

**VISUALISASI TOPENG TEMBUT-TEMBUT
SEBERAYA KE DALAM BUSANA COCKTAIL**



PENCIPTAAN

Fachru Nur Hidayah

NIM 1500071025

**PROGRAM STUDI D3 BATIK DAN FASHION
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

**VISUALISASI TOPENG TEMBUT-TEMBUT
SEBERAYA KE DALAM BUSANA COCKTAIL**



Jurnal

Fachru Nur Hidayah

NIM 1500071025

**Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya D-3 dalam Bidang Batik Dan Fashion
2018**

Visualisas Topeng *Tembut-Tembut Seberaya* ke dalam Busana *Cocktail*

INTISARI

Karya Tugas Akhir ini terinspirasi dari motif Topeng *Tembut-Tembut Seberaya* yang di padukan dengan motif batak kemudian diaplikasikan ke dalam busana cocktail. Topeng *Tembut-Tembut Seberaya* merupakan sebuah bentuk kesenian tradisional dari tanah karo yang dipentaskan untuk menyambut dan dipersembahkan untuk menghormati tamu agung yang datang. Karya ini merupakan bentuk kontribusi dalam pelestarian dan batik tulis. Adapun tujuan dari penciptaan karya ini yaitu memperkenalkan legenda yang ada pada filosofi karya, dan juga motif tersebut dapat menjadi motif baru .

Metode penciptaan yang digunakan meliputi pengumpulan data melalui studi pustaka dan studi lapangan, perancangan karya kemudian visualisasi rancangan perwujudan metode SP. Gustami. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetis dan ergonomis. Teknik perwujudan yang diterapkan dalam keseluruhan karya yaitu batik tulis, pewarnaan naptol,dengan tahapan tutup dan celup.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya ini yaitu enam karya busana cocktail yang dominan dengan warna terang hingga gelap yang dihasilkan dengan pewarna naphthol. Batik tersebut kemudian diterapkan dalam berbagai bagian busana seperti pada rok, lengan dan blus, dengan kombinasi bahan polos sebagai pelengkap. Keseluruhan karya merupakan satu kesatuan koleksi busana cocktail dengan siluet sederhana dan mewah, dengan berbahan utama katun agar mudah menyerap keringat,busananya tidak bermain banyak potongan dan mudah dikenakan. Sedangkan motif batik yang digunakan memadukan warna-warna yang segar dan mencolok.

Kata kunci : Topeng *Tembut-Tembut Seberaya*, Busana *Cocktail*.

ABSTRACT

This Final Project is inspired by the motive of Mask *Tembut-Tembut Seberaya* in mixed with batak motif and then applied into cocktail fashion. *Tembut-Tembut Seberaya* Mask is a traditional art form of karo land that is staged to welcome and dedicated to honor the incoming guests. This work is a form of contribution in preservation and batik . The purpose of the creation of this work is to introduce the existing legend on the philosophy of the work, and also the motive can be a new motif.

Creation methods used include data collection through literature study and field studies, design work and visualization of the design embodiment of methods SP. Gustami. The approach method used is the aesthetic and ergonomic approach. The embodiment technique applied in the whole work is batik, naptol coloring, with stages cover and dye.

The results achieved in the creation of this work are six works of cocktail clothing dominant with light to dark colors produced with naphthol dyes. Batik is then applied in various parts of clothing as in skirt, sleeve and blouse, with a combination of plain material as a complement. The whole work is a unified collection of cocktail fashion with a simple silhouette and luxurious, with cotton-made to absorb sweat easily, the clothing does not play many pieces and easy to wear. While batik motifs used blend the color of fresh and striking.

Keywords: *Tembut-Tembut Seberaya* Mask, Cocktail Dress.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Sumber ide atau inspirasi tidak akan pernah habis untuk dijadikan sebagai unsur penciptaan karya seni. Seni pada dasarnya adalah saling berkaitan dengan Proses kreativitas dari manusia. Seni dilihat sebagai ekspresi dari kreativitas manusia yang mengandung unsur estetik. Dengan demikian, kesenian tidak tercipta begitu saja. Penciptaan pada karya seni merupakan sebuah gagasan seseorang untuk mengekspresikan pemikiran dan pengalaman yang dialaminya kemudian diwujudkan dalam sebuah karya visual. Pada saat ini segala sesuatu yang dipikirkan baik ide maupun gagasan tidak hanya dijadikan sebagai hasil yang dipikirkan, tetapi harus diwujudkan dalam sebuah bentuk nyata.

Menciptakan karya yang inovatif membutuhkan daya kreatifitas yang tinggi. Proses kretaitvas yang tampak indah hakikat citra keindahan Tuhan dan ketulusan dalam berkarya, sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam perwujudannya. Perpaduan bahan dan teknik yang dipakai harus melalui eksperimen terlebih dahulu untuk menciptakan karya yang unik dan berkarakter. Sebuah karya seni lahir dari pengamatan suatu objek keindahan dan karakteristik kebudayaan.

Seni adalah unsur dan ekspresi kebudayaan manusia, yang berhubungan erat dengan unsur-unsur kebudayaan lainnya. Seni mencerminkan ide-ide budaya yang terwujud dalam aktivitas masyarakat sehari-hari dan keadat-istiadatan contohnya masyarakat Karo. Salah satu kesenian tradisional karo ialah Topeng *Tembut-Tembut* dari desa *Seberaya* yang dibuat oleh Pirei Sembiring Depari, diperkirakan sekitar tahun 1910-an. *Tembut-Tembut* tersebut terdiri dari empat topeng dan satu kepala burung. Mengacu pada *gundala-gundala*, maka Pirei Sembiring Depari dalam membuat patung atau topeng tersebut berusaha semirip mungkin dengan imajinasinya. Namun, topeng yang dihasilkan oleh Pirei Sembiring Depari, menurut orang-orang pada saat itu lebih seram dan menakutkan dari *gundala-gundala* biasanya. Hal ini membuat *gundala-gundala* buatan Pirei Sembiring Depari disebut *Tembut-Tembut*. Pada awalnya, Pirei Sembiring Depari meminta beberapa anak muda yang termasuk dalam kekerabatan anak beru-nya untuk memainkannya di halaman rumahnya. Sebagaimana tradisi yang terdapat pada masyarakat Karo. Permainan tembut-tembut dari Pirei Sembiring menarik perhatian banyak warga desa, sehingga setiap keluarga Pirei memainkan *Tembut-Tembut* ini selalu saja banyak warga yang menonton. Selain karena saat itu hiburan masih sangat minim, hal ini juga dikarenakan permainan ini dianggap unik dan menghibur.

Namun setiap *Tembut-Tembut* tersebut dimainkan maka selalu saja turun hujan, sehingga masyarakat dan Pirei sendiri pun merasakan keganjilan. Sampai pada suatu saat Pirei Sembiring Depari mendapatkan suatu “bisikan” gaib dalam tidurnya. Bisikan tersebut mengatakan kalau dia harus menjaga dan merawat *Tembut-Tembut* tersebut sampai pada anak cucunya nanti. Pirei juga diwajibkan untuk memandikan dan memberi sesajen pada waktu-waktu tertentu pada *Tembut-Tembut* tersebut, *Tembut-Tembut* ini juga hanya dapat dimainkan oleh anak dari pihak Pirei Sembiring Depari. Berdasarkan hal tersebut di ataslah sehingga sampai saat ini *Tembut-Tembut* yang di buat oleh Pirei Sembiring

Depari tetap dijaga dan dipelihara oleh keturunannya. Dari Pirei Sembiring Depari sampai sekarang, sudah empat generasi yang menjadi ahli warisnya.

Tembut-Tembut Seberaya sebagai salah satu kesenian tradisional karo saat ini sedang mengalami suatu “penurunan”. Kurangnya apresiasi masyarakat sudah beberapa tahun *Tembut-Tembut* tidak di pentaskan di desa tempat kelahirannya tersebut, Sehingga ini lah yang menjadi salah satu alasan daya tarik tersendiri. Bentuk visualisasi dari topeng *Tembut-Tembut* ini menyerupai bentuk wajah manusia dan menjadi ide pokok yang diciptakan sebagai motif batik. Pada umumnya motif batik yang banyak di jumpai kebanyakan adalah motif batik yang sudah ada, seperti motif batik pedalam, pesisiran, dan lain- lain, maka terciptalah ide untuk dapat mengeksplor dan mengembangkan sebuah motif yang terinspirasi dari topeng tembut-tembut seberaya.

Bentuk visualisasi dari topeng *Tembut-Tembut seberaya* diolah menjadi motif batik, kemudian diwujudkan menjadi kain batik dan selanjutnya diwujudkan menjadi busana *Cocktail*. Busana *Cocktail* adalah gaun yang dikenakan untuk pesta dan biasa diadakan sore menjelang malam, atau acara semi- formal hingga formal (Hardisurya, Pambudy& Jusuf, 2011:87). Pemilihan warna yang digunakan mengacu pada Trend Fashion 2017- 2018 yang memiliki tema besar Resistance, dengan 4 sub tema yaitu *Biopop*, *Humane*, *Colony*, dan *Refugium*. *Colour Tone Biopop* menjadi pedoman dalam pemilihan warna. *Colour Tone Biopop* yaitu seperti warna- warna *vibrant*, menyolok, dan menyala. Warna *Blue dory*, *shocking pink*, dan kuning menjadi warna utama. Penggunaan warna tersebut menjadi suatu daya tarik juga, karena mencerminkan sosok para remaja yang ceria, semangat, dan sangat berekspresi.

B . Rumusan Penciptaan

- 1) Bagaimana menciptakan motif batik dengan sumber ide Topeng *Tembut-Tembut Seberaya*?
- 2) Bagaimana menciptakan busana *Cocktail* dengan sumber ide Topeng *Tembut-Tembut Seberaya* ?

C . Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan
 - a) Menciptakan motif batik dengan sumber ide Topeng *Tembut-Tembut Seberaya*.
 - b) Menciptakan busana *Cocktail* dengan sumber ide Topeng *Tembut-Tembut Seberaya*.
- 2) Manfaat
 - a. Memberikan manfaat untuk masyarakat luas agar lebih mengenal bentuk visualisasi Topeng *Tembut-tembut Seberaya* yang dituangkan pada batik dan diwujudkan pada busana *Cocktail*, untuk dapat diapresiasi oleh masyarakat.
 - b. Menambah Refrensi ilmu di bidang karya seni batik untuk prodi kriya khususnya D3 Batik dan Fashion dalam mengenal bentuk visualisasi Topeng *Tembut-tembut Seberaya* yang dituangkan pada batik dan diwujudkan pada busana *Cocktail*
 - c. Menambah pengetahuan Penulis di bidang karya Institut Seni Indonesia Yogyakarta khususnya dalam mengenal bentukvisualisasi Topeng

Tembut-tembut Seberaya yang dituangkan pada batik dan diwujudkan pada busana *Cocktail*.

D . Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a) Metode Pendekatan Estetis

Metode Pendekatan dan penciptaan digunakan guna mencapai tujuan dan sasaran adalah dengan menggunakan pendekatan estetika. Dengan memperhatikan keindahan menurut ahli estetika abad pertengahan yaitu Thomas Aquinas (Gie,1996:42), ada 3 persyaratan yang menentukan suatu karya menjadi bernilai estetis yang dicipatakan oleh seniman yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Integrity or Perfection* yang memiliki arti keutuhan atau kesempurnaan. Hal-hal yang cacat, tidak utuh, dan tidak sempurna adalah jelek.
- 2) *Proportion or harmony*, yaitu perimbangan atau keserasian. Karya seni yang memiliki nilai estetis harus memiliki suatu harmoni yang seimbang.
- 3) *Brightness or clarity*, merupakan unsur ketiga yang berarti kecermelangan atau kejelasan. Hal-hal yang berwarna cemerlang atau terang dalam suatu karya seni adalah indah.

b) Metode Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyetarakan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia baik secara fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik. Ergonomi dari bahasa Yunani, *ergon* berarti kerja & *nomos* berarti aturan atau hukum. Secara ringkas ergonomi yaitu suatu aturan atau norma dalam sistem kerja. Istilah ergonomi dipakai di Indonesia, di Skandinavia memakai Bioteknologi, di Amerika Serikat memakai *Human Engineering/Human Factors Engineering*.

2. Metode Penciptaan

Metode Penciptaan ini dilakukan berdasarkan teori Gustami Sp tentang 3 tahap 6 langkah dalam menciptakan karya kriya, dimulai dari tahap perwujudan.

- 1) Eksplorasi, Meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajah dalam menggali sumber ide. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Selanjutnya adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah. Eksplorasi dilakukan melalui dua langkah yaitu:
 1. Studi pustaka untuk menggali sumber-sumber acuan atau referensi melalui berbagai macam buku dan internet, dengan teknik *copy, scan*, ataupun kutipan
 2. Observasi untuk mengamati langsung tentang Topeng *Tembut-Tembut Seberaya* dengan mengunjungi Museum Pusaka Karo
- 2) Perancangan, Terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensi desain atau sketsa.

Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan kedalam bentuk karya.

- 3) Perwujudan, merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilaksanakan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang diciptakan (SP,2007:329). Tahapan pembuatan karya pada penciptaan busana Cocktail dengan sumber ide Topeng *Tembut-tembut Seberaya* itu antara lain penciptaan motif, pembuatan serta pemecahan pola, penjiplakan motif, membatik, lalu mewarnai batik, menjahit, kemudian memasang aksesoris.



Hasil dan Pembahasan

1. Karya 1

Dalam karya 1 motif Topeng *Tembut-tembut Seberaya* dibuat lebih banyak sebagai motif utama. *Tembut-tembut Seberaya* diletakkan tepat di bagian atas dengan penempatan yang bebas. kombinasi warna ungu yang melambangkan keceriaan dan kebebasan, yang berarti menjaga keramahan-tamahan kepada siapapun yang menjadi budaya Indonesia untuk menjaga hubungan baik dengan setiap orang. Motif diletakkan di bagian lengan, dada dan bawah. Dengan kombinasi kain organza serta maxmara.



2. Karya 2

Busana karya 2 dibuat lebih kekinian dengan membuat setelan busana lengan lonceng dan rok serta menambahkan payetan dibagian leher sebagai pelengkap dari busana yang terinspirasi dari beberapa pakaian modern yang ada saat ini. Motif Topeng *Tembut-tembut Seberaya* penulis letakkan dibagian bawah rok agar tetap memiliki sisi anggun dalam busana



Proses penciptaan

1. Pemilihan bahan dan alat

Perwujudan suatu karya sangat dipengaruhi pada pemilihan alat, bahan, dan proses atau teknik pengerjaannya. Alat dan bahan merupakan benda wajib yang harus selalu ada ketika kita hendak mewujudkan suatu karya.

Bahan penciptaan busana

a. kain

Bahan kain yang digunakan untuk membuat busana *cocktail* ada 3 jenis kain yaitu kain katun santung sutra dan sifon. Kain katun santung merupakan kain utama yang dibatik. Sedangkan kain sutra dan kain sifon digunakan hanya sebagai bahan tambahan pada busana.

b. Benang

benang digunakan untuk menyatukan 2 potong kain agar menjadi busana yang baik.

c. Resleting

Penutup pada pakaian yang berupa deretan bergerigi yang terbuat dari logam maupun plastik.

d. Pengait (hak)

Pengait merupakan alat yang di gunakan untuk mengaitkan kancing.

e. Payet

Payet merupakan pernak-pernik yang digunakan untuk memperindah atau memberi kesan elegan pada busana.

Bahan penciptaan batik

a. *Malam* batik

Malam merupakan lilin batik yang berfungsi sebagai perintang warna.

b. Pewarna

Pewarna merupakan bahan yang digunakan untuk mewarnai kain batik. Pewarna yang digunakan adalah pewarna indigosol berwarna abu-abu. Pewarna indigosol merupakan pewarna sintetis yang menggunakan HCL sebagai pengunci warnanya.

Alat membatik

a. Kompor batik

Kompor batik berfungsi memanaskan malam batik

b. Wajan

Wajan digunakan sebagai wadah untuk memanaskan malam.

c. Canting

Canting merupakan alat yang digunakan untuk mengalirkan malam.

d. Kuas

Kuas digunakan untuk menembok kain pada permukaan yang luas.

2. Teknik pengerjaan

Teknik batik tulis

a. Teknik Batik

Batik menurut Afif Syakur, adalah serentang warna yang meliputi proses pemalaman (lilin), pencelupan (pewarnaan) dan pelorotan (pemanasan), hingga menghasilkan motif yang halus yang semuanya ini memerlukan ketelitian yang tinggi (<https://infobatik.id/pengertian-batik-menurut-para-ahli/>). Menurut proses pengerjaannya batik digolongkan menjadi 2 jenis, yaitu batik tulis dan batik cap. Penulis menggunakan teknik batik tulis dalam pembuatan motif. Ada 2 teknik pewarnaan batik, yaitu celup dan colet. Penulis menggunakan teknik batik celup dalam tahap pewarnaan.

b. Teknik Pola Busana

Dalam pembuatan busana, teknik pola busana adalah salah satu hal yang paling penting karena dari sinilah kita menentukan jenis busana dan bentuk busana yang sesuai dengan tubuh si pemakai. Penulis menggunakan Pola dasar busana So-en. Pola busana ini lahir di Isaboru Namiki Jepang pada tahun 1919 yang merupakan sekolah menjahit baju Barat untuk anak dan wanita. Proses menyambung pola atau menjahit dilakukan dengan mesin jahit.

c. Teknik menjahit busana

Tahap pembuatan busana *cocktail* dimulai dari pengambilan ukuran, pembuatan pola, pemotongan bahan lalu proses menjahit busana. Setelah sudah utuh, busana akan di beri payet agar terlihat

3. Tahap Pengerjaan

Topeng *Tembut-tembut Seberaya* dijadikan sebagai motif utama karena dianggap paling tepat dari sisi sejarah tanah karo, dan motif batik batak sebagai pelengkap.

Teknik batik tulis tradisional dipilih karena teknik batik inilah yang paling pas untuk memproses motif yang juga mencerminkan karakter budaya tradisional Indonesia.

a. Menjiplak

Menjiplak merupakan proses membuat pola diatas kain dengan cara meniru pola motif yang sudah ada. proses menjiplak motif batik di atas kain mori dengan cara meniru motif yang dibuat di atas kertas terlebih dahulu, proses ini juga dikenal dengan *ngeblat*. Proses ini dapat dilakukan menggunakan pensil atau spidol.

b. Membatik

Membatik atau dalam bahasa Jawa disebut *Mbathik* adalah cara teknik pencelupan dengan menggunakan pewarna naphthol. Agar mendapatkan hasil yang bagus, malam harus tembus di kedua sisi kain. Jika malam tidak tembus, maka dapat dilakukan pengulangan di sisi sebaliknya.

c. Pewarnaan

Perwarnaan merupakan proses mewarnai kain yang sudah dibatik sebelumnya. Pewarnaan dikerjakan dengan proses pencelupan berulang-ulang agar warna yang dihasilkan rata.

d. *Nglorod*

Nglorod adalah proses menghilangkan malam dari kain dengan cara merebus kain. Sebelum merebus kain, air yang mendidih dicampur dengan *waterglass* atau soda abu. *Waterglass* atau soda abu berfungsi untuk mempermudah pelepasan malam pada kain. Kain batik dicelupkan berulang kali pada air mendidih sampai malam pada kain bersih.

e. Membilas

Proses pembilasan kain bertujuan untuk mencuci kain dan menghilangkan bekas malam yang masih tersisa pada kain. Setelah dibilas kain digantung dan ditiriskan hingga kering di tempat yang rindang.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Batik adalah salah satu peninggalan nenek moyang kita yang masih ada hingga saat ini, oleh karena itu, sebagai penerus bangsa generasi muda wajib melestarikan budaya ini. Dalam pembuatan karya ini penulis sebagai generasi muda bangsa berusaha mengembangkan batik agar tetap diminati oleh generasi muda itu s dan berharap motif baru yang dibuat tidak hanya dapat memperkenalkan ikon dari tanah karo , namun juga memperkenalkan legenda yang ada pada filosofi karya, dan juga motif tersebut dapat menjadi motif baru khas tanah karo. Penulis juga berharap supaya budaya batik terus dilestarikan oleh generasi-generasi selanjutnya.

B. Saran

Setiap karya harusnya melalui proses perencanaan dan persiapan yang matang agar menghasilkan karya yang sempurna. Dibutuhkan proses persiapan yang panjang untuk mendapat karya yang diinginkan. Namun kesalahan pada proses pada umumnya terjadi. Seperti pada karya ini, kesalahan yang tidak terjadi pada proses pewarnaan, sehingga pada proses *pelorodan* warna menjadi lebih pudar dan berbeda dari warna yang diharapkan. Berbekal kesalahan yang dilalui, diharapkan dapat menjadi pembelajaran dalam pembuatan karya selanjutnya agar dapat menciptakan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Kusrianto, Adi. (2013), Batik, Filosofi, Motif & Kegunaannya, Penerbit Andi, Yogyakarta.

Aquinas, Thomas. (1988), Wastu Citra: Sendi-sendi Filsafatnya, Yogyakarta.

Poespo, Goet. (2002), Teknik Menggambar Mode Busana, Yogyakarta.

Arif, Sembiring. (2004). Konsep Seni Pertunjukan Tradisional Karo, Sumatera Utara.

Webtografi

<http://limamarga.blogspot.com/2012/04/sejarah-tembut-tembut-seberaya.html>

<http://solata-sejarahbudaya.blogspot.com/2015/12/batik-batak-gorga.html>

<http://perslinimassa.com/tembut-tembut-seberaya-pahatan-kayu-pemanggil-hujan/>