

## INTISARI

Sebagai penikmat musik *pop* Korea Selatan, karya Tugas Akhir ini mengambil Son Gain sebagai sumber ide penciptaannya. Son Gain merupakan salah satu penyanyi *k-pop* yang terkenal karena keunikannya. Konsep visual Son Gain bertema *flower fairy* dalam *booklet* albumnya yang berjudul *End Again* diimplementasikan menjadi motif utama yang menghiasi *outerwear*. Selain dapat memberikan perlindungan pada tubuh, *outerwear* yang merupakan pakaian luar menjadikan ornamen berupa visual Son Gain yang diterapkan pada busana dapat terlihat secara utuh.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah pendekatan estetis, pendekatan ergonomi dan *clothing signals*. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan observasi serta metode analisis data kualitatif. Metode penciptaan menggunakan *practice-based research* yaitu konsep penelitian berbasis praktik. Teknik perwujudan karya keseluruhannya menggunakan teknik tradisional batik tulis *lorodan* dengan proses colet dan tutup celup pada pewarnaannya. Sebagai teknik tambahan, sulam tangan digunakan untuk mempertegas motif utama berupa visual Son Gain pada busana. Serta proses jahit mesin untuk pengerjaan busananya.

Penciptaan Tugas Akhir ini menghasilkan delapan karya busana *outerwear* dengan ornamen berupa visual Son Gain yang terdiri dari tujuh *coat* dan satu *cape* dengan ciri khas warna cerah. Melalui penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat terhadap perkembangan dunia seni kriya terutama tekstil dan *fashion*. Serta memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai akulturasi budaya modern Korea dan Indonesia, selain itu diharapkan juga dapat menumbuhkan kecintaan masyarakat terhadap batik agar dikenakan dalam berbagai kesempatan.

**Kata kunci:** Son Gain, *outerwer*, *coat*, *cape*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penciptaan

*Muse* adalah segala sesuatu yang merupakan sumber inspirasi, berupa karakter dari sebuah buku atau film, kepribadian yang berpengaruh dari masa lalu atau masa sekarang seperti halnya selebriti, atau bisa berupa karakter fantasi, foto atau potret seseorang yang mewakili sikap tertentu (Matharu, 2010:99). Berkaitan dengan *muse*, inspirasi seseorang dalam menetapkan tema untuk arah suatu kreatifitas bisa dipengaruhi oleh latar belakang kehidupannya. Penikmat musik misalnya, bisa saja terinspirasi hasil karya atau segala sesuatu yang berkaitan dengan idolanya.

Demam Korea atau *Korean Fever* mewabah terutama di kalangan anak muda melalui musik pop Korea atau *k-pop*. *Hallyu* merupakan istilah yang menggambarkan pengaruh penyebaran gelombang budaya populer modern dan dunia hiburan Korea Selatan di negara-negara lain. Istilah *hallyu* berasal dan diciptakan oleh para jurnalis Cina untuk mendiskripsikan popularitas artis korea. *Hallyu* disebut *hanliu* dalam bahasa Cina dan *hanryu* dalam bahasa Jepang. Secara harfiah, *Hallyu* berarti *Korean Wave* atau gelombang Korea (Rusell, 2014:21). Budaya Korea kini telah bertransformasi ke versi baru dan terus menyebar ke berbagai kalangan di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia (Jeon, 2014:vii). Adapun media yang termasuk dalam kategori *hallyu* yaitu musik populer (*k-pop*), drama (*k-drama*), film, kuliner, *fashion* (*k-fashion*) serta kosmetik dan kecantikan.

Popularitas grup idola seperti *boy group* dan *girl group k-pop* sebagian besar didasarkan pada kemampuan vokal serta koreografi atau pertunjukan menari yang sangat baik. Konsep lagu, album, serta pembuatan video musik dengan tema tertentu disajikan secara totalitas, sehingga memberikan kesan mendalam kepada penikmatnya. Satu hal menarik yang disajikan oleh artis *k-pop* dalam merilis album fisik yaitu selain berisi *compact disk* (CD) lagu, di dalamnya disertakan *photo card* dan *booklet* yang memuat foto-foto anggotanya sampai daftar lagu beserta liriknya, biasanya juga disertakan poster

sebagai bonus album. Konsep foto dalam *booklet* tersebut biasanya mempunyai tema tertentu sesuai dengan lagu di dalamnya.

Kelompok idola papan atas Korea Selatan yang sangat populer antara lain seperti *Super Junior*, *Big Bang*, *TVXQ*, *2ne1*, *Girls' Generation*, *Wonder Girls*, *4Minute* dan *Brown Eyed Girls*. *Brown Eyed Girls* merupakan salah satu *girl group* yang menonjol di dunia *k-pop*, terutama di kalangan para grup wanita. Grup ini tidak dibentuk oleh tim manajemen melainkan oleh pemimpin grup yaitu Jea. Ia mengajak Miryo untuk bergabung, diikuti oleh Narsha dan Gain sebagai anggota terakhir. Mereka banyak menulis lagu mereka sendiri. Sebelum meluncurkan album pertama, mereka berempat dilatih bersama selama tiga tahun dengan nama *Crescendo*. Selain bergabung dalam grup, masing-masing anggota BEG juga berkarir dengan beragam kegiatan solo yang menarik (Rusell, 2014:88)

Son Gain adalah anggota dari *girl group Brown Eyed Girls* (untuk selanjutnya disebut *BEG*) yang bukan hanya terkenal di Korea tetapi di negara lain termasuk Indonesia. Son Gain merupakan anggota termuda dari *BEG* yang dikenal dengan nama pendek Gain. Ia merilis album solo berjudul *End Again* dengan menampilkan konsep yang sangat menarik bertema *flower fairy* ([www.allkpop.com](http://www.allkpop.com)). Konsep *flower fairy* terlihat jelas dalam pembuatan *booklet* pada album solonya. Hal ini sesuai dengan kebiasaan dari artis *k-pop* untuk membuat *booklet* album mereka menarik dan unik dengan tema tertentu.

Dalam *booklet* album *End Again*, Gain tampil seperti boneka dengan kulit putih pucat, gaya *make up* khas korea yaitu pipi dan bibir yang merah merona ([www.soompi.com](http://www.soompi.com)). Kali ini Gain tampil dengan nuansa yang lebih cerah dan polos. Ia memakai renda atau tudung kepala dan sebagian yang lain memakai aksesoris bunga-bunga yang menghias kepala di dalam konsep foto albumnya. Secara visual, keseluruhan isi dari *booklet* album tersebut sangat menarik sehingga mengilhami pembuatan karya tugas akhir ini. Visual Gain yang menampilkan sisi feminin tersebut merupakan *muse* dan dijadikan sebagai objek utama untuk diterapkan sebagai ornamen yang menghiasi busana *outerwear*.

Pemilihan *outerwear* pada penciptaan karya ini dirasa sangat tepat karena melihat definisinya yang merupakan pakaian luar sehingga ornamen berupa motif visual Son Gain berhiaskan sulam tangan yang diaplikasikan pada busana dapat terlihat secara utuh. Pemakaian *outerwear* yang fleksibel dapat digunakan pada berbagai kesempatan baik formal maupun non formal. *Outerwear* selain berfungsi memberikan perlindungan yang lebih pada tubuh, juga dapat menjadikan pemakainya menjadi lebih *fashionable*. *Outerwear* memiliki pengertian yang masih sangat luas, yaitu pakaian untuk di luar rumah yang dikenakan di atas pakaian lain, bisa berupa jaket, jas, *coat*, dan sebagainya (Hadisurya, 2011:157). Oleh sebab itu, di dalam penciptaan karya busana ini lebih ditekankan mengenai jenis *outerwear* yang dipilih hanya terbatas pada *coat* dan *cape*.

Pada umumnya, masyarakat cenderung menilai seorang *fansgirl* (penggemar *k-pop*) berlebihan dalam bersikap dan tidak mencintai budaya dalam negeri. Padahal pertukaran peradaban suatu negara sebenarnya bukan bermaksud untuk mengisolasi atau memusnahkan peradaban negara lain, melainkan untuk berbagi nilai-nilai universal dengan peradaban-peradaban lain melalui komunikasi terus menerus dan pertukaran aktif (Jeon, 2014:vii). Pengalaman empiris menjadi seorang penikmat musik pop Korea Selatan melatarbelakangi diangkatnya tema Budaya Pop Korea dalam penciptaan karya tugas akhir ini. Hal ini selain menepis pandangan miring mengenai pecinta musik *k-pop* yang dipandang sebelah mata oleh orang awam, juga menjadi suatu pembuktian bahwa seorang *fansgirl* dapat menciptakan karya seni melalui apa yang menjadi kegemarannya dengan mempertimbangkan kearifan lokal.

Tanpa meninggalkan tradisi Indonesia, karya *outerwear* ini dibuat dengan teknik batik tulis *lorodan*. Batik digunakan untuk membuat ornamen dan sulam tangan dipakai sebagai teknik tambahan. Berbagai alasan dan pertimbangan tersebut membuat penulis tertarik untuk menjadikan “Implementasi Visual Son Gain pada *Outerwear*” sebagai judul Tugas Akhir penciptaan karya seni.

## B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan pokok permasalahan pada penciptaan karya seni berupa *outerwear* sebagai berikut.

1. Bagaimana mengimplementasikan visual Son Gain sebagai ornamen pada busana *outerwear*?
2. Bagaimana proses dan hasil perwujudan busana *outerwear* bermotif visual Son Gain dengan teknik batik tulis dan sulam tangan sehingga menjadi ornamen pada busana?

## C. Tujuan dan Manfaat

Penciptaan sebuah karya seni tentunya tidak terlepas dari tujuan dan manfaat yang diperoleh, antara lain sebagai berikut:

### 1. Tujuan

- a. Mengimplementasikan visual Son Gain sebagai ornamen pada busana *outerwear*.
- b. Memahami proses dan perwujudan busana *outerwear* bermotif visual Son Gain dengan teknik batik tulis dan sulam tangan sehingga menjadi ornamen pada busana.

### 2. Manfaat

- a. Mengembangkan kreativitas melalui penciptaan busana *outerwear* dengan pengaplikasian visual Son Gain sebagai ornamen pada busana.
- b. Meningkatkan pemahaman mengenai busana *outerwear* dengan ornamen berkarakter sulam tangan dan batik tulis.
- c. Menambah khazanah karya batik dan sulam tangan sehingga memberikan kontribusi dokumentasi karya seni batik dan sulam tangan dalam bentuk busana *outerwear* guna memperkaya acuan penciptaan karya selanjutnya.

## D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

- a. Pendekatan Estetis

Metode pendekatan estetis adalah pendekatan suatu karya seni melalui prinsip-prinsip estetika visual. Herbert Read menyebutkan dalam bukunya yang berjudul *The Meaning of Art*, bahwa seni

merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Lebih lanjut Herbert mendefinisikan bahwa keindahan adalah kesatuan dari hubungan bentuk yang terdapat diantara pencerapan inderawi (Kartika, 2004:2-4). Pendekatan estetis mendasari penciptaan karya busana *outerwear* berdasarkan ketertarikan terhadap bentuk visual pada keseluruhan isi album *End Again*. Penciptaan busana dan motif visual Son Gain yang diterapkan pada *outerwear* didasarkan pada susunan dasar seni rupa yaitu berupa garis, *shape*, warna, tekstur, *volume*, ruang dan waktu dengan mempertimbangkan azaz-azaz penyusunan seperti harmoni, kontras, gradasi, repetisi, serta hukum keseimbangan, *unity*, dan *variety* (Kartika, 2004:20).

b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi merupakan aspek yang sangat penting pada penciptaan karya seni fungsional. Aplikasi ergonomi dalam proses perencanaannya mempunyai skala prioritas sangat tinggi. Menurut Palgunadi (2008:75) ergonomi berperan dalam menentukan dan memutuskan seberapa tingkat kesesuaian dan kenyamanan antara produk dan pemakainya.

Metode pendekatan ergonomi diperlukan dalam penciptaan karya fungsional seperti busana. Hal ini perlu diperhatikan karena berkaitan dengan aspek kenyamanannya pada saat dikenakan. Menurut Goet Poespo, ergonomi bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman pemakainya (2000:40). Aspek kenyamanan diterapkan pada proses pembuatan konstruksi busana dan pemilihan bahan.

c. Pendekatan *Clothing Signals*

Desmond Morris dalam bukunya *Manwatching : A Field Guide to Human Behavior* mengemukakan teori perilaku yang menunjukkan *clothing signal* atau tanda-tanda dalam berbusana, yaitu bahwa sesuatu hal yang mustahil mengenakan pakaian tanpa adanya sinyal sosial. Lebih lanjut Morris menjelaskan, bahwa setiap busana mempunyai cerita seputar pemakaiannya. Bahkan busana yang paling sederhana sekalipun cukup memberikan gambaran mengenai peran sosial dan sikap mereka terhadap budaya di mana mereka tinggal. Morris juga menuliskan bahwa

pada dasarnya busana mempunyai tiga fungsi utama, yaitu kenyamanan atau *comfort*, kesopanan atau *modesty*, dan penampilan atau *display* (Indreswari, 2016:9-10). Penciptaan karya dalam bentuk busana *outerwear* ini mencakup dua fungsi busana seperti yang telah disebutkan oleh Morris tersebut, yaitu kenyamanan (*comfort*) dan penampilan (*display*).

## 2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk Tugas Akhir ini dilakukan melalui beberapa cara yaitu:

### a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data melalui sumber tertulis berupa buku, jurnal, majalah, maupun artikel yang dicetak ataupun *online*. Pengumpulan data melalui studi pustaka berguna untuk mendapatkan informasi penting mengenai *outerwear* dan Son Gain dalam album *End Again* serta kejadian-kejadian menarik di dalamnya. Beberapa sumber pustaka yang digunakan adalah buku-buku mengenai budaya Korea khususnya tentang *Korean Pop*, buku dan majalah *fashion* yang mencakup gambar serta pengertian *outerwear*, *coat*, dan *cardigan* serta buku-buku mengenai batik dan sulam tangan. Referensi gambar Son Gain yang menjadi bahan acuan diperoleh melalui *booklet* foto dalam album fisik *End Again* yang dibeli langsung dari Korea. Untuk menambah informasi yang lebih detail mengenai Son Gain dalam album *End Again* dilakukan pengumpulan data dari artikel yang relevan pada internet dan juga melihat pertunjukan serta musik video dari lagu-lagu pada album *End Again* melalui akun resmi Son Gain di *youtube*. Pengamatan tersebut dilakukan dengan tujuan agar lebih mendalami objek yang dijadikan acuan. Melalui studi pustaka data tertulis maupun visual diperoleh dengan teknik catat dan *scan copy*.

### b. Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan kegiatan pengumpulan data melalui observasi dengan cara mengamati secara langsung objek yang menjadi bahan pokok pembahasan Tugas Akhir. Studi lapangan dilakukan

dengan cara observasi di *outlet* yang menjual busana *outerwear* seperti *H&M*, *Stradivarius* dan *Pull and Bear*. Dengan cara ini bisa dilakukan pengamatan secara langsung terhadap *outerwear* mulai dari bahan, konstruksi, *finishing* busana sampai jahitan secara detail. Data yang diperoleh melalui studi lapangan didokumentasikan dengan cara foto.

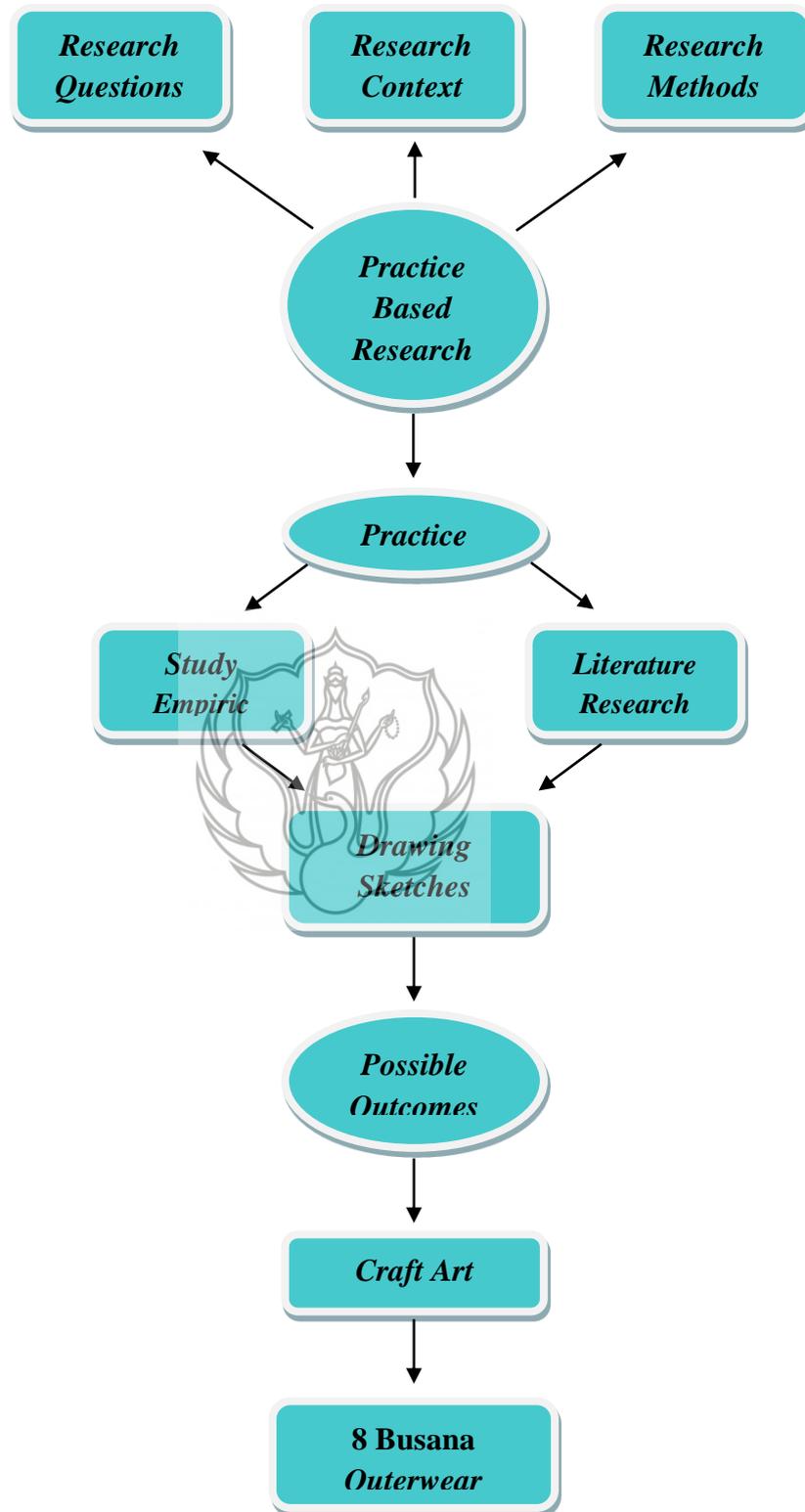
### c. Analisis Data Kualitatif

Data yang diperoleh melalui studi pustaka dan observasi merupakan data kualitatif. Dalam menganalisis data kualitatif setelah data terkumpul dilakukan penyeleksian data yang sesuai dengan kebutuhan (Soedarsono, 1990:126) sehingga didapat beberapa informasi yang relevan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek penciptaan yaitu *Son Gain* dan busana *outerwear*. Data yang dipilih selanjutnya dianalisis berdasarkan teori yang digunakan sehingga menjadi data yang terurai secara sistematis, data yang dihasilkan tersebut menjadi dasar acuan pembuatan karya.

## 3. Metode Penciptaan

Sebagai upaya untuk mewujudkan karya Tugas Akhir ini diperlukan suatu metode ilmiah yang menguraikan tahapan-tahapan kerja secara sistematis dan terstruktur. Proses penciptaan karya busana *outerwear* ini menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice based reasearch*). Yaitu konsep penelitian yang dimulai dari kerja praktik dan melakukan praktik, setiap tahapan yang dilakukan harus dibuat sistematis dan dicatat secara transparan serta dilaporkan dalam bentuk tulisan. Penelitian berbasis praktik ini merupakan penyelidikan orisinil guna memperoleh pengetahuan baru, di mana hasilnya memberikan penerapan potensial sebagai sarana untuk menyampaikan kemungkinan yang ada pada praktisi seni kriya. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Ure, dan Gray, 1996:1).

Metode *Practice Based Research* dapat digambarkan dalam bentuk skema seperti di bawah ini:



Skema *Practice Based Research*  
 (Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan UiTM, 2010: 41)

Berdasarkan skema tersebut, maka penjabaran lebih terperinci mengenai langkah-langkah kerja yang dilakukan adalah sebagai berikut:

**a. *Pratice Based Research***

1) *Research Context*

Memaparkan faktor yang berpengaruh terhadap timbulnya gagasan sehingga melatarbelakangi penciptaan. Berisi penjelasan tentang alasan pemilihan tema dan objek dipandang penting dan menarik untuk diangkat. Diawali dengan studi mengenai pokok permasalahan dan materi yang diambil seperti ide, tema, konsep, bentuk, bahan, dan teknik pengerjaan. Segala materi diulas agar objek yang diangkat dapat dipahami dan dikuasai secara mendalam. Ide yang dikemukakan bersifat baru dan berbeda dari karya sejenis yang sudah ada.

2) *Research Question*

Merumuskan pertanyaan yang menjadi pokok permasalahan. Diungkapkan dalam bentuk kalimat tanya yang berkaitan dengan objek atau judul yang diambil.

3) *Research Metode*

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya secara ilmiah, skematis, analisis, dan sistematis meliputi:

- a) Metode Pendekatan: Pendekatan Estetis, Pendekatan Ergonomi, Pendekatan *Clothing Signals*
- b) Metode Pengumpulan Data: Observasi (*Observation*), Studi Pustaka (*Literatur Research*), Analisis Data Kualitatif
- c) Metode Penciptaan: *Practice Based Research*

**b. *Practice***

Metode penciptaan ini adalah berbasis pada praktik, tahapan ini meliputi kegiatan eksplorasi dengan melakukan pengamatan visual terhadap objek yang diangkat melalui observasi dan studi pustaka. Tahap selanjutnya adalah proses perancangan atau pembuatan sketsa. Ide berupa desain busana *outerwear* dan desain motif visual *Son Gain* yang merupakan objek utama busana dituangkan ke dalam bentuk sketsa alternatif. Dalam perancangan busana, sketsa dibuat dengan

mempertimbangkan beberapa aspek seperti material, siluet, hingga konstruksi busana. Pemilihan beberapa sketsa alternatif tersebut nantinya akan ditentukan delapan sketsa terbaik untuk diwujudkan. Langkah selanjutnya adalah pembuatan pola busana dengan ukuran sebenarnya secara terperinci.

**c. Possible Outcome**

Dalam perwujudan karya *outerwear* berupa *coat* dan *cape* ini digunakan metode tradisional yaitu batik tulis *lorodan* dan sulam tangan sebagai teknik latar. Untuk pengerjaan busana diselesaikan dengan teknik jahit mesin. Jika dilihat dari aspek ketrampilan kerja, karya yang dihasilkan dapat digolongkan sebagai *craft art*. Selain karya seni, kemungkinan hasil yang dicapai dari proses perwujudan dapat berupa pameran, *fashion show*, katalog, dan tulisan ilmiah. *Practice based research* ini dikatakan berhasil jika proses praktek yang dilakukan memberikan pengetahuan dan menghasilkan ide-ide baru yang dapat dilihat pada karya yang dihasilkan.

