

**MOTIF *PITAYA* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
*BOHO STYLE***

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

Dewi Arnis

NIM 1511891022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**MOTIF *PITAYA* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
*BOHO STYLE***



PENCIPTAAN

Oleh:

Dewi Arnis

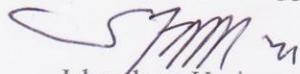
NIM 1511891022

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
2020

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

MOTIF PITAYA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BOHO STYLE diajukan oleh Dewi Arnis, NIM 1511891022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90617), telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

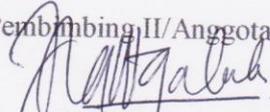
Pembimbing I/Anggota



Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

NIP 19741021 200501 1 002/NIDN 0021107406

Pembimbing II/Anggota



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

NIP 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

Cognate/Anggota

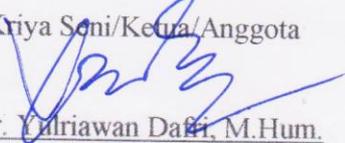


Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M. Hum.

NIP 19751019 200212 1 003/NIDN 0018026004

Ketua Jurusan/Program Studi

S-1 Kriya Seni/Ketua/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Daffi, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1 001/NIDN 0029076211

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP-19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini ku persembahkan untuk semua yang sudah membantu dan menyemangatiku dalam suka maupun duka sampai detik ini.

MOTTO

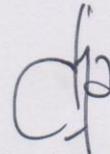
If you can't stop thinking about it, don't stop working for it.

The trouble is, you think you have time.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu 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.

Yogyakarta, 8 Januari 2020



Dewi Arnis

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kemudahan disetiap proses dalam pengerjaan Tugas Akhir ini sehingga dapat selesai dengan baik.

Pelaksanaan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari diukungan dan bantuan dari berbagi pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan 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, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Isbandono Haryanto, S.Sn, M.A., Dosen Pembimbing I.
5. Anna Galuh Indreswari, S.Sn, M.A., Dosen Pembimbing II.
6. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., Dosen Pembimbing akademik.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas pengalaman dan ilmu yang bermanfaat.
8. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini.
9. Terimakasih terhadap semua orang yang meberikan dukungan berupa material maupun spiritual.

Semoga segala dukungan, bimbingan, serta bantuan yang telah diberikan akan menjadi sebuah hal yang baik untuk Semesta.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Dewi Arnis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	4
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori.....	15
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	18
A. Data Acuan.....	18
B. Analisis Data.....	23
C. Rancangan Karya.....	24
D. Proses Perwujudan.....	59
1. Alat dan Bahan.....	59
2. Teknik Pengerjaan.....	70

3. Tahap Perwujudan.....	73
4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	80
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	89
A. Tinjauan Umum.....	89
B. Tinjauan Khusus.....	91
BAB V PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	111
A. Foto Poster Pameran.....	111
B. Foto Situasi Pameran.....	112
C. Katalogus.....	114
D. Biodata (CV)	120
E. Compact Disk (CD)	121

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Contoh Bahan yang digunakan.....	32
Tabel 2	Contoh Bahan yang digunakan.....	36
Tabel 3	Contoh Bahan yang digunakan.....	40
Tabel 4	Contoh Bahan yang digunakan.....	43
Tabel 5	Contoh Bahan yang digunakan.....	47
Tabel 6	Contoh Bahan yang digunakan.....	50
Tabel 7	Contoh Bahan yang digunakan.....	54
Tabel 8	Contoh Bahan yang digunakan.....	58
Tabel 9	Bahan Batik.....	59
Tabel 10	Alat Batik.....	61
Tabel 11	Bahan Busana	67
Tabel 12	Alat Pembuatan Busana	68
Tabel 13	Pembuatan Batik	73
Tabel 14	Pembuatan Busana	78
Tabel 15	Kalkulasi Biaya Karya 1.....	80
Tabel 16	Kalkulasi Biaya Karya 2	81
Tabel 17	Kalkulasi Biaya Karya 3	82
Tabel 18	Kalkulasi Biaya Karya 4	83
Tabel 19	Kalkulasi Biaya Karya 5	84
Tabel 20	Kalkulasi Biaya Karya 6	85
Tabel 21	Kalkulasi Biaya Karya 7	86
Tabel 22	Kalkulasi Biaya Karya 8	87
Tabel 23	Kalkulasi Total Biaya Keseluruhan	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pitaya Putih	11
Gambar 2 Pitaya Merah.....	12
Gambar 3 Pitaya Kuning.....	12
Gambar 4 Pitaya Hitam.....	13
Gambar 5 Pitaya.....	18
Gambar 6 Pitaya yang di Belah.....	19
Gambar 7 Tumpukan irisanPitaya.....	19
Gambar 8 Yellow Pitaya.....	20
Gambar 9 Pitaya daging super merahdan White Pitaya.....	20
Gambar 10 Salah satu koleksi brand EILEEN FISHER asal Amerika.....	21
Gambar 11 Dusty rose linen tunic.....	21
Gambar 12 Outer Tenun.....	22
Gambar 13 Boho Tunic.....	23
Gambar 14 Sketsa Alternatif1, 2, 3 dan 4.....	24
Gambar 15 Sketsa Alternatif 5, 6, 7, dan 8.....	25
Gambar 16 Sketsa Alternatif 9, 10, 11, dan 12.....	26
Gambar 17 Sketsa Terpilih 1, 2, 3, dan 4.....	27
Gambar 18 Sketsa Terpilih 5, 6, 7, dan 8.....	28
Gambar 19 Desain 1.....	30
Gambar 20 Motif Desain 1.....	31
Gambar 21 Pola Atasan Desain 1.....	31
Gambar 22 Pola Celana Desain 1.....	32
Gambar 23 Desain 2.....	33
Gambar 24 Motif Desain 2.....	34

Gambar 25 Pola Atasan Desain 2.....	34
Gambar 26 Pola Outer Desain 2.....	35
Gambar 27 Pola Bawahhan Desain 2.....	35
Gambar 28 Sketsa Desain 3.....	37
Gambar 29 Motif Desain 3.....	38
Gambar 30 Pola Desain 4.....	39
Gambar 31 Desain 4.....	41
Gambar 32 Motif Desain 4.....	42
Gambar 33 Pola Atasan Desain 4.....	42
Gambar 34 Pola Bawahhan Desain 4.....	43
Gambar 35 Desain 5.....	44
Gambar 36 Motif Desain 5.....	45
Gambar 37 Pola Desain 5.....	46
Gambar 38 Desain 6.....	48
Gambar 39 Motif Desain 6.....	49
Gambar 40 Pola Desain 6.....	50
Gambar 41 Desain 7.....	51
Gambar 42 Motif Desain 7.....	52
Gambar 43 Pola Bawahhan Desain 7.....	53
Gambar 44 Pola Atasan Desain 7.....	54
Gambar 45 Desain 8	55
Gambar 46 Motif Desain 8.....	56
Gambar 47 Pola Atasan Desain 8.....	57
Gambar 48 Pola Bawahhan Desain 8.....	57
Gambar 49 Kain Katun Linen.....	59
Gambar 50 Lilin Batik.....	59

Gambar 51 Zat Warna Naptol.....	60
Gambar 52 Garam Diazo.....	60
Gambar 53 Kostik dan <i>TRO</i>	60
Gambar 54 Soda Abu.....	60
Gambar 55 Alat Tulis	61
Gambar 56 Canting.....	61
Gambar 57 Kompor Kecil.....	61
Gambar 58 Wajan.....	62
Gambar 59 Gawngan.....	62
Gambar 60 Dingklik.....	62
Gambar 61 Tabel Warna.....	63
Gambar 62 Timbangan Digital.....	63
Gambar 63 Gelas Ukur.....	64
Gambar 64 Ember Kecil.....	64
Gambar 65 SarungTangan.....	65
Gambar 66 Kompor dan Panci.....	65
Gambar 67 Bak Pewarnaan.....	65
Gambar 68 Jegul.....	66
Gambar 69 Celemek.....	66
Gambar 70 Panci dan Batako.....	66
Gambar 71 Benang.....	67
Gambar 72 Renda Pom-Pom.....	67
Gambar 73 ResletingJepang.....	67
Gambar 74 Kancing Hak.....	68
Gambar 75 Karet Pinggang.....	68
Gambar 76 Mesin Jahit.....	68

Gambar 77 Penggaris Pola.....	68
Gambar 78 Metline.....	69
Gambar 79 Gunting Kain.....	69
Gambar 80 Gunting Benang.....	69
Gambar 81 Rader.....	70
Gambar 82 Karbon Jahit.....	70
Gambar 83 Setrika.....	70
Gambar 84 Pembuatan Motif Batik.....	73
Gambar 85 Ngerendem.....	73
Gambar 86 Pemindahan Pola pada Kain.....	74
Gambar 87 Ngelowong.....	74
Gambar 88 Ngisen-isen.....	74
Gambar 89 Pencoletan.....	75
Gambar 90 Nemboki.....	75
Gambar 91 Warna Background.....	76
Gambar 92 Ngelorod.....	76
Gambar 93 Penjemuran.....	77
Gambar 94 Desain Busana.....	78
Gambar 95 Pembuatan Pola.....	78
Gambar 96 Pemindahan Pola pada Kain.....	79
Gambar 97 Penjahitan Busana.....	79
Gambar 98 Finishing.....	79
Gambar 99 Alice.....	91
Gambar 100 Bernadette.....	93
Gambar 101 Charleen.....	95
Gambar 102 Diandrya.....	97

Gambar 103 Estelle..... 99
Gambar 104 Felicie..... 101
Gambar 105 Geishara..... 103
Gambar 106 Marcille 105

INTISARI

Pitaya adalah nama lain dari Buah Naga yang berasal dari tanaman jenis kaktus. Buah yang dapat menurunkan kolesterol jahat karena memiliki asam *oleat*, tanaman ini pertama kali dibawa oleh orang Perancis dari Guyana ke Vietnam sebagai tanaman hias. Meksiko, Amerika Tengah dan Amerika Selatan adalah tempat Buah Naga ini berasal. Namun, saat ini Buah Naga banyak dibudidayakan di negara-negara Asia. Warna dan bentuk buah inilah yang menjadi sumber ide dalam penciptaan busana *boho style*. *Boho style* sendiri adalah jenis fashion yang dikenal dengan gaya kaum *hippie*, mengusung konsep eksentrik dengan paduan warna cerah pada pakaian serta perhiasan berukuran besar. Gaya satu ini biasa digunakan orang yang berjiwa santai, bebas, dan suka sekali dengan hal-hal berbau seni.

Metode penciptaan yang digunakan dalam pembuatan karya ini berupa pengumpulan data melalui studi pustaka, perancangan karya, kemudian visualisasi perancangan. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika dan *ergonomic*. Teknik dalam mewujudkan karya yaitu batik tulis dan teknik pewarnaannya dengan teknik naptol basah dan naptol kering.

Hasil karya yang diciptakan berupa delapan busana *boho style* yang dihiasi dengan motif *pitaya* dengan berbagai bentuk dan komposisi. Karya ini merupakan karya fashion fungsional yang penggunaannya memberi kenyamanan dan keserasian antara pengguna dan karya yang diciptakan. Karya ini diharapkan mampu memberikan banyak dampak baik terutama menjadi inspirasi bagi masyarakat, lembaga pendidikan, dan seni, khususnya seni kriya tekstil.

Kata kunci: *Pitaya, Boho Style dan Batik.*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Buah Naga memiliki nama ilmiah *Hylocereus undatus* merupakan salah satu buah yang memiliki penampilan menarik. Buah naga merupakan buah dari golongan kaktus. Tanaman ini berasal dari Meksiko, Amerika Tengah dan Amerika Selatan. Tanaman buah naga semula diberi nama *Pitahaya* atau *Pitaya roja*. *Pitaya* saat ini sudah banyak dibudidayakan di negara-negara Asian seperti Taiwan, Vietnam, Filipina, Malaysia, dan Indonesia. Tanaman *Pitaya* dianggap sebagai tanaman kaktus yang penuh nutrisi. Buah yang unik ini memiliki banyak kandungan vitamin dan zat yang sangat bermanfaat untuk kesehatan dan kecantikan kulit (Rahma Elisa, 2016:7).

Bagi orang Vietnam yang kental dengan budaya Cina, tanaman yang berasal dari Meksiko ini dipercaya mendatangkan berkah bagi keluarga. Karena itu, buah ini kemudian menjadi begitu populer di negara tersebut. Tak heran jika *Pitaya* selalu ada di meja altar, peletakannya di antara dua ekor patung naga. Kebiasaan ini akhirnya membuat masyarakat menyebut buah dari marga *Hylocereus* dan *Selenicereus* ini dengan sebutan *Thang loy* atau buah naga. Orang Inggris menyebut buah naga dengan sebutan *Dragon Fruit*, *Red Pitaya*, atau *Strawberry Pear* (Agus Andoko & H. Nurrasyid, 2012:10). Kulit buah naga ini menyerupai sisik naga, dari sinilah ketertarikan penulis mulai muncul. Selain keunikan kulitnya, dan banyak manfaat buah *Pitaya*, keunikan yang lain adalah jumlah biji dan warna buahnya. Jumlah bijinya relatif banyak yang tersebar pada seluruh bagian daging buahnya. Hal inilah yang menarik perhatian untuk diangkat menjadi sumber ide karya. Yang akan diaplikasikan menjadi motif busana. Bentuk *Pitaya* akan dikembangkan sedemikian rupa supaya menjadi motif batik yang menarik.

Pelukis batik Amri Yahya mendefinisikan batik sebagai karya seni yang memanfaatkan unsur menggambar ornamen pada kain dengan proses tutup celup maksudnya mencoret dengan malam pada kain yang berisikan motif-motif ornamentatif. Di masa lalu, karya seni yang ornamentatif ini dikatakan sebagai

karya seni tulis karena sebagian batik dibuat mirip dengan teknik menulis atau menyungging. Oleh karenanya istilah batik itu kurang lebih sejajar dengan seni tulis atau seni lukis atau seni sungging yang ornamentis.

Memang batik layak disebut sebagai karya tulis. Logika ini bermuara pada teknik membatik dengan menggunakan canting yang dapat mengeluarkan cairan berupa *malam* dan dikerjakan secara teliti seperti layaknya orang menulis. Istilah ini dapat juga bertumpu pada istilah batik dalam *krama inggil* (bahasa jawa halus), yaitu *nyerat* (membatik). Kemudian istilah *nyerat* ini diterjemahkan menjadi tulis atau menulis dan lukis atau melukis. Jadi, batik adalah seni lukis, hal ini terbukti dengan ditunjukkannya kemampuan seseorang pembatik melukiskan ornamen-ornamen (motif) pada batik yang penuh simbol.

Menurut Linda Kaun, kata batik paling tidak memiliki tiga arti dan konotasi. Bagi sebagian besar orang asing, batik adalah perbuatan yang aktual dan secara fisik mendekorasi kain dengan *malam*, kemudian mewarnai kain tersebut. Hal ini bisa dilakukan dengan cara pencelupan atau aplikasi langsung. *Kuncinya* adalah *malam*. Kata batik juga berlaku untuk hasil produksi- yakni kain batik yang merupakan hasil dari tindakan menggambar dengan *malam* dan mewarnai kain. Gambar itu pada akhirnya terpantul pada sisi belakang kain.

Pelukis batik, Tulus Warsito mengungkapkan setidaknya ada dua pengertian tentang batik. Pertama, batik merupakan teknik tutup-celup (*resist technique*) dalam pembentukan gambar kain, menggunakan lilin sebagai perintang dan zat pewarna bersuhu dingin sebagai bahan pewarna desain pada katun. Kedua, batik adalah sekumpulan desain yang sering digunakan dalam pembatikan pada pengertian pertama tadi, yang kemudian berkembang menjadi ciri khas desain tersendiri walaupun desain tersebut tidak lagi dibuat di atas katun dan tidak lagi menggunakan lilin. Istilah “batik” bisa saja berarti satu desain tradisional bernama *kawung*, tetapi bukan dibuat pada kain katun, melainkan teknik cetak digital pada kertas kado misalnya. Secara lebih sederhana, kita bisa menyebut bahwa batik bisa diartikan sebagai 1) teknik (pembuatan desain pada kain), dan berikutnya adalah (2) sebagai desain itu sendiri. Sebagai teknik, batik memerlukan media kain katun alam, lilin, atau media lain sebagai perintang atau penghalang warna,

dan zat pewarna. Sebagian desain, di Indonesia, terutama Jawa, batik adalah merupakan motif-motif tradisional tertentu yang dipergunakan pada hiasan kain.

Menurut prosesnya batik dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu batik tulis, batik cap, dan kombinasi antara batik tulis dan cap. Selanjutnya sesuai dengan perkembangan teknologi menghindari lamanya proses produksi batik, digunakan *screen printing* agar dapat diproduksi dengan cepat. Walaupun begitu produk ini tidak bisa digolongkan suatu batik tetapi dinamakan tekstil motif batik atau batik printing (Asti Musman & Ambar B. Arini, 2011: 2-3, 17).

Seiring berkembangnya zaman, generasi muda sekarang lebih berani berekspresi melalui cara berpakaian, salah satunya berekspresi dengan *bohemian style* atau *boho style* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan gaya *bohemian*. Istilah *bohemian* digunakan saat pertengahan abad ke 19 di Eropa. Istilah tersebut digunakan untuk menggambarkan suatu kelompok yang tertarik dengan seni. Gaya *bohemian* itu biasanya diartikan sebagai ekspresi kebebasan. Gaya *bohemian* identik dengan baju-baju longgar yang punya bahan tipis dan berwarna-warni, gaya ini sering disebut juga dengan gaya *hippie*. (<https://loop.co.id/articles/bohemian-style-gaya-hippie-buat-orang-yang-bebas-dan-bersenih/full>)

Bohemian style akan terlihat unik dan menarik jika mengenakanya secara tepat dengan padu padan yang sesuai. *Boho style* adalah salah satu busana dengan perpaduan dari gaya *hippie*, *ethnic*, *gypsy*, dan juga *vintage*. Gaya *bohemian* terkesan damai, bebas, dan dekat dengan alam. *Boho style* terinspirasi oleh mode dari gerakan *hippie* dari akhir tahun 1960-an dan 1970-an. Meskipun tidak mencakup beberapa elemen dari gaya *hippie* dari gaun panjangnya, tetapi mengalir estetika santai. Gayanya berasal dari seniman dan kaum *nomaden*, yang sering kali hanya memiliki sedikit uang untuk membeli pakaian, dan oleh karenanya mereka menggunakan pakaian tua dan ketinggalan zaman. Adapun beberapa aksesoris penunjang untuk berpenampilan *boho style* antara lain, gelang dengan material kayu, anting-anting, dan kalung yang panjang dengan manik-manik etnik, atau batu-batu, bandana dan *syal* dengan bahan kain. Selain itu bisa ditambahkan dengan alas kaki berupa sandal atau sepatu. (<http://aryantikecantikankulit.blogspot.com/2013/03/style-bohemian.html?m=1>)

Busana kasual digunakan sebagai wujud dan implementasi motif *pitaya*. Busana kasual adalah busana yang digunakan sehari-hari, nyaman digunakan dan dapat dikenakan untuk kegiatan non formal. Busana kasual dengan motif *pitaya* didesain untuk para wanita remaja dan dewasa. Tambahan *tassel* dan *pompom* pada desain untuk menambah kesan ceria. Penerapan motif pada busana diharapkan tidak menjadi hiasan busana saja, tetapi juga menjadi tambahan pilihan kebutuhan masyarakat secara variatif dalam hal berpakaian.

B. Rumusan Penciptaan

Penciptaan karya ini memiliki beberapa rumusan penciptaan, yaitu:

1. Bagaimana menciptakan motif batik *Pitaya* pada busana kasual?
2. Bagaimana perwujudan motif batik *Pitaya* dalam busana kasual?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Penciptaan karya ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

- a. Mengembangkan ide *Pitaya* menjadi sebuah motif pada busana kasual.
- b. Menciptakan busana kasual dengan sumber ide *Pitaya*.

2. Manfaat

Penciptaan karya ini memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Manfaat bagi penulis:
 - 1) Mengembangkan kreatifitas.
 - 2) Menambah pengalaman dalam memproduksi busana.
 - 3) Menambah ilmu pengetahuan tentang *Pitaya* dan fashion.
- b. Manfaat bagi lembaga:
 - 1) Menambah koleksi dan referensi.
 - 2) Menambah wawasan.
 - 3) Karya dapat menjadi sebuah kontribusi positif bagi perkembangan kreativitas dalam berkarya, khususnya di bidang seni Kriya Tekstil.

c. Manfaat bagi masyarakat:

- 1) Menambah pilihan kebutuhan busana kasual.
- 2) Menambah referensi motif untuk pengerajin batik.
- 3) Melestarikan batik.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan, estetika berkaitan langsung dengan rasa indah yang dalam diri manusia, timbul karena peran panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam, hingga rangsangan itu diolah menjadi kesan (Djelantik, 1999:5). Dalam metode pendekatan estetika pembuatan karya mengacu pada unsur-unsur yang terkandung dalam seni rupa meliputi unsur titik, garis, bidang, warna dan ukuran, agar hasil karya menarik dan memuaskan.

b. Pendekatan Ergonomi

Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya (Palgunadi, 2008:71-73). Pada metode pendekatan ergonomi ini pembuatan, karya mengacu pada pemilihan bahan, keserasian busana dan pemakainya supaya tetap nyaman saat dikenakan.

Metode pendekatan ergonomi ini digunakan untuk karya busana membutuhkan keserasian dan kenyamanan antara pengguna dan produk yang digunakan. Bahan yang digunakan memakai kain katun linen, karena kain katun linen nyaman dipakai.

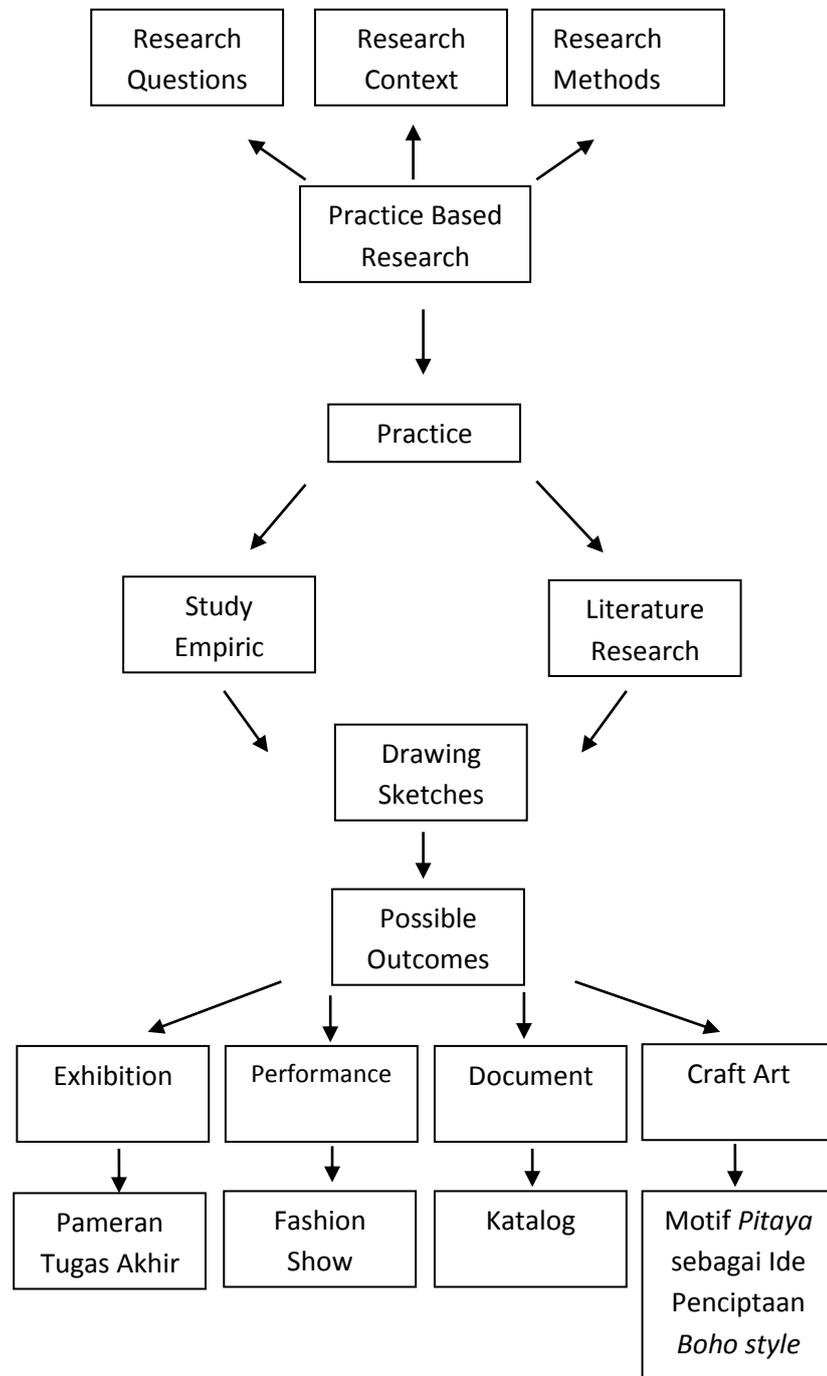
2. Metode Penciptaan

Dalam metode penciptaan penulis mengacu pada pendapat Prof. SP. Gustami yang mana teori ini sering disebut dengan “Tiga Tahap Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya”. Secara Metodologis (ilmiah) terdapat 3 tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

- 1) Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
- 2) Tahap Perancangan yaitu menggambarkan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa). Desain sketsa tersebut dipilih untuk menjadi rancangan pilihan. Rancangan pilihan merupakan acuan di dalam pembuatan gambar teknik atau pola rancangan, kemudian ditentukan rancangan atau sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan di dalam pembuatan rancangan atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.
- 3) Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama di dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Dalam penciptaan karya seni Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode penelitian berbasis paraktik (*practice basic research*), yaitu penciptaan berdasarkan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian yang dimulai dari kerja praktek dan melakukan praktek, serta penelitian berbasis praktik merupakan penyelidikan orisinil yang dilakukan guna memperoleh

pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik tersebut. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian, dan dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan penelitian melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subyek tersebut (Malins, Ure, dan Gray, 1996:1-2). Metode *Practice Based Research* dapat digambarkan dalam bentuk skema seperti dibawah ini:



3. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data tentang *Pitaya* dan busana kasual didapat dengan mengumpulkan informasi yang relevansinya berkaitan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Informasi tersebut diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain. Penggunaan studi kepustakaan, dengan memanfaatkan semua informasi mempunyai tujuan untuk mencapai pemikiran-pemikiran yang relevan.

b. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di lapangan. Mengamati bukan hanya melihat, melainkan juga merekam, menghitung, mengukur, dan mencatat kejadian-kejadian yang ada. Observasi yang dilakukan dalam pembuatan karya ini adalah dengan meneliti *Pitaya* secara langsung dan datang ke toko baju untuk melihat dan menyentuh busana kasual.