

**VISUALISASI PERPADUAN *SIGER* LAMPUNG DAN  
WARNA MERAH BATIK LASEM KE DALAM  
*STREET STYLE* FESYEN**



Oleh :

**Rizki Oktavianti Amalia**

**NIM: 1600087025**

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

**2020**

**VISUALISASI PERPADUAN *SIGER* LAMPUNG DAN  
WARNA MERAH BATIK LASEM KE DALAM  
*STREET STYLE* FESYEN**



Oleh :

**Rizki Oktavianti Amalia**

**NIM: 1600087025**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN  
FASHION**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2020**

**VISUALISASI PERPADUAN *SIGER* LAMPUNG DAN  
WARNA MERAH BATIK LASEM KE DALAM  
*STREET STYLE* FESYEN**



Oleh :

**Rizki Oktavianti Amalia**

**NIM: 1600087025**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Ahli Madya dalam Bidang Kriya**

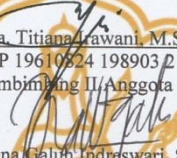
**2020**

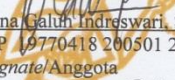
## HALAMAN PENGESAHAN

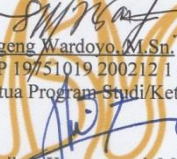
Tugas Akhir berjudul :

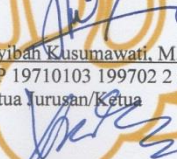
**VISUALISASI PERPADUAN *SIGER* LAMPUNG DAN WARNA MERAH BATIK LASEM KE DALAM *STREET STYLE* FESYEN** diajukan oleh Rizki Oktavianti Amalia, NIM 1600087025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

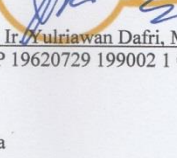
Pembimbing I/Anggota

  
Dra. Titiana Arwani, M.Sn.  
NIP 19610524 198903 2 001/NIDN 0024086108  
Pembimbing II/Anggota

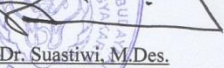
  
Anna Galuh Indreswari, S.Sn., MA.  
NIP 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703  
Cognate/Anggota

  
Sugeng Wardoyo, M.Sn.  
NIP 19751019 200212 1 003/NIDN 0019107504  
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

  
Toyiban Kusumawati, M.Sn.  
NIP 19710103 199702 2 001/NIDN 0003017105  
Ketua Jurusan/Ketua

  
Dr. Ir. Yulriawan Dafri, 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 2002/NIDN 0002085909



**HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Untuk Ibu, Bapak dan Adikku*

*Terimakasih banyak.*

**MOTTO**

*Face Yourself*

**PERNYATAAN KEASLIAN**

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

23 Januari  
Yogyakarta,.....2020



Rizki Oktavianti Amalia

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME karena atas limpahan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “Visualisasi Perpaduan *Siger* Lampung dan Warna Merah Batik Lasem ke Dalam *Street Style* Fesyen” ini dapat terselesaikan dengan baik. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Ahli Madya dalam Prodi D-3 Batik dan *Fashion*, Jurusan Kriya Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, semangat, semangat dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn., Ketua Prodi D-3 Batik dan Fashion.
5. Dra. Titiana Irawani, M.Sn, Dosen Pembimbing I atas semua saran, nasehat, kritikan, dan pengarahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., Dosen pembimbing II atas semua saran, nasehat, kritikan, dan pengarahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum, Dosen Wali atas bimbingan dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan.
8. Sugeng Wardoyo, M.Sn, *Cognate*
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Ibu, Bapak, dan Adik penulis yang selalu senantiasa membantu dan memberikan dukungan dan doa.
11. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	2
C. Tujuan dan Manfaat .....	2
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	4
<b>BAB II. IDE PENCIPTAAN .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>19</b>
A. Data Acuan .....	19
B. Analisis Data Acuan .....	22
C. Rancangan Karya .....	24
D. Proses Perwujudan .....	44
1. Pemilihan Bahan dan Alat .....	44
2. Teknik Pengerjaan .....	50
3. Tahap Pengerjaan .....	50



E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	55
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>63</b>
A. Tinjauan Umum .....	63
B. Tinjauan Khusus .....	64
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	80
LAMPIRAN.....	82
A. Biodata (CV) .....	82
B. Foto <i>Fashion Show</i> .....	84
C. Katalog Pameran .....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ukuran Standar Medium (M) Wanita.....	28
Tabel 2. Bahan Busana “ <i>Bloody Green Crown</i> ”.....	30
Tabel 3. Bahan Busana “ <i>Ready to Rock</i> ”.....	32
Tabel 4. Bahan Busana “ <i>Bloody Red Glow</i> ”.....	34
Tabel 5. Bahan Busana “ <i>Red Blue</i> ”.....	36
Tabel 6. Bahan Busana “ <i>Bloody Red</i> ”.....	38
Tabel 7. Bahan Busana “ <i>Bloody Red Chill</i> ”.....	40
Tabel 8. Bahan Busana “ <i>Bears The Bloody Crown</i> ”.....	42
Tabel 9. Alat dan Bahan Untuk Mambatik.....	44
Tabel 10. Alat dan bahan Menjahit.....	46
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya 1 “ <i>Bloody Green Crown</i> ”.....	55
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Karya 2 “ <i>Ready to Rock</i> ”.....	56
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Karya 3 “ <i>Bloody Red Glow</i> ”.....	57
Tabel 14. Kalkulasi Biaya Karya 4 “ <i>Red Blue</i> ”.....	58
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Karya 5 “ <i>Bloody Red</i> ”.....	59
Tabel 16. Kalkulasi Biaya Karya 6 “ <i>Bloody Red Chill</i> ”.....	60
Tabel 17. Kalkulasi Biaya Karya 7 “ <i>Bears The Bloody Crown</i> ”.....	61
Tabel 18. Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Siger Pepadun</i> .....	8
Gambar 2. <i>Siger Saibatin</i> .....	11
Gambar 3. Batik Lasem .....	13
Gambar 4. Batik Lasem <i>Bangbangan</i> .....	14
Gambar 5. <i>Street Style</i> Fesyen .....	17
Gambar 6. <i>Street Style</i> Fesyen .....	18
Gambar 7. Mahkota Siger Pepadun 1 .....	19
Gambar 8 Mahkota Siger Pepadun 2 .....	20
Gambar 9. Batik Lasem1 .....	20
Gambar 10. Batik Lasem 2 .....	21
Gambar 11. <i>Street Style</i> Fesyen 1 .....	21
Gambar 12. <i>Street Style</i> Fesyen 2 .....	21
Gambar 13. <i>Street Style</i> Fesyen 3 .....	22
Gambar 14. <i>Street Style</i> Fesyen 4 .....	22
Gambar 15. Sketsa Alternatif Bagian 1 .....	24
Gambra 16. Sketsa Alternatif Bagian 2 .....	25
Gambar 17. Sketsa Terpilih Bagian 1 .....	26
Gambar 18. Sketsa Terpilih Bagian 2 .....	28
Gambar 19. Desain Busana 1 .....	29
Gambar 20. Pecah Pola Busana 1 .....	30
Gambar 21. Desain Busana 2 .....	31
Gambar 22. Pecah Pola Busana 2 .....	32
Gambar 23. Desain Busana 3 .....	33
Gambar 24. Pecah Pola Busana 3 .....	34
Gambar 25. Desain Busana 4 .....	35
Gambar 26. Pecah Pola Busana 4 .....	36
Gambar 27. Desain Busana 5 .....	37
Gambar 28. Pecah Pola Busana 5 .....	38
Gambar 29. Desain Busana 6 .....	39
Gambar 30. Pecah Pola Busana 6 .....	40
Gambar 31. Desain Busana 7 .....	41

Gambar 32. Pecah Pola Busana 7.....	42
Gambar 33. Detail Motif Mahkota <i>Siger</i> 1 .....	43
Gambar 34. Detail Motif Mahkota <i>Siger</i> 2.....	43
Gambar 35. Memindahkan Pola ke Kain.....	50
Gambar 36. Proses <i>Ngelowongi</i> .....	51
Gambar 37. <i>Mencolet</i> .....	51
Gambar 38. <i>Menembok</i> .....	52
Gambar 39. Pemotongan Pola pada Kain .....	53

**DAFTAR LAMPIRAN**

1. Biodata(CV) .....	82
2. Foto <i>Fashion Show</i> .....	84
3. Katalog .....	87

## INTISARI

Batik adalah salah satu ciri khas budaya Indonesia yang telah menjadi warisan peradaban dunia. Jenis-jenis motif batik di Indonesia sangat beragam, budaya bangsa yang begitu kaya telah menyebabkan lahirnya berbagai corak dan motif batik di Indonesia seperti batik Lampung yang sebagian besar menggunakan motif mahkota *Siger*. Mahkota *Siger* dan warna merah batik Lasem adalah inspirasi dalam penciptaan Tugas Akhir busana *street style* fesyen dengan media batik. Tugas akhir ini bertujuan untuk mengekspresikan ide-ide baru yang divisualisasikan ke dalam media batik.

Proses perwujudan karya ini dimulai dengan pengumpulan data melalui studi pustaka dan observasi. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika dan pendekatan ergonomis. Teknik yang digunakan untuk semua karya adalah sistem pola busana So-En dan batik tulis dengan pewarnaan sintetis.

Hasil yang dicapai dalam karya ini adalah tujuh pakaian *street style* dengan berbagai model busana dan warna. Motif utama dalam karya ini adalah mahkota *Siger* dari Lampung. Penciptaan motif batik mahkota *Siger* Lampung dan warna merah dari batik Lasem menjadi busana *street style* fesyen adalah ekspresi individual yang menunjukkan keunikan dan unsur estetika di dalamnya. Diharapkan bisa bermanfaat dalam perkembangan dunia mode yang berbeda dari karya-karya yang sudah ada.

**Kata kunci:** *Siger*, batik, merah, busana *street style*, Lasem

## ABSTRAK

*Batik is one of the characteristics of Indonesian culture which has become a heritage of world civilization. The types of batik patterns in Indonesia are very diverse, the typical culture of the nation which is so rich has led to the birth of various batik patterns and motifs in Indonesia such as the Lampung batik which mostly uses the Siger crown motif. The Siger crown was the inspiration in the creation of the Final Task of the Siger Lampung motif and the red color of Lasem batik into street fashion with batik media. This final project aims to express new ideas that are visualized into batik media.*

*The process of manifesting this work begins with data collection through literature study and observation. The approach method used is the aesthetic approach and ergonomic approach. The technique used for all works is the So-En fashion pattern system, written batik using synthetic coloring.*

*The results achieved in this work are seven street style clothing with various fashion and color models. The main motif in this work is the Siger crown of Lampung. The creation of the Lampung Siger crown batik motif and the red color of Lasem batik into fashion street style clothing is an individual expression that shows the uniqueness and aesthetic elements in it. It is expected to be useful in the development of the fashion world that is different from existing works.*

**Keywords:** *Siger*, red, batik, street style, Lase

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2007), Batik merupakan kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menorehkan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu. Batik juga salah satu ciri khas kebudayaan Indonesia yang telah menjadi warisan peradaban dunia. Jenis corak batik di Indonesia tergolong amat banyak, namun corak dan variasinya sesuai dengan filosofi dan budaya masing-masing daerah yang amat beragam. Khas budaya bangsa Indonesia yang demikian kaya telah mendorong lahirnya berbagai corak dan motif batik di Indonesia misalnya batik Lampung yang kebanyakan menggunakan motif mahkota *Siger*.

Dalam buku Adat Istiadat Daerah Lampung (Hilman Hadikusuma, dkk, 1977/1978:137) Mahkota *Siger* merupakan mahkota mempelai, kadang-kadang dikenakan pula oleh para gadis punyimbang yang menari di balai adat, atau waktu menyambut para tamu agung. Orang yang sudah menikah tidak boleh memakai *Siger*, kecuali ketika sedang melakukan upacara adat pernikahan kembali. Bentuk *Siger* seperti tanduk, terbuat dari lvembaran kuningan yang ditatah hias bertitik-titik rangkaian bunga. Dimulai dari sini muncul ide untuk membuat modifikasi motif mahkota *Siger* Lampung yang dikolaborasikan dengan warna merah batik Lasem yang khas, dalam tugas akhir ini untuk mempopulerkan *Siger* ke dalam sebuah karya batik yang lebih luas.

Ketertarikan pada *Siger* Lampung dan warna merah batik Lasem diekspresikan dalam sebuah desain busana yang berbeda. Visualisasi bentuk mahkota *Siger* Lampung dan warna khas batik Lasem yaitu warna merah darah ayam, atau juga biasa disebut dengan *abang getih pithik* (merah darah ayam). Warna merah alami itu diperoleh dari akar mengkudu dan tidak bisa ditiru di tempat-tempat lain (Helen Ishwara, L.R. Supriyanto Yahya, Xenia Moeis, 2011:137).

Pemilihan ide *Siger* sebagai sumber ide dari karya ini dalam upaya melestarikan budaya Lampung lewat mahkota *Siger* yang penuh dengan makna

dan mempopulerkan mahkota *Siger* Lampung sebagai motif batik. Sedangkan pemilihan warna batik Lasem sebagai sumber ide selanjutnya karena ketertarikan penulis pada warna merah darah ayam dari batik Lasem yang sulit ditiru oleh daerah lain dalam hal ini menggunakan pewarna sintetis naphthol untuk menggantikan pewarna alam dari akar mengkudu.

*Siger* Lampung dan warna merah batik Lasem menarik untuk dijadikan sebagai sumber inspirasi untuk penciptaan *street style* fesyen. Dalam Kamus Mode Indonesia (Irma Hardisurya, Ninuk Mardiana Pambudy, Herman Jusuf, 2010:196) Busana *street style* fesyen adalah mode busana yang lahir sekitar awal tahun 80-an, diciptakan oleh kawula muda dan ditujukan bagi kelompok muda yang merasa bosan dengan mode yang ada. Gaya berbusana ini cenderung bebas tanpa memperdulikan tren fesyen yang sedang berkembang dan ada kalanya orang-orang yang bergaya *street style* mendobrak tren fesyen yang sedang berkembang. Pembuatan busana *street style* ini cukup menarik karena harus memadukan *street style* yang modern dan individualis dengan sentuhan tradisi dari *Siger* Lampung dan warna merah batik Lasem. Karakter busana *street style* diekspresikan dalam penciptaan media tekstil dengan bentuk potongan yang menarik sesuai dengan *street style* yang bebas dan individualis ataupun motif simbolis Lampung *Siger* dan warna merah batik Lasem.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Bagaimana memvisualisasikan *Siger* Lampung dan warna merah batik Lasem ke dalam bentuk motif batik dengan teknik batik pada busana *street style* fesyen?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Memvisualisasikan perpaduan *Siger* Lampung dan warna merah batik Lasem dalam bentuk motif batik dengan teknik batik pada busana *street style* fesyen.



## 2. Manfaat

Berdasarkan penciptaan karya seni tugas akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat penciptaan karya bagi mahasiswa adalah
  - 1). Meningkatkan pengalaman pribadi dalam mendesain sebuah karya dengan tema *Siger* Lampung dan warna merah batik Lasem.
  - 2). Mengembangkan kreativitas melalui penciptaan karya busana *street style* dengan motif *Siger* Lampung yang dipadukan dengan warna merah batik Lasem, sehingga mendapat ilmu tambahan dan pengalaman baru khususnya pada dunia mode.
- b. Manfaat penciptaan karya bagi lembaga institusi adalah:
  - 1). Menambah perbendaharaan karya pada bidang batik dan busana sebagai acuan penciptaan motif baru dalam sebuah karya.
  - 2). Menambah khasanah keilmuan mengenai *Siger* Lampung dan warna merah batik Lasem sebagai ide penciptaan motif batik pada busana *street style* fesyen.
  - 3). Memberikan kontribusi dalam pengembangan ragam busana *street style* sehingga menambah data acuan yang bisa digunakan sebagai referensi untuk menciptakan karya selanjutnya.
- c. Manfaat penciptaan karya bagi masyarakat adalah:
  - 1). Memberikan semangat kepada masyarakat untuk bereksplorasi dalam menciptakan busana *street style* dengan nuansa tradisional.

- 2). Memperkenalkan busana *street style* dengan sentuhan baru kepada masyarakat sehingga meningkatkan apresiasi dan wacana publik bagi dunia fashion masa kini.

#### **D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

##### 1. Metode Pendekatan

###### a. Metode Pendekatan Estetis

Pengalaman tentang penciptaan karya seni, disamping pengalaman penikmatannya, juga termuat dalam definisi estetika yang dibuat oleh Paul Edwards di *The Encyclopedia of Philosophy*. Ia menulis, “Estetika adalah kajian perilaku dan pengalaman manusia dalam menciptakan, menikmati dan memahami seni, dengan demikian berarti merasakan pengalaman yang ditimbulkan oleh karya seni”. (Deni Junaedi, 2013:23)

Estetis dalam penciptaan karya ini berfungsi untuk menciptakan karya yang dapat memadukan antara elemen desain dalam prinsip desain yang harmonis. Penciptaan karya harus memperhatikan proporsi, garis, dan bentuk untuk memperkaya eksplorasi desain yang lebih luas.

###### b. Metode Pendekatan Ergonomi

Yaitu pendekatan dari segi kenyamanan sebuah karya yang telah diciptakan oleh penulis. Ergonomi harus mempertimbangkan aspek kesesuaian desain busana dan ketepatan desain busana sehingga busana yang diciptakan oleh penulis memiliki kaidah ergonomi dalam berbusana, yang merupakan hal penting dari penciptaan suatu karya busana.

Ergonomi (*ergonomic*), dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Bagaimanapun juga, penrencana seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dengan benda atau hubungan antara pengguna dengan karya yang hendak diciptakan.

Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna karya dengan karya yang digunakannya. (Bram Palgunanadi, 2008:71).

## 2. Metode Penciptaan

Dalam metode penciptaan karya ini merujuk pada teori milik SP. Gustami, yaitu dengan tiga tahap dan enam langkah yang biasa digunakan dalam menciptakan sebuah karya seni. Di antaranya, sebagai berikut :

### a. Metode Eksplorasi

Metode eksplorasi yaitu mengumpulkan data dan mencari data dari berbagai sumber dan informasi dari *Siger* Lampung, warna merah batik Lasem, dan busana *street style* fesyen. Data yang dicari berupa data visual maupun teori-teori yang bersangkutan dengan permasalahan yang diangkat dalam tugas akhir, serta gambar-gambar yang didapatkan secara langsung melalui studi lapangan. Pencarian informasi dicari dengan cara membaca beberapa buku referensi tentang *Siger* Lampung, warna merah batik Lasem, dan busana *street style* fesyen, serta artikel dari internet yang berkaitan dengan *Siger* Lampung, warna merah batik Lasem dan *street style* fesyen, namun dengan syarat sumber dapat dipercaya. Pengumpulan data referensi melalui studi pustaka diperoleh dengan teknik catat, rekam dan foto. Hal ini dilakukan sebagai sumber ide, inspirasi dan kreativitas dalam penciptaan karya, sehingga cara proses eksplorasi tidak terbatas dan mengacu pada satu pengumpulan data saja

### b. Metode Perancangan Karya

Pada proses ini, ide dituangkan ke dalam bentuk sketsa alternatif sebagai rancangan awal. Sketsa tersebut merupakan sketsa motif batik yang akan diterapkan pada busana dan sketsa

perancangan *street style* fesyen dibuat dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti siluet garis luar bentuk. Dalam pembuatan desain motif, penulis menggunakan cara stilisasi agar mempermudah penulis dalam proses pembuatan motif *Siger Lampung*. Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek atau benda yang digambar sesuai dengan imajinasi dan kemampuan penulis.

c. Metode Perwujudan Karya dan Evaluasi

Dalam perwujudan karya ini sebagai langkah pertama, bahan utama berupa kain yang telah dipola motif batik diproses menggunakan teknik batik dengan sistem pewarnaan tutup celup menggunakan pewarna sintetis naptol dan indigosol. Kemudian secara keseluruhan proses pembuatan karya berfungsi praktis berupa busana dikerjakan dengan mesin jahit dan mesin obras untuk merapikan tepian kain bagian dalam, sedangkan untuk pemasangan kancing dikerjakan secara manual dengan tangan. Setelah semua proses selesai, evaluasi karya dilakukan pada saat busana diperagakan melalui *fashion show*.