

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK SAWAT MANDALIKA
PADA BUSANA PESTA *COCKTAIL* SEBAGAI
BENTUK PENGENALAN TRADISI *BAU NYALE***



PENCIPTAAN

Oleh:

Gigih Rizqa Amini

NIM 1400034025

**PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK SAWAT MANDALIKA
PADA BUSANA PESTA COCKTAIL SEBAGAI
BENTUK PENGENALAN TRADISI BAU NYALE**



Oleh:

Gigih Rizqa Amini

1400034025

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya dalam Bidang Kriya
2017**

Tugas Akhir berjudul :

PENCIPTAAN MOTIF BATIK SAWAT MANDALIKA PADA BUSANA PESTA COCKTAIL SEBAGAI BENTUK PENGENALAN TRADISI BAU NYALE, diajukan oleh Gigih Rizqa Amini, NIM 1400034025, Program Studi D3-Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2018

Pembimbing I/Anggota


Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.
NIP 19741021 200501 1 002


Pembimbing II/Anggota


Retno Purwandari, S.S., M.A.
NIP 19810307 200501 2 001

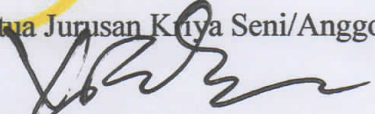
Cognate/Anggota


Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.
NIP 19770418 200501 2 001

Ketua Program Studi D-3 Batik dan Fashion/Anggota


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

Ketua Jurusan Kriya Seni/Anggota


Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

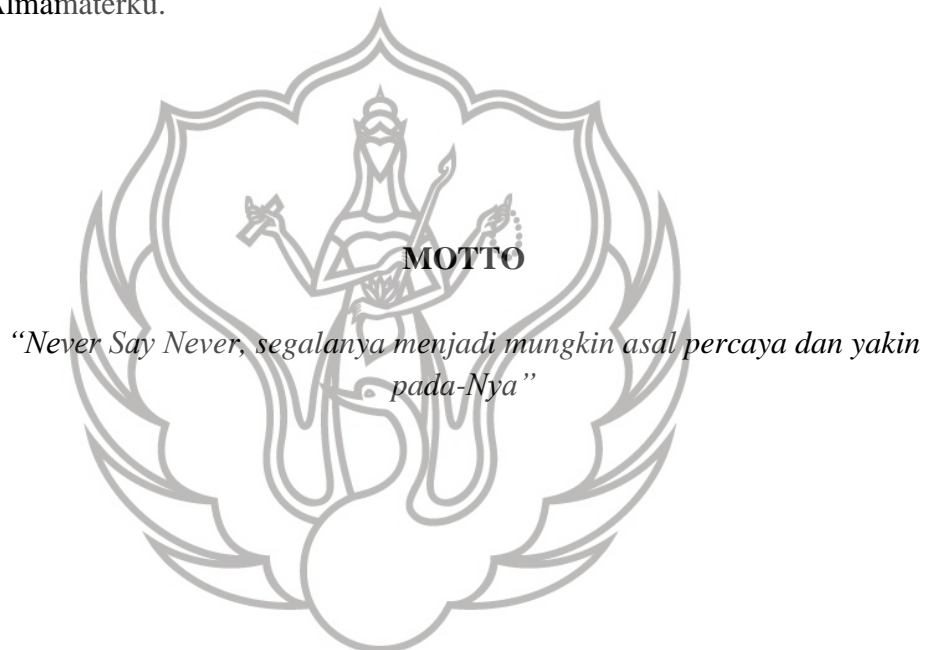
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini ku persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan nasehat dan doa restu yang tak kunjung henti untuk anak-anaknya, yang selalu memberikan dorongan semangat. Teriring penuh rasa syukur dan kasih sayang untuk kedua orangtuaku.
2. Semua keluarga besarku, sahabat, teman-teman, yang selalu memberikan doa restu serta semangat dan motivasinya.
3. Bapak/Ibu Dosen ISI Yogyakarta, teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang telah membantu terselesainya Tugas Akhir ini.
4. Almamaterku.



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

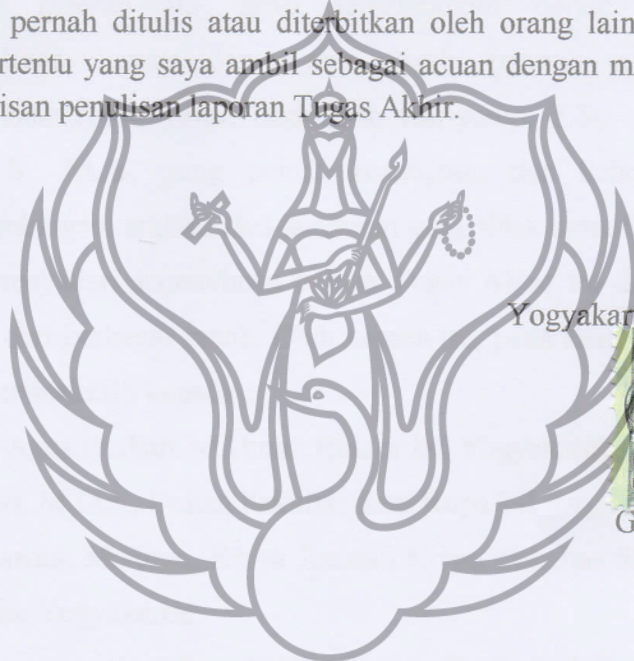
Nama : Gigih Rizqa Amini

NIM : 1400034025

Program Studi : D3-Batik Dan Fashion

Fakultas : Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali bagian-bagian yang tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan penulisan laporan Tugas Akhir.



Yogyakarta, 3 Januari 2018



Gigih Rizqa Amini

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Penciptaan Motif Batik Sawat Mandalika pada Busana Pesta Cocktail sebagai Bentuk Pengenalan Tradisi Bau Nyale”**, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi D3-Batik dan Fashion.

Penulisan laporan ini dapat terselesaikan berkat bantuan Dosen Pembimbing. Rasa hormat dan terima kasih, penulis sampaikan kepada pembimbing Tugas Akhir yaitu, Isbandono Hariyanto, S.Sn, M.A., dan Retno Purwandari, S.S., M.A., yang penuh kesabaran, dan kebijaksanaan dalam memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor ISI Yogyakarta,
2. Dr. Suwastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta,
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn., Ketua Prodi D-3 Batik dan Fashion, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., selaku *Cognate*,
6. Seluruh anggota Batik Tulis Plentong, yang telah membantu dalam arahan proses pembuatan karya,
7. Seluruh Dosen, serta semua pihak yang telah membantu dalam proses sampai selesainya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, jika terdapat kekurangan dan kesalahan baik penulisan ataupun tata bahasa,

semuanya karena keterbatasan yang ada, untuk itu penulis mohon maaf. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis dan yang membacanya.

Yogyakarta, 3 Januari 2018



Gigih Rizqa Amini



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Metode Pendekatan Penciptaan.....	6
BAB II. PROSES PENCIPTAAN.....	11
A. Ide Penciptaan.....	11
B. Data Acuan.....	22
C. Analisis Data.....	25
D. Rancangan Karya.....	28
BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	57
A. Pemilihan Bahan dan Alat.....	57
B. Teknik Pengerjaan.....	61
C. Tahap Perwujudan.....	63
D. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	73
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	79
A. Tinjauan Umum.....	79
B. Tinjauan Khusus.....	82
BAB V. PENUTUP.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
WEBTOGRAFI.....	101
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan dan Alat Merancang Karya.....	74
Tabel 2. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 1.....	74
Tabel 3. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 2.....	74
Tabel 4. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 3.....	75
Tabel 5. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 4.....	75
Tabel 6. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 5.....	76
Tabel 7. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 6.....	76
Tabel 8. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 7.....	77
Tabel 9. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 8.....	77
Tabel 10. Biaya Kalkulasi Alat Dan Bahan Tidak Habis Pakai.....	78
Tabel 11. Total Biaya Keseluruhan Pembuatan Karya.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Visualisasi Patung Putri Mandalika.....	16
Gambar 2. <i>Nyale</i>	16
Gambar 3. Visualisasi dari <i>Nyale</i>	17
Gambar 4. Visualisasi dari Film <i>Annelida</i>	17
Gambar 5. Motif Garuda.....	19
Gambar 6. Motif <i>Meru</i>	20
Gambar 7. Busana <i>Cocktail</i>	21
Gambar 8. <i>Color Tone Cryptic</i>	22
Gambar 9. <i>Nyale</i>	23
Gambar 10. Parade Budaya Putri Mandalika.....	23
Gambar 11. Motif <i>Semen Rama Gurdo Cantel</i>	23
Gambar 12. Motif <i>Sawat Garuda</i>	24
Gambar 13. Busana <i>Cocktail</i> Rancangan Elie Saab 1.....	24
Gambar 14. Busana <i>Cocktail</i> Rancangan Ivan Gunawan.....	25
Gambar 15. Sketsa Alternatif 1.....	28
Gambar 16. Sketsa Alternatif 2.....	28
Gambar 17. Sketsa Alternatif 3.....	29
Gambar 18. Sketsa Alternatif 4.....	29
Gambar 19. Sketsa Alternatif 5.....	29
Gambar 20. Sketsa Alternatif 6.....	29
Gambar 21. Sketsa Alternatif 7.....	30
Gambar 22. Sketsa Alternatif 8.....	30
Gambar 23. Sketsa Alternatif 9.....	30
Gambar 24. Sketsa Alternatif 10.....	30
Gambar 25. Desain Terpilih 1.....	32
Gambar 26 Pecah Pola Busana 1.....	33
Gambar 27 Contoh Bahan-Bahan Pada Busana <i>Cocktail</i>	34
Gambar 28. Desain Terpilih 2.....	35
Gambar 29 Pecah Pola Busana 2.....	36

Gambar 30 Contoh Bahan-Bahan Pada Busana <i>Cocktail</i>	37
Gambar 31. Desain Terpilih 3.....	38
Gambar 32 Pecah Pola Busana 3.....	39
Gambar 33 Contoh Bahan-Bahan Pada Busana <i>Cocktail</i>	40
Gambar 34 Desain Terpilih 4.....	41
Gambar 35 Pecah Pola Busana 4.....	42
Gambar 36 Contoh Bahan-Bahan Pada Busana <i>Cocktail</i>	43
Gambar 37 Desain Terpilih 5.....	44
Gambar 38 Pecah Pola Busana 5.....	45
Gambar 39 Contoh Bahan-Bahan Pada Busana <i>Cocktail</i>	46
Gambar 40 Desain Terpilih 6.....	47
Gambar 41 Pecah Pola Busana 6.....	48
Gambar 42 Contoh Bahan-Bahan Pada Busana <i>Cocktail</i>	49
Gambar 43 Desain Terpilih 7.....	50
Gambar 44 Pecah Pola Busana 7.....	51
Gambar 45 Contoh Bahan-Bahan Pada Busana <i>Cocktail</i>	52
Gambar 46 Desain Terpilih 8.....	53
Gambar 47 Pecah Pola Busana 8.....	54
Gambar 48 Contoh Bahan-Bahan Pada Busana <i>Cocktail</i>	55
Gambar 49 Detail Motif untuk Semua Desain	56
Gambar 50 Desain Karya.....	63
Gambar 51 Pembuatan Pola Busana.....	64
Gambar 52 <i>Mordanting</i>	64
Gambar 53 Menjiplak Motif Pada Kain.....	65
Gambar 54 Mambatik Motif Pada Kain.....	66
Gambar 55 <i>Medelan</i>	66
Gambar 56 <i>Nglorod</i> Tahap 1.....	67
Gambar 57 <i>Granit</i>	67
Gambar 58 <i>Menyoga</i>	68
Gambar 59 <i>Nglorod</i>	68
Gambar 60 Meletakkan Pola Pada Kain Utama.....	72

Gambar 61 Menjahit Kain.....	73
Gambar 62 Karya Busana <i>Cocktail</i> 1.....	82
Gambar 63 Karya Busana <i>Cocktail</i> 2.....	84
Gambar 64 Karya Busana <i>Cocktail</i> 3.....	86
Gambar 65 Karya Busana <i>Cocktail</i> 4.....	88
Gambar 66 Karya Busana <i>Cocktail</i> 5.....	90
Gambar 67. Karya Busana <i>Cocktail</i> 6.....	92
Gambar 68 Karya Busana <i>Cocktail</i> 7.....	94
Gambar 69 Karya Busana <i>Cocktail</i> 8.....	96



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	102
Lampiran 2.....	102
Lampiran 3.....	103
Lampiran 4.....	104



INTISARI

Karya Tugas Akhir yang berjudul Penciptaan Motif Batik *Sawat Mandalika* pada Busana Pesta *Cocktail* sebagai Bentuk Pengenalan Tradisi *Bau Nyale* ini terinspirasi oleh Legenda *Nyale*, salah satu *heritage* Lombok yang menurut kepercayaan merupakan jelmaan Putri Mandalika. Inspirasi yang diambil dalam pembuatan karya lebih kepada bentuk *Nyale* yang divisualisasikan ke dalam motif batik sebagai motif utama dengan kombinasi motif *Semen Sawat* yang diwujudkan dalam busana *Cocktail*.

Penciptaan karya Tugas Akhir menggunakan pendekatan etnografis, estetis, dan ergonomis. Metode penciptaan yang digunakan dalam pembuatan karya ini melalui empat tahap yaitu, pengumpulan data, analisis data, perancangan, dan perwujudan. Metode pengumpulan data meliputi studi pustaka dan studi lapangan dengan pengamatan dan pencarian data-data yang berhubungan dengan Legenda *Nyale* diperoleh melalui wawancara, buku, majalah, laporan penelitian, dan internet. Metode analisis data digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh. Metode perancangan meliputi sketsa alternatif, desain terpilih, dan desaining. Metode perwujudan meliputi teknik manual dalam pembuatan batik tulis dan perwujudan busana secara jahit manual dan masinal pengerjaan busana dengan menggunakan mesin.

Hasil karya yang dihasilkan berupa batik tulis motif *Sawat Mandalika* yang diwujudkan ke dalam delapan busana *Cocktail*. Siluet busana secara keseluruhan hasil karya yaitu memiliki siluet *I-Line* dan *A-Line*. Bahan yang digunakan berupa kain primisima, doobby, brokat, satin, sifon, dan tille. Perpaduan warna busana yang digunakan mengambil dari warna-warna *Nyale*, serta tidak lepas dari pengaruh *color tone Cryptic trend Forecasting 2017/2018*.

Kata Kunci : legenda *Nyale*, *Semen Sawat*, dan busana *Cocktail*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kebudayaan merupakan wujud identitas bangsa. Identitas bangsa adalah suatu ciri yang dimiliki oleh suatu bangsa yang secara filosofis membedakan bangsa tersebut dengan bangsa lain (astridianti.blogspot.co.id). Pengembangan identitas bangsa adalah unsur utama didalam rangka pengembangan ketahanan nasional untuk mencapai kesatuan bangsa. Meskipun rakyat Indonesia terdiri atas berbagai suku dan mempunyai adat istiadat yang berlainan, hal itu tidak mengurangi rasa kesatuan. Oleh sebab itu segala bentuk warisan budaya berupa sejarah daerah, cerita rakyat, adat istiadat perlu dikembangkan serta disebarluaskan. Salah satu kebudayaan tradisi suku Sasak di Lombok adalah tradisi *Bau Nyale*. Ini merupakan salah satu tradisi sekaligus identitas suku Sasak. *Bau Nyale* merupakan tradisi menangkap *Nyale* ditepi pantai, dilakukan pada waktu tertentu saja. Antusias masyarakat ditunjukkan melalui cara yang dilakukan seperti memperkenalkan tradisi tersebut keberbagai kalangan lokal maupun mancanegara terlebih lagi. Tidak hanya sekedar langsung melakukan kegiatan tersebut namun, sebelum penyelenggaraan tradisi dimulai dilakukan perundingan antar bupati dan tokoh-tokoh budayawan daerah setempat bagaimana agar prosesnya berjalan lancar tanpa kendala apapun. Kegiatan menangkap *Nyale* kelas *polycetae* dijadikan sebagai *core event* di Lombok Tengah (Lalu, 2016:13). Pulau Lombok adalah salah satu pulau yang ada di provinsi Nusa Tenggara Barat. Lombok terdiri atas empat wilayah yaitu Lombok Barat, Tengah, Timur, dan Utara.

Bau Nyale biasanya dilakukan oleh masyarakat yang tinggal di daerah pesisir pantai selatan Lombok, khususnya di Pantai Seger Kuta Lombok, Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. Ritual *Bau Nyale* telah dilakukan secara turun-temurun sebagai wujud rasa syukur masyarakat yang dituangkan dalam sebuah pesta rakyat. *Bau Nyale* mulai dikenal masyarakat

dan diwariskan sejak sebelum abad ke-16 Masehi. Unsur kata “*Bau*” dan “*Nyale*” berasal dari bahasa suku Sasak, *Bau* berarti menangkap, sedangkan *Nyale* adalah nama sejenis cacing laut yang menyala. Jadi sesuai dengan namanya, tradisi ini merupakan kegiatan menangkap *Nyale* yang ada di laut. *Nyale* hidup di dalam lubang-lubang batu karang yang ada di bawah permukaan laut. Uniknya, *Nyale* tersebut hanya muncul ke permukaan laut sekali setahun di antara bulan Februari dan Maret. Tradisi *Bau Nyale* merupakan sebuah kegiatan yang dihubung-hubungkan dengan kebudayaan setempat, legenda lokal yang melatarbelakangi, yakni tentang kisah Putri Mandalika. Menurut kepercayaan masyarakat Lombok, *Nyale* konon merupakan jelmaan Putri Mandalika. Legenda *Nyale* merupakan cerita yang mengandung nilai-nilai moral yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Sasak dan masyarakat Indonesia saat ini. Salah satu nilai moral yang menonjol dari cerita ini adalah sifat rela berkorban Putri Mandalika, ia mengorbankan jiwa dan raganya dengan menceburkan diri ke laut demi menghindari terjadinya peperangan diantara beberapa kerajaan.

Guna menghindari kesalahan penafsiran dan meluasnya pembahasan mengenai karya Tugas Akhir yang bertema Legenda *Nyale* yang dikombinasikan motif batik *Semen Sawat* dalam busana *Cocktail*, maka di sini akan dibahas mengenai sejarah dari Legenda *Nyale*, filosofi yang ada pada motif batik *Semen Sawat*, dan penjelasan tentang busana *Cocktail* yang mempunyai sejarah singkat yang diambil melalui buku maupun media cetak.

Dalam penciptaan karya seni yang berjudul Motif Batik *Sawat Mandalika*, ide dasarnya diambil dari Legenda *Nyale* yang menurut kepercayaan merupakan jelmaan Putri Mandalika, bentuk dasar ragam hias motif batik ini adalah *Nyale* berupa bentuk cacing diwujudkan dikarya, sehingga dapat dijadikan sebagai pijakan dalam pembuatan karya seni Tugas Akhir.

Batik adalah warisan budaya asli Indonesia yang dikenal dan digunakan secara luas mengalami perkembangan dan yang tidak singkat di masa lalu, batik di Indonesia merupakan suatu keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, yang oleh UNESCO ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-Bendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak oktober 2009 (Prasetyo, 2010 : 1).

Motif batik *Semen* berasal dari kata semi yang artinya tumbuh, sehingga diartikan “kehidupan yang semi” (kehidupan yang berkembang atau makmur). Motif *Semen* adalah golongan dari batik klasik yang tersusun secara bebas. Jika diperhatikan sebenarnya kebebasan letak ornamen-ornamen di dalam susunan motif batik adalah tidak bebas sama sekali, yaitu bebas terbatas, karena setelah suatu jarak tertentu motif atau susunan ornamen itu akan kembali berulang. Ragam hias atau ornamen utama pada batik motif *Semen* berkaitan dengan kehidupan di darat, udara, dan air.

Penciptaan ini memanfaatkan salah satu ragam motif *Semen Sawat* sebagai acuan dalam menciptakan motif baru. Motif *Semen Sawat* merupakan bagian dari motif non geometris. Penempatan motif tersusun secara harmonis tetapi tidak menurut bidang-bidang geometris. Ragam hias pada motif batik ini berupa senjata bersayap dengan kilat dan petir menyambar-nyambar. Makna filosofi yang terkandung dalam batik motif *Sawat*, berupa harapan agar pemakainya selalu mendapatkan keselamatan dan perlindungan selama hidupnya (Supriono, 2017:179). Melalui media kain yang dikerjakan dengan teknik batik, penulis berusaha menciptakan motif baru dengan ornamen utama yang terinspirasi dari bentuk visual *Nyale* yang dikombinasikan dengan ornamen-ornamen motif *Semen Sawat* di antaranya garuda, *meru* (gunung), dan tumbuhan, serta tambahan motif lain dari kreasi penulis ketika proses membatik berlangsung guna untuk memperindah tampilan pada bagian latar. Dengan mengombinasikan motif yang ada pada *Semen Sawat* penulis berharap dapat berekspresi diri dalam menciptakan motif baru dari sumber ide dengan

tujuan baik, untuk mendapatkan nilai estetika yang diharapkan, agar batik semakin memasyarakat, usaha dalam menciptakan batik agar lebih dihargai dan didukung sepenuhnya agar dapat bertahan dalam waktu yang lama karena terus-menerus dilestarikan. Tidak hanya menciptakan motif batik lalu menerapkannya ke media kain saja namun, penulis mengaplikasikan ke dalam busana pesta *Cocktail*.

Fungsi busana tidak hanya sebagai penutup tubuh saja, tetapi juga memberikan nilai estetis bagi seseorang yang memakai busana tersebut. Busana pesta sendiri dikategorikan pesta pagi, siang, sore, dan pesta malam hari dengan berbagai macam perhelatannya. Masing-masing jenis busana pesta, memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan baik model, warna, dan bahan. Seperti pada busana pesta pada sore hari atau *Cocktail party*, memiliki bentuk gaun lebih terlihat semi-formal, berwarna, dan memiliki siluet sederhana. Potongan-potongan pada busana pesta *Cocktail* menggunakan variasi lipit, kerut-kerut, draperi, dan menggunakan teknik payet pada brokat maupun di atas kain lainnya sebagai hiasan pada busana. Bentuk desain busana yang bermacam-macam dapat diciptakan melalui sebuah sumber ide yaitu busana *Cocktail*. Sumber ide inilah yang akan membawa sebuah busana *Cocktail* menjadi terlihat menarik dan unik karena akan memengaruhi siluet, *cutting*, serta teknik pembuatan busana. Dalam menciptakan sebuah busana *Cocktail* dengan sebuah sumber ide, perlu diperhatikan beberapa aspek untuk menerapkan sumber ide tersebut agar dapat tersusun dengan rapi pada busana. Aspek-aspek tersebut adalah unsur dan prinsip desain busana, dengan penerapan unsur dan prinsip desain yang akan memudahkan suatu penciptaan busana. Busana *Cocktail* menjadi pilihan model yang akan dibuat dalam penciptaan karya karena busana tersebut menggambarkan sesuatu yang simpel namun elegan, dinamis, cantik bagi pemakainya, dan memberi kesan hidup dan berubah wujud layaknya seperti putri secara mengagumkan dihadirkan melalui bentuk busana dan warna-warna cemerlang.

Dalam pembuatan busana pesta *Cocktail* ini, penulis mengacu pada pemilihan warna yang digunakan pada *Trend Forecasting 2017-2018* yang memiliki tema besar *Grey Zone*, dengan 4 sub tema, yaitu *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, dan *Digitarian*. *Color Tone* tema *Cryptic* menjadi salah satu pedoman dalam pemilihan warna, banyak menampilkan warna yang diilhami oleh klorofil, sel, dengan nuansa *phantom*, dan lautan. Ini merupakan salah satu bentuk ketertarikan penulis dalam pemilihan warna dari tema *Cryptic* karena memiliki persamaan dari sumber ide yang diambil yaitu pada warna dari *Nyale*. Penulis juga menggabungkan dengan menggunakan beberapa warna yang indah dari keberagaman warna-warna lain, membuat kreasi busana terlihat hidup, lebih berjiwa, serta tampil beda dalam balutan warna-warna yang berbeda.

Dengan menerapkan sumber ide *Legenda Nyale*, penulis dapat mengeksplorasi potensi yang ada di Lombok. Dalam penciptaan motif batik yang dikombinasikan dengan motif *Semen Sawat* dan diterapkan pada busana pesta *Cocktail* dapat menjadi sebuah tantangan serta menambah ilmu bagi penulis maupun para praktisi mode yang sedang belajar serta mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan sebuah karya yang inovatif. Dengan tingkat kesulitan yang dimiliki baik dari pemilihan motif batik, model dan warna, merancang serta membuat busana. Dengan demikian, penulis dengan daya kreasi dan inovasi yang dimilikinya bisa menciptakan busana berkat ide dan inspirasi kreatif dengan mengangkat warisan budaya lokal suatu masyarakat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penciptaan motif batik yang terinspirasi dari *Legenda Nyale* yang dikombinasikan motif *Semen Sawat* dalam busana pesta *Cocktail*.
2. Bagaimana mengaplikasikan motif batik yang terinspirasi dari *Legenda Nyale* yang dikombinasikan motif *Semen Sawat* dalam busana pesta *Cocktail*.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun yang hendak dicapai dalam penulisan tugas akhir ini :

- a. Menciptakan motif batik yang terinspirasi dari Legenda *Nyale* yang dikombinasikan motif *Semen Sawat* dalam busana pesta *Cocktail*.
- b. Mengaplikasikan motif batik yang terinspirasi dari Legenda *Nyale* yang dikombinasikan motif *Semen Sawat* dalam busana pesta *Cocktail*.

2. Manfaat

a. Bagi Penulis

- 1) Menambah kreativitas dalam pembuatan suatu karya.
- 2) Melatih kemampuan dalam pembuatan karya dan mampu mensosialisasikan ke masyarakat.
- 3) Menambah pengetahuan lebih luas dalam menciptakan suatu karya.

b. Bagi Lembaga

- 1) Menjadi referensi mata kuliah yang diajarkan dan menambah pengetahuan tentang pembuatan busana *Cocktail* dan beragam motif batik.
- 2) Dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa Batik & Fashion, Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang ingin meneliti dalam Legenda *Nyale* (Putri Mandalika) yang ada di Lombok, Nusa Tenggara Barat.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Sebagai informasi pada masyarakat untuk selalu mengenal, menghayati dan melestarikan hasil budaya Indonesia.
- 2) Sebagai penambah wawasan kepada masyarakat pada umumnya, dan masyarakat pendukung pada khususnya tentang makna nilai-nilai budaya, busana dengan ragam batik.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Sebelum membahas metode yang dipergunakan dalam laporan ini, terlebih dahulu mengetahui apa yang dimaksud dengan metode. Metode

merupakan suatu cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam mencapai tujuan penelitian.

1. Metode Pendekatan

Pendekatan adalah metode atau cara mengadakan penelitian seperti halnya, eksperimen atau non-eksperimen dengan menunjukkan jenis penelitian yang diambil dan dipandang dari segi tujuan. Penentuan pendekatan akan sangat menentukan variabel atau obyek penelitian yang akan diamati (Sangadji, 2010 : 160).

a. Pendekatan Etnografis

Dalam membuat suatu karya, seorang seniman memerlukan suatu metode pendekatan etnografis. Penelitian etnografi dapat diasosiasikan dengan *human instrument*. Agar tidak terjadi distorsi data/informasi, peneliti etnografi harus menyelupkan diri (*immersed*) ke lapangan, upaya menjaga keabsahan, serta analisis data penelitian (Suwartono, 2014 : 3). Pendekatan ini berkaitan dengan suatu budaya bangsa yang melatarbelakangi tentang tradisi Legenda *Bau Nyale* atau Putri Mandalika yang dijadikan sebagai kegiatan budaya di Lombok Tengah khususnya. Pendekatan ini digunakan untuk mengeksplorasi ide penciptaan yang berupa Legenda *Nyale* dan batik motif *Semen Sawat* ke dalam busana pesta *Cocktail*.

b. Pendekatan Estetis

Estetis sering dikatakan estetika dan diartikan indah. Pendekatan Estetis adalah suatu pendekatan yang dilakukan dengan cara memandang obyek penciptaan dari sudut pandang seni rupa. Pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, yaitu berupa proporsi, bentuk, warna, dan tekstur. Metode ini digunakan untuk mengimplementasikan objek penciptaan dari bentuk *Nyale* dengan sudut pandang estetis, diaplikasikan ke dalam motif batik yang dikombinasikan simbol yang ada dalam motif *Semen Sawat*, serta keunikan bentuk busana pesta *Cocktail* yang mengedepankan potongan pola-pola variatif dan beranekaragam, sehingga menunjukkan keanggunan dan keindahan yang khas.

c. Pendekatan Ergonomis

Pendekatan ergonomis adalah cara pendekatan dengan dasar pertimbangan bahan sesuai sifat bentuk anatomi tubuh manusia, sehingga menghasilkan kenyamanan. Pendekatan ini digunakan dalam perwujudan karya busana *Cocktail*.

2. Metode Penciptaan

Penciptaan adalah proses yang digunakan dalam pembuatan karya melalui tahap-tahap yang sistematis, menentukan konsep, rancangan desain karya, dan perwujudan atau pembuatan karya.

a. Metode Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka

Studi pustaka adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang berhubungan dengan proses penciptaan karya. Informasi diperoleh melalui buku, majalah, laporan penelitian, internet, maupun literatur yang berkaitan dengan Legenda *Bau Nyale*, tata busana, dan batik, serta pengamatan dilakukan dengan cara pengambilan gambar fotografi. Dari semua informasi yang didapat sangat dibutuhkan dalam pengembangan karya lebih lanjut.

2) Studi Lapangan

Teknik pengumpulan data dengan studi lapangan merupakan teknik pengamatan langsung ke tempat penelitian untuk meyakinkan kebenaran data dan mengoptimalkan kemampuan peneliti untuk memperoleh data yang representatif, sesuai dengan yang diharapkan. Adapun objek yang diteliti berupa sejarah peristiwa, dengan mewawancarai pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata serta masyarakat yang ada di Lombok Tengah tempat peristiwa itu terjadi. Data yang dikumpulkan melalui wawancara yang didasarkan pada daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelum terjun kelapangan. Tujuan membuat daftar pertanyaan adalah agar proses wawancara dapat terarah sesuai

dengan tujuan. Wawancara dalam penelitian ini meliputi tradisi *Bau Nyale* yang dikaitkan pada legenda Putri Mandalika.

b. Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul melalui wawancara dengan pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata serta masyarakat kemudian dianalisis sesuai tema yang diambil. Analisis data adalah kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil dari penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan dalam mengambil kesimpulan. Dengan teknik ini maka untuk mendeskripsikan keadaan penelitian berdasarkan data yang diperoleh adalah berkaitan dengan Legenda *Nyale* sebagai sumber ide penciptaan motif batik pada busana pesta *Cocktail*.

c. Metode Perancangan

1. Sketsa Alternatif

Untuk menghasilkan beberapa karya dalam pengerjaan tugas akhir ini dilakukan dengan cara pembuatan beberapa alternatif sketsa karya. Hal ini bertujuan untuk mengolah ide dan bentuk dalam karya yang akan terwujud, sehingga banyak mendapatkan pilihan karya yang bervariasi.

2. Sketsa Terpilih

Sketsa terpilih adalah sketsa alternatif yang telah dipilih sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan.

3. Desaining

Desaining merupakan langkah berikutnya, yaitu dari sketsa atau desain terpilih dibuat desain dalam bentuk gambar kerja beserta penjelasannya. Dengan pertimbangan berbagai aspek bentuk, keindahan, makna, teknik dan bahan.

d. Metode Perwujudan

1. Metode Manual

Metode manual adalah metode yang digunakan pada proses perwujudan lebih banyak menggunakan keterampilan tangan. Metode ini merupakan teknik

mendesain, *mordanting*, membatik dengan proses *klowong* dengan menggunakan *malam* sebagai penghalang warna dengan menggunakan alat yang disebut canting, serta proses pewarnaan sampai *pengelorodan* untuk membersihkan malam. Metode ini dipakai dalam perwujudan pembuatan batik tulis dengan material katun. Pembuatan busana dilakukan dengan teknik menjahit halus atau menggunakan keterampilan tangan, yaitu *sum* bagian dalam, pemasangan payet pada busana, dan hiasan lainnya. *Sum* adalah jahitan pada kain yang dijahit dengan jarum tangan untuk merapatkan atau melekatkan kain yang satu dengan yang lain, diaplikasikan pada bagian keliman baju atau celana.

2. Metode Masinal

Metode masinal adalah metode yang digunakan pada proses perwujudan dengan menggunakan peralatan mesin. Kain yang sudah dibatik kemudian dijahit sesuai dengan pola menggunakan mesin jahit untuk mewujudkan dalam bentuk busana pesta *Cocktail* yang bersumber ide dari Legenda *Nyale* dikombinasikan motif batik *Semen Sawat*.