

**MELESTARIKAN KESENIAN BARONG MELALUI MOTIF  
BATIK**



**PENCIPTAAN**

**Nana Nilasari Puspitaningtyas**

**NIM 1500066025**

**PROGRAM STUDI D3 BATIK DAN FASHION**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

**MELESTARIKAN KESENIAN BARONG MELALUI MOTIF  
BATIK**



**PENCIPTAAN**

**Nana Nilasari Puspitaningtyas**

**NIM 1500066025**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Ahli Madya dalam Bidang

Kriya

**2018**

Laporan Tugas Akhir, berjudul :

**MELESTARIKAN KESENIAN BARONG MELALUI MOTIF BATIK**

diajukan oleh Nana Nilasari Puspitaningtyas, NIM 1500066025, Program Studi D3 Batik & Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 10 Juli 2018.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.  
NIP 19621231 198911 1 001

Pembimbing II/ Anggota



Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd.  
NIP 19810923 201504 2 001

Cognate/ Anggota



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

Ketua Prodi D3 Batik dan Fashion



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

Ketua Jurusan Kriya Seni



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



Mengotahai  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

## **MOTTO**

***“ Memulai Dengan Penuh Keyakinan, Menjalani Dengan Penuh Keikhlasan dan Tanggungjawab, Menyelesaikan dengan Penuh Kebahagiaan dan Rasa Syukur”***

## **PERSEMBAHAN**

Karya dari Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku yang selalu melantunkan do'a terbaiknya, serta dukungan dhohir maupun batin dan mencukupi segala kebutuhanku selama kuliah.
2. Keluarga besarku, serta teman-teman seperjuanganku yang saling memberikan dorongan dan semangat.
3. Seseorang disana yang selalu memberikan do'a dan energi yang positif kepada saya.
4. Bapak/Ibu Dosen ISI yang telah berjasa dalam proses Tugas Akhir ini.
5. Dan seluruh pihak yang ikut serta membantu, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir Penciptaan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya dan sepanjang pengetahuan saya 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.

Yogyakarta, 27 Juni 2018



Nana Nilasari Puspitaningtyas

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT. yang dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Melestarikan Kesenian Barong Blora Melalui Motif Batik”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar di program Studi Batik Fashion.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan dimasa mendatang. Selama penulisan Tugas Akhir ini, penulis banyak sekali mendapat arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara lisan maupun tulisan.

Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suwastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn., Ketua Prodi D3 Batik Fashion, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. I Made Sukanadi Pembimbing 1 Tugas Akhir Penciptaan.
6. Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd., Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
7. Seluruh Dosen, Staf dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini hingga selesai.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis berusaha untuk memenuhi kriteria yang ada, namun penulis tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan ini, Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta memberi inspirasi baru bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	4
<b>BAB II. IDE PENCIPTAAN</b> .....	7
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Data Acuan .....	14
B. Analisis Data Acuan .....	21
C. Rancangan Karya .....	22
D. Proses Perwujudan	
1. Pemilihan Bahan dan Alat .....	45
2. Teknik Pengerjaan .....	55
3. Tahap Pengerjaan .....	56
E. Kalkulasi Biaya Bahan dan Alat Pembuatan Karya .....	62
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b>	
A. Tinjauan Umum .....	69
B. Tinjauan Khusus .....	71
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	85
WEBTOGRAFI .....	86
LAMPIRAN .....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan Pembuatan Batik .....	45
Tabel 2. Alat Pembuatan Batik .....	48
Tabel 3. Bahan Pembuatan Busana .....	51
Tabel 4. Alat Pembuatan Busana .....	53
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	58
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 .....	59
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	60
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 .....	61
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5 .....	62
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6 .....	63
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Pembuatan Karya .....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Brongan</i> Blora .....	7
Gambar 2. <i>Brongan</i> Blora.....	7
Gambar 3. Motif Batik <i>Truntum</i> .....	9
Gambar 4. Motif Batik <i>Truntum</i> .....	10
Gambar 5. Busana Kebaya .....	11
Gambar 6. Busana Kebaya <i>Modern</i> .....	12
Gambar 7. Kain <i>Jarik</i> .....	13
Gambar 8. Kepala <i>Barong</i> Lama .....	14
Gambar 9. Mahkota <i>Barong</i> .....	14
Gambar 10. Kepala <i>Barong</i> Baru .....	15
Gambar 11. <i>Jathilan</i> .....	15
Gambar 12. <i>Bujang Ganong</i> .....	16
Gambar 13. <i>Warok</i> .....	16
Gambar 14. <i>Saron</i> .....	17
Gambar 15. <i>Kenong</i> .....	17
Gambar 16. <i>Kendang</i> .....	18
Gambar 17. <i>Booh</i> .....	18
Gambar 18. <i>Papan</i> .....	18
Gambar 19. <i>Badan</i> .....	19
Gambar 20. <i>Tumpal</i> .....	19
Gambar 21. Kain Panjang .....	20
Gambar 22. Busana Kebaya .....	20
Gambar 23. Sketsa Alternatif 1 .....	22
Gambar 24. Sketsa Alternatif 2.....	23
Gambar 25. Sketsa Alternatif 3 .....	23
Gambar 26. Sketsa Alternatif 4 .....	24
Gambar 27. Sketsa Alternatif 5 .....	24
Gambar 28. Sketsa Alternatif 6 .....	25
Gambar 29. Desain Terpilih 1 .....	27
Gambar 30. Desain Kain Panjang terpilih 1 .....	28

Gambar 31. Pecah Pola Desai Terpilih 1 .....	29
Gambar 32. Desain Terpilih 2 .....	30
Gambar 33. Desaian Kain Panjang Terpilih 2 .....	31
Gambar 34. Pecah Pola Desain Terpilih 2 .....	32
Gambar 35. Desain Terpilih 3 .....	33
Gambar 36. Desain Kain Panjang Terpilih 3 .....	34
Gambar 37. Pecah Pola Desain Terpilih 3 .....	35
Gambar 38. Desain Terpilih 4 .....	36
Gambar 39. Desain Kain Panjang Terpilih 4 .....	37
Gambar 40. Pecah Pola Desain Terpilih 4 .....	38
Gambar 41. Desain Terpilih 5 .....	39
Gambar 42. Desain Kain Panjang Terpilih 5 .....	40
Gambar 43. Pecah Polah Desain Terpilih 5 .....	41
Gambar 44. Desain Terpilih 6 .....	42
Gambar 45. Desaian Kain Panjang Terpilih 6 .....	43
Gambar 46 . Pecah Pola Desain Terpilih 6 .....	44
Gambar 47 . Kertas .....	45
Gambar 48 . Kain Mori .....	45
Gambar 49 . Lilin atau <i>Malam</i> .....	45
Gambar 50 . Pewarna <i>Indigosol</i> .....	46
Gambar 51 . Pewarna <i>Naphthol</i> .....	46
Gambar 52 . HCL .....	46
Gambar 53 . Nitrit .....	46
Gambar 54 . Kostik Soda .....	47
Gambar 55 . Garam Diazonium .....	47
Gambar 56. TRO .....	47
Gambar 57 . Soda Abu .....	47
Gambar 58 . Pensil .....	48
Gambar 59. <i>Drawing Pen</i> .....	48
Gambar 60. Kuas .....	48
Gambar 61. Penghapus .....	48

Gambar 62. Penggaris .....	49
Gambar 63. Canting .....	49
Gambar 64. Kompiler .....	49
Gambar 65. Wajan .....	49
Gambar 66. <i>Gawangan</i> .....	50
Gambar 67. Bangku .....	50
Gambar 68. Ember .....	50
Gambar 69. Tungku atau <i>Dandang</i> .....	50
Gambar 70. Benang Jahit .....	51
Gambar 71. Kain Bordir .....	51
Gambar 72. Kain <i>Furing Erro</i> .....	51
Gambar 73. <i>Ritt Jepang</i> .....	52
Gambar 74. Kain Keras .....	52
Gambar 75. Renda .....	52
Gambar 76. Kertas Pola .....	52
Gambar 77. Penggaris Pola .....	53
Gambar 78. Gunting Kain dan Benang .....	53
Gambar 79. Mesin Jahit .....	53
Gambar 80. Jarum Jahit .....	53
Gambar 81. <i>Metlin</i> .....	54
Gambar 82. Kapur Jahit .....	54
Gambar 83. Jarum Pentul .....	54
Gambar 84. Setrika .....	54
Gambar 85. Menggambar Desain .....	56
Gambar 86. Memotong Kain .....	57
Gambar 87. Menjahit Busana .....	57
Gambar 88. Menggambar Sketsa Motif .....	58
Gambar 89. <i>Nyorek</i> .....	59
Gambar 90. <i>Nglowongi</i> .....	59
Gambar 91. <i>Nembok</i> .....	60
Gambar 92. <i>Mbironi</i> .....	60
Gambar 93. <i>Nyoga</i> .....	61

Gambar 94. Menjahit Pinggiran Kain Panjang .....	61
Gambar 95. Karya 1 .....	71
Gambar 96. Karya 2 .....	73
Gambar 97. Karya 3 .....	75
Gambar 98. Karya 4 .....	77
Gambar 99. Karya 5 .....	79
Gambar 100. Karya 6 .....	81



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Curriculum Vitae</i> .....	87
Lampiran 2 Foto Poster <i>Fashion Show</i> .....	88
Lampiran 3 Foto Suasana <i>Fashion Show</i> .....	89
Lampiran 4 Katalog .....	91
Lampiran 5 Poster .....	92



## INTISARI

Indonesia memiliki berbagai kesenian daerah dengan segala bentuk yang memiliki nilai estesis dan kaya akan sumber inspirasi. Setiap kesenian memberikan kepuasan tersendiri oleh para penikmatnya. Seorang seniman dapat memanfaatkan segala bentuk keindahan kesenian sebagai sumber ide penciptaan, salah satunya seperti Kesenian *Barongan* Blora. Sebagai kesenian pertunjukan daerah yang menghibur, tokoh-tokoh dalam Kesenian *Barongan* Blora juga memiliki bentuk visualisasi yang unik dan menarik. Daya tarik tersebut menjadi sumber ide penulis untuk dituangkan kedalam sebuah motif batik dan diterapkan pada kain panjang atau kain *jarik* dengan perpaduan motif pedalaman yaitu Motif Batik *Truntum* dan di lengkapi dengan busana kebaya sebagai atasannya.

Penciptaan karya ini penulis menggunakan dua metode, yaitu metode pendekatan estetis dan pendekatan ergonomis. Metode pengumpulan data dengan studi pustaka, baik dari buku maupun *google book* dengan teknik *scan* maupun *copy*. Metode penciptaan berdasarkan teori 3 tahap 6 langkah milik Gustami Sp, yaitu Mulai dari metode eksplorasi, perancangan karya, dan perwujudan karya.

Penciptaan karya yang dihasilkan yaitu 6 busana kebaya dan 6 lembar kain *jarik* dengan keseluruhan model *two piece*. Model krah sanghai dengan material kain *Polyester* bordir, *shantung* bordir dan batik tulis. Warna yang digunakan berbeda namun tetap senada, yaitu warna-warna klasik Yogyakarta. Warna klasik diambil untuk memberikan kesan anggun dan *elegant*.

**Kata Kunci : *Barong, Jarik, Kebaya***

## ABSTRAK

Indonesia has various regional arts with all forms that have aesthetic value and are rich in sources of inspiration. Each art gives its own satisfaction to its audience. An artist can take advantage of all forms of artistic beauty as the source of the idea of creation, such as *Barongan* Art Blora. As an entertaining regional performing arts, figures in *Barongan* Blora Arts also have a unique and interesting form of visualization. The appeal is the source of the author's idea to be poured into a batik motif and applied to a long cloth or jarik cloth with a blend of inland motifs namely *Batik Truntum Motif* and complete with *kebaya* clothing as his boss.

The creation of this work the author uses two methods, namely the aesthetic approaches and ergonomic approaches. Methods of data collection with literature study, both from books and google book with scan and copy techniques. The creation method based on Gustami Sp's 3-step 6-step theory, which starts from the exploration method, the design of the work, and the realization of the work.

Creation of the resulting work is 6 *kebaya* clothing and 6 pieces of fabric with the overall model of two pieces. Sihai krah model with Polyester border fabric material, shantung border and *Batik Tulis*. The colors used are different but still matching, the classic colors of Yogyakarta. Classic colors are taken to give a graceful and elegant impression.

**Keywords:** *Barong, Jarik, Kebaya*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negeri yang kaya. Memiliki lebih dari 17.000 pulau besar dan kecil yang tersebar disekitar katulistiwa. Indonesia memiliki 5 pulau besar yaitu: Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Papua, sedangkan pulau-pulau selebihnya masuk ke dalam golongan pulau kecil. Pulau terpadat penduduknya adalah Pulau Jawa, dimana setengah penduduk Indonesia bermukim disana. Setiap pulau terbagi lagi menjadi beberapa wilayah, seperti Pulau Jawa misalnya. Pulau Jawa terbagi menjadi 3 wilayah besar yaitu wilayah Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jawa Timur (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/indonesia> diakses pada Kamis, 02 Nov 2017 pukul 10.23 WIB ). Setiap wilayah besar tersusun dari beberapa kota kabupaten, seperti halnya wilayah Jawa Tengah yang terdiri dari beberapa kabupaten, diantaranya kabupaten Semarang, Demak, Jepara, Kudus, Pati, Rembang, Blora dan sebagainya. Salah satu kabupaten dari beberapa kota kabupaten yang ada di Jawa Tengah, ada yang membuat penulis tertarik untuk mengulasnya lebih dalam. Kota kabupaten tersebut adalah Kabupaten Blora.

Wilayah Kabupaten Blora terdiri atas dataran rendah dan perbukitan dengan ketinggian 20-280 meter. Bagian Utara merupakan kawasan perbukitan, bagian dari rangkaian [Pegunungan Kapur Utara](#). Bagian Selatan juga berupa perbukitan kapur yang merupakan bagian dari [Pegunungan Kendeng](#), yang membentang dari timur Semarang hingga [Lamongan](#), Jawa Timur. Ibukota kabupaten Blora sendiri terletak di cekungan Pegunungan Kapur Utara. Separuh dari wilayah Kabupaten Blora merupakan kawasan [hutan](#), terutama di bagian utara, timur, dan selatan. Dataran rendah di bagian tengah umumnya merupakan areal [persawahan](#). Sebagian besar wilayah Kabupaten Blora merupakan daerah krisis [air](#) (baik untuk air minum maupun untuk irigasi) pada musim kemarau, terutama di daerah pegunungan kapur. Sementara pada musim penghujan, rawan banjir longsor di sejumlah kawasan.

Seperti wilayah-wilayah Indonesia lainnya yang mempunyai beragam kebudayaan yang menjadi ciri khas masing-masing, Kabupaten Blora juga banyak menyimpan beragam kebudayaan yang sesuai dengan tradisi yang berkembang. Kebudayaan menurut Soerjono Poeswardojo (1989:110), merupakan sesuatu yang terjadi dalam dan dialami oleh manusia secara personal dan secara kolektif, maupun bentuk-bentuk yang dimanifestasikan sebagai ungkapan pribadi seperti yang dapat kita saksikan dalam sejarah kehidupannya, baik hasil-hasil pencapaian yang pernah ditemukan oleh umat manusia dan diwariskan secara turun temurun, maupun proses perubahan perkembangan yang sedang dilalui dari masa ke masa. Sementara bagi Van Pueresen (1988:7) kebudayaan merupakan endapan dari kegiatan dan karya manusia.

Menurut Koentjaraningrat konsep kebudayaan terdapat tujuh unsur yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi dan kesenian. Kesenian disini bisa berwujud seni rupa, seni musik atau seni gerak (1981:204). Salah satu unsur kebudayaan yang terlihat dalam masyarakat adalah kesenian, tidak terkecuali dengan masyarakat Kabupaten Blora yang memiliki bermacam-macam kesenian tradisional seperti, *tayub*, *ketoprak*, *wayang kulit*, *wayang krucil*, *kentrung*, dan *Barongan Gembong Amijoyo*. Salah satu dari beberapa kesenian tersebut ada kesenian yang sangat populer dikalangan masyarakat Blora dan kesenian tersebut yang menarik perhatian penulis untuk mengulasnya lebih dalam, kesenian tersebut adalah Barong Gembong Amijoyo.

Kesenian Barongan Blora Jawa Tengah atau lebih dikenal dengan kesenian Barongan merupakan kesenian khas Jawa Tengah. Akan tetapi dari beberapa daerah yang ada di Jawa Tengah Kabupaten Bloralah yang secara kuantitas, keberadaannya lebih banyak bila dibandingkan dengan Kabupaten lainnya.

Kesenian *Barong* di dalamnya tercermin sifat-sifat kerakyatan masyarakat Blora, seperti sifat : spontanitas, kekeluargaan, kesederhanaan, kasar, keras, kompak, dan keberanian yang dilandasi kebenaran. *Barongan* dalam kesenian

*Barongan* adalah suatu pelengkap yang dibuat menyerupai *Singo Barong* atau Singa besar sebagai penguasa hutan angker dan sangat buas. Adapun tokoh *Singo barong* dalam cerita *barongan* disebut juga GEMBONG AMIJOYO yang berarti harimau besar yang berkuasa.

*Barongan* Gembong Amijoyo, dari cerita tersebut penulis tertarik untuk mengambil tema melestarikan kesenian *barong* melalui motif batik dengan alasan kesenian daerah Blora, khususnya *Barongan*, merupakan kesenian daerah dengan keistimewaan bentuk dan cerita yang pantas dipresentasikan sebagai suatu karya seni. Kesenian daerah yang menjadi bagian dari proses kontemplasi menghasilkan suatu inovasi motif baru yang di padukan pada pembuatan kain panjang dan busana kebaya.

Karya seni tersebut penulis mengambil secara visual yang didasarkan pada bentuk dari beberapa tokoh yang ada dalam kesenian *barongan* Blora, kemudian mengomposisikannya sedemikian rupa, sehingga terbentuk suatu karya yang harmonis secara visual.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana proses penciptaan motif *Barong* Blora?
2. Bagaimana penerapan motif *Barong* Blora pada kain panjang atau *jarik* dan Motif *Truntum* pada busana kebaya?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan:

1. Menciptakan motif dari kesenian *Barong* Blora.
2. Menerapkan motif *Barong* Blora pada kain panjang atau *jarik* dan Motif *Truntum* pada busana kebaya.

Manfaat:

1. Bagi Penulis
  - a. Sebagai media mengekspresikan ide serta gagasan kedalam bentuk karya seni, khususnya dalam bidang batik.
  - b. Sebagai tolok ukur kemampuan dalam penciptaan motif baru.

- c. Memotivasi pencipta untuk lebih kreatif dalam mengolah suatu benda dan mewujudkannya menjadi sebuah motif baru.

## 2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Sebagai sumbangan pemikiran untuk aktivitas akademik yang akan menambah wawasan bagi mahasiswa.
- b. Menambah perbendaraan ragam hias motif untuk bidang tekstil.

## 3. Bagi Masyarakat

- a. Sebagai media hiburan sekaligus penambah wawasan bagi masyarakat.

## D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini dibutuhkan beberapa pendekatan antara lain:

#### a. Metode Pendekatan Estetis

Estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos* yang secara harfiah berarti memahami melalui pengamatan inderawi, kata yang dalam bahasa Inggris ditulis *aesthetics* atau kadang *esthetics* dan bahasa Jerman tertulis *aesthetica* itu memiliki akar kata *aesthesis* yang berarti perasaan maupun persepsi. Adapun secara maknawi dapat didefinisikan sebagai ‘kajian tentang proses yang terjadi antara subjek, objek, dan nilai terkait dengan pengalaman, parameter, dan property atas keindahan maupun kejelekan, atau secara luas atas ketertarikan maupun ketidaktertarikan (Junaedi,2013:14).

Estetika suatu karya seni dapat terpancar apabila elemen-elemen keindahan seperti garis, bentuk, bidang, warna, dan tekstur dapat dikomposisikan dengan baik. Metode pendekatan ini diperlukan untuk melihat elemen-elemen keindahan dalam penciptaan karya yang bersifat fungsional seperti pada penciptaan motif *Barong* dan penerapannya pada kain panjang atau *jarik* dengan busana kebaya sebagai atasannya.

b. Metode Pendekatan Ergonomis

Pendekatan Ergonomis digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan itu dikonstruksikan, gerakan struktur tulang serta otot dan meletakkan rangka badan yang semua itu bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman (Poespo, 2000:40). Disamping aspek estetis suatu karya ketetapan dan kenyamanan merupakan hal yang penting dalam penciptaan sebuah busana. Metode pendekatan ini dipilih untuk mengukur antara aspek keamanan, kenyamanan, dan ketepatan dalam penciptaan karya yang bersifat fungsional seperti *jarik* atau kain panjang dan busana kebaya.

## 2. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan penulis untuk membuat karya ini dilakukan berdasarkan teori Sp Gustami tentang 3 tahap 6 langkah, yaitu mulai dari eksplorasi, perancangan karya dan perwujudan karya.

Berikut merupakan penjelasan dari beberapa metode yang penulis gunakan.

a. Metode Eksplorasi

Eksplorasi merupakan cara pengumpulan data dengan mencari dari berbagai sumber dan informasi yang berkenaan dengan tema yang penulis ambil, seperti kesenian *Barogan* Blora, berbagai motif batik *Truntum*, kain panjang dan busana kebaya. Data yang dicari berupa gambar visual, pengertian, sejarah dan filosofinya. Informasi dicari melalui beberapa buku, jurnal dan data-data dari media *online*. Hal ini dilakukan guna memperbanyak data yang akan dijadikan sebagai sumber ide dalam penciptaan karya, sehingga proses eksplorasi tidak hanya terbatas dan mengacu pada satu sumber saja.

b. Perancangan Karya

Perancangan karya dilakukan setelah semua data-data terkumpul. Tahap awal dimulai dari pembuatan beberapa desain motif batik, kemudian membuat beberapa sketsa busana.

c. Metode Perwujudan

Tahapan perwujudan ini merupakan proses dari desain motif batik dan desain busana diwujudkan dalam sebuah karya. Proses pertama di mulai dari *nyoret*, yaitu proses pemindahan motif batik ke kain, kemudian dilanjutkan dengan proses *nglowongi* dan pemberian *isen-isen*. Sebelum masuk dalam proses pewarnaan, sebelumnya diperlukan membuat rancangan warna. Hal ini bertujuan untuk memisahkan antara warna panas dan warna dingin agar perpaduan warna terlihat harmonis. Lakukan tahap pewarnaan hingga selesai kemudian dilanjutkan proses terakhir yaitu *pelorodan*. Setelah proses pematikan selesai hingga jadi selembar kain batik, tahap selanjutnya adalah proses perwujudan busana. Proses ini dimulai dari pembuatan pecah pola busana, pemotongan kain, penjahitan (baik mesin maupun tangan) kemudian *finishing*.