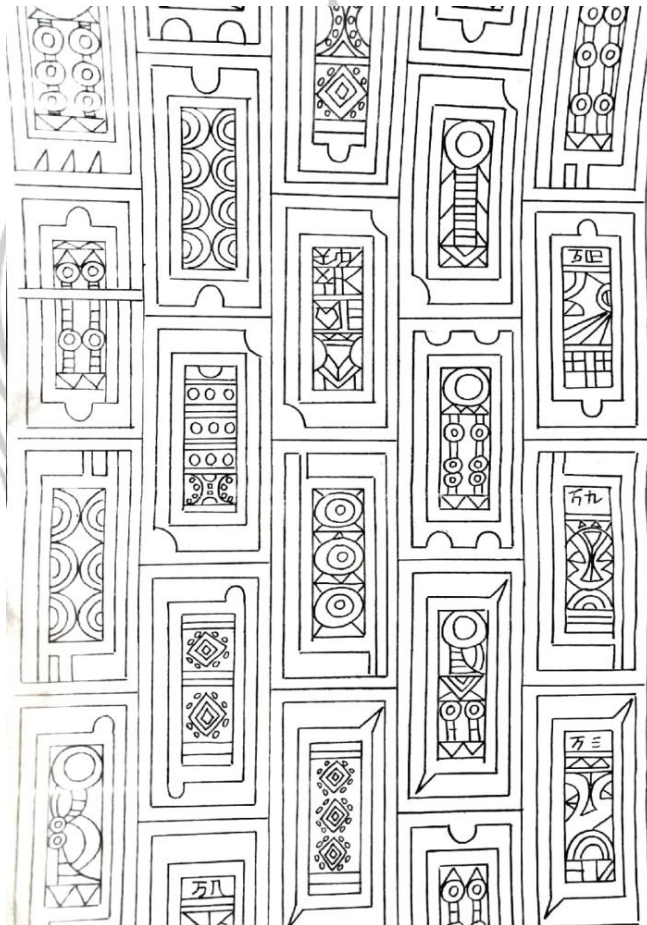
3. Detail Motif



Gambar 23: Motif Siriah Saganggam



Gambar 24: Motif Batik



Gambar 25: Motif Kartu Koa

d. Desain Karya 4

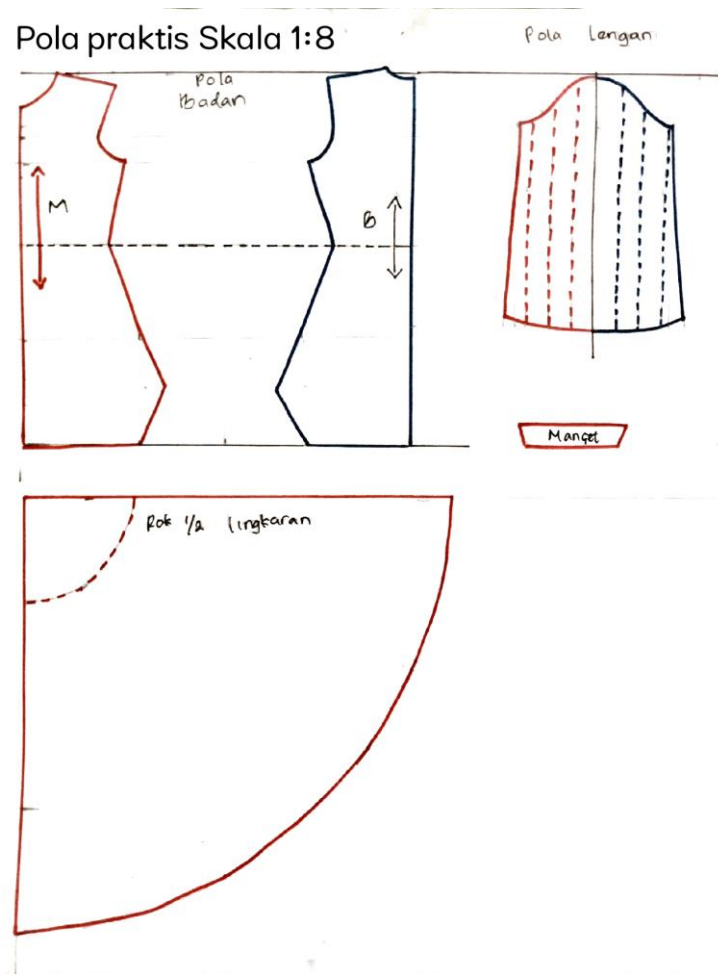
1. Desain Busana 4



Gambar 26: Desain Busana 4

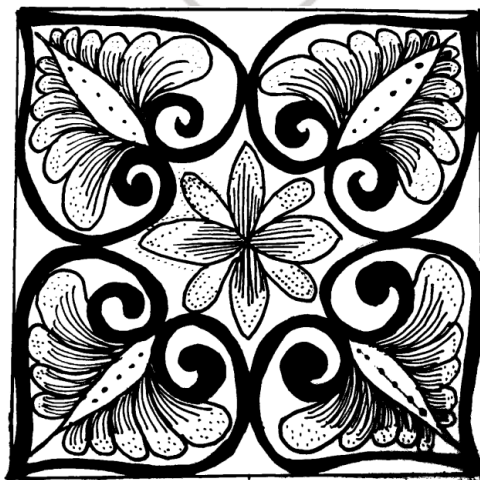
no	Dosen pembimbing	Tanda tangan
1	Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.	
2	Drs.otok heru marwoto,M.Sn	

2. Pecah Pola

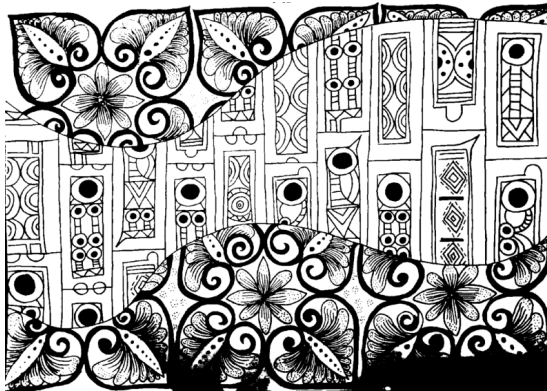


Gambar 27: Pecah Pola

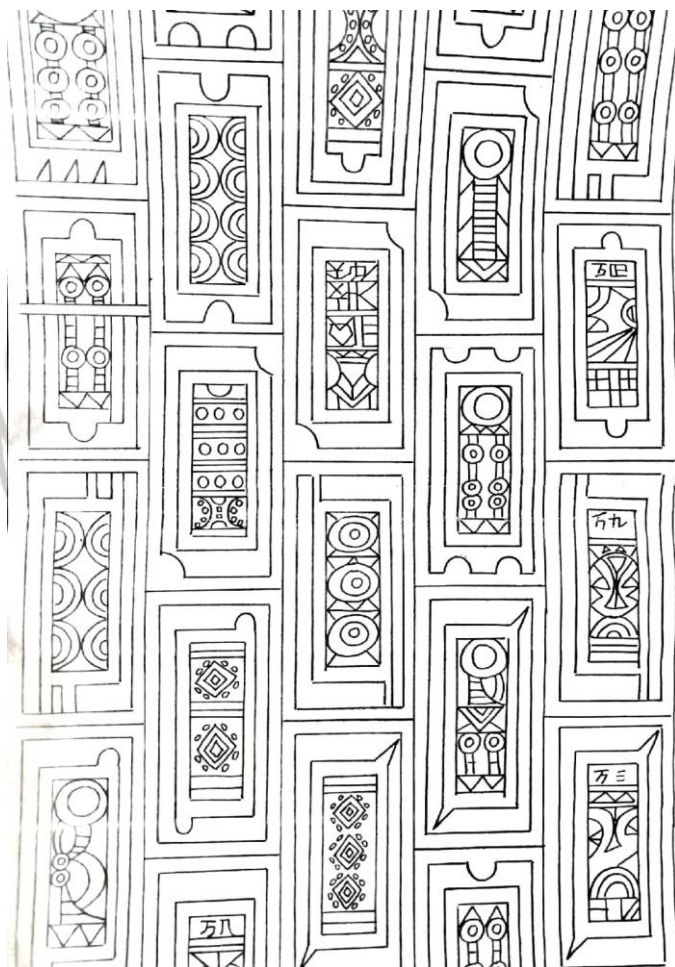
3. Detail Motif



Gambar 28: Motif Siriah Saganggam



Gambar 29: Motif Batik



Gambar 30: Motif Karta Koa

e. Desain Karya 5

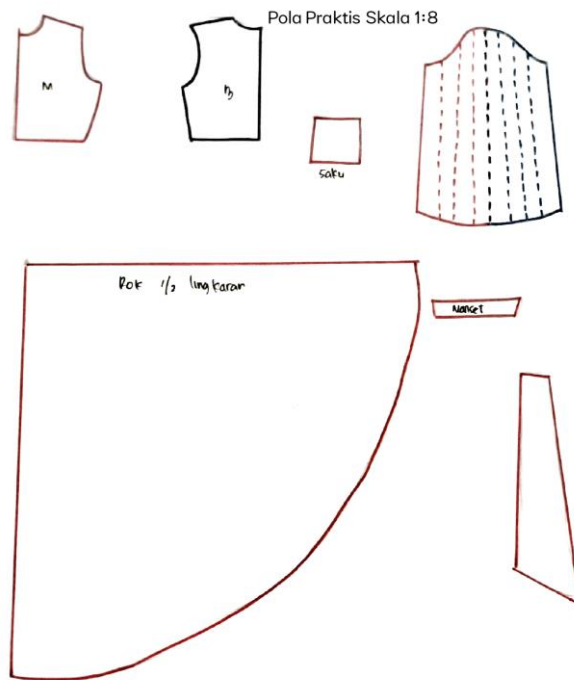
1. Desain Busana 5



Gambar 31: Desain Busana 5

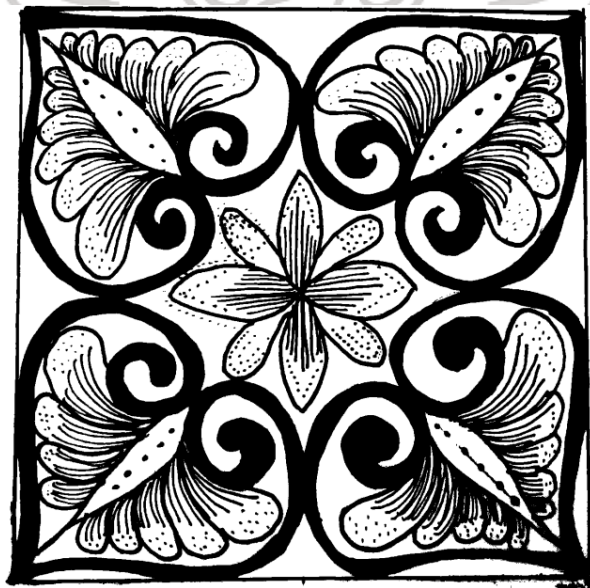
no	Dosen pembimbing	Tanda tangan
1	Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A	
2	Drs.otok heru marwoto,M.Sn	

2. Pecah Pola

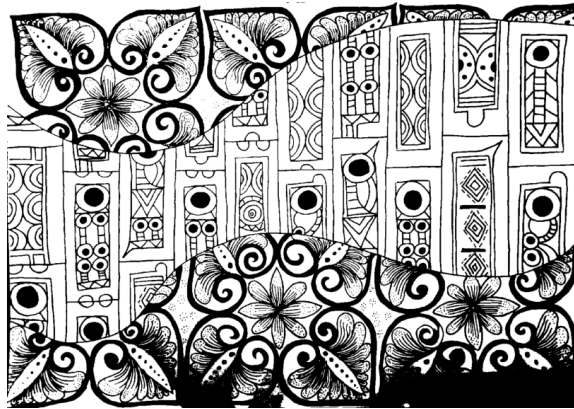


Gambar 32: Pecah Pola

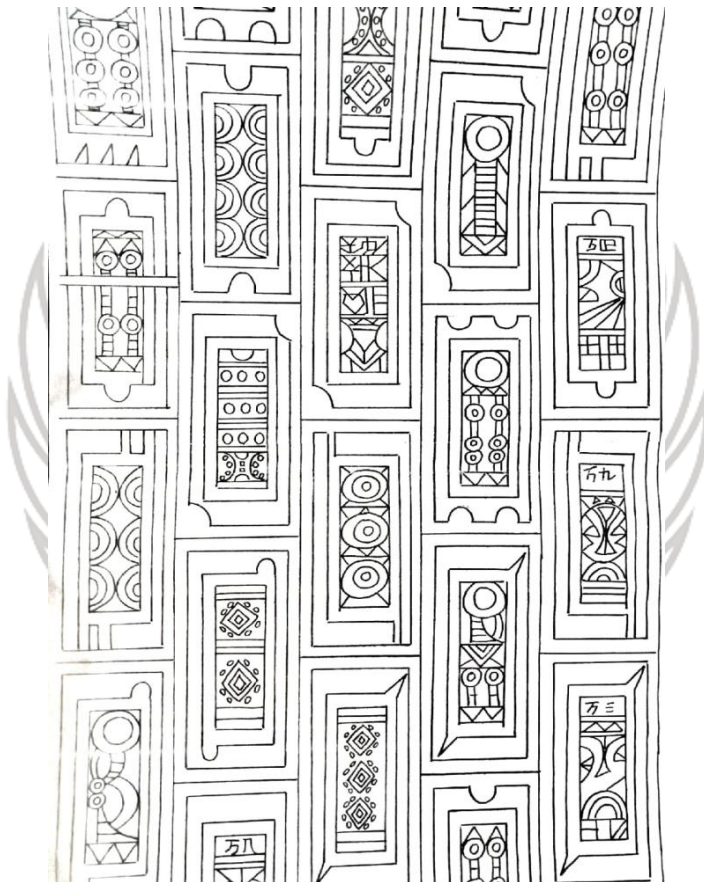
3. Detail Motif



Gambar 33: Motif Siriah Saganggam



Gambar 34: Motif Batik



Gambar 35: Motif *Kartu Koa*

f. Desain Karya 6

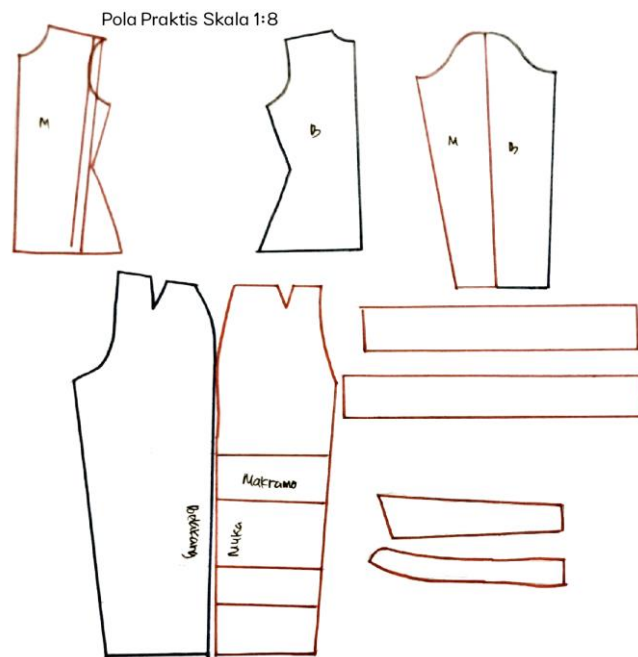
1. Desain Busana 6



Gambar 36: Desain Busana 6

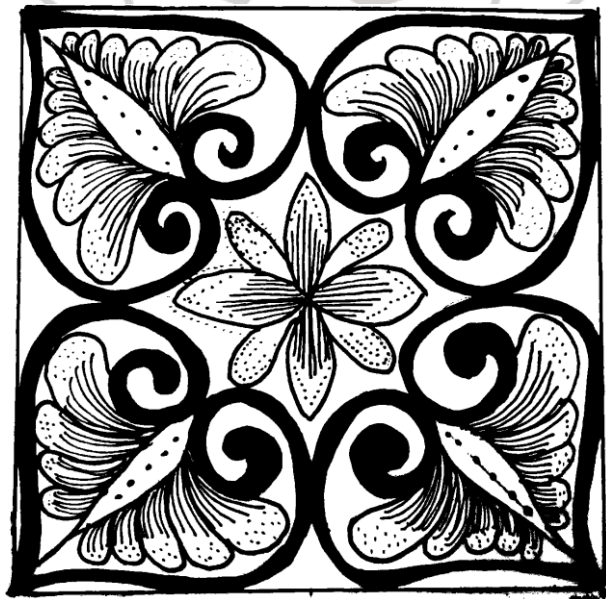
no	Dosen pembimbing	Tanda tangan
1	Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A	
2	Drs.otok heru marwoto,M.Sn	

2. Pecah Pola

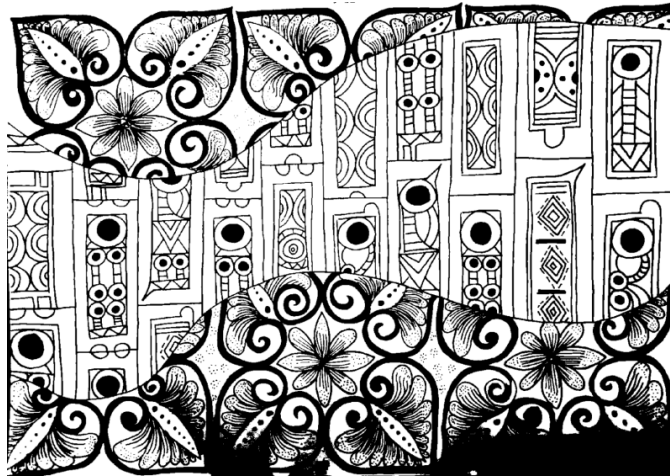


gambar 37: Pecah Pola

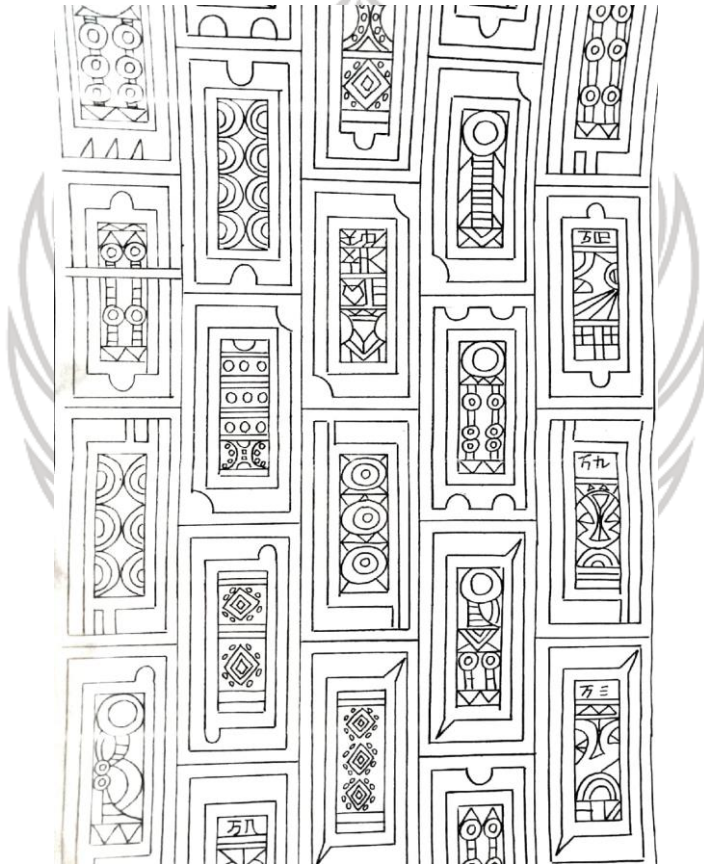
3. Detail Motif



Gambar 38: Motif Siriah Saganggam



Gambar 39: Motif Batik



Gambar 40: Motif *Karta Koa*

g. Desain Karya 7

1. Desain Busana 7

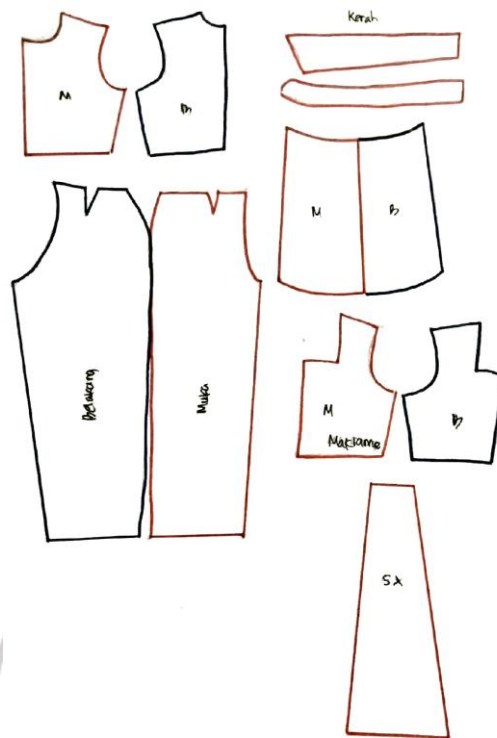


Gambar 41: Desain Busana 7

no	Dosen pembimbing	Tanda tangan
1	Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A	
2	Drs.otok heru marwoto,M.Sn	

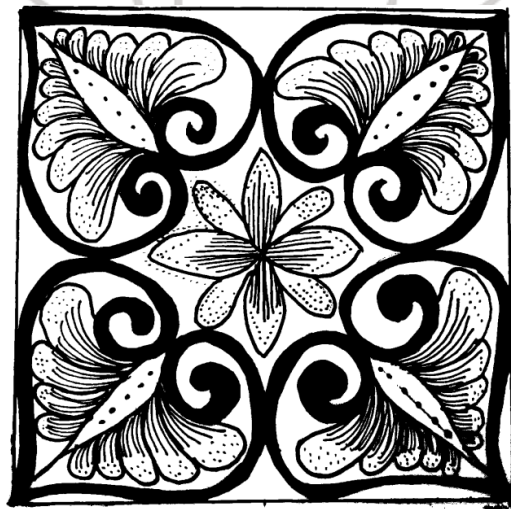
2. Pecah Pola

Pola Praktis Skala 1:8

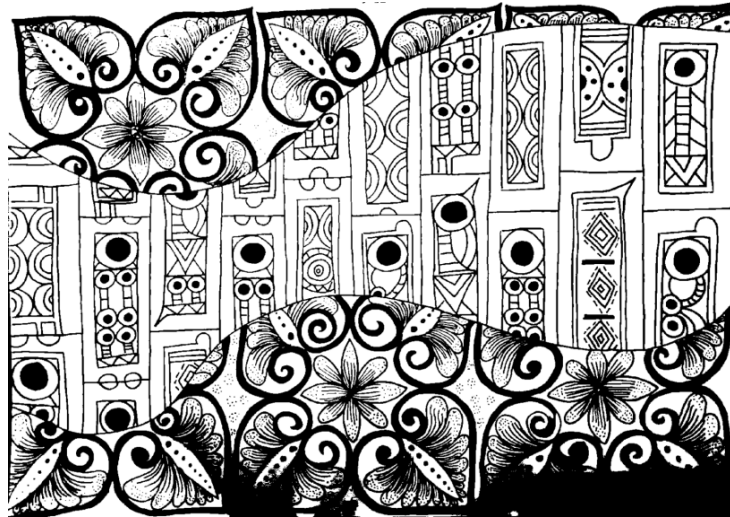


Gambar 42: Pecah Pola

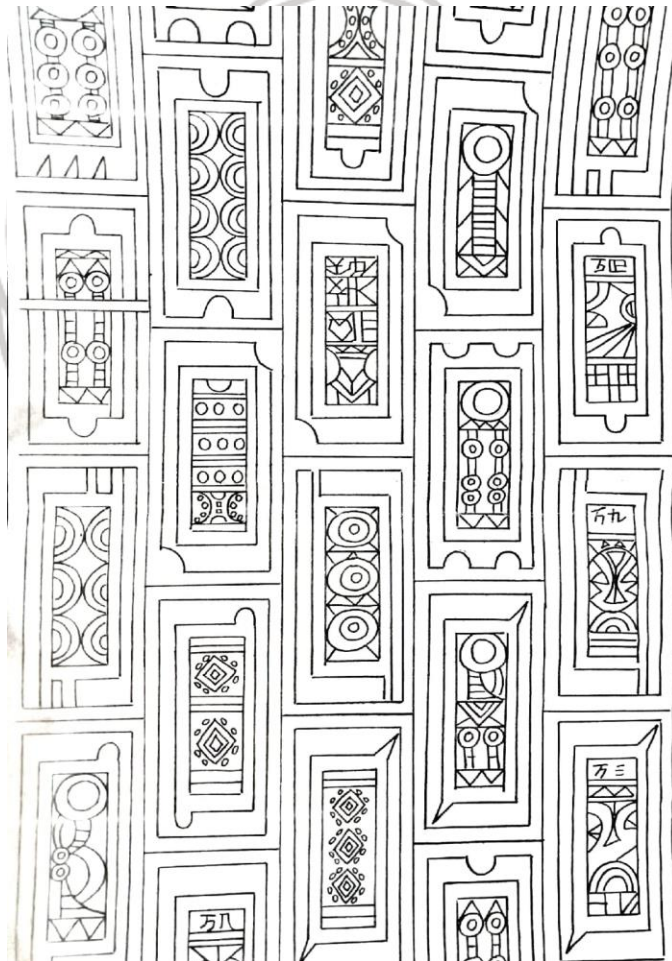
3. Detail Motif



Gambar 43: Motif Siriah Saganggam



Gambar 44: Motif Batik



Gambar 45: Motif Kartu Koa

h. Desain Karya 8

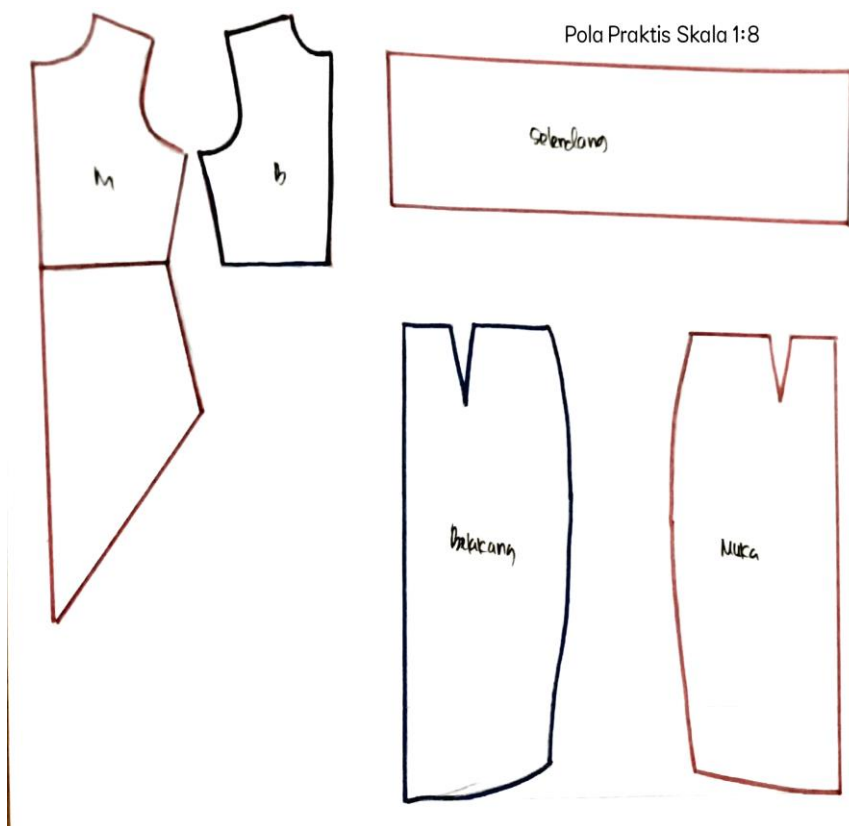
1. Desain Busana 8



Gambar 46: Desain Busana 8

no	Dosen pembimbing	Tanda tangan
1	Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A	
2	Drs.otok heru marwoto,M.Sn	

2. Pecah Pola

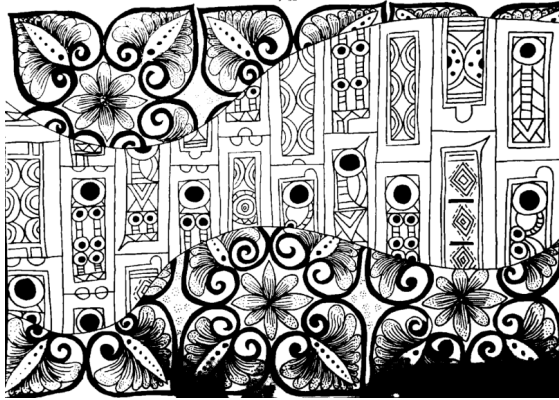


Gambar 47: Pecah Pola

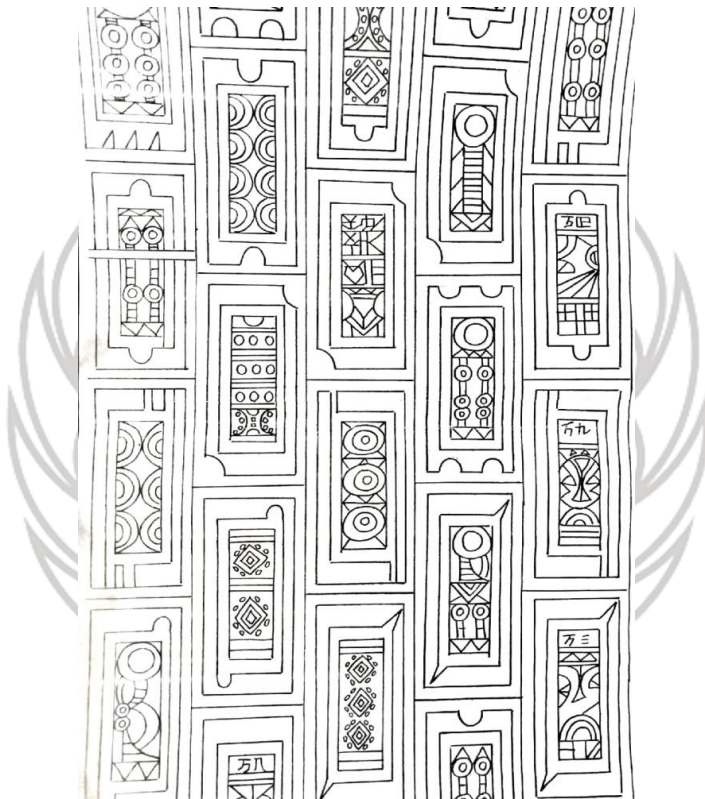
3. Metail Motif



Gambar 48: Motif Siriah Saganggam



Gambar 49: Motif Batik

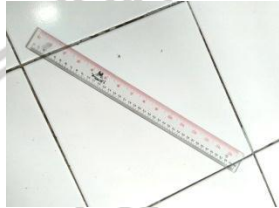


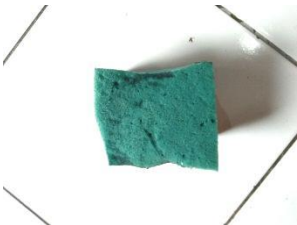
Gambar 50: Motif *Kartu Koa*

D. Proses Perwujudan

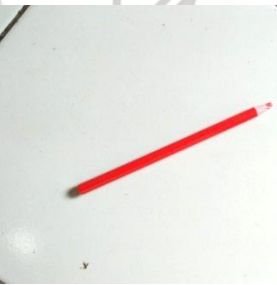
1. Pemilihan Alat Dan Bahan

Tabel 2. Alat

No.	Nama Alat	Keterangan	Gambar
1.	Pensil	menggambar sketsa motif dan pola	
2.	Penghapus	menghapus kesalahan gambar	
3.	Penggaris	menggaris	
4.	Drawing Pen	memberi outline	
5.	Canting	mencanting <i>malam</i> pada kain	

6.	Kompor Minyak	memanaskan <i>malam</i>	
7.	Wajan Kecil	Sebagai wadah <i>malam</i>	
8.	Panci	melorotkan kain	
9.	Kuas	mengoleskan warna pada kain	
10.	Spons	mengusapkan warna pada kain	

11.	Ember	mencelupkan warna dan membilas kain	
12.	Mesin Jahit	menjahit pola menjadi busana	
13.	Metlin	mengukur badan	
14.	Gunting Kertas	menggunting pola pada kertas	
15.	Gunting Kain	memotong kain dan benang	

16.	Jarum Pentul	membantu proses pemolaan dan menjahit	
17.	Jarum Jahit	Alat untuk menyambungkan benang	
18.	Penggaris Pola	membentuk pola	
19.	Pensil Merah Biru	memberikan tanda pola bagian depan dan belakang	
20.	Kertas Karbon	memberi tanda pada kain yang sudah dipola	

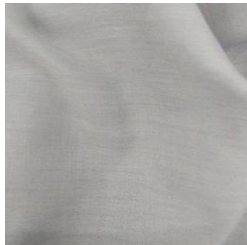
21.	Kapur Jahit	memberi tanda pada kain yang sudah dipola	
22.	Rader	memberi tanda pada kain yang sudah dipola	
23.	Setrika	merapikan busana	

2. Bahan

Tabel 3. Bahan

No.	Nama Bahan	Keterangan	Gambar
1.	Kertas Gambar (Manila)	membuat desain dan sketsa motif	

2.	Kertas Pola	membuat pola busana	
3.	Malam	Menutup bidang kain yang sudah disesuaikan	
4.	Kain Katun Primisima	Sebagai bahan kain batik	
	Minyak Tanah	Bahan bakar	
5.	Pewarna Naptol	Pewarna teknik celup	

6.	Pewarna Remasol	Pewarna teknik colet	
7.	Soda Abu	Melorot <i>malam</i> pada kain	
8.	Waterglass	Pengunci warna remasol	
9.	Benang Jahit	menyatukan kain	
10.	Kain ero	Bahan Pelapis	
11.	Resleting	hiasan busana	

12.	Kancing jepret	hiasan busana	
-----	----------------	---------------	---

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Teknik Pengerjaan

1. Teknik menggambar (sketsa), pembuatan sketsa sebagai desain/rancang dalam karya anda kedepannya nanti dan juga sebagai pedoman anda agar tidak salah/meleset dari rencana awal.
2. Teknik tulis, teknik ini digunakan untuk membatik yaitu memberi perintang *malam* pada kain menggunakan alat yang bernama canting tulis.
3. Teknik cap. Teknik cap adalah salah satu teknik membatik dengan menggunakan cap yang terbuat dari tembaga yang berbentuk corak motif batik, yang dicelupkan ke *malam* lalu dicapkan pada kain dengan cara ditekan.
4. Teknik pewarnaan, dengan tutup celup. Yang dimaksud dengan teknik tutup celup adalah teknik yang menutup permukaan kain dengan *malam* menggunakan canting pada bagian-bagian yang direncanakan tidak terkena warna dan kemudian mencelupkan kain pada zat pewarna. Proses ini dilakukan berulang sampai mendapatkan warna yang diinginkan.
5. Teknik pembuatan pola. Pola adalah dasar dalam pembuatan busana, ibaratkan sebuah kerangka, pola ada untuk membentuk busana itu sendiri. Dalam pembuatan karya ini menggunakan teknik pola praktis karena teknik ini sangat sederhana dan mudah dipahami..
6. Teknik jahit. Merangkai pola kain menjadi sebuah busana dengan cara dijahit dengan mesin jahit.
7. Teknik *finishing*. Dilakukan pada tahapan akhir pembuatan busana. Teknik ini berguna untuk merapikan hasil jahitan dan menghias busana.

3. Tahap Pengerjaan

1. Mengambil Ukuran

Mengambil ukuran pada tubuh model agar busana pas di badan, atau juga bisa menggunakan ukuran standar baju, M standar.

2. Mordanting

Kain yang akan diwarnai terlebih dahulu di mordanting agar penyerapan warna pada kain bagus. Biasanya direbus dengan tawas atau direndam dengan TRO semalaman. Disini proses mordant menggunakan TRO.



Gambar51: Proses Mordanting

3. Menjiplak Motif Batik

Jiplak motif batik yang sudah digambar di kertas pada pola yang sudah tersedia di kain.



Gambar52: Jiplak Kain

5. Mencanting Kain

Motif yang sudah tergambar di pola kain, di canting menggunakan *malam*, mengikuti sesuai dengan bentuk motif. Penyantingan dilakukan dengan bagian atas dan bawah kain dicanting untuk meminimalisir masuknya warna pada batikan



Gambar53: Proses Mencanting

6. Mewarnai Kain Remasol

Kain yang telah selesai dicanting lalu di beri warna kuning dan biru remasol dengan takaran 10 gram warna remasol dengan panjang kain 8 meter.



Gambar54: Warna Remasol

Setelah mewarna remasol tunggu kering lalu di beri *water glass* masih tetap tunggu kering. Setelah kering bilas dengan air. Kering kan untuk bisa di blok

7. Blok Kain

Kain yang sudah di beri warna remasol dan sudah kering lalu kain di blok dengam *malam* supaya pada saat mewarna naphthol hitam tindak mengenai warna pada motif utama dan pendukung.



Gambar55: Blok Kain

8. Mewarna Napthol Hitam

Setelah di blok lalu kain siap untuk diberi warna hitam naptol dengan takaran 50 gram warna naphthol dan 100 gram garam.



Gambar56: Warna Naphtol

9. Melorod Kain

Kain yang telah diwarnai dilarorod menggunakan air panas dan soda abu yang telah dilarutkan kedalamnya.



Gambar57: Dilorot Malam

10. Memotong kain

sesuai pola Kain batik yang telah jadi lalu dipotong mengikuti pola yang sudah dibuat pada awal proses.



Gambar 58: Memotong Kain

11. Menjahit Kain

yang telah dipola kemudian dijahit dengan mesin jahit sesuai dengan desain pola yang dibuat hingga menjadi busana.



Gambar59: Menjahit Kain

12. *Finishing*

Finishing adalah tahap akhir dalam pembuatan busana yang merupakan waktunya untuk pengecekan busana dan jahitan, memasang perlengkapan busana seperti kancing, mengunting sisa benang, dan menyetriknya.



Gambar 60: *Finishing*

E. Kalkulasi Biaya Pembuatan karya

1. Karya 1

Tabel.4 kalkulasi karya 1

No	Nama bahan	Banyak bahan	Harga (Rp)	
			Harga satuan	Jumlah
1.	Kain primissima	2 M	22.000/m	44.000
2.	Kain katun pis hitam	2M	29.000/m	58.000
3.	Kain katun pis biru	1M	29.000/m	29.000
4.	Tali makrame	1 rol	37.000/rol	37.000
5.	resleting	1 biji	3000/buah	3.000
6.	Benang jahit	1 biji	2000/ buah	2.000
7.	Kancing hak	1 biji	500/buah	5.00
8.	Kancing jepret	4 biji	500/buah	2.000
9.	<i>Viseline</i>	1m	5000/buah	5.000
10.	<i>Malam</i>	1kg	40000/kg	40.000
11.	Warna remasol	10 gram	6000/ 10 gram	12.000
12.	Warna naptol hitam	10 gram	12000/10 gram	12.000
13.	<i>Water glass</i>	1 kg	10000/kg	10.000
14.	Soda abu	500 gram	20000/kg	10.000
jumlah				252.500

2. Karya 2

Tabel.5 kalkulasi karya 2

No	Nama bahan	Banyak bahan	Harga (Rp)	
			Harga satuan	Jumlah
1.	Kain primissima	2 M	22.000/m	44.000
2.	Kain katun pis hitam	2M	29.000/m	58.000
3.	Kain katun pis biru	1M	29.000/m	29.000
4.	Tali makrame	1 rol	37.000/rol	37.000

5.	Resleting Jepang	1 biji	3.000/buah	6.000
6.	Benang jahit	1 biji	2.000/ buah	2.000
7.	Karet pinggang	1 m	5.000/buah	5.000
8.	Kancing jepret	4 biji	5.00/buah	2.000
9.	<i>Viseline</i>	1m	5.000/buah	5.000
10.	<i>Malam</i>	1kg	40.000/kg	40.000
11.	Warna remasol	2 biji	6000/ 10 gram	12.000
12.	Warna naptol hitam	1 biji	12000/10 gram	12.000
13	<i>Water glass</i>	1 kg	10000/kg	10.000
14	Soda abu	500 gram	20000/kg	10.000
jumlah				272.000

3. Karya 3

Tabel.6 kalkulasi karya 3

No	Nama bahan	Banyak bahan	Harga (Rp)	
			Harga satuan	Jumlah
1.	Kain primissima	2 M	22.000/m	44.000
2.	Kain katun pis hitam	2M	29.000/m	58.000
3.	Kain katun pis biru	1M	29.000/m	29.000
4.	Tali makrame	1 rol	37.000/rol	37.000
5.	resleting	1 biji	3.000/buah	3.000
6.	Benang jahit	1 biji	2.000/ buah	2.000
7.	Kancing hak	1 biji	5.00/buah	5.00
8.	Kancing jepret	4 biji	5.00/buah	2.000
9.	<i>Viseline</i>	1m	5.000/buah	5.000
10.	<i>Malam</i>	1kg	40.000/kg	40.000
11.	Warna remasol	2 biji	6.000/ 10 gram	12.000
12.	Warna naptol hitam	1 biji	12.000/10 gram	12.000
13	<i>Water glass</i>	1 kg	10.000/kg	10.000
14	Soda abu	500 gram	20.000/kg	10.000
Jumlah				252.500

4. Karya 4

Tabel.7 kalkulasi karya 4

No	Nama bahan	Banyak bahan	Harga (Rp)	
			Harga satuan	Jumlah
1.	Kain primissima	2 M	22.000/m	44.000
2.	Kain katun pis hitam	2M	29.000/m	58.000
3.	Kain katun pis biru	1M	29.000/m	29.000
4.	Tali makrame	1 rol	37.000/rol	37.000
5.	resleting	2 buah	3000/buah	6.000
6.	Benang jahit	1 buah	2000/ buah	2.000
7.	Kancing hak	1 buah	500/buah	5.00
8.	Kancing jepret	4 buah	500/buah	2.000
9.	<i>Viseline</i>	1m	5000/buah	5.000
10.	<i>Malam</i>	1kg	40000/kg	40.000
11.	Warna remasol	20 gram	6000/ 10 gram	12.000
12.	Warna naptol hitam	10 gram	12000/10 gram	12.000
13.	<i>Water glass</i>	1 kg	10000/ kg	10.000
14.	Soda abu	500 gram	20000/kg	10.000
jumlah				255.500

5. Kalkulasi Total

tabel.8 kalkulasi total biaya

No	karya	Biaya
1.	Kalkulasi karya 1	Rp 252.500;
2.	Kalkulasi karya 2	Rp 272.000;
3.	Kalkulasi karya 3	Rp 252.500;
4.	Kalkulasi karya 4	Rp 255.000;
Total biaya		Rp 1.031.500;

BAB IV

TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Umum

Tinjauan Karya merupakan kegiatan mengevaluasi karya yang telah dibuat dari mulai merancang karya hingga menjadi sebuah karya. Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, dibuat 12 sketsa alternatif, kemudian terdapat 8 sketsa terpilih tetapi hanya 4 busana saja yang diwujudkan mengingat kondisi saat ini sedang mengalami wabah Covid-19. Motif *Kartu Koa* dipilih sebagai motif utama yang ditampilkan sesuai dengan bentuk aslinya dengan tampak depan, disertai motif pendukung lainnya, seperti salah satu ukiran rumah gadang yaitu *Siriah Saganggam* yang di kembangkan dengan tidak begitu mirip dengan aslinya tapi masih memperlihatkan bentuk dari *Siriah Saganggam*.

Jenis kain yang digunakan untuk membuat busana adalah kain katun primissima dengan paduan kain katun pis berwarna biru dan hitam. Tambahan aksesoris seperti makrame yang membuat busana tidak hanya batik dan kain polos saja tetapi ada daya tarik yang lain. Tema busana yang dipilih merupakan busana kasual. Karena untuk sekarang ini, pakaian kasual banyak diminati bukan hanya karena nyaman dan santuy tetapi juga terlihat lebih *fashionable*. Apalagi dipadukan dengan aksesoris seperti topi buket dan makrame.

Dalam proses perwujudannya, batik dibuat menggunakan teknik batik tulis, dengan mengaplikasikan malam pada motif batik yang sudah digambar pada kain dengan menggunakan canting tulis (manual). Pewarnaan batik menggunakan teknik celup dan teknik colet. Teknik colet dengan mencoletkan zat warna remasol pada pola-pola atau motif yang sudah dicanting, dengan menggunakan spons karna bidang yang lebih besar. Teknik celup dilakukan dengan cara mencelupkan kain yang sudah dicanting ke dalam larutan zat warna naptol

Warna yang digunakan menggunakan kombinasi warna gelap dan terang. Motif *Kartu Koa* ditampilkan seperti warna aslinya yaitu hitam dan kuning. Sedangkan *Siriah Saganggam* ditampilkan dengan warna biru dan hitam dibagian motifnya dan ada juga sebagiannya hijau. Warna hitam dan dongker. Kain yang sudah melalui proses pembatikan, kemudian dipotong mengikuti pola dan desain busana yang diinginkan. Pola busana yang dibuat menggunakan pola standar M. Setelah kain dipotong, kemudian dilanjutkan proses menjahit bahan sehingga menjadi sebuah busana

B. TINJAUAN KHUSUS

1. Karya Busana 1



Gambar 61: Karya 1

Judul : Ankin-Ankin

Bahan : Kain primisima sanforis, kain katun polos. Tali makrame

Pewarna : Remasol, Napthol

Teknik : Batik tulis dengan pewarnaan colet, celup

Ukuran : M

Tahun: 2022

a. Deskripsi Karya

Karya pertama yang berjudul “*ankin-ankin*” ini. Menggambarkan busana kasual yang masih memperlihatkan keanggunan sipemakai. Busana ini memperlihatkan motif utama yaitu *Kartu Koa* yang memperlihatkan bentuk asli dari kartu koa, tanpa ada stilisasi didalamnya. Motif utama yang terlitak di bagian lengan, perut dan dibagian rok. Dalam karya ini terdapat motif pendukung yaitu *Siriah Saganggam* yang motif ini sebenarnya terletak di ukiran rumah gadang. Motif *Siriah Saganggam* inipun distilasi atau diubah sedikit bentuknya. Tetapi masih memperlihatkan bagaimana bentuk sirih. Posisi motif *siriah saganggam* ini terletak diantara motif Kartu koa. Pada bagian latarnya di beri warna hitam dan dongker. Warna hitam itu sendiri terinspirasi dari warna latar kartu koa yang berwarna hitam. Warna dongker diberikan membuat kesan warna lebih hidup.

Desain busana *Ankin-Ankin* ini mempunyai karakter anggun dan feminim. Ukuran busana menggunakan standar ukuran M. Atasan busana menggunakan kombinasi kain katun polos dengan kerah yang seperti kimono. Lengan dengan bentuk balon. Model rok ini adalah rok dengan pola lingkaran penuh. Secara keseluruhan busana ini tampak harmonis. Karya ini diwujudkan pada tahun 2022.

2. Karya Busana 2



Gambar 62: Karya 2

Judul : *Cindua Mato*

Bahan : Kain primisima sanforis, kain katun polos. Tali makrame

Pewarna : Remasol, Napthol

Teknik : Batik tulis dengan pewarnaan colet, celup

Ukuran : M

Tahun: 2022

a. Deskripsi Karya

Karya kedua yang berjudul “*Cindua Mato*” ini. Menggambarkan busana kasual yang masih memperlihatkan keanggunan sipemakai. Busana ini memperlihatkan motif utama yaitu *Kartu Koa* dengan bentuk asli dari *Kartu Koa*, tanpa ada stilisasi didalamnya. Motif utama yang terlitak di bagian lengan, baju dan dibagian bawah celana. Dalam karya ini terdapat motif pendukung yaitu *Siriah Saganggam* yang motif ini sebenarnya terletak di ukiran rumah gadang. Motif *Siriah Saganggam* inipun distilasi atau diubah sedikit bentuknya. Tetapi masih memperlihatkan bagaimana bentuk sirih. Posisi motif *Siriah Saganggam* ini terletak diantara motif *Kartu Koa*. Pada bagian latarnya di beri warna hitam dan dongker. Warna hitam itu sendiri terinspirasi dari warna latar *Kartu Koa* yang berwarna hitam. Warna dongker diberikan membuat kesan warna lebih hidup.

Desain busana *Cindua Mato* ini mempunyai karakter anggun dan feminim. Ukuran busana menggunakan standar ukuran M. Atasan busana menggunakan kombinasi kain katun polos dengan ada resleting jepang dibagian depan. Lengan dengan bentuk balon. Model celana yang ada pemisah di bagian lutut dengan gaya kekinian. Secara keseluruhan busana ini tampak harmonis. Karya ini diwujudkan pada tahun 2022.

3. Karya Busana 3



Gambar 63: Karya 3

Judul : *Kapamenan*

Bahan : Kain primisima sanforis, kain katun polos. Tali makrame

Pewarna : Remasol, Napthol

Teknik : Batik tulis dengan pewarnaan colet, celup

Ukuran : M

Tahun: 2022

a. Deskripsi Karya

Karya ketiga yang berjudul “*kapamenan*” ini. Menggambarkan busana kasual yang masih memperlihatkan keanggunan sipemakai. Busana ini memperlihatkan motif utama yaitu *Kartu Koa* dengan bentuk asli dari *Kartu Koa*, tanpa ada stilisasi didalamnya. Motif utama yang terlitak di bagian lengan, baju dan dibagian rok. Dalam karya ini terdapat motif pendukung yaitu *Siriah Saganggam* yang motif ini sebenarnya terletak di ukiran rumah gadang. Motif *Siriah Saganggam* inipun distilasi atau diubah sedikit bentuknya. Tetapi masih memperlihatkan bagaimana bentuk sirih. Posisi motif *Siriah Saganggam* ini terletak diantara motif *Kartu Koa*. Pada bagian latarnya di beri warna hitam dan dongker. Warna hitam itu sendiri terinspirasi dari warna latar *Kartu Koa* yang berwarna hitam. Warna dongker diberikan membuat kesan warna lebih hidup.

Desain busana kapamenan ini mempunyai karakter anggun dan feminim. Ukuran busana menggunakan standar ukuran M. Atasan busana menggunakan kombinasi kain katun polos dengan kerah yang berada didada dan ada aksesoris ban pinggang makrame.. Lengan dengan bentuk balon. Model rok dengan pola setengah lingkaran dengan gaya kekinian. Secara keseluruhan busana ini tampak harmonis. Karya ini diwujudkan pada tahun 2022.

4. Karya Busana 4



Gambar 64: Karya 4

Judul : Tantejo Gurano

Bahan : Kain primisima sanforis, kain katun polos. Tali makrame

Pewarna : Remasol, Naphthol

Teknik : Batik tulis dengan pewarnaan colet, celup

Ukuran : M

Tahun: 2022

a. Deskripsi Karya

Karya ke empat yang berjudul “Tantejo Gurano” ini. Menggambarkan busana kasual yang masih memperlihatkan keanggunan sipemakai. Busana ini memperlihatkan motif utama yaitu *Kartu Koa* dengan bentuk asli dari kartu koa, tanpa ada stilisasi didalamnya. Motif utama yang terletak di bagian lengan dan baju. Dalam karya ini terdapat motif pendukung yaitu *Siriah Saganggam* yang motif ini sebenarnya terletak di ukiran rumah gadang. Motif *Siriah Saganggam* inipun distilasi atau diubah sedikit bentuknya. Tetapi masih memperlihatkan bagaimana bentuk sirih. Posisi motif *Siriah Saganggam* ini terletak diantara motif *Kartu Koa*. Pada bagian latarnya di beri warna hitam dan dongker. Warna hitam itu sendiri terinspirasi dari warna latar *Kartu Koa* yang berwarna hitam. Warna dongker diberikan membuat kesan warna lebih hidup.

Desain busana *Tantejo Gurano* ini mempunyai karakter anggun dan feminim. Ukuran busana menggunakan standar ukuran M. Atasan busana menggunakan kombinasi kain katun polos dibagian rok dan ada aksesoris ban pinggang makrame.. Lengan dengan bentuk balon. Model rok dengan pola setengah lingkaran dengan gaya kekinian dan gaya yang santai. Secara keseluruhan busana ini terlihat lebih nyaman untuk digunakan sehari-hari. Karya ini diwujudkan pada tahun 2022.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses awal pembuatan karya busana kasual batik ini dimulai dengan mengumpulkan berbagai macam data acuan tentang *Kartu Koa*. Setelah memperoleh data acuan kemudian diolah menjadi sketsa motif batik 1:1. Selanjutnya sketsa motif batik dipindahkan diatas kain yang sudah di mordanting. Proses berikutnya, dilanjutkan untuk proses mencanting, pewarnaan dengan menggunakan teknik colet (warna remasol) dan celup (warna naphthol) sampai tahap akhir pelorodan. Bahan utama kain batik menggunakan kain katun primisima. Proses pembuatan desain busana diawali dengan mengumpulkan data acuan tentang busana kasual. Setelah semua data terkumpul kemudian membuat 12 sketsa alternatif. Dari 12 sketsa alternatif, dipilih sebanyak 8 sketsa terpilih. Tahap selanjutnya, setelah memperoleh 8 sketsa terpilih, dilanjutkan dengan proses pengambilan ukuran badan, pembuatan pola busana, pemotongan pola, proses menjahit busana, sampai tahap akhir yaitu *finishing*. Busana ini dikombinasikan dengan kain katun dan makrame. Pemilihan kain kombinasi ini agar busana terlihat lebih menarik dan elegan.

Dalam Penyelesaian Tugas Akhir ini berhasil mewujudkan 4 buah karya busana yang berjudul *Ankin-Ankin*, *Cindua Mato* nama ini diambil dari bahasa Minang atau hal yang penting di Minangkabau. Untuk judul dari masing-masing busana dibuat berbeda karena masing-masing busana memiliki bentuk maupun karakteristik yang berbeda. Karya 1 berjudul *Ankin-Ankin*, karya 2 *Cindua Mato*, karya 3 *Kapamenan*, dan karya 4 Tantejo Gurano. Karena busana ini memakai motif Minang atau yang berkaitan dengan Minangkabau. Maka judul dari karya inipun terinspirasi dari bahasa Minangkabau.

B. Saran

Proses pembuatan laporan dan karya busana berjudul “Eksplorasi *Kartu Koa* Dan Motif Ukir Rumah Gadang Melalui Pengembangan Motif Batik Dalam Busana Kasual” yang berhasil diwujudkan berjumlah 4 karya, menyisakan banyak pesan dan kesan sebagai pengalaman dan pembelajaran. Dalam setiap proses pembuatannya, sangat dibutuhkan ketekunan, kesabaran dan ketelitian agar karya dapat terselesaikan dengan

baik, maksimal dan tepat waktu. Hal terpenting dari proses pembuatan karya ini, ide dan konsep harus benar-benar dipersiapkan jauh hari secara matang agar hasilnya jadinya bisa maksimal dan tujuannya dari karya tersebut bisa tersampaikan. Proses pembuatan karya jangan sampai tergesa-gesa, mengatur waktu dengan baik, agar hasil karya bisa maksimal dan sempurna. Dengan terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini, diharapkan bisa menambah wawasan, pengetahuan, dan motivasi untuk terus berkarya kedepannya. Semoga dengan adanya karya ini dapat memotivasi masyarakat dan anak muda bahwa budaya yang ada di Indonesia tidaklah sedikit. dengan melestarikannya membuat selangkah untuk tidak melupakan budaya daerah sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad,Fandi.2013.*Bakoa Sebagai Ide Penciptaan Dalam Seni Grafis*.yogyakarta.
- Besar Penelitian dan Pengembangan Industri Kerajinan Batik. 1983. *Kumpulan Motif Batik*. Yogyakarta: Departemen Perindustrian R.I.an 1984/1985.
- Bobin.Soerisman Marah. Ramelan.*Album Sejarah Seni Budaya Minangkabau*.Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Ditjen. Kebudayaan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Christyawaty,eny.2011.*Makna Motif Hias Siriah Gadang Pada Ukiran Bangunan Tradisional Minangkabau*.Medan: Balai Arkeologi
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Jilid 1 untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta:: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fitriana,Noor.2012.*Pengendalian Mutu Busana*, Sleman:KTSP
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Marthala,Agusti Efi.2013. *Rumah Gadang Kajian Filosofi Arsitek Minangkabau*.Bandung:Humaniora
- Moenir,Darman. 1985.*PELAMINAN*.Sumatra Barat: Proyek pengembangan permusiuman.
- Toeah,Datoeh.*Tambo Alam Minangkabau*.Bukittinggi:Pustaka Indonesia

DAFTAR LAMAN

<https://id.pinterest.com/pin/7459155626061228/>,Diunduh8/11/2022,pukul20:09WIB)

<https://id.pinterest.com/pin/460844974382646195>

<https://id.pinterest.com/pin/12525705204743839/>,Diunduh8/11/2022,pukul20:20)

<https://tourdesumbar.wordpress.com/2015/09/23/cara-main-bakoa/>,diunduh8/11/2022,pukul22:35WIB)

<https://steemkr.com/sumaterabarat/@ramdhani/bukan-untuk-judi-melainkan-pengikat-silatuhrahmi,diunduh8/11/2022,pukul22:47WIB>)

<https://www.kibrispdr.org/detail-0/kartu-judi-cina.html,diunduh8/11/2022,pukul22:51WIB>)

<https://id.pinterest.com/pin/7459155626061228/,Diunduh8/11/2022,pukul20:09WIB>)

<https://id.pinterest.com/pin/460844974382646195/Diunduh/8/11/2022,pukul20:18WIB>
)

<https://id.pinterest.com/pin/12525705204743839/,Diunduh8/11/2022,pukul20:20>)



LAMPIRAN



Curriculum Vitae

A. Biodata

Nama : Vina Septiani

Tempat, tanggal lahir : pesisir selatan, 07 September 1998

NIM : 1800149022

Jurusan : D-3 Batik dan Fashion

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Simpang Cubadak, Indarung RT 01 RW 03, Padang, Sumatera Barat , 25237

Email : vinaseptiani0708@gmail.com

B. Pendidikan Formal

SD Negeri 20 Indarung, Padang (2005-2012)

SMP Negeri 21 Padang (2012-2015)

SMK Negeri 8 Padang (2015-2018)

Pameran perdana D-3 Batik dan Fashion (Akarasa) (2019)

Pameran After Mooi Indie #4 (2022)

FOTO KARYA



POSTER

