

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK NUANSA KASEPUHAN
PAJAJARAN PADA BUSANA *EVENING***



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION
JURUSAN KRIYA SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK NUANSA KASEPUHAN
PAJAJARAN PADA BUSANA *EVENING***

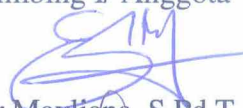


**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya dalam Bidang Kriya
2018**

Tugas Akhir berjudul:

PENCIPTAAN MOTIF BATIK NUANSA KASEPUHAN PAJAJARAN PADA BUSANA *EVENING* diajukan oleh Salda Lasmini, NIM 1500072025, Program Studi Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui tim Pembina tugas akhir pada tanggal 27 Juli 2018

Pembimbing I/ Anggota


Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd.

NIP. 19810923 201504 2 001

Pembimbing II/ Anggota


Retno Purwandari, S.S., M.A.

NIP. 19810307 200501 2 002

Cognate/ Anggota


Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003

Ketua Program Studi D-3 Batik dan Fashion


Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19710103 199702 2 001

Ketua Jurusan S-1 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



Kupersembahkan Karya Tugas akhir ini
Untuk Keluarga dan Orang-orang tersayang

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Diploma di suatu Perguruan Tinggi dan yang saya ketahui hingga saat ini, 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, 20 Juni 2018

Salda Lasmini

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir demi memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Diploma di bidang Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Ucapan terima kasih ini diajukan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Suastiwati, M Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Toyibah kusumawati, S.Sn., M.Sn., ketua Prodi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya Seni, Fakultas seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus sebagai Dosen Wali;
5. Esther Mayliana, S.Pd.T.,M.Pd. Dosen Pembimbing I;
6. Retno Purwandari, S.S., M.A., Dosen Pembimbing II;
7. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn, Cognate
8. Amin Hendra Wijaya, Dosen Fashion;
9. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Papa, Mama dan Kakak Tersayang;
11. Teman Seperjuanganku angkatan 2015 dan sahabat-sahabatku, terima kasih semuanya

Selanjutnya, atas segala bantuan, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan. Mudah-mudahan mendapat imbalan dari Allah SWT. Semoga dengan terselesainya Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis.

Yogyakarta, 20 Juni 2018

Salda Lasmini



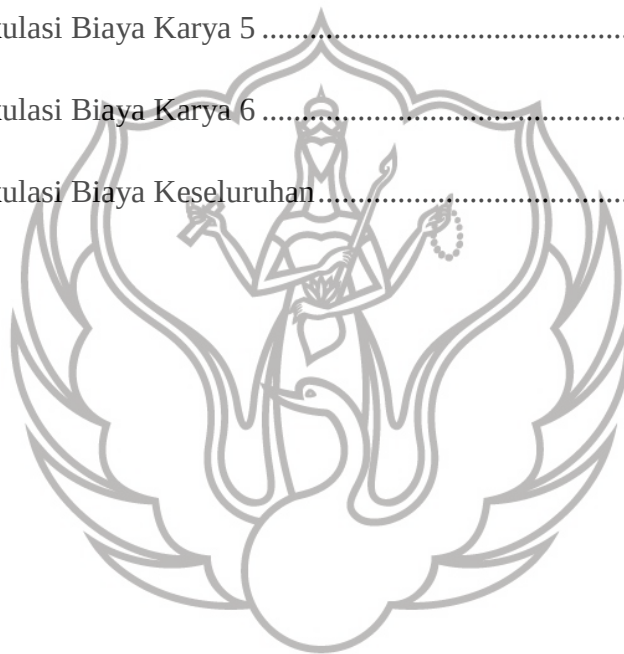
DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	5
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
 BAB II. PROSES PENCIPTAAN	
A. Ide Penciptaan	8
B. Data Acuan.....	14
C. Analisis Data Acuan.....	18
D. Rancangan Karya	18
 BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	
A. Pemilihan Bahan dan Alat.....	43
B. Teknik Pengerjaan.....	54
C. Tahap Perwujudan.....	55
D. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	63
 BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	71
B. Tinjauan Khusus	73
 BAB V. PENUTUP.....	85
 DAFTAR PUSTAKA	86
A. Kepustakaan	86
B. Webtografi.....	87
 LAMPIRAN.....	xiii
A. Biodata (Curriculum Vite).....	xiv
B. Foto	xv
C. Poster Pameran.....	xvi
D. Foto Situasi Pameran	xvii
E. Katalog	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan	43
Tabel 2. Alat.....	49
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya 1	64
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 2	65
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 3	66
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 4	67
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 5	68
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 6	69
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Keseluruhan	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gapura Kesultanan Cirebon	9
Gambar 2. Arsitektur Kerajaan Pajajaran	10
Gambar 3. Batik Truntum sebagai Penunjang	11
Gambar 4. Rok yang Dikombinasikan dengan Kebaya Modern.....	13
Gambar 5. Rok yang Dikombinasikan dengan Kebaya Modern.....	13
Gambar 6. Pendapa Kerajaan Pajajaran	14
Gambar 7. Gapura Kerajaan Pajajaran.....	14
Gambar 8. Motif Truntum sebagai Penunjang.....	15
Gambar 9. Motif Isen-isèn Cacah Gori.....	15
Gambar 10. Kebaya Karya Anne Avantie.....	15
Gambar 11. Kebaya Karya Anne Avantie.....	16
Gambar 12. Kebaya Karya Anne Avantie.....	16
Gambar 13. Kebaya Karya Anne Avantie.....	17
Gambar 14. Kebaya Ballgown	17
Gambar 15. Sketsa Motif Utama.....	19
Gambar 16. Sketsa Batik Penunjang.....	20
Gambar 17. Desain Alternatif 1	21
Gambar 18. Desain Alternatif 2	22
Gambar 19. Desain Alternatif 3	23
Gambar 20. Desain Alternatif 4	24
Gambar 21. Desain 1.....	25
Gambar 22. Detail Motif Desain 1	26
Gambar 23. Pola Busana Desain 1 dengan Skala 1/8	27
Gambar 24. Desain 2.....	28

Gambar 25. Detail Motif Desain 2	29
Gambar 26. Pola Busana Desain 2 dengan Skala 1/8	30
Gambar 27. Desain 3.....	31
Gambar 28. Detail Motif Desain 3.....	32
Gambar 29. Pola Busana Desain 3 dengan Skala 1/8	33
Gambar 30. Desain 4.....	34
Gambar 31. Detail Motif Desain 4.....	35
Gambar 32. Pola Busana Desain 4 dengan Skala 1/8	36
Gambar 33. Desain 5.....	37
Gambar 34. Detail Motif Desain 5.....	38
Gambar 35. Pola Busana Desain 5 dengan Skala 1/8	39
Gambar 36. Desain 6.....	40
Gambar 37. Detail Motif Desain 6.....	41
Gambar 38. Pola Busana Desain 6 dengan Skala 1/8	42
Gambar 39. Proses Draping	57
Gambar 40. Proses Pola Konstruksi.....	57
Gambar 41. Proses Pemotongan Bahan	58
Gambar 42. Proses Pemotongan Membatik.....	58
Gambar 43. Proses Pewarnaan Remasol.....	60
Gambar 44. Proses Pewarnaan Napthol	60
Gambar 45. Proses Nembok.....	61
Gambar 46. Proses Ngelorod	61
Gambar 47. Proses Menjahit.....	62
Gambar 48. Proses Menghias.....	62
Gambar 49. Proses Menghias Menggunakan Prada.....	63
Gambar 50. Karya 1	73

Gambar 51. Karya 2	75
Gambar 52. Karya 3	77
Gambar 53. Karya 4	79
Gambar 54. Karya 5	81
Gambar 55. Karya 6	83



ABSTRAK

Penciptaan Karya Tugas Akhir berjudul “Penciptaan Motif Batik nuansa Kasepuhan Pajajaran pada Busana *Evening*” merupakan sebuah ide atau gagasan penulis berdasarkan ketertarikan terhadap arsitektur Kerajaan khususnya Pajajaran. Kemudian diwujudkan dengan teknik batik dan aplikasi *brokat* pada penyelesaiannya. Pada dasarnya busana merupakan kebutuhan pokok manusia sebagai pelindung tubuh dari cuaca dingin maupun panas, namun seiring perkembangan zaman, busana memiliki banyak fungsi yang kompleks, di antaranya memenuhi kebutuhan berpenampilan dalam berbagai kesempatan, sehingga penulis menciptakan busana *evening* yang merupakan salah satu jenis busana pesta yang dikenakan pada suatu acara pesta.

Metode pendekatan yang digunakan penulis adalah metode pendekatan estetis dan ergonomis, sedangkan metode penciptaan yang digunakan adalah mengacu pada teori SP. Gustami yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Tahap eksplorasi yang dilakukan penulis meliputi penelusuran data dan referensi mengenai sumber ide. Sebagian data yang diperoleh merupakan hasil dari internet, wawancara, dan buku. Tahap kedua yaitu tahap perancangan, tahap rancangan yang dilakukan penulis menganalisis data acuan dan membuat rancangan sesuai konsep karya dengan pertimbangan teknik pada saat perwujudan. Tahap ketiga yaitu perwujudan, tahapan yang dilakukan penulis adalah membuat tekstil berupa kain batik dan brokat, lalu mewujudkannya menjadi busana dengan rancangan yang sudah dibuat sebagai acuan perwujudan.

Hasil karya dari penciptaan tugas akhir ini berupa enam karya gaun malam. Busana yang diciptakan merupakan ungkapan imajinasi dari arsitektur sehingga menjadi busana malam yang bernuansa kerajaan. Karya tugas akhir ini dapat dinikmati secara keseluruhan baik keharmonisan desain maupun penempatan brokat pada kebaya.

Kata Kunci: batik, Kasepuhan Pajajaran, busana *Evening*, *brokat*



LAMPIRAN

1. Biodata (CV)

Nama : Salda Lasmini
TTL : Sukabumi, 11 Maret 1996
Alamat : Kp. Cipanggulaan Rt 08/03
Desa. Pondokkaso landeuh
Kec. Parungkuda Kab.
Sukabumi Prov. Jawa Barat
No. Telp : 085313589011
Email : Saldalasmini11@gmail.com
Instagram : Salda Lasmini



Pendidikan Formal

Tahun 2003-2009 : SDN 2 Pondokkaso Landeuh Parungkuda
Tahun 2009-2012 : SMP Islam Nurul Amal Cicurug
Tahun 2012-2015 : SMKN 3 Kota Sukabumi
Tahun 2015-2018 : D3 Batik dan Fashion Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pengalaman Berkesenian

2015 : Fashion Show “Peragaan Busana” SMKN 3 Kota Sukabumi
2016 : Fashion Show “Sesarengan Nimba Asil” di UPT Galeri ISI Yogyakarta
2017 : Fashion Show “Reflection Of Art II” di Hotel Grand Inna Garuda
2017 : Pameran “Jogja International Batik Biennale” di JEC

2018 : Fashion Show “Pagelaran Busana TA angkatan 2015 Batik Fashion” di
GSG ISI Yogyakarta”.

2018 : Fashion Show “Jogja International Batik Biennale” di Gunung Kidul



2. Foto Fashion Show



3. Poster Pameran



4. Foto Situasi Pameran



5. Katalog



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Prabu Siliwangi adalah seorang raja Sunda dengan pusat pemerintahan berada di Pakuan Pajajaran. Kerajaan Pajajaran sendiri adalah nama lain dari Kerajaan Sunda saat kerajaan ini beribu kota di kota Pajajaran atau Pakuan Pajajaran (Bogor) di Jawa Barat pada masa pemerintahan Sri Baduga. Kata Pakuan sendiri berasal dari kata Pakuwuan yang berarti kota. Pada masa lalu, di Asia Tenggara memiliki kebiasaan menyebut nama kerajaan dengan nama ibu kotanya (Yoseph, 1997: 4). Kerajaan ini didirikan tahun 923 oleh Sri Jayabhupati, seperti yang disebutkan dalam Prasasti Sanghyang Tapak. Prabu Siliwangi sendiri bukan merupakan nama Raja Sunda, melainkan sebuah julukan. Menurut tradisi lama, orang segan atau tidak boleh menyebut gelar raja yang sesungguhnya, sehingga juru pantun memopulerkan sebutan Siliwangi. Dengan nama itulah ia dikenal dalam literatur Sunda.

Cerita Prabu Siliwangi sendiri banyak dikenal di Sunda melalui berbagai cerita, babad, sajak, bahasan, dan lain-lain yang diabadikan secara tertulis di dalam naskah, buku, majalah, dan surat kabar. Penuturannya dilakukan baik di kalangan elit, rakyat biasa, orang kota maupun orang desa. Namun di tengah pengakuan, penghormatan, dan kepercayaan orang Sunda terhadap kerajaan dan Raja Pajajaran tidak diiringi dan diperkokoh dengan pengetahuan yang luas dan benar mengenai kebudayaan dan sejarahnya. Hal ini ironisnya terjadi pada mereka yang mengaku dan diakui sebagai tokoh atau *inohong* Sunda serta memimpin organisasi ke-Sundaan. Itulah yang menyebabkan banyak di antara mereka selalu mengaitkan jiwa kesundaan dengan kebatinan dan dunia khayal, bukan berdasarkan kenyataan-kenyataan yang hidup pada masa lalu (kebudayaan dan sejarah).

Kerajaan Pajajaran yang dipimpin oleh Prabu Siliwangi ini masih dikenang oleh sebagian besar masyarakat Sunda. Namun demikian, kerajaan Pajajaran tidak meninggalkan keraton atau istana, setelah hancur pada masa Perang Bubat melawan kerajaan Majapahit. Namun, ada jejak Kerajaan Pajajaran yang masih ada sekarang, yakni di Cirebon, karena Kesultanan Cirebon adalah kerabat dari Kerajaan Pajajaran.

Keraton Kasepuhan Cirebon adalah salah satu contohnya. Bentuk singa yang ada di halaman, yang menjadi salah satu motif batik khas Trusmi Cirebon, konon adalah peninggalan Kerajaan Pajajaran yang tersisa. Dari relung-relung pintu dan desain gerbang masuk istana, kita bisa menebak, kira-kira seperti apa bentuk gapura pintu masuk Istana Kerajaan Pajajaran dahulu. Berbeda dengan arsitektur serba lancip seperti di Jawa Timur, desain Pajajaran banyak memiliki unsur lengkung (Hermansyah, 2017, hasil wawancara di asrama Kujang Yogyakarta).

Arsitektur yaitu wujud kebudayaan besar, karena di dalamnya terkandung wujud ideal, sosial, dan material yang terpadu dalam wujud dimensi. Arsitektur terjelma dalam batasan-batasan ruang dan waktu yang di dalamnya terkandung pandangan hidup, sikap religius, dan tatanan sosial masyarakat. Salah satu unsur arsitektur yang bisa ditelisir dari pajajaran ialah gapura dan pendapa.

Keraton Kasepuhan memiliki dua Gapura, yakni sebelah utara dan selatan yang biasa juga disebut Gapura Adi dan Gapura Banteng yang bergaya arsitek pada zaman Majapahit. Gapura tersebut terbuat dari batu bata merah yang dipisahkan dengan tembok yang rendah. Pada gaya Arsitektur Pendapa yang akan dibuat, penulis terinspirasi dari bangunan kompleks Siti Inggil yang berarti dataran tinggi pada Keraton Kasepuhan. Seperti namanya, bangunan ini berdiri sangat kokoh dan tinggi dengan beralasan tembok bata. Bangunan ini berfungsi sebagai tempat penasihat sultan, tempat pelatihan keprajuritan, dan lain-lain. Tentu saja di setiap bangunan memiliki tiang yang mempunyai arti sendiri.

Pada umumnya konsep arsitektur tradisional Sunda menempatkan unsur alam sebagai konsep dasar. Alam merupakan konsep dasar yang harus dihormati

serta dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Ungkapan rasa hormat tersebut tercermin pada sebutan bumi bagi alam, bahwa alam merupakan tempat tinggal bagi masyarakat Sunda. Karena istilah bumi juga digunakan untuk menyebut secara halus rumah atau tempat tinggal masyarakat Sunda. Sedangkan wujud interaksi dengan alam diperlihatkan pada konsep menempatkan bangunan-bangunan tersebut yang menghadap dari timur ke barat dengan mengikuti arah matahari. Oleh sebab itu, penulis menambahkan beberapa hal yang mengaitkan dengan alam, seperti pohon dan bunga pada desain motif batik bernuansa Kasepuhan Pajajaran yang menjadi tujuan penulisan laporan ini.

Hal menarik yang melatarbelakangi penciptaan karya ini adalah peran busana, busana *evening* yang akan dibuat dengan gaya busana *haute couture* terkesan memiliki nilai estetis tinggi dengan menempatkan motif batik arsitektur bernuansa kerajaan Pajajaran pada bagian rok.

Busana *evening* yaitu busana pesta yang dipakai pada malam hari dari matahari terbenam hingga tengah malam. Pemilihan bahan yang lebih halus dan lembut, busana terlihat lebih mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok baik itu *mode* ataupun pada hiasannya. Bahan yang digunakan untuk busana pesta tentu saja bahan-bahan yang berkualitas seperti brokat, tile, organdi, sifon, dan lain-lain. Sedangkan busana *haute couture* yaitu busana yang pengerjaannya secara detail dan dibuat langsung oleh tangan desainer. Busana ini didesain secara *eksklusif* serta diukur langsung pada model. Pengaplikasian yang detail dan jahitan tangan membuat pengerjaan busana *haute couture* lebih *eksklusif*, bahan-bahan yang digunakan bernilai tinggi dan berkualitas.

Sejak dekade 60-70an telah terjadi perubahan penting dalam cara memandang dan mendefinisikan seni, serta perubahan fungsi seni itu sendiri, dalam masyarakat kontemporer terutama dalam statusnya sebagai komoditi dan perubahan ini sekaligus akan mempengaruhi proses berkesenian serta idiom-idiom estetik yang dihasilkan (Piliang, 2003: 62).

Hal yang dikemukakan pada kutipan di atas berkaitan dengan kondisi masyarakat saat ini, dengan konteks budaya yang melatarbelakangi pertumbuhan sosial yang sangat erat dengan perubahan terhadap kondisi masyarakat dan pasar,

khususnya busana *evening* yang diciptakan dan didesain dengan motif yang khas dan digunakan untuk kepentingan pada saat seseorang menikah atau mengadakan perayaan, sehingga busana merupakan salah satu bagian paling penting dalam hal tersebut.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menciptakan motif batik bernuansa Kasepuhan Pajajaran ?
2. Bagaimana mengaplikasikan motif batik bernuansa Kasepuhan Pajajaran pada Busana *Evening* ?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Dalam penciptaan sebuah karya seni tentunya mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Dalam hal ini tujuan dari penciptaan motif arsitektur kerajaan Pajajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan motif batik bernuansa Kasepuhan Pajajaran
- b. Mengaplikasikan motif batik bernuansa Kasepuhan Pajajaran pada Busana *Evening*.

2. Manfaat Penciptaan

Sedangkan manfaat yang diperoleh dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui proses pembuatan batik bernuansa kasepuhan kerajaan pajajaran yang dipadupadankan dengan kebaya modern.
- b. Menambah eksistensi terhadap kerajaan yang ada di Jawa barat melalui batik.
- c. Meningkatkan pengalaman pribadi dalam berkarya seni.

- d. Memahami teknik aplikasi dan teknik *draping*.
- e. Memperkaya karya seni di bidang Batik dan Fashion dan sebagai acuan lebih baik lagi dalam berproses untuk generasi selanjutnya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Metode pendekatan estetis ini mengacu pada keindahan yang ditampilkan pada karya yang dibuat. Menurut (Aquinas, 1988: 25) “sesuatu yang estetis harus mencakup integritas atau kelengkapan, proporsi atau keselarasan dan kecermelangan”.

Berkesenian merupakan salah satu wadah yang mengandung unsur-unsur keindahan. Penciptaan ini berupa busana malam yang dikombinasikan antara batik tulis dengan kebaya modern. Dalam berbusana juga diperlukan estetika agar dicapai penampilan yang ideal.

“Estetika berbusana dapat diartikan sebagai salah satu bidang pengetahuan yang membicarakan tentang bagaimana berbusana yang serasi sesuai dengan bentuk tubuh seseorang serta pribadinya (Sari, 2012: 27)”. Pengertian berbusana ini mencakup keahlian dalam memilih model, warna corak, dan tekstur yang sesuai dengan pemakainnya.

b. Pendekatan Ergonomis

Dalam menciptakan sebuah karya seni fungsional berupa busana, yang diutamakan adalah pertimbangan aspek kenyamanan. Oleh karena itu, seorang perancang harus mengetahui bagaimana badan itu dikonstruksikan agar kenyamanan dapat terpenuhi. Pendekatan ergonomik yaitu Pendekatan yang dilihat dari segi kenyamanan sebuah produk yang dibuat. Karya yang akan diciptakan merupakan sebuah busana *Haute Couture*. Oleh karena itu, dalam

mendesain busana harus mempertimbangkan proporsi maupun lekuk serta gerakan struktur tulang dan otot (Poespo, 2000: 28). Pendekatan ini digunakan untuk menyesuaikan fungsi dari busana itu sendiri agar nyaman digunakan.

2. Metode Penciptaan

Tahapan penting yang dilalui dalam proses penciptaan karya ini mengacu pada pendapat SP. Gustami.

Terdapat tiga langkah penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Pertama, tahap eksplorasi, meliputi aktivitas penjelajahan mengenai sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kedua, tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternative, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan rekabentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Ketiga, tahap perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternative atau gambar teknik yang disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa disebut dalam ukuran miniature, bisa pula dalam ukuran sebenarnya (SP. Gustami, 2004: 31).

Tahap pertama yang dilakukan dalam proses penciptaan karya busana *evening* bersumber ide kerajaan Pajajaran dimulai dari tahap eksplorasi. Proses eksplorasi yaitu dengan cara mencari data dari berbagai sumber dan informasi tentang arsitektur Kerajaan Pajajaran. Data-data yang dicari berupa gambaran secara visual, pengertian, sejarah, sampai dengan perkembangannya. Pencarian informasi ini dilakukan melalui internet, wawancara, dan media sosial lainnya. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara visual, sehingga memunculkan ide dan inspirasi untuk menciptakan karya yang menarik.

Inspirasi yang muncul setelah proses eksplorasi tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk sketsa dan desain kebaya serta desain motif batik yang akan diaplikasikan ke dalam rok. Dari beberapa desain yang dibuat akan dipilih untuk diwujudkan.

Proses selanjutnya adalah proses perwujudan yang meliputi proses pembatikan dan proses penjahitan busana. Proses pembatikan diawali dengan proses pembuatan pola batik, pemindahan pola pada kain, *nglowongi*, pewarnaan tahap pertama, *nemboki*, pewarnaan tahap kedua, yang terakhir proses *ngelorod*. Setelah kain selesai dibatik proses selanjutnya adalah proses penjahitan yang terdiri atas proses pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, *cutting*, memberikan tanda pada kain dengan pola, proses penjahitan dan *finishing*. Dalam proses pengembangan motif akan dibuat berbeda untuk menampilkan keindahannya tanpa menghilangkan ciri khas arsitektur Kerajaan Pajajaran sendiri.

