

**EKSPLORASI BUSANA DAN AKSESORIS KULIT  
DENGAN TOKOH WAYANG SEMBADRA**



**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

**EKSPLORASI BUSANA DAN AKSESORIS KULIT  
DENGAN TOKOH WAYANG SEMBADRA**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2019

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

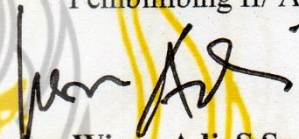
**EKSPLORASI BUSANA DAN AKSESORIS KULIT DENGAN TOKOH WAYANG SEMBADRA** diajukan oleh Setyo Putri Hanitawati, NIM 1411783022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



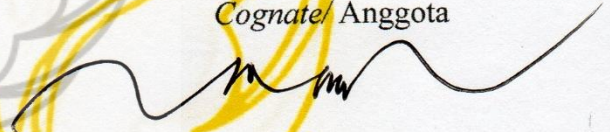
**Agung Wicaksono, M.Sn.**  
NIP 19690110 200112 1 003

Pembimbing II/ Anggota



**Febrlan Wisnu Adi, S.Sn., M.A.**  
NIP 19800210 200501 1 001

Cognate/ Anggota



**Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.**  
NIP 19660622 199303 1 001

Ketua Jurusan/ Program Studi S-1 Kriya Seni/ Ketua



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

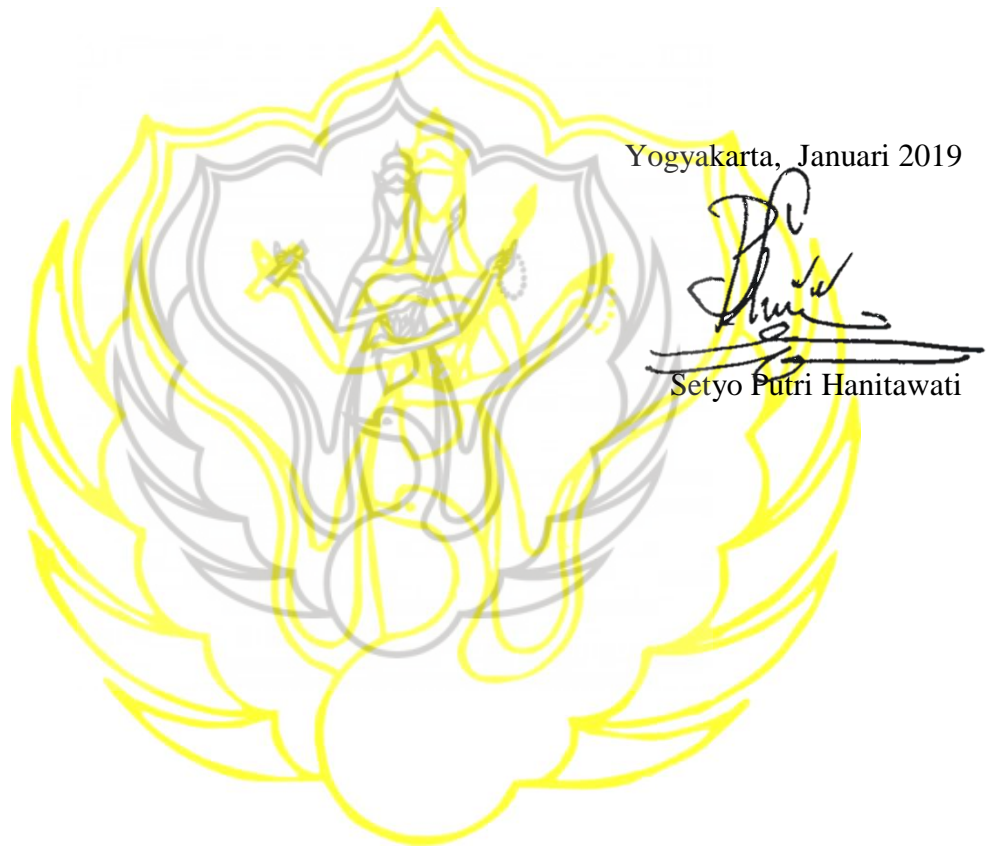
Diperoleh dari,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

Teristimewa kedua orang tua tersayang Bapak Sapto Handoyo, Ibu Kuncorowati, Mbak Sih yang sudah mengasuh saya dengan sabar, Mas Alexandra yang selalu memberi semangat dan bantuan selama proses tugas akhir, atas doa, dukungan yang tiada henti, hingga keberhasilan ini dapat diraih, semoga Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan balasan yang terindah Aamiin...



# MOTTO

*Fashion is the most powerful art there is.*

*It's movement, design, and architecture all in one. It shows the world who we are and who we'd like to be.*

*-Blair Waldorf*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayahNya sehingga Laporan Tugas Akhir berjudul “Eksplorasi Busana dan Aksesoris Kulit Dengan Tokoh Sembadra” dapat terselesaikan.

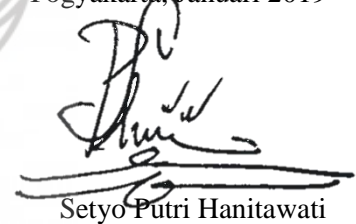
Selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir karya seni ini telah banyak pihak yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung membantu dan memberikan dukungan. Dengan terselesainya laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah membantu, oleh karena itu tidak lupa memberi ucapan terimakasih banyak kepada:

1. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi Triatmojo, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum., Ketua Jurusan S-1 Kriya Seni yang telah banyak membantu dalam layanan akademik, memberikan pengarahan dan pengajaran selama masa studi.
4. Agung Wicaksono M.Sn., dosen pembimbing I dan dosen wali yang telah sabar serta banyak membantu layanan akademik, yang telah meluangkan waktu membimbing, dan pengarahan selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni, pengarahan karya tugas akhir dan membimbing selama masa studi.
5. Febrian Wisnu Adi S.Sn., M.A., dosen pembimbing II yang sabar telah membimbing dan mengarahkan,serta meluangkan waktu selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
6. Para dosen pengampu mata kuliah dan staf karyawan prodi Kriya Seni yang selama masa studi telah memberikan ilmunya dan menginspirasi.
7. Keluargadan teman-teman yang selalu mendo'akan, memberi semangat juga dukungan baik dalam moral maupun materi terutama papah tercinta Sapto Handoyo, ibu tersayang Kuncorowati, mbak Sih, mas terkasih Alexandra, mbak Yani, pak Hendry, Mei, Martin, Haris, Bekti, Erna, Mbak Uswa, Mas Ajar, Mas Fai, Mas Emprit, mbak Tika, pak Ucik, Kalbening, Mirza,Oty, dan Glen.
8. Teman-teman Kriya Seni angkatan 2013
9. Teman D3 Batik Fashion angkatan 2013.

10. Teman Kriya Angkatan 2014.
11. Bu Yani Saptohoedojo, mas Sekarlangit Saptohoedojo, dan mbak Leni Saptohoedojo yang telah memberi dukungan memberi izin tempat pemotretan di kediaman beliau, sehingga pemotretan karya berjalan lancar.
12. Bapak Arifin dan Ibu Hilmi *Key's Leather* yang dengan sabar memberi pelayananan penjualan kulit.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikan penulisan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini.

Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis menjadi kebaikan dan mendapat balasan yang sepadan. Dengan keterbatasan penulis mempersempitkan laporan tugas akhir penciptaan karya seni sebagai pustaka seni ilmiah di akhir masa studi, pencipta dapat menyelesaikan penulisan, sehingga diharapkan masukan dan kritikan yang konstruktif sangat diharapkan demi sempurnanya laporan ini. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Januari 2019



Setyo Putri Hanitawati



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN .....</b>	<b>9</b>
A. Sumber Penciptaan .....	9
B. Landasan Teori.....	13
<b>BAB III PROSES PERWUJUDAN .....</b>	<b>16</b>
A. Data Acuan .....	16
B. Analisis Data .....	21
C. Rancangan Karya.....	32
D. Proses Perwujudan.....	39
1. Alat dan Bahan .....	39
2. Teknik Pengerjaan .....	44
3. Tahap Pewujudan.....	44
E. Kalkulasi Biaya Bahan Pewujudan Karya .....	47
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>51</b>
A. Tinjauan Umum.....	51
B. Tinjauan Khusus .....	52

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
Kesimpulan dan Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>
<b>WEBTOGRAFI.....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>
A. Foto Poster Pameran .....	73
B. Foto Situasi Pameran .....	74
C. Katalogus.....	75
D. Biodata (CV).....	76
E. <i>Compact Disk</i> (CD) .....	77
F. Sketsa .....	78



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat .....	40
Tabel 2. Bahan.....	42
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Bahan Karya 1 .....	48
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Bahan Karya 2 .....	49
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Bahan Karya 3 .....	49
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Bahan Karya 4 .....	49
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Bahan Karya 5 .....	50
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Bahan Karya 6 .....	50
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Bahan Karya 7 .....	50
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Bahan Karya 8 .....	50
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Bahan Karya Keseluruhan .....	51



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Metodologi Gustami.....	6
Gambar 2. Tokoh Sembadra Gaya Yogyakarta Koleksi Sagio.....	9
Gambar 3. Tokoh Dewi Sembadra Gaya Surakarta .....	9
Gambar 4. Tokoh Arjuna Gaya Yogyakarta .....	11
Gambar 5. <i>Cocktail Dress</i> .....	12
Gambar 6. Karya Tatah <i>Sungging</i> .....	13
Gambar 7. Bagian Kepala Wayang Arjuna Gaya Yogyakarta.....	16
Gambar 8. Bagian Kepala Wayang Sembadra Gaya Yogyakarta.....	16
Gambar 9. Bagian Badan Wayang Sembadra Gaya Yogyakarta.....	17
Gambar 10. Bagian Jarik Wayang Sembadra Gaya Yogyakarta .....	17
Gambar 11. Bagian Kepala Wayang yang ditatah dan <i>disungging</i> .....	17
Gambar 12. Bagian Badan Wayang yang ditatah dan <i>disungging</i> .....	17
Gambar 13. Jaket <i>Biker</i> Karya Roberto Cavalli FW-2013-14 <i>collection</i> .....	18
Gambar 14. Jaket <i>Biker Lasered</i> Karya Roberto Cavalli.....	18
Gambar 15. Jaket <i>Biker Painted</i> Koleksi Roberto Cavalli.....	18
Gambar 16. Jaket Metalik Koleksi Roberto Cavalli .....	18
Gambar 17. Rompi <i>Vintage</i> .....	19
Gambar 18. Roberto Cavalli <i>Leather Multi Pattren Patchwork Vest</i> .....	19
Gambar 19. <i>Black Dress</i> Karya Roberto Cavalli .....	19
Gambar 20. <i>Black Dress</i> Karya Roberto Cavalli .....	19
Gambar 21. Busana Koktail Wanita .....	20
Gambar 22. Busana Rancangan Ghea Panggabean.....	20
Gambar 23. Pola dengan Motif Ornamen Algeria Tampak Depan .....	20
Gambar 24. Pola dengan Motif Ornamen Algeria Tampak Belakang.....	20
Gambar 25. Analisis Data Acuan Gambar I .....	21
Gambar 26. Analisis Data Acuan Gambar Kepala Dewi Sembadra .....	22
Gambar 27. Analisis Data Acuan Bagian Badan Dewi Sembadra.....	23
Gambar 28. Analisis Data Acuan Tatah <i>Sungging</i> Wayang .....	24
Gambar 29. Analisis Data Acuan <i>Jacket Biker</i> I.....	24
Gambar 30. Analisis Data Acuan <i>Jacket Biker</i> II .....	25
Gambar 31. Analisis Data Acuan <i>Jacket Biker</i> III .....	25
Gambar 32. Analisis Data Acuan <i>Jacket Biker</i> IV .....	26

Gambar 33. Analisis Data Acuan Rompi I.....	27
Gambar 34. Analisis Data Acuan Rompi II.....	27
Gambar 35. Analisis Data Acuan Gaun Koktail.....	28
Gambar 36. Analisis Data Acuan Gaun Koktail II.....	29
Gambar 37. Analisis Data Acuan Gaun Koktail III .....	29
Gambar 38. Analisis Data Acuan Gaun Koktail IV .....	30
Gambar 39. Analisis Data Acuan Motif Ornamen Hias.....	31
Gambar 40. Rancangan Karya I.....	32
Gambar 41. Pola Busana I.....	32
Gambar 42. Rancangan Karya II.....	33
Gambar 43. Pola Busana II .....	33
Gambar 44. Rancangan Karya III .....	34
Gambar 45. Pola Busana III .....	34
Gambar 46. Rancangan Karya IV .....	35
Gambar 47. Pola Busana IV .....	35
Gambar 48. Rancangan Karya V .....	36
Gambar 49. Pola Busana V .....	36
Gambar 50. Rancangan Karya VI.....	37
Gambar 51. Pola Busana VI.....	37
Gambar 52. Rancangan Karya VII.....	38
Gambar 53. Pola Busana VII .....	38
Gambar 54. Rancangan Karya VIII .....	39
Gambar 55. Pola Busana VIII .....	39
Gambar 56. Skema Tahap Perwujudan .....	45
Gambar 57. Pemindahan Pola Pada Kulit.....	46
Gambar 58. Pemotongan Pola Kulit.....	46
Gambar 59. Menjahit .....	47
Gambar 60. Mengecat Ornamen Hias.....	47
Gambar 61. Karya I.....	53
Gambar 62. Karya II .....	55
Gambar 63. Karya III .....	57
Gambar 64. Karya IV .....	59
Gambar 65. Karya V .....	61
Gambar 66. Karya VI.....	63
Gambar 67. Karya VII.....	65

Gambar 68. Karya VIII ..... 67

## DAFTAR LAMPIRAN

Foto Poster Pameran ..... 73  
Foto Situasi Pameran..... 74  
Katalogus..... 75  
Biodata (CV)..... 76  
*Compact Disk (CD)*..... 77  
Sketsa ..... 78



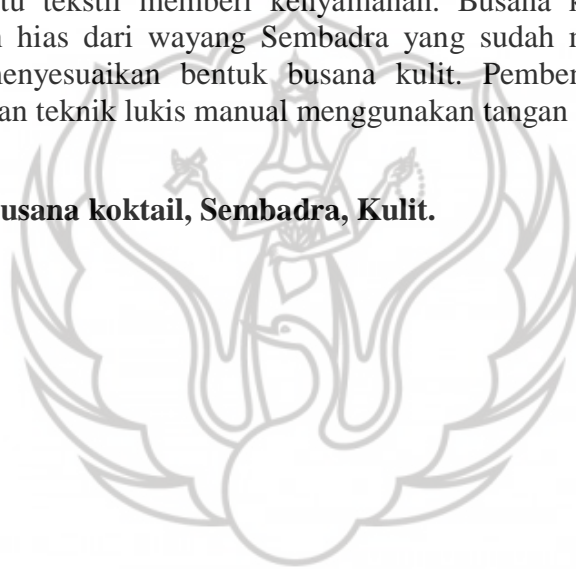
## INTISARI

Penciptaan busana kulit pria dan wanita bertema koktail dengan ornamen hias tokoh wayang Sembadra. Bertujuan memperkenalkan kepada masyarakat dan penikmat seni dengan menggabung busana koktail dan budaya Jawa yaitu wayang. Ketertarikan melestarikan wayang agar generasi penerus dapat mengenal dan mengetahui bentuk atau ciri dari tokoh wayang, seperti motif batik yang seiring berjalan waktu dapat berkembang sesuai ide kreatif.

Melalui pendekatan sejarah dapat mengetahui asal usul dewi Sembadra, bagaimana sifat atau wataknya, pendekatan estetika digunakan dalam proses penciptaan karya seni, pendekatan semiotika untuk mengetahui arti dari setiap perhiasan yang dipakai Sembadra. Pendekatan ergonomi diperlukan dalam mewujudkan busana yang nyaman dipakai, karena busana dikenakan langsung diatas permukaan kulit manusia.

Kesimpulan dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah menciptakan busana koktail pria dan wanita dengan media kulit domba samak krom, kulit kambing samak krom, dipadu dengan kain tile, segi kenyamanan diperhatikan mengingat busana ini langsung dikenakan pada permukaan kulit sehingga pemilihan bahan pendukung yaitu tekstil memberi kenyamanan. Busana kulit yang diciptakan diberi ornamen hias dari wayang Sembadra yang sudah mengalami perubahan desain agar menyesuaikan bentuk busana kulit. Pembentukan ornamen hias dilakukan dengan teknik lukis manual menggunakan tangan (*hand painting*).

**Kata Kunci :Busana koktail, Sembadra, Kulit.**



## ***ABSTRACT***

Creation of male and female leather fashion themed cocktails with ornaments Sembadra puppet figures. For introduce to the public and art lovers by combining cocktail dresses and Javanese culture puppets. The interest in preserving puppets so that the next generation can get to know and know the shape or characteristics of puppet characters, such as batik motifs that over time can develop according to creative ideas.

Through the historical approach, it can find out the origin of the Sembadra goddess, how its nature or character, an aesthetic approach is used in the process of creating artwork, a semiotic approach to find out the meaning of each jewelery used by Sembadra. An ergonomic approach is needed in creating a comfortable outfit, because clothing is worn directly on the surface of human skin.

The conclusion of the creation of this final project is to create a cocktail of men and women with chrome leather sheepskin, chrome goat skin, combined with tile fabric, in terms of comfort, considering that the clothing is directly worn on the skin surface so that the choice of supporting materials is textile . The fashion leather that was created was given ornamental ornaments from Sembadra puppets that had undergone a design change to match the skin's fashion form. The formation of ornamental ornaments is done by hand painting.

**Keywords :** *Cocktail fashion, Sembadra, Leather*





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Penampilan merupakan hal pokok bagi kaum adam maupun hawa. Semua orang dari usia tua, dewasa, remaja, dan anak-anak pun juga perlu memperhatikan penampilannya dalam berbusana. Fungsi busana adalah untuk menutupi dan melindungi anggota tubuh dari berbagai macam dampak negatif seperti cuaca atau penyakit. Seiring perkembangan waktu fungsi busana beralih menjadi tren sehingga memunculkan berbagai corak dan jenis pakaian.

Busana merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia disamping kebutuhan makanan dan tempat tinggal. Hal inipun sudah dirasakan sejak zaman dahulu dan berkembang seiring dengan perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia (Ernawati, 2008:3).

Busana adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari ujung rambut sampai ke ujung kaki. Mencakup busana pokok, pelengkap (milineris dan aksesories) dan tata riasnya sedangkan pakaian merupakan bagian dari busana yang tergolong pada busana pokok. Jadi pakaian merupakan busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian-bagian tubuh. Pengertian luas busana adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi sipemakai dan menurut (Ernawati, 2008:24) secara garis besar busana meliputi :

1. Busana mutlak yaitu busana yang tergolong busana pokok seperti baju, rok, kebaya, blus, bebe, termasuk pakaian dalam seperti singlet, bra, dan celana.
2. Milineris yaitu pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana mutlak, serta mempunyai nilai guna disamping juga untuk keindahan seperti sepatu, tas, topi, kaus kaki, kaca mata, selendang, scraf, syal, dan jam tangan.
3. Aksesoris yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan sipemakai seperti cincin, kalung, liontin, dan brooch.

Bagi setiap orang yang akan menghadiri suatu pesta memerlukan busana khusus serta pemilihan jenis bahan perlu dipertimbangkan. Busana yang diciptakan dalam tugas akhir ini adalah jenis busana koktail pria dan wanita dengan mengeksplorasi bentuk busana yang terdiri dari busana mutlak dan milineris. Busana mutlak seperti jaket pria, gaun atau *dress* dari bahan kulit

nappa (kulit domba tersamak krom dengan jenis lembut) dipadukan tekstil menggunakan bahan kain *tile*, untuk jenis busana milineris atau pelengkap busana berupa rompi pria berbahan kulit domba samak krom, dipadukan dengan bahan tekstil yaitu denim (*jeans*). Pengetahuan ilmu bahan kulit serta teknik jahit yang diperoleh selamastudi di jurusan kriya kulit menjadikan diri mengeksplorasi busana sebagai karya tugas akhir. Ide penciptaan karya berasal dari tokoh wayang wanita Dewi Sembadra, dari bagian tubuh beserta aksesoris yang ada pada wayang ini kemudian dikembangkan untuk dijadikan ornamen hias pada bagian busana kulit bertema koktail. Menggunakan teknik jahit mesin untuk pembuatan busana, teknik laser sebagai pemindah motif yang sudah dibuat di atas lapisan kulit sebelum dijahit, penggunaan teknik *hand painting* untuk pembuatan motif ornamen hias pada bagian busana. Sembadra atau *Lara Ireng* melambangkan wanita Jawa yang jika bertingkah laku serta bertutur kata halus namun mengena di hati. Putri Prabu Basudewa ini lahir di Mandura dan merupakan adik kandung Baladewa dan Kresna. Tokoh wayang Dewi Sembadra dipilih karena mencirikan wanita Jawa yang mempunyai kepribadian menarik serta dijadikan contoh dalam bersikap untuk seorang wanita. Gaya wayang Yogyakarta dipilih sebagai acuan dalam berkarya, cirinya untuk tokoh wayang *putren* (wayang wanita) digambarkan dengan posisi *tancep* (diam) ditandai dengan adanya *wiron nyamping* (lipatan kain panjang tetap berada di muka), tiga warna yang digunakan yaitu prada (emas), hitam dengan dasar merah, menggunakan tatahan pecahan *inten-intenan* (tatahan yang menggambarkan intan, permata atau berlian, erat kaitannya dengan kehidupan istana pada masa lalu) (Sunarto, 2008:16).

Suatu benda yang memiliki nilai seni dirasakan melalui indera setiap manusia. Keindahan seni diciptakan oleh manusia dengan mengubah benda ilmiah menjadi unsur rohani atau dapat dirasakan keindahannya oleh indera. Seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia, maka menurut jalan fikiran ini seni adalah suatu produk keindahan, suatu usaha manusia menciptakan yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan(Soedarso, 1988: 1).

Penggabungan budaya Jawa seperti wayang dengan busana *koktail* dari budaya barat mempunyai maksud agar suatu tradisi atau kebudayaan itu selalu berkembang dinamis. Tokoh Sembadra dalam karya tugas akhir ini dijabarkan dengan per bagian dari aksesoris wayang yang digunakan kemudian dikembangkan motifnya untuk dijadikan motif pada busana dengan teknik laser, serta pengecatan *hand painting* untuk pembuatan ornamen hias busana. Tatahandan *sunggingan* yang ada pada wayang memiliki nilai estetika sehingga menarik untuk mengembangkan kemudian menerapkannya ke dalam sebuah karya tugas akhir berupa eksplorasi jenis busana dan aksesoris kulit dengan tokoh Sembadra.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya penciptaan karya tugas akhir Eksplorasi Busana dan Aksesoris Kulit dengan Tokoh Wayang Sembadradapat menghadirkan permasalahan yang menjadi dasar pijakannya. Beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk laporan penciptaan antara lain:

1. Bagaimana mewujudkan eksplorasi busana koktail pada tugas akhir ini?
2. Bagaimana menggambarkan tokoh Sembadra serta aksesorisnya dalam penciptaan busana kulit?
3. Bagaimana penerapan tokoh Sembadra dalam penciptaan busana kulit dengan tokoh Sembadra?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan :

1. Menciptakan busana koktail dengan menggabungkan dua material yaitu kulit dan tekstil dengan teknik jahit, teknik laser dan teknik *hand painting*.
2. Menciptakan busana dari bahan kulit dipadukan bahan tekstil dengan ornamen hias pengubahan dari bentuk wayang dan aksesoris tokoh Sembadra.
3. Menggunakan teknik jahit mesin, laser, dan teknik lukis untuk menggambarkan ciri Sembadra sebagai simbol dari ornamen hias pada busana yang diciptakan.

Manfaat :

1. Memadukan kebudayaan Barat dan Jawa untuk menjadi suatu karya yang dinamis.
2. Media pembelajaran diri terhadap penyampaian segala permasalahan mengenai penggunaan dua material berbeda pada suatu busana.
3. Melestarikan warisan budaya dengan mewujudkan tokoh wayang Sembadra menjadi penghias busana kulit pria dan wanita.

## D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

#### a) Pendekatan Estetika

Pendapat umum estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni.

Keindahan (*beauty*) merupakan pengertian seni yang telah diwariskan oleh bangsa Yunani. Plato menyebut tentang watak yang indah dan hukuman yang indah. Aristoteles merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang baik dan menyenangkan. Plotinus menulis tentang ilmu yang indah dan kebajikan yang indah. Bangsa Yunani juga mengenal kata keindahan dalam arti estetis yang disebut "symmetria" untuk keindahan visual dan harmonia untuk keindahan berdasarkan pendengaran (auditif). Jadi pengertian keindahan secara luas meliputi keindahan seni, alam, moral, dan intelektual (Dharsono, 2007:6).

Penerapan estetika dalam pembuatan karya meliputi unsur seperti bentuk busana yang terdiri dari siluet yang digunakan, pemilihan warna bahan kulit juga warna tatah *sungging*. Penggabungan beberapa unsur estetika ini dapat dipadukan dengan unsur desain busana dalam pembuatan karya.

#### b) Semiotika

Menurut Charles S. Peirce semiotika dilakukan melalui tanda-tanda. Memungkinkan untuk berfikir, berhubungan dengan orang lain dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta.

Peirce mencirikan ikon sebagai "suatu tanda yang menggantikan (*stand for*) sesuatu semata-mata karena ia mirip dengannya", sebagai

suatu tanda yang kualitasnya mencerminkan objeknya, membangkitkan sensasi-sensasi analog di dalam benak lantaran kemiripannya (Budiman, 2005:62).

Ikon adalah hubungan antara tanda dan objeknya atau acuan yang bersifat kemiripan (Sobur, 2004:41). Mengembangkan semiotika Pierce memusatkan perhatian pada berfungsinya tanda pada umumnya. Menurut Peirce tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut.

Pendekatan semiotika digunakan untuk membuat ornamen hias busana dari aksesoris Sembadra yang disesuaikan dengan karakter asli tokoh, sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam tokoh Sembadra dapat tersampaikan pada karya tugas akhir yang diciptakan.

#### c) Ergonomi

Istilah ergonomi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dua kata yaitu "*ergon*" berarti kerja dan "*nomos*" berarti aturan atau hukum. Jadi secara ringkas ergonomi adalah suatu aturan atau norma dalam sistem kerja. Di Indonesia memakai istilah ergonomi, tetapi di beberapa negara seperti di Skandinavia menggunakan istilah "*Bioteknologi*" sedangkan di negara Amerika menggunakan istilah "*Human Engineering*" atau "*Human Factors Engineering*". Namun demikian, kesemuanya membahas hal yang sama yaitu tentang optimalisasi fungsi manusia terhadap aktivitas yang dilakukan (Tarwaka, dkk, 2004:5).

Pendekatan ergonomi berhubungan dengan kenyamanan sebuah busana yang diciptakan, dikonstruksikan dengan gerakan struktur tulang serta otot dan meletakkan rangka badan. Kenyamanan diperhatikan karena karya yang diciptakan dikenakan langsung pada tubuh manusia dan untuk melakukan aktifitas.

## 2. Metode Penciptaan

Menciptakan karya seni memerlukan beberapa tahap sebelum karya itu terwujud, dalam bentuk skema dijabarkan metodologis dalam berkarya yaitu tahapan yang dijadikan pedoman sebelum dan selama berkarya. Proses terstruktur meliputi tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.



Gb.1. Skema Metodologi Gustami, 2017

Melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tahapan utama, meminjam tahap penciptaan karya seni dari SP Gustami berikut penerapannya:

a) Tahap eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan salah satu tahapan mewujudkan karya dengan mencari atau mengeksplorasi sumber ide dan gagasan dengan mencari sumber data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan, dan dijadikan dasar acuan dalam perancangan dan proses pewujudan karya. Pencarian ide dari mengambil tokoh pewayangan Mahabarata untuk kemudian dipilih tokohwayang yang menarik untuk dijadikan tema pembuatan karya tugas akhir. Kemudian dilanjutkan pembuatan konsep dari tokoh wayang Dewi Sembadrayang dipilih karena mengandung nilai-nilai kehidupan yang dapat dicontoh. Seperti bagaimana menjadi wanita Jawa yang sesungguhnya, membaca kisah pewayangan cerita Mahabarata dengan *lakon* Sembadra untuk memahami jati diri tokoh yang dipilih, kemudian dituliskan menjadi konsep penciptaan karya yang akan diwujudkan dalam bentuk busana kulit.

b) Tahap perancangan

Tahap perancangan adalah tahapan atau langkah dimana memulai mengolah kembali data-data dan referensi yang ditemukan dengan cara membuat sketsa, rancangan, atau desain awal suatu karya. Pemilihan tema dilanjutkan pembuatan sketsa kasar sebagai gambaran sebelum membuat

karya. Perancangan dimulai dari pemilihan bahan yang digunakan, ukuran busana, bentuk busana, serta pemilihan desainnya.

c) Tahap perwujudan

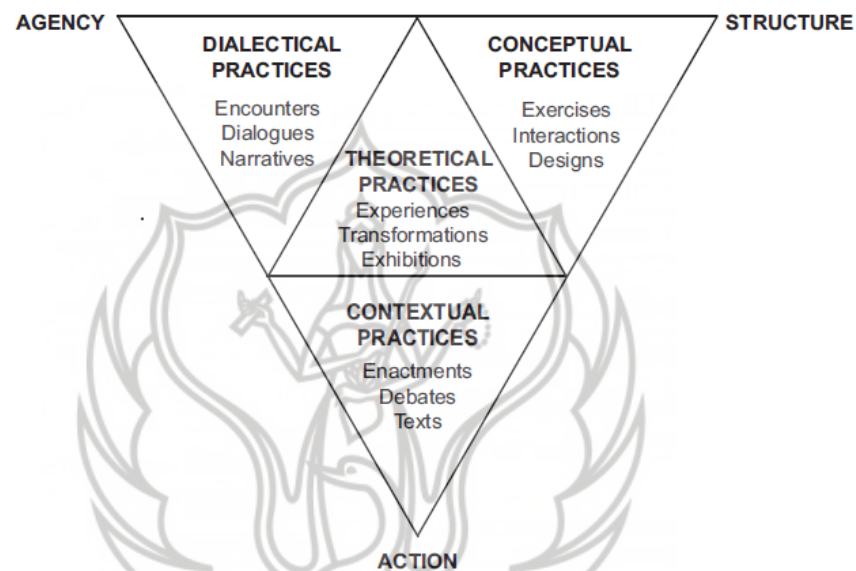
Tahapan perwujudan adalah setelah rancangan karya telah dipilih, tahap selanjutnya ialah tahap perwujudan. Tahap ini merupakan tahap proses mewujudkan karya berdasarkan rancangan atau desain yang terpilih dengan membuat prototipe dari karya yang sesungguhnya. Setelah prototipe dianggap berhasil, langkah selanjutnya ialah mewujudkan karya tersebut dengan mewujudkan karya yang sesungguhnya (Gustami, 2007:329).

Mewujudkan rancangan terpilih menjadi prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain, dalam proses perwujudan karya dibuat sebuah miniatur model sehingga jika telah sesuai dengan yang diharapkan dilanjut keukuran yang sebenarnya atau satu banding satu (1:1) hingga karya selesai. Setelah karya selesai dilakukan proses evaluasi untuk diperiksa apakah ada kesalahan, atau ketidaksesuaian desain serta ketepatan waktu pengerjaan dikemudian hari menjadi proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

Selain metode penciptaan oleh S.P. Gustami, digunakan juga pendekatan *Practice-Led Research*. Pendekatan *Practice-Led Research* adalah pendekatan yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik. Praktik yang dimaksud dalam hal ini adalah praktik membuat karya seni. Karya kreatif dalam lingkungan universitas saat ini sering disebut *practice-led research* dan afiliasinya (*Practice-Based Research, Creative Research atau Practice As Research*). Istilah tersebut bermaksud untuk menggambarkan sebuah praktik yang dapat menghasilkan wawasan penelitian, seperti yang muncul dari karya kreatif atau pada dokumentasi dan teorisasi karya tersebut. Istilah *Practice-Led Research* dan afiliasinya digunakan untuk membuat dua pendapat tentang praktik yang biasanya tumpang tindih dan saling terkait: pertama, bahwa karya kreatif adalah bentuk dari penelitian dan menghasilkan sebuah penelitian yang jelas; kedua, untuk menyarankan bahwa praktik kreatif-pengetahuan yang dilatih milik praktisi kreatif dan proses yang dijalani pada saat mereka membuat

karya-dapat menghasilkan wawasan penelitian khusus yang kemudian dapat digeneralisasi dan ditulis sebagai penelitian. (Smith dan T. Dean 2009 : 2-7).

Para peneliti berbasis praktik kemudian bergerak keluar batasan luas imajinasi dan intelektual. Jika dilihat dari hubungan dengan sekitarnya, cara pandang dan praktik yang berbeda muncul sebagai permintaan dan berbalik arah pada berbagai sumber dalam *eksplorasi agency, structure, dan action*. Dengan demikian, wilayah yang lebih luas dinamakan *conceptual, dialectical, dan contextual practices* yang mencakup kegiatan pada aktivitas penelitian.



**Gb.1.** *Practice-Led Research: Sebuah Kerangka Praktik.*  
(sumber: *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*, hal 49)

*Conceptual Practices* adalah bagian terpenting untuk berfikir dan membuat tradisi dimanapun seniman merumuskan bentuk hingga konsep pada pembuatan karya yang menjadi bagian dari proses penelitian. Disinilah seniman terlibat dalam praktik yang menggunakan kapasitas ‘berfikir setengah matang’ memanfaatkan persebaran pengandaian kognitif dengan pengetahuan visual. *Dialectical Practices* adalah bentuk penyelidikan seniman untuk mengeksplorasi keunikan proses, memaknai sebuah pengalaman yang dirasakan, dihidupi, disusun ulang, dan diartikan kembali. Oleh karena itu, sebuah makna karya seni telah ‘dibuat’ dari transaksi dan narasi yang menyatu dan memiliki kekuatan dan agen untuk membawa perubahan pada tingkat individu atau bahkan masyarakat.