

**MOTIF BUAH SAWO DAN *UPCYCLE* LIMBAH KAIN
DALAM PRODUK KARYA SENI TEKSTIL**



PENCIPTAAN

**Istiqomah
NIM : 1511888022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYAFAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**MOTIF BUAH SAWO DAN *UPCYCLE* LIMBAH KAIN
DALAM PRODUK KARYA SENI TEKSTIL**



PENCIPTAAN

Oleh :
Istiqomah
NIM : 1511888022

**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 BUAH SAWO DAN UPCYCLE LIMBAH KAIN DALAM PRODUK KARYA SENI TEKSTIL diajukan oleh Istiqomah, NIM 1511888022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi; 90617), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Januari 2020 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Suryo Tri Widodo, S. Sn., M.hum.

NIP 197340221999031005/NIDN
0022047304

Pembimbing II/Anggota



Nurhadi Siswanto M.Phil.

NIP/196315541982723001/NIDN
0003017704

Cognate/Anggota



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP 196002181986012001/NIDN
0018026004

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



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 196207291990021001/NIDN
0029076211

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastriwi, M. Des.

NIP 195908021988032002/NIDN 0002085909

MOTTO

1. Mensyukuri apa yang telah kita dapat dan peroleh.
2. Kegagalan adalah guru terbaik dalam setiap langkah.
3. Bergeraklah meraih impian, keberhasilan hanya milikmu yang gigih.
4. Menyertakan doa disetiap langkah.

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 20 januari 2020

Istiqomah

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala karunia Nya hingga proses penciptaan Tugas Akhir dengan judul “Motif Buah Sawo dan Upcycle Limbah Kain dalam Produk Karya Seni Tekstil” ini dapat terselesaikan. Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat meraih gelar kesarjanaan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak, baik material maupun spiritual. Berbagai bantuan yang diberikan menumbuhkan motivasi penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Dengan rasa hormat penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum, Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Suryo Tri Widodo, S. Sn., M.hum, selaku Dosen Pembimbing I
3. Nurhadi Siswanto M,Phil, selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali
4. Dra. Djanjang Purwo Sedjati, M.Hum, selaku Dosen Penguji
5. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh anggota keluarga besar bapak, ibu, kakak Usmanto, mas Herry, adik Siti, adik Radit, atas dukungan, kepercayaan, semangat, dorongan dan bimbingan baik moral material maupun spiritual.

Daftar isi

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
INTISARI (ABSTRAK)	xii
BAB 1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	7
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	11
B. Landasan Teori	18
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	22
B. Analisis Data Acuan	34
C. Rancangan Karya	36
D. Proses Perwujudan	58
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	74
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	79
B. Tinjauan Khusus	80
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	97
B. Saran	97

DAFTAR PUSTAKA	98
DAFTAR LAMAN	99
LAMPIRAN	
Foto Poster Pameran	100
Katalog	101
Foto Situasi Pameran	104
CV (Curriculum Vitae)	105

Daftar Gambar

Gambar 1	13
Gambar 2	13
Gambar 3	14
Gambar 4	15
Gambar 5	16
Gambar 6	16
Gambar 7	17
Gambar 8	17
Gambar 9	23
Gambar 10	23
Gambar 11	24
Gambar 12	24
Gambar 13	25
Gambar 14	25
Gambar 15	26
Gambar 16	26
Gambar 17	27
Gambar 18	27
Gambar 19	28
Gambar 20	28
Gambar 21	29
Gambar 22	29
Gambar 23	30
Gambar 24	30
Gambar 25	31
Gambar 26	31
Gambar 27	32
Gambar 28	32
Gambar 29	33

Gambar 30	36
Gambar 31	36
Gambar 32	37
Gambar 33	37
Gambar 34	37
Gambar 35	39
Gambar 36	39
Gambar 37	40
Gambar 38	41
Gambar 39	42
Gambar 40	43
Gambar 41	44
Gambar 42	45
Gambar 43	46
Gambar 44	47
Gambar 45	48
Gambar 46	48
Gambar 47	49
Gambar 48	50
Gambar 49	51
Gambar 50	52
Gambar 51	53
Gambar 52	54
Gambar 53	55
Gambar 54	56
Gambar 55	57
Gambar 56	80
Gambar 57	83
Gambar 58	85
Gambar 59	87
Gambar 60	89

Gambar 61	91
Gambar 62	93
Gambar 63	95

ABSTRAK

Karya ini berjudul Motif Buah Sawo dan *Upcycle* Limbah Kain dalam Produk Karya Seni Tekstil. Karya ini memvisualisasikan bentuk buah Sawo Manila sebagai motif utama dalam produk karya seni tekstil dan menambah kombinasi dengan *upcycle* limbah kain yang bertujuan untuk memanfaatkan limbah menjadi barang yang lebih menarik. Buah Sawo Manila disebut dengan nama ilmiah *Manilakara Zaotalilla*. Tanaman Sawo termasuk dalam suku (famili) *Zapotaceae*. Tanaman ini berasal dari Amerika Tengah tepatnya kawasan Guatemala. Dari asal daerahnya beriklim tropis dan menyebar diberbagai negara tropis termasuk Indonesia. Tanaman buah Sawo Manila termasuk sebagai salah satu jenis buah masa depan (*fruits for the future*) yang saat ini belum mendapatkan perhatian dalam perkembangannya. Menciptakan karya ini didasari dari latar belakang penulis karena tanaman tersebut banyak dipekarangan rumah, selain itu sikap kritis pemikiran saudara penulis yang menginginkan menjadikan suatu desa wisata yang mengangkat tema buah Sawo Manila sebagai potensi daerah tersebut.

Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya ini berupa pengumpulan data dan melalui studi pustaka, melakukan analisis data dengan menggunakan metode pendekatan estetika dan ergonomi. Metode penciptaan yang digunakan dalam perwujudan karya ini menggunakan metode *practice based research*, yang dimulai dari melakukan kerja praktik yang bertahap. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah teknik batik dan *applique*.

Hasil karya yang diciptakan merupakan karya berbagai produk kriya seni tekstil yang memvisualisasikan buah Sawo Manila sebagai motif utama dan kombinasi *upcycle* limbah kain sebagai pendukung dalam karya. pada buah Sawo Manila. Karya yang diciptakan merupakan karya produk dengan perpaduan teknik batik dan *applique*. Karya ini merupakan karya yang memiliki nilai estetika dari segi visual dan nilai ergonomi yang tetap memperhatikan kenyamanan ketika dipakai. Terwujudnya karya ini merupakan suatu harapan akan perhatian mengenai buah Sawo Manila serta nilai pemanfaatan suatu limbah kain untuk mengatasi permasalahan limbah kain yang melimpah bekas maupun perca dapat disulap menjadi suatu karya yang unik dan bernilai ekonomis serta memberi inspirasi bagi lembaga pendidikan khususnya seni.

Kata Kunci : *Upcycle, Manilakara Zaotalilla, Zapotaceae, fruits for the future, applique*

ABSTRACT

This little art is motive sapodilla fruit and upcycle fabric waste inside product textile artwork. This art visualize shape manila sapodilla fruits as main motive in product textile artwork and add combination with upcycle fabric waste that purpose for benefits fabric waste becomes more interesting items. Manila sapodilla fruit is scientific name “Manila Zaotalilla”. Sapodilla plant including in tribe (family) Zapotaceae. This plant from central America exacty Guatemala region. From the origin of tropical region and spread in various tropical countries including Indonesia. The Sapodilla plant including as one type of (fruit for the future) from this now not get attention in its development. The creative this artwork is based from author’s bachground because this plant many in house yard and critical attitude author’s brother that want become a turist village that lift theme Manila Sapodilla fruit as potential of area.

The creation method used in creation this artwork that is data collection and literature review to do data analysis with using aesthetic approach method and ergonomucs. The creation method used in embodiment this artwork use is “practice based reseach” starting from doing practical work that gradually. Technique used in production this art batik technique and technique applique.

The art results was created is art various textiles product that visualize Manila Sapodilla fruits as main motive and combination upcycle fabric waste as support this art. This art is a product art with blend is batik technique and applique. This art is art have aesthetic value from visual aspect and ergonomics value keep watching to comfort when worn. The realized this art is a hope for attetion regarding Manila Sapodilla fruits and score utilization of fabrics waste for over come the problem fabricswaste that over flow as patch can be transformed into a unique art and equal economic value inspires education insitutions especiaian arts.

Keywords : Upcycle, Manillakara Zaotalilla, Zapotaceae, Fruits for the future, applique

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Indonesia kaya akan ragam potensi budaya dari penjuru daerah maupun suku, salah satunya adalah ragam hias berbagai produk di lingkungan sekitar kita dalam *fashion*, aksesoris, souvenir, dan lain-lain. Masyarakat di era milenial ini sudah banyak berkembang berlomba-lomba dalam menciptakan berbagai produk kreatif dan inovatif dengan salah satu potensi yang mendominasi daerah tertentu yang dapat dijadikan sebagai ikon daerah. Hal ini yang membuat penulis tertarik menjadikan buah Sawo Manila sebuah potensi daerah tempat tinggal sebagai karya seni batik pada produk kriya tekstil yang mempunyai aspek penting untuk kemajuan produk kreatif dan inovatif sebagai ikon daerah Sedayu yang memiliki semboyan “jagoriko” yang artinya *jajan tonggo nglarisi konco*.

Buah-buahan merupakan produk *hortikultura* yang sangat diminati oleh masyarakat karena selain manis dan menyegarkan, buah-buahan juga banyak mengandung vitamin, mineral, dan antioksidan yang bermanfaat bagi kesehatan manusia. Sawo merupakan buah tropik dataran tinggi, tetapi banyak pula varietas yang dapat tumbuh baik di dataran rendah (Ashari, 2006). Buah Sawo Manila termasuk jenis buah-buahan tropik yang dapat ditemukan hampir di seluruh wilayah Indonesia. Tanaman ini umumnya dibudidayakan di sekitar pekarangan rumah. Pakar pertanian dunia, Terry Mabbett, mengemukakan bahwa tanaman Sawo termasuk sebagai salah satu jenis buah masa depan (*fruits for the future*), yang saat ini belum mendapatkan perhatian dalam perkembangannya (Rahmat, 2001:8). Tanaman Sawo Manila berasal dari Amerika Tengah, tepatnya kawasan Guatemala. Dari daerah asalnya beriklim panas (tropis), tanaman sawo menyebar diberbagai negara tropis termasuk di Indonesia. Sawo disebut dengan nama ilmiah *Manilakara zaotalilla*. Tanaman Sawo termasuk dalam suku (famili) *zapotaceae* (Rahmat, 2001:14-15).

Berdasarkan pengamatan penulis mengenai tanaman buah Sawo manila di sekitar tempat tinggal, maka dapat dipahami bahwa buah Sawo Manila dapat berbuah sepanjang masa dan memiliki musim dua kali dalam satu tahun. Selain itu buah Sawo Manila mudah untuk dikembangbiakan dengan cara dicangkok, sebagai cara yang paling mudah, sehingga dapat cepat berbuah pula. Dengan mengembangbiakan tanaman sama saja kita juga menyelamatkan lingkungan untuk penghijauan dan hasil dari buah Sawo sangat banyak jika musim tiba. Buah Sawo menjadi tonggak tambahan perekonomian dari hasil bumi untuk masyarakat sekitar.

Terlintas di benak pemikiran saudara penulis yang bermimpi menjadikan wilayah sekitar menjadi destinasi wisata tanaman buah Sawo karena memiliki populasi buah Sawo Manila yang banyak bahkan di setiap rumah memiliki tanaman buah tersebut. Alasan tersebut kemudian membuat penulis ingin menciptakan suatu produk kriya tekstil yang memvisualkan buah Sawo Manila. Hal ini yang membuat penulis tertarik menjadikan buah Sawo Manila sebuah potensi daerah tempat tinggal sebagai karya seni batik pada produk kriya tekstil yang mempunyai aspek penting untuk kemajuan produk kreatif dan inovatif sebagai ikon daerah Sedayu yang memiliki semboyan “jagoriko” yang artinya *jajan tonggo nglarisi konco*.

Penciptaan pada produk karya seni ini juga sekaligus memperkenalkan buah Sawo Manila melalui produk karya seni kepada masyarakat khususnya di era modern, informasi mengenai tanaman buah Sawo yang memiliki banyak manfaat selain dari segi penyelamatan lingkungan dengan dikembangbiakan, buah Sawo juga banyak memiliki vitamin dan mineral yang baik untuk tubuh.

Penulis menyatukan ide dasar ke dalam konsep yang akan direalisasikan menjadi berbagai produk souvenir seperti *pouch, totebag*, set ruang tamu sarung bantal sofa dan taplak meja, dan busana. Produk tersebut merupakan salah satu produk yang dapat dijadikan sebagai oleh-oleh atau souvenir mengenai tanaman buah Sawo sekaligus memvisualisasikan ke dalam berbagai produk sebagai salah satu memperkenalkan tanaman buah Sawo Manila untuk khalayak umum. Penciptaan motif buah Sawo sebagai motif batik utama dan motif geometris sebagai motif pelengkap di karya busana dengan menggunakan teknik batik tulis serta mengkombinasi dengan *upcycle* limbah kain bekas maupun perca.

Pewarnaannya memakai teknik colet dan celup menggunakan pewarna naphtol, indigosol, dan rapid untuk pewarnaan, selain itu juga menambahkan teknik parafin kering di beberapa produk untuk memberi tingkat kerumitan dan memiliki kesan tertentu serta hasil yang tidak monoton.

Upcycle dalam kamus bahasa Inggris diartikan sebagai *reuse (discarded objects or material) in such a way as to create a product of a higher quality or value than the original* yang diartikan sebagai menggunakan kembali (benda yang tidak terpakai atau bahan) sedemikian rupa untuk menciptakan produk yang lebih berkualitas dari nilai aslinya. Tujuan dari *upcycle* adalah mengubah barang bekas atau perca yang tidak berguna menjadi barang yang berguna dan memiliki nilai yang menarik tanpa melalui proses pengolahan bahan. *Upcycle* juga sebagai solusi memanfaatkan bahan tekstil bekas maupun sisa produksi industri (perca) menjadi karya yang baru dan unik.

Mengubah barang menjadi baru yang memiliki tujuan untuk mengatasi permasalahan limbah dari barang tersebut. Mendaur ulang limbah menjadi barang baru merupakan sebuah inovasi untuk mengatasi permasalahan yang ditimbulkan limbah tersebut. Limbah barang bekas mampu didaur ulang menjadi berbagai jenis produk yang memiliki nilai fungsi, estetis, dan nilai ekonomi. Bahan limbah yang penulis pakai adalah limbah kain tekstil bekas dan sisa produksi industri (perca). Bahan tekstil yang merupakan kebutuhan primer yang pasti dibutuhkan oleh masyarakat dan *style* busana yang cepat berubah berganti sesuai trend mode dalam masyarakat yang tentunya memiliki limbah tekstil yang banyak menimbulkan permasalahan yang patut diperhatikan karena sulit diurai oleh tanah, melihat banyaknya limbah dan kondisi barang yang masih bagus penulis terfikir untuk mengolah kembali menjadi produk karya seni yang bermanfaat dan mempunyai nilai seni serta memiliki nilai ekonomi.

Berbicara tentang keindahan, tentunya tidak hanya melalui proses berpikir saja, namun rangsangan-rangsangan yang ada harus diolah ke dalam perasaan sehingga menjadi kesan. Pengalaman subyektif, penulis secara sadar mendapatkan rangsangan dari apa yang dilihat oleh penulis, berupa keindahan bentuk dan warna tanaman buah Sawo dengan menambah teknik *upcycle* yang menjadi inspirasi penulis sebagai sumber penciptaan produk karya seni.

Produk karya seni tekstil merupakan kebutuhan pokok manusia yang tidak dapat dipisahkan. Karya seni tekstil memiliki fungsi masing-masing sesuai dengan jenisnya. Kreatifitas dan cita rasa seni sangat dibutuhkan untuk dapat menghasilkan produk karya seni yang menarik. Karya seni tekstil ada bermacam-macam jenis produk yang dihasilkan, penulis ingin mewujudkan produk karya seni tekstil yaitu *tote bag*, *pouch*, sarung bantal sofa, baju kasual, taplak meja. Produk karya seni tekstil tersebut mampu diwujudkan dengan mengkombinasi batik dengan bahan limbah kain tekstil bekas maupun sisa produksi industri (perca).

Memilih produk tersebut harus disesuaikan dengan nilai fungsi, kenyamanan, dan keindahan. Nilai tersebut merupakan faktor utama yang penting ada dalam produk tersebut. Penciptaan motif dengan kombinasi kain limbah kain tekstil bekas maupun sisa produksi industri (perca) yang tepat dan nyaman akan mempengaruhi keindahan. Pada penciptaan karya seni tekstil tersebut, penulis ingin mewujudkan sebuah karya dengan motif buah Sawo Manila sebagai motif batik utama dan motif geometris sebagai pelengkap yang dikombinasikan dengan *upcycle* limbah kain tekstil dengan warna yang natural, sehingga memberi kesan elegan.

Berbagai macam cara pembuatan batik tersebut telah membuat batik di Indonesia semakin dikenal sangat luas. Batik digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat, dari kalangan paling bawah hingga masyarakat dengan strata tertinggi. Pada masa lampau, ada jenis-jenis batik tertentu yang hanya boleh dipakai oleh kalangan bangsawan dan penguasa, namun sekarang hal itu tidak berlaku lagi. Batik telah menjadi busana adiluhung yang mencerminkan cita rasa Indonesia yang indah dan elegan.

Batik saat ini bukan hanya sebuah produk seni tetapi juga merupakan *trend fashion*. Saat ini banyak remaja yang sudah tidak malu menggunakan batik, baik saat santai ataupun formal. Sesuai dengan perkembangan pasar permintaan terhadap produk batik semakin berkembang mengikuti permintaan konsumen. Sebagai upaya penulis untuk mengangkat keindahan dari buah Sawo Manila menimbulkan suatu inspirasi bahwa bentuk tanaman Sawo Manila dapat dikembangkan menjadi motif batik karya seni batik yang berbentuk produk karya seni tekstil. Karya seni busana batik adalah karya seni batik yang memiliki fungsi sebagai busana atau karya seni terapan.

Selain sebagai karya seni terapan dapat juga dinikmati nilai estetika untuk memuaskan rasa akan keindahan. Produk karya seni batik motif buah Sawo Manila sebagai motif batik utama dan motif geometris sebagai pelengkap menggunakan teknik batik tulis serta dengan menambahkan *upcycle* limbah kain yang merupakan hasil karya seni yang terbuat dari kain yang memiliki nilai fungsi dalam kehidupan serta memiliki nilai keindahan. Motif batik adalah suatu dasar atau pokok dari suatu pola gambar yang merupakan pangkal atau pusat suatu rancangan gambar, sehingga makna dari tanda, simbol, atau lambang dibalik motif batik tersebut dapat diungkap (Wulandari, 2011:62).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka tersusunlah rumusan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir Karya Seni sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan motif batik dengan tema buah Sawo Manila?
2. Bagaimana proses dan hasil perwujudan produk karya seni tekstil dengan mengambil tema buah Sawo Manila dengan *upcycle* limbah tekstil?

C. Tujuan

Tanaman buah sawo manila dan *upcycle* limbah tekstil dalam produk karya seni tekstil mempunyai beberapa tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Menghadirkan motif batik buah Sawo Manila yang terapkan untuk produk karya seni tekstil.
2. Menciptakan desain produk karya seni tekstil dengan motif batik buah Sawo Manila dan *upcycle* limbah tekstil.
3. Memvisualisasikan produk kriya seni tekstil motif batik buah Sawo Manila dan *upcycle* limbah tekstil.

D. Manfaat

1. Karya yang dihasilkan diharapkan memberikan apresiasi untuk melestarikan dan mengembangkan potensi daerah jadi produk kreatif dan inovatif untuk kemajuan daerah.
2. Menyampaikan kepada masyarakat pentingnya menggali potensi daerah untuk mencintai produk lokal.
3. Menambah pengetahuan dalam bidang kriya tekstil tentang pengembangan potensi daerah jadi ikon produk lokal.

E. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Dalam penciptaan karya ini ada beberapa metode yang digunakan di antaranya sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetika

Metode pendekatan estetis dalam penciptaan karya yang digunakan adalah pendekatan estetik. Moenroe Beadsley mengatakan ada tiga unsur yang menjadikan karya seni memiliki nilai estetik yang tinggi, yaitu kesatuan, kerumitan dan kesungguhan. Metode ini penulis terapkan dalam proses penciptaan dengan memvisualisasikan motif buah sawo dengan *upcycle* limbah tekstil, baik itu komposisi bentuk maupun penataan unsur-unsur yang melengkapi suatu karya serta kerumitan bentuk dalam proses pengerjaan karya seni serta pengungkapan ide dan ekspresi melalui media kain batik sampai perwujudan karya, sehingga bisa menghasilkan nilai estetik yang berbeda beda antara karya satu dengan yang lainnya.

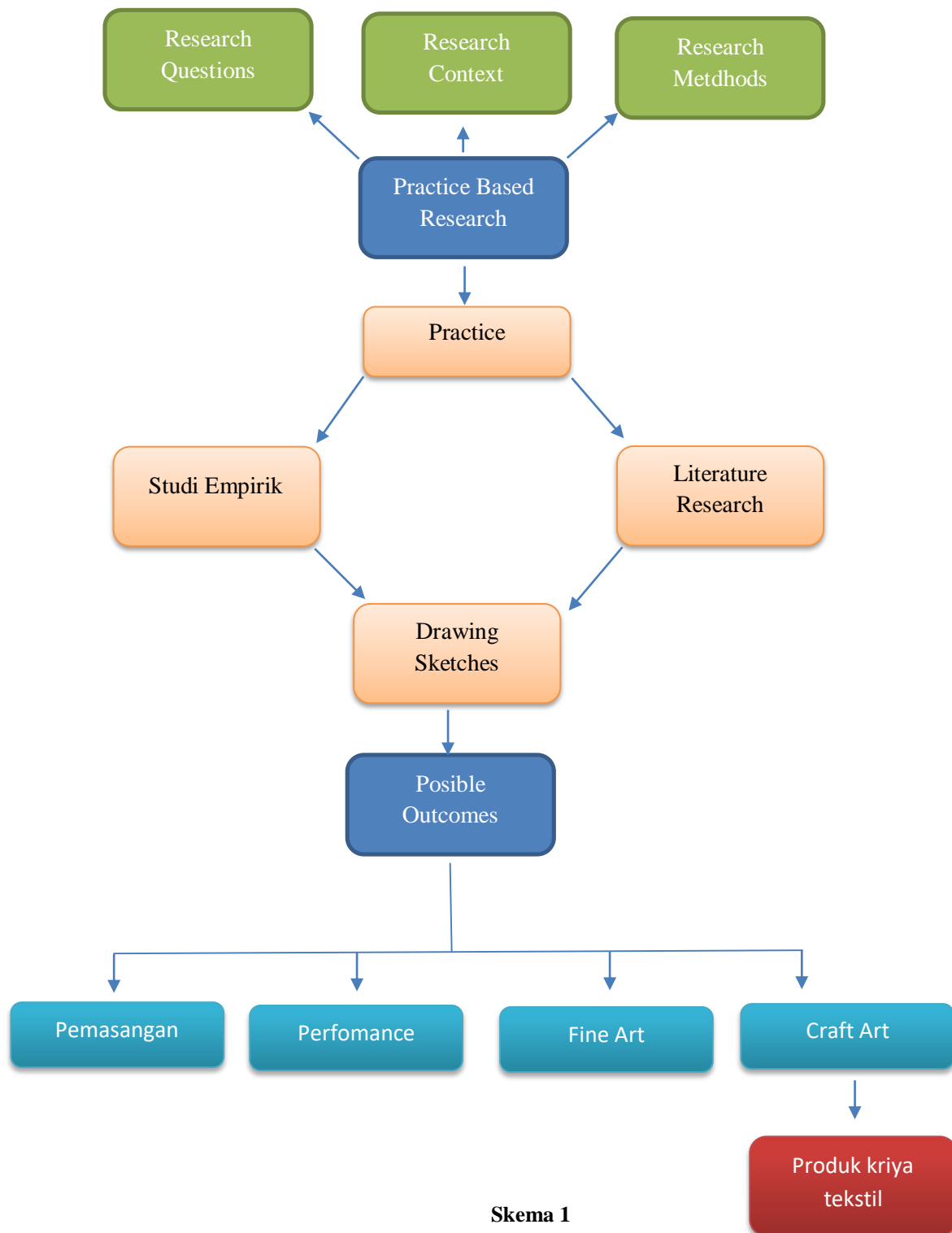
b. Metode Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomis adalah pendekatan dari segi keamanan dan kenyamanan suatu produk yang dibuat. Dalam menciptakan sebuah karya seni fungsional yang utama untuk dipertimbangkan adalah aspek

keamanan dan kenyamanan desain yang akan diwujudkan. Teori dalam menciptakan busana, kenyamanan pemakai (ergonomi) merupakan hal terpenting dalam penciptaan karya seni. Acuan yang digunakan adalah asas-asas busana, keseimbangan antara ukuran, pola, desain dan proporsi tubuh manusia dengan tepat, sehingga kenyamanan dapat terpenuhi. Menurut Goet Poespo dalam buku *Teknik Menggambar Mode dan Busana*, ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana bahan itu dikonstruksikan, gerakan struktur tulang serta otot dan meletakkan rangka badan yang semuanya bertujuan untuk menciptakan rasa kenyamanan (Poespo, 2000:40).

2. Metode Penciptaan

Penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi lebih tepat ditempuh melalui cara ilmiah yang direncanakan secara matang dan analitis. Menurut Ramlan Abdullah pada jurnal *Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis & Seni Reka UiTM* yang mengacu pada metode '*practice based research*' mengatakan bahwa pelatihan yang mendasar riset ini menawarkan sebuah kesempatan yang sempurna bagi seniman untuk berlatih dan menonjolkan pemahaman mereka mengenai seni dan desain yang mendefinisikan konsep ini sebagai berikut: Latihan yang mendasar pada riset adalah bentuk yang paling sesuai bagi para desainer dan seniman sejak pengetahuan baru dari riset dapat diaplikasikan langsung di lapangan dan mempermudah bagi para periset untuk lebih menonjolkan kemampuan mereka (Marlin, Ure dan Gray, 1996:1).



Skema 1

Teori Practice Based Reaserch

(Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan UiTM, 2010)

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa penciptaan yang berbasis penelitian diawali dengan studi mengenai pokok persoalan dan materi yang diambil seperti ide, konsep, tema, bentuk, teknik, bahan, dan penampilan. Segala materi tersebut di ulas dengan mendalam agar dapat dipahami, sehingga betul-betul menguasai dan menjiwai objek dengan baik.

Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan yang baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Ure dan Gray, 1996:1)

Penciptaan Tugas Akhir ini, hal yang terpenting untuk ditelusuri secara mendalam yaitu konsep penciptaan, karena pada bagian ini konsep penciptaan menjadikan dasar utama penciptaan. Diawali dengan merumuskan berbagai permasalahan. Studi penelitian juga dapat dilakukan dengan studi pustaka dari berbagai sumber dan media yang berhubungan dengan tema yang diangkat. Referensi tersebut didapat dari media cetak, antara lain buku dan internet.

Data yang diperoleh dari studi pustaka dianalisis, sehingga didapat beberapa informasi yang relevan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan buah Sawo Manila, motif geometris, berbagai ragam bentuk set interior, ragam pouch, totebag, dress, kemeja laki-laki dan outer . Sedangkan data berbentuk gambar dengan jumlah yang banyak dilakukan klasifikasian data untuk selanjutnya diambil sebagai sampel yang dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karya.

Pada proses perwujudan karya ini, berbagai hal dilakukan dimulai dari pengamatan studi pustaka ataupun pengamatan langsung pada tanaman. Pengamatan yang dilakukan mulai dari bentuk buah, daun dan biji secara detail untuk mengetahui lebih mendalam buah Sawo Manila. Selain melakukan pengamatan langsung pada buah Sawo Manila, penulis juga melakukan pengamatan langsung pada

perkembangan busana dan karya tekstil diluar, maupun mengikuti kegiatan-kegiatan fashion show dan menghadiri pameran.

Proses penciptaan karya ini melalui tahap desain dengan berbagai pertimbangan melalui prinsip-prinsip seni rupa seperti kesatuan, keselarasan, irama, proporsi, komposisi dan keseimbangan. Selain itu karya ini juga mempertimbangkan dari unsur-unsur desain yang digunakan sebagai landasan diantaranya garis, bentuk, tekstur, ukuran dan warna.

Perwujudan desain terpilih dilakukan eksperimen terhadap teknik yang digunakan, untuk mendapatkan hasil yang sesuai rencana dalam konsep. Teknik yang digunakan yaitu teknik batik dan teknik *upplique*. Perwujudan batik melalui beberapa tahap yaitu melalui proses pembatikan, pewarnaan dan tahap akhir pelorodan. Perwujudan busana melalui beberapa pertimbangan seperti segi proporsi dan komposisi yang harmonis dan menarik sehingga memiliki keterpaduan antara bagian objek utama bentuk motif batik buah Sawo Manila diantara kombinasi motif geometris dan *upcycle* limbah kain pada setiap karya.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan bahan, materi, serta data dari buku, majalah, website, maupun media lainnya. Pengumpulan data melalui literatur (buku-buku, majalah, kamus, dan lain sebagainya) yang erat hubungannya dengan tema penciptaan dalam karya tugas akhir ini. Hal ini dilakukan memudahkan dalam desain maupun aksesoris.

a. Observasi

Pengamatan secara langsung pada objek, yaitu tanaman buah Sawo Manila di halaman rumah. Hasil dari observasi ini berupa data visual hasil penelitian pada objek yang kemudian akan dijadikan sebagai sumber ide penciptaan. Dari pengamatan secara langsung tersebut objek yang diambil adalah bagian buah, daun, dan biji buah Sawo Manila.