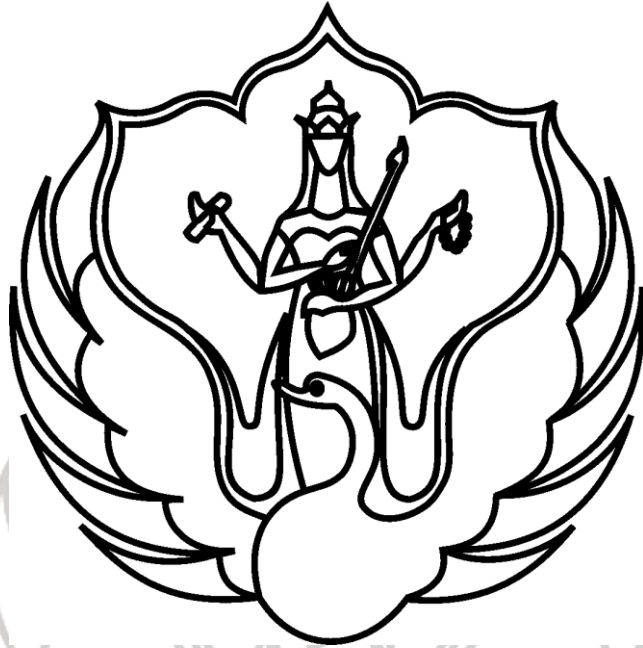


**EKSPLORASI KARTU KOA DAN MOTIF UKIR RUMAH GADANG
MELALUI PENGEMBANGAN MOTIF BATIK DALAM BUSANA
KASUAL**



PENCIPTAAN

Oleh:

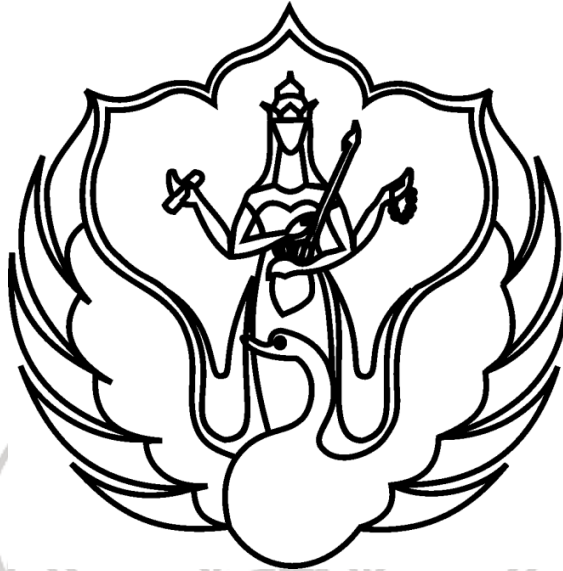
Vina Septiani

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

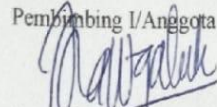
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Ahli
Madya dalam Bidang Kriya**

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.

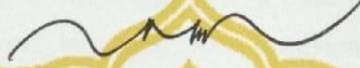
Pembimbing I/Anggota



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

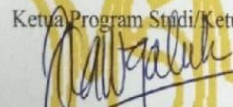
Cognate/Anggota



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP. 19670824 198903 2 001/NIDN. 0024086108

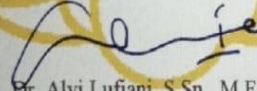
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



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

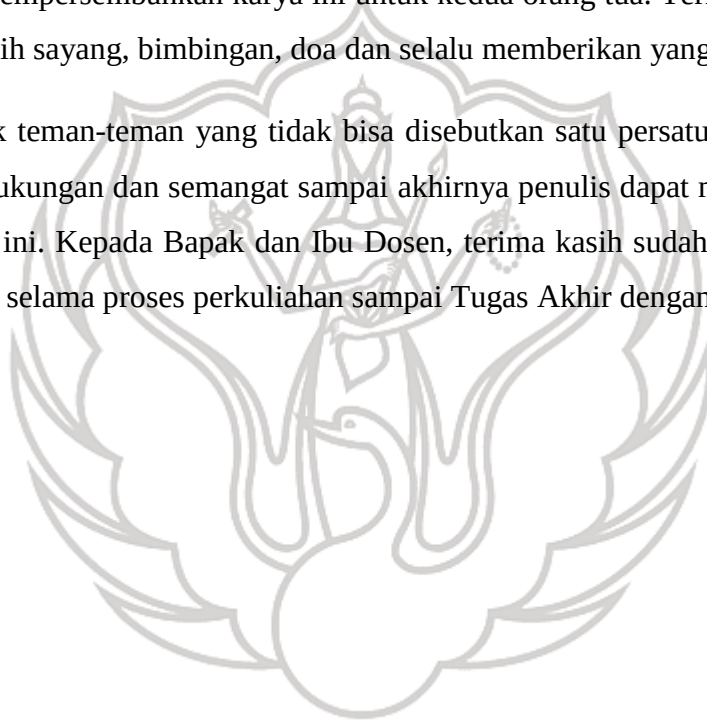
MOTTO HIDUP

**“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.



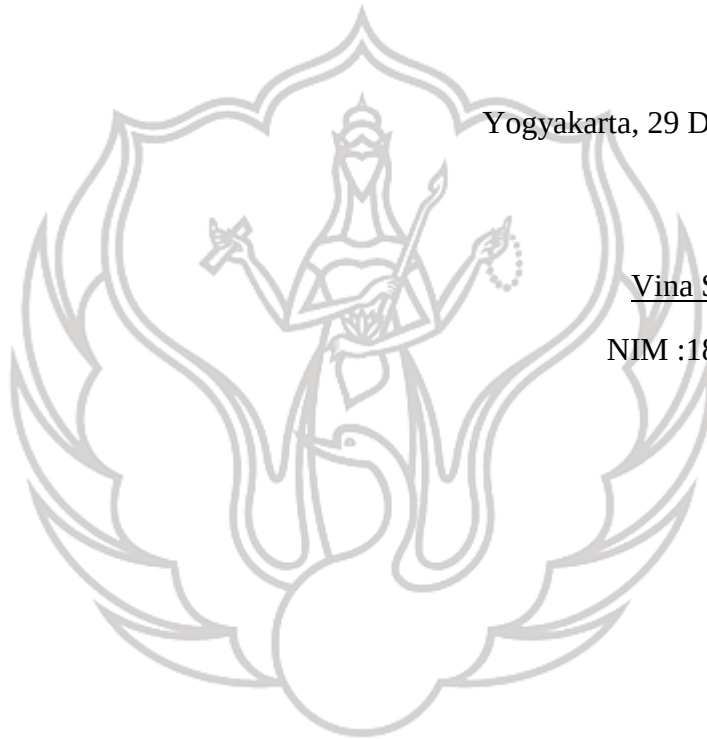
PERNYATAAN KEASLIAN

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

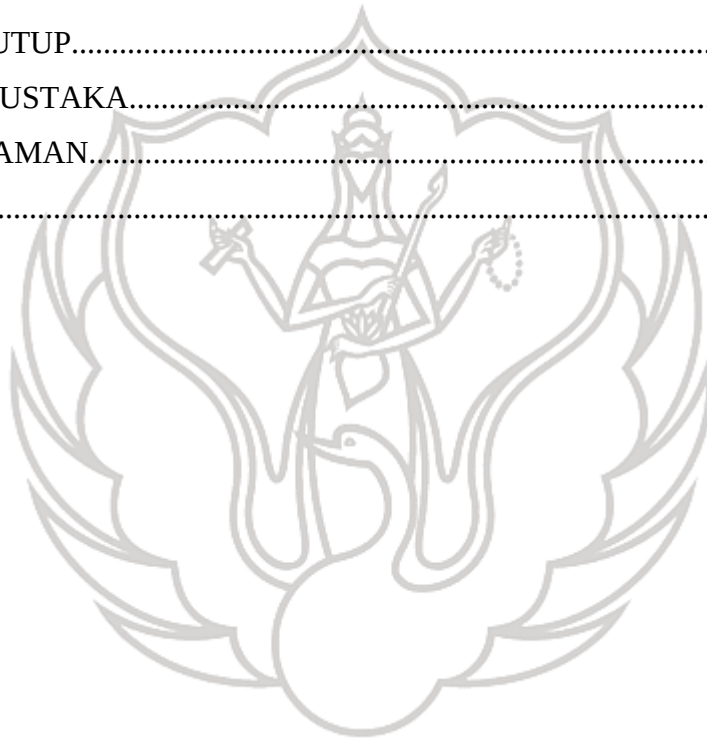
Vina Septiani



DAFTAR ISI

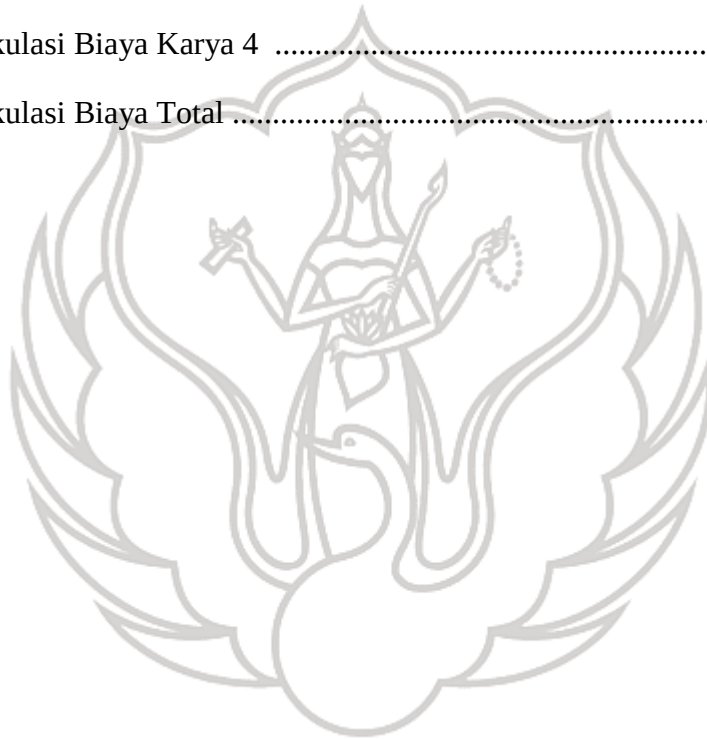
HALAMAN JUDUL LUAR.....	
HALAMA JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BABI.PENDAHULUAN.....	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*.