

PENCIPTAAN MOTIF BATIK KASEPUHAN PAJAJARAN PADA BUSANA *EVENING*

Oleh : Salda Lasmini

INTISARI

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*

ABSTRACT

The Creation of Final Project entitled “The Creation of Pajajaran Kingdom nuanced Batik Motives on Evening Clothing” is an idea of the author based on interest in the architecture of the Kingdom especially Pajajaran. Then embodied with batik techniques and brocade applications on completion. Basically clothing is a basic human need as a protector of the body from cold or hot weather, but over the times, clothing has many complex functions, including meet the need to look at various occasions, so the auther creates evening clothes which is one type of party dress worn at a party event.

The approach method used by the writer is the method of aesthetic and ergonomic approach, while the creation method used is referring to SP. Gustami theory that is exploration stage, design stage, and embodiment stage. The exploratory stage of the authors includes searching data and references on the source of ideas. Some of the data obtained is the result of internet, interviews, and books. The second stage is the design stage, the design stage by the authors analyze the reference data and make the design according to the concept of work with the consideration of the technique at the time of embodiment, the thirs stage is the embodiment, the stage stage of the author is to make textiles in the form of batik and brocade, then make it into fashion with a design that has been made as a reference embodiment.

The work of the creation of this final project in the form of six works of evening dress. Clothing created is an expression of the imagination of the architecture so that the nuances of night dress based on the Kindom Pajajaran architecture. This final work can be enjoyed as a whole both the harmony of design and brocade placement on kebaya.

Keywords: batik, Kingdom Pajajaran, Evening fashion, brocade

A. PENDAHULUAN

1. 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. 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. 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..

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.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana menciptakan motif batik bernuansa Kasepuhan Pajajaran ?
- b. Bagaimana mengaplikasikan motif batik bernuansa Kasepuhan Pajajaran pada Busana *Evening* ?

3. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. 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:

- 1). Menciptakan motif batik bernuansa Kasepuhan Pajajaran
- 2). Mengaplikasikan motif batik bernuansa Kasepuhan Pajajaran pada Busana *Evening*.

b. Manfaat Penciptaan

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

- 1). Mengetahui proses pembuatan batik bernuansa kasepuhan kerajaan pajajaran yang dipadupadankan dengan kebaya modern.
- 2). Menambah eksistensi terhadap kerajaan yang ada di Jawa barat melalui batik.
- 3). Meningkatkan pengalaman pribadi dalam berkarya seni.
- 4). Memahami teknik aplikasi dan teknik *draping*.
- 5). Memperkaya karya seni di bidang Batik dan Fashion dan sebagai acuan lebih baik lagi dalam berproses untuk generasi selanjutnya.

4. Metode Pendekatan dan Penciptaan

a. Metode Pendekatan

1). 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.

2). 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.

b. 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.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ide Penciptaan dan Data Acuan

a. Ide Penciptaan

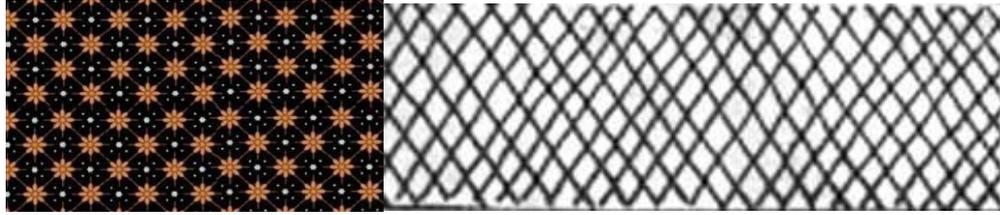
Karya seni diciptakan untuk memenuhi kebutuhan akan keindahan yang menjurus pada kepuasan batin dan kebahagiaan bagi penciptanya serta orang lain yang menikmatinya. Dalam karya tugas akhir ini penulis akan mewujudkan motif batik arsitektur bernuansa Kerajaan Pajajaran pada busana *evening*.

Setiap manusia mempunyai ketertarikan terhadap sesuatu, seperti penulis yang tertarik terhadap arsitektur kerajaan. Bangunan yang klasik, berdiri kokoh, menjadikan arsitektur ini terlihat elegan dan eksotis, kemudian diekspresikan melalui karya dengan memunculkan motif batik bernuansa Kerajaan Pajajaran pada rok yang dikombinasikan dengan motif truntum pada busana *evening* bergaya *Haute couture* dengan sentuhan kebaya modern tanpa meninggalkan nilai estetisnya.

b. Data Acuan

Proses penciptaan karya Tugas Akhir ini diperlukan data acuan mengenai arsitektur Kerajaan Pajajaran dan busana *evening* untuk memperoleh bukti dan keakuratan adanya keterkaitan dengan konsep sebagai referensi. Pemilihan data acuan tersebut berdasarkan jenis dan teknik. Jenis busana *evening* yang akan diwujudkan merupakan busana kebaya *haute couture* dengan sistem jahit butik, sedangkan untuk desain arsitektur Kerajaan Pajajaran yang dipilih sebagai data acuan merupakan visual arsitektur Kerajaan yang akan dibatik pada karya busana.





Gambar 1. Data Acuan
(Sumber: *Pinterest.com*. Diambil tahun 2018)

2. Tahap Penciptaan

a. Proses Mendesain

Mendesain rancangan busana dan motif batik yang akan dibuat, alat dan bahan yang digunakan antara lain alat tulis, *sketchbook* A4, *Drawing Pen*, dan Spidol. Teknik yang digunakan pada proses mendesain yaitu teknik menggambar.

b. Pengambilan Ukuran

Mengukur badan model sesuai desain dengan menggunakan meteran dan alat tulis untuk menyimpan hasil ukuran menggunakan teknik pengukuran.

c. Pembuatan Pola

Teknik yang digunakan dalam pembuatan proses pola busana *evening* ialah pola dasar konstruksi, dan *draping*. Alat dan bahan yang digunakan yaitu penggaris pola, kertas kacang, alat tulis, dan meteran. Sedangkan untuk *draping* alat yang digunakan ialah *dressform*.

d. Pemotongan Bahan

Memotong pola dengan memberikan kampuh sebagai batasan jahitan menggunakan gunting kain.

e. Proses Mambatik

Langkah pertama yang dilakukan dalam proses mambatik adalah membuat motif batik pada kertas yang akan digunakan sebagai pola jiplakan. Kemudian dilanjutkan proses pengolahan kain. Proses ini dikenal dengan istilah *ngeloyor*. Setelah itu, kain yang sudah bersih dan kering siap untuk proses menjiplak motif pada kain.

Setelah permukaan kain dipola, kain sudah siap untuk proses selanjutnya yaitu mambatik dengan menggunakan teknik melukis menggunakan canting dan malam sebagai bahan utamanya. Agar proses pewarnaan bisa berhasil dengan baik, tidak pecah, dan sempurna, maka proses batiknya perlu diulang pada sisi kain dibaliknya

f. Proses Pewarnaan

Setelah proses membatik selesai, selanjutnya adalah proses pewarnaan. Proses pewarnaan dilakukan dengan menggunakan zat warna remasol dengan teknik colet. Alat yang digunakan yaitu kuas dan spanram, setelah diwarnai diamkan kain selama 24 jam agar warna meresap ke dalam kain. Setelah itu, kain di fiksasi menggunakan *waterglass*. Jika sudah dicuci dan dipastikan kering selanjutnya proses *nembok* dan pewarnaan kain menggunakan naphthol.

g. Proses *Nembok*

Nembok adalah penambahan lilin tahap kedua untuk membuat warna-warna yang tertutup menjadi warna tetap setelah pencelupan warna berikutnya.

h. *Ngelorod*

Setelah pewarnaan, proses terakhir dalam pembatikan adalah pelorotan. *Melorod* adalah proses untuk menghilangkan malam yang menempel pada kain dengan cara merebus kain kedalam air yang mendidih. Ketika merebus kain, air diberi *waterglass* atau *soda abu* agar lilin dapat terlepas dan tidak menempel lagi.

i. *Nggirah*

Nggirah yaitu proses mencuci kain agar bersih setelah proses pelorotan.

j. Proses Menjahit

Teknik penjahitan pada busana *evening* ini dilakukan dengan teknik butik. Setiap bagian yang dijahit pada busana selalu disetrika terlebih dahulu agar jahitan terlihat rapi. Pada proses teknik *draping* pada kebaya dilakukan langsung pada *dressform*.

k. Proses *Finishing*

Proses terakhir yaitu *Finishing*, seni menghias pada busana menggunakan jahitan tangan atau adi busana. Teknik proses *finishing* yang digunakan ialah teknik aplikasi. Seni menghias *brokat lace* yang sudah dipotong sesuai bentuk kain *tulle* yang sudah dipola menggunakan jahitan tangan.

3. Hasil Karya

Pada proses Karya Tugas Akhir ini, penulis menciptakan 6 karya dengan judul karya *cordena, areta, filla, kaila, Alana, ambrose*. Tetapi, pada hasil karya penulis hanya memaparkan 3 karya sebagai berikut.

a. Hasil Karya 1



Gambar 2. Karya 1
(Sumber: Fotografer Hastan, Diambil 25 Juni 2018, Pukul 19.00)

Judul	: <i>Cordena</i>
Teknik	: Batik, Aplikasi <i>Brokat</i> , dan Jahit
Bahan Utama	: Kain <i>Primissima</i> , Kain Furing <i>Velvet</i> , Kain <i>Brokat</i> ,
Tahun	: 2018
Ukuran	: Standar M
Fotografer	: Hastan
Model	: Tara Loreta

Deskripsi Karya 1 “*Cordena*”

Pada karya 1 penulis memberikan judul karya *cordena*, *cordena* diambil dari Bahasa Latin yang artinya hangat, bentuk siluet yang dibuat oleh penulis memberikan suasana hangat dan kuat. Tinjauan dari karya tugas akhir ini terfokus pada konsep yang mengutamakan nuansa arsitektur kerajaan pada bagian bawah rok jenis *trumpet bell* yang berdiri kokoh dan klasik ditambah kebaya dengan lengan lingkar dan kerah *rusia*, menjadikan busana *evening* yang berbeda dari biasanya. Warna pada arsitektur merupakan warna dasar yang dipertegas dengan *background* hitam, sehingga memberikan kesan wanita anggun namun misterius.

b. Hasil Karya 2



Gambar 3. Karya 2

(Sumber: Fotografer Hastan, Diambil 25 Juni 2018, Pukul 19.00)

Judul	: <i>Areta</i>
Teknik	: Batik dan Jahit
Bahan Utama	: Kain <i>Primissima</i> , Kain <i>Furing Velvet</i> , Kain <i>Brokat</i> , dan <i>tulle</i>
Tahun	: 2018
Ukuran	: Standar M
Fotografer	: Hastan
Model	: Tara Loreta

Deskripsi Karya 2 “Areta”

Pada karya 2 penulis memberikan judul karya *areta*, pengertian *areta* sendiri diambil dari Bahasa Yunani yaitu gadis yang bijak. Tinjauan dari karya tugas akhir ini yaitu model rok *slim* atau *straight* memakai belahan di depan sampai ke paha lalu dikombinasikan dengan kebaya putih dan teknik *draping* pada lengan yang menjuntai ke bawah memberikan kesan romantis dan elegan pada si pemakai. Konsep dasar busana pada karya *evening* ini bergaya modern tanpa meninggalkan kesan tradisionalnya. Unsur tradisional busana *evening* ini ditempatkan pada bagian rok nuansa arsitektur kerajaan. Sedangkan Pemilihan warna disesuaikan dengan kombinasi warna batik.

c. Hasil karya 3



Gambar 4. Karya 3
(Sumber: Fotografer Hastan, Diambil 25 Juni 2018, Pukul 19.00)

Judul	: <i>filla</i>
Teknik	: Batik, Aplikasi <i>Brokat</i> , <i>Draping</i> , dan Jahit
Bahan Utama	: Kain <i>Prissima</i> , Kain <i>Tile</i> , Kain <i>Brokat Lace</i> , dan Kain <i>Furing Velvet</i>
Tahun	: 2018
Ukuran	: Standar M
Fotografer	: Hastan
Model	: Tara Loreta

Deskripsi Karya 3 “*Filla*”

Judul pada busana k-3 yaitu *filla*, *filla* dalam Bahasa Ibrani yaitu pemimpin yang baik. Tinjauan dari karya tugas akhir ini adalah karya busana dengan konsep nuansa arsitektur kerajaan yang diwujudkan ke dalam busana *evening* dengan model rok *slim*, kebaya pada bagian busana serta ditambah jubah yang menjuntai kebawah berfungsi sebagai pelengkap tema kerajaan. Warna yang digunakan pada karya ini yaitu hitam sebagai tanda pemimpin yang misterius, sesuai dengan cerita kerajaan bahwa pemimpin tersebut hilang misterius. *Filla* yang menjadi judul pada karya ini memiliki arti sebagai pemimpin yang baik hati.

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Sejauh ini busana telah mengalami perubahan yang sangat pesat, yang dulunya berfungsi hanya sebagai pelindung bagian tubuh, kini telah menjadi gaya atau trend busana dari waktu ke waktu. Untuk itu, dalam penciptaan tugas akhir ini penulis membuat karya busana *evening* dengan inovasi motif nuansa arsitektur Kerajaan. Ketertarikan penulis terhadap sejarah di Jawa Barat atas dasar eksplorasi keberagaman budaya dan keunikan arsitektur pada zaman dahulu yang memiliki banyak arti dan filosofi yang tinggi.

Karya tugas akhir ini menitikberatkan pada desain busana yang eksklusif, busana yang digunakan pada suatu perayaan besar seperti pernikahan dan wisuda sehingga menjadi busana yang istimewa. Penciptaan karya batik pada busana ini berusaha mengolah bentuk arsitektur Kerajaan menjadi sesuatu yang baru, sehingga tercapai visualisasi yang sesuai norma-norma keindahan atau disebut dengan *stilir*.

Sebagai perwujudan karya, penulis menggunakan teknik menjahit yang eksklusif dengan kualitas rapi dan halus. Desain busana pada karya tugas akhir memadupadankan busana modern dan tradisional, penempatan motif batik pada bagian rok dan kebaya menambah nilai estetis pada busana. Bahan yang digunakan dengan kualitas baik yang kemudian pada akhir proses dihiasi dengan detail tambahan yang diselaraskan dengan bahan *sifon* dan *tile*, sehingga menjadi satu kesatuan yang harmonis

2. Saran

Proses pembuatan suatu karya seharusnya melalui sebuah persiapan yang matang demi kelancaran proses. Sesuatu dengan hasil yang sempurna tidak akan didapatkan dengan cara yang instan, tentu saja dibutuhkan proses panjang yang harus dilalui demi terciptanya karya yang mendekati sempurna. Ide dan gagasan juga harus didukung dengan landasan yang kuat.

Penulis dalam karya tugas akhir ini mengalami beberapa kesulitan seperti proses pembuatan busana *evening* dengan sumber ide arsitektur Kerajaan Pajajaran perlu diperhatikan pada saat proses pengambilan ukuran, pembuatan pola, dan pemberian tanda jahit, agar tidak keliru pada saat menjahit dan busana tersebut pas pada tubuh si pemakai. Lalu pada saat pewarnaan kain batik, seharusnya kain tidak dipotong mengikuti pola terlebih dahulu agar warna pada kain batik merata, takaran pewarnaan kain batik kurang diperhatikan sehingga pada saat proses melorod karya pada judul *Alana* kurang sempurna pewarnaannya. Sebaiknya pada saat membuat karya batik kain tidak dipotong terlebih dahulu agar pewarnaan dapat merata. Berbekal dari pengetahuan dan pengalaman dari penciptaan karya sebelumnya, diharapkan dapat menjadi pembelajaran dalam membuat suatu karya selanjutnya agar terus menciptakan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kepustakaan

- A.A.M Djelantik. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Aquinas, Thomas. 1988. *Pengantar Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-sendi Filsafatnya*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Gustami, SP. 2004. *Proses Penciptaan Seni., "Untaian Metodologis"*. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta
- Hermansyah, ujang. 2017. *Hasil Wawancara di Asrama Kujang Yogyakarta*.
- Pentasari, Ria. 2007. *Catatan Inspiratif untuk Tampil Anggun Berkebaya*. Jakarta: Esensi.
- Poesp, Goet. 2000. *Teknik Menggambar Mode Busana*. Yogyakarta: Kanisius.
- Prasetyo, Anindito. 2010. *Batik Karya Agung Warisan Budaya Dunia*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Iskandar, Yoseph. 2009. *Perang Bubat*. Bandung: PT Kiblat Utama.

2. Webtografi

Arsitektur Kerajaan Pajajaran, <https://repository.unikom.ac.id/21200/>. Diakses, 28 September 2017.

Prabu siliwangi dan pakuan, <http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=270798>. Diakses 22 april 2018.

Galleri Anne Avantie. *Pinterest.com*. Diakses 02 November 2017.

Sejarah kerajaan pajajaran, <http://historysander.blogspot.co.id/2013/01/sejarah-kerajaan-pajajaran.html>. Diakses pada 17 September 2017.

Gapura kesultanan Cirebon, <https://sultansinindonesieblog.wordpress.com/java-today/keraton-kanoman/1-kano/>. Diakses pada tanggal 22 april 2018

Motif batik truntum, <http://www.dewisundari.com/motif-batik-dan-maknanya-bagian-i>. Diakses 28 september 2017.

Gambar Sketsa, dokumentasi penulis. Diambil 03 november 2017.