

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK *THE TALE IN CAVE*  
DALAM BUSANA *VINTAGE***



Oleh:

**Dinar Mustiko Wati**

**NIM :1600107025**

**PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK *THE TALE IN CAVE*  
DALAM BUSANA *VINTAGE***



Oleh:

**Dinar Mustiko Wati**

**NIM :1600107025**

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

Tugas Akhir berjudul:

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK *THE TALE IN CAVE* DALAM BUSANA *VINTAGE*** diajukan oleh Dinar Mustiko Wati, NIM 1600107025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90311), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Januari 2020 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

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

NIP 19751019 200212 1 003/NIDN 0019107504

Pembimbing II/Anggota

Aruman, S.Sn., M.A.

NIP 19720920 200501 1 002/NIDN 0018107703

Cognate/Anggota

Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP 19600218 198601 2 001/NIDN 0018026004

Ketua Program Studi

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

NIP 19710103 199702 2 001/NIDN 0003017105

Ketua Jurusan

Dr. 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 2 002/NIDN 0002085909

**MOTTO HIDUP**

*Consume less,  
Create more*

*Take the risk, or lose the chance*

*You were born to be real, not to be perfect. Bersyukur, alhamdulillah*

## **PERSEMBAHAN**

Untuk ibu dan bapak, Terima kasih karena telah mendukung semua hal atas dasar kebaikan, terima kasih atas do'a terbaik yang telah dipanjatkan. Terima kasih karena selalu menguatkan dan memberikan segala alasan untuk terus bertahan dan berjalan.

Untuk keluarga dan teman-teman yang tiada hentinya mengulurkan tangannya disaat berulang kali terjatuh, terima kasih telah menerima dengan sepenuh hati. Segala dukungan, semangat dan energi positif yang diberikan.

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir Penciptaan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis mengacu pada laporan Tugas Akhir ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Dinar Mustiko Wati

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Penciptaan Motif Batik *The Tale in Cave* dalam Busana *Vintage*”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar di program Studi Batik dan Fashion. Selama penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara lisan maupun tulisan.

Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan teima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suwastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn., Ketua Prodi D3 Batik Fashion, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan yang sabar dan bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing selama proses Tugas Akhir.
6. Aruman, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan yang selalu memberikan saran-saran yang inovatif dan kreatifnya untuk memudahkan proses Tugas Akhir.
7. Seluruh Dosen, staf kampus yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir.
8. Orang tua, yaitu sponsor utama, pendukung utama, akomodator utama, dan motivator utama yang doanya selalu mengiringi sepanjang perjuangan serta turut membantu proses Tugas Akhir.
9. MB Murni Batik, toko milik budhe dan pabdhe yang memberikan pewarna batik, malam dan kain secara gratis sehingga mampu memangkas sejian persen biaya Tugas Akhir.
10. Dedy Batik, Batik Karya Mandiri dan Wafi yang beberapa kali membantu pematikan serta mengakomodasi tempat membatik.

11. Yang berkontribusi dalam penjahitan dan pemolaan (Mbak Nefa, Miti dan Adel) yang turut andil dalam membantu Tugas Akhir serta memberikan saran-sarannya yang praktis dan berguna dalam bidangnya.
12. Bapak Sugiharto, narasumber yang berkenan diwawancarai dan menjawab dengan sangat jelas mengenai gua Akbar, serta Ayu Afiyah yang mau menyusuri gua-gua di Tuban bersama dan mendokumentasikan serta ikut mencatat dan bertanya.
13. Saudara yang selalu memberikan semangat bahwa bisa menjalani dan melewati semua dengan baik, Vida Ayu yang bersedia meminjamkan motornya selama Tugas Akhir agar bisa digunakan kemanapun dan kapanpun.
14. Teman-teman yang terlibat saat Photoshoot mulai dari *make up* (Vira Dwi), model (Clesia Christine, Lidia Yuni, Vida Ayu, Putri Bella, Tiwi), editing (Clesia Christine) dan katalog (Bagas Ibnu Nasr) serta yang mau meminjamkan kamera (Nida dan Cita).
15. Teman-teman satu kelas yang sama-sama memperjuangkan Tugas Akhirnya, maupun yang sudah lulus mendahului tetapi selalu mau untuk mengulurkan bantuan dan memberikan tips-tipsnya dalam menghadapi Tugas Akhir serta teman-teman yang bersedia menampung keluh kesah serta yang rumah dan kos-kontrakannya boleh disinggahi untuk mengerjakan bersama (Putri Bella, Oviani, Khimayatul, Hairunnisha, Nadiatul, Mentari, Astel).

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini penulis berusaha untuk memenuhi kriteria yang ada, namun tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta memberi inspirasi baru bagi pembaca.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Dinar Mustiko Wati

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR .....</b>	<b>i</b>
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTTO HIDUP.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
<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.....	3
<b>BAB II. IDE PENCIPTAAN .....</b>	<b>6</b>
1. Gua .....	6
2. Biota Gua .....	7
3. Motif Batik Tuban .....	10
4. Busana <i>Vintage</i> .....	11
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>14</b>

A. Data Acuan .....	14
B. Analisis Data Acuan .....	22
C. Rancangan Karya .....	23
D. Proses Perwujudan .....	54
1. Pemilihan Bahan dan Alat .....	54
2. Teknik Pengerjaan .....	59
3. Tahap Pengerjaan .....	61
4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	67
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>72</b>
A. Tinjauan Umum .....	72
B. Tinjauan Khusus .....	74
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

1. Bahan.....	54
2. Alat.....	56
3. Tahap pembuatan Batik.....	61
4. Tahap Pembuatan Busana .....	65
5. Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	67
6. Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	67
7. Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	68
8. Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	69
9. Kalkulasi Biaya Karya 5 .....	69
10. Kalkulasi Biaya Karya 6 .....	70
11. Kalkulasi Biaya Karya 7 .....	70
12. Kalkulasi Biaya Karya 8 .....	70
13. Kalkulasi Biaya Karya 9 .....	71
14. Kalkulasi Biaya Lain-lain .....	71
15. Kalkulasi biaya keseluruhan .....	71

## DAFTAR GAMBAR

1. Gua Hidrologi.....	7
2. Gua Akbar .....	7
3. Suplir .....	9
4. Lumut Hati.....	9
5. Batik Tulis Tenun Gedog .....	10
6. Vintage mood board.....	12
7. Vintage dess.....	13
8. Ruang –ruang Gua Akbar .....	14
9. Struktur Lapisan Tanah dan Gua .....	15
10. Ruang-ruang Gua Hidrologis Biologis.....	15
11. Bebatuan Mulut Gua .....	16
12. Ikan-ikan Gua Ngerong.....	16
13. Kelelawar Mulut Gua.....	17
14. Suplir .....	17
15. Hewan Zona Gelap .....	18
16. Batik Kembang Waluh .....	19
17. Panji Lor .....	19
18. Titik Centhel .....	20
19. Ririnan.....	20
20. Warna <i>Summer Vintage</i> .....	21
21. Busana Vintage .....	21
22. Sketsa Alternatif .....	25
23. Sketsa terpilih .....	26
24. Desain Terpilih 1 .....	27
25. Pecah Pola 1.....	28
26. Desain Motif Batik 1 .....	29
27. Desain Terpilih 2 .....	30
28. Pecah Pola 2.....	31
29. Desain Motif Batik 2.....	32
30. Desain Terpilih 3 .....	33
31. Pecah Pola 3.....	34

32. Desain Motif Batik 3.....	35
33. Desain Terpilih 4 .....	36
34. Pecah Pola 4.....	37
35. Desain Motif Batik 4.....	38
36. Desain Terpilih 5 .....	39
37. Pecah Pola 5.....	40
38. Desain Motif Batik 5.....	41
39. Desain Terpilih 6 .....	42
40. Pecah Pola 6.....	43
41. Desain Motif Batik 6.....	44
42. Desain Terpilih 7 .....	45
43. Pecah Pola 7.....	46
44. Desain Motif Batik 7.....	47
45. Desain Terpilih 8 .....	48
46. Pecah Pola 8.....	49
47. Desain Motif Batik 8.....	50
48. Desain Terpilih 9 .....	51
49. Pecah Pola 9.....	52
50. Desain Motif Batik 9.....	53
51. Karya 1 .....	74
52. Karya 2 .....	76
53. Karya 3 .....	78
54. Karya 4 .....	80
55. Karya 5 .....	82
56. Karya 6 .....	84
57. Karya 7 .....	86
58. Karya 8 .....	88
59. Karya 9 .....	90

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- 1. CV**
- 2. Poster Pameran**
- 3. Foto Karya dan Fahion Show**
- 4. Katalog**
- 5. CD**

## INTISARI

Tuban Jawa Timur memiliki sebuah kekayaan berupa gugusan gua yang mengitari, diketahui Tuban sebagai kota dengan seribu satu gua. Tetapi kebanyakan masyarakatnya acuh terhadap kekayaan alam tersebut, stalaktit dan stalakmit mulai dicuri demi keuntungan pribadi. Ditambah satu lagi kekayaan budaya yang kurang mendapat perhatian yaitu batik Tuban pada kain tenun Gedog. Kurangnya regenerasi untuk menurunkan keahlian menenun dan membatik dan minat generasi muda untuk melanjutkan warisan leluhur menjadikannya semakin teggelam. Problematika bercampur dengan estetika yang ada pada gua dan batik gedog menjadi sumber ide motif batik sebagai bahan pembuatan busana *vintage*.

Dalam pembuatan karya menggunakan metode pendekatan estetika dan ergonomi, serta menggunakan metode penciptaan yang meliputi: metode pengumpulan data, analisis data, perancangan, dan perwujudan. Metode estetika digunakan untuk mempelajari tentang keindahan dalam penciptaan motif visualisasi gua-gua tuban. Metode ergonomi digunakan dalam pembuatan karya agar dapat mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan saat busana digunakan. Penerapan metode penciptaan digunakan untuk memperkuat konsep mulai dari observasi hingga perwujudan karya.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini membuat 10 karya. Keseluruhan karya memiliki judul yang memiliki makna dalam serta berkaitan dengan keindahan yang ada di gua Tuban. Setiap karya memiliki bentuk, warna dan karakteristik yang berbeda-beda yang sesuai dengan palet warna busana *vintage* serta *silhouette* busana *vintage* yang sederhana untuk menonjolkan motif. Penerapan pada busana *vintage* dengan tujuan menjadi wadah baru dan memperkenalkan kembali gua-gua Tuban, menikmatinya tanpa perlu untuk merusaknya dan mengikuti trend busana yang cenderung kembali seperti masa lalu atau dikenal dengan *vintage*.

**Kata Kunci :** Gua, Regenerasi, Batik Tuban, *vintage*

## **ABSTRACT**

*Tuban East Java has a wealth of circular caves, known to Tuban as a city of one thousand and one caves. But most people are indifferent to the natural wealth, stalactites and stalagmites began to be stolen for personal gain. Plus one more cultural property that received less attention, namely Tuban batik on Gedog woven fabric. The lack of regeneration to reduce the skills of weaving and batik and the interest of the younger generation to continue the ancestral heritage makes it even more sunk. Problems mixed with aesthetics that exist in caves and batik Gedog become a source of ideas for batik motifs as material for making vintage clothing.*

*In making works using aesthetic and economic approach methods, as well as using creation methods which include: data collection methods, data analysis, design, and embodiment. Aesthetic methods are used to learn about beauty in creating visualization motifs in Tuban caves. The ergonomics method is used in making works in order to consider safety and comfort when clothing is used. The application of the creation method is used to strengthen concepts from observation to the realization of the work.*

*In completing this Final Project make 10 works. The entire work has a title that has meaning in and related to the beauty of the cave in Tuban. Each work has different shapes, colors and characteristics that match the color palette of vintage clothing as well as simple vintage clothing designs to accentuate the motif. The application of vintage clothing with the aim of becoming a new container and reintroducing the Tuban caves, enjoying it without the need to ruin it and follow fashion trends that tend to return to the past or known as vintage.*

***Kata Kunci :*** *Caves, Regeneration, Tuban Batik, Vintage*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang posisi astronomisnya terletak di kawasan iklim tropis yang berada di belahan timur bumi, hal ini membuat Indonesia disinari matahari sepanjang tahun dan memiliki dua musim yaitu musim kemarau dan musim hujan yang mendukung keanekaragaman hayatinya. Jika dilihat dari angkasa gugusan kepulauan Indonesia nan hijau menyejukkan mata bak batu zamrud, ini disebabkan oleh letaknya yang berada tepat di bawah garis katulistiwa. Hal inilah yang kemudian membuat Indonesia dikenal sebagai Zamrud Khatulistiwa. Sebagai negara beriklim tropis Indonesia dilimpahi alam yang luar biasa mulai dari lautan, pegunungan, hutan, dan gua serta masih banyak lagi. Tidak hanya kekayaan alam, Indonesia juga memiliki kekayaan agama serta budaya yang beragam mulai dari tari-tarian, adat istiadat hingga seni rupanya, salah satunya adalah batik. Tentunya semua kekayaan tersebut tersebar dan merata diseluruh pelosok negeri.

Salah satu kota di pulau Jawa bagian timur yaitu Kota Tuban adalah kota kecil yang memiliki kekayaan yang berupa keberagaman agama yang ada di kota tersebut, terbukti dari bangunan kelenteng, gereja, dan masjid yang berdekatan menciptakan sebuah rasa toleransi yang tinggi. Kemudian Tuban juga terkenal dengan tenun dan batik Gedognya yang terbilang cukup unik karena pembuatan tenunnya yang masih tradisional dengan menggunakan mesin ATBM serta mendapat pengaruh keberagaman agama dalam penyesuaian motifnya. Kota yang terletak pada jalur pantura dan pegunungan kapur utara ini memiliki julukan sebagai kota seribu gua karena faktor geografis yang berada di rangkaian pegunungan tersebut Tuban memiliki banyak gua.

Menurut hasil penelitian tim Universitas Atmajaya dan Mahipal Universitas Ronggolawe Tuban mencatat ada lebih 500 gua terbentuk di daratan Tuban yang tersebar disebagian besar kecamatan di sana. Keindahan dan keberagaman gua di Kabupaten Tuban tidak diragukan lagi. Stalagtit dan

stalakmit, satwanya, serta unsur-unsur biologis lainnya dapat ditemukan disana. Namun, campur tangan manusia yang berlebihan melalui penambangan *peospat* yang diketahui sebagai bahan baku pembuatan pupuk mengakibatkan sebagian besar dari gua-gua tersebut mengalami kerusakan parah. “Penambangan di areal gua harus dihentikan”, demikian penjelasan Noor Nahar Hussein Wakil Bupati Tuban. (<https://googleweblight.com>)

Selain itu di Tuban, batik yang awalnya menjadi penghidupan utama masyarakatnya mulai tergeser dengan industri dan menjadikan generasi mudanya enggan untuk meneruskan warisan leluhur. Batik Tuban juga sedikit tertinggal karena motifnya yang monoton dan tidak mengikuti perkembangan pasar dikarenakan kurangnya motivasi untuk menciptakan sebuah pengembangan motif baru.

Kerusakan yang terjadi pada gua Tuban serta problematika yang terjadi pada batik Tuban memberikan dorongan bagi penulis untuk mengangkat gua di Kabupaten Tuban dikombinasikan dengan motif batik Tuban sebagai konsep dalam karya tugas akhir, dan tentunya keindahan gua serta keinginan untuk melestarikan Batik Tuban memberikan inspirasi bagi penulis untuk menciptakan sebuah motif batik yang merupakan implemetasi dari ruang-ruang, batuan alamiah, keberagaman ekosistem yang ada pada gua dengan sedikit sentuhan imajinasi penulis. Hal- hal tersebut dirangkai menjadi kesatuan motif batik bertajuk “*The Tale in Cave*” yang dipadankan dengan busana *vintage*.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana memvisualkan dan mengkombinasikan gua dengan motif Batik Tuban dalam sebuah motif batik?
2. Bagaimana proses penciptaan motif batik “*The Tale in Cave*”?
3. Bagaimana menerapkan motif “*The Tale in Cave*” dalam busana *vintage*?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Memvisualkan dan mengkombinasikan gua dengan motif batik Tuban dalam sebuah motif batik,
- b. Memaparkan proses penciptaan motif batik “*The Tale in Cave*”
- c. Menerapkan motif “*The Tale in Cave*” kedalam busana *vintage*.

## 2 . Manfaat

### a. Penulis

- 1) Mewujudkan ide dan gagasan kedalam sebuah karya yang dapat dinikmati banyak orang,
- 2) Memiliki lebih banyak pengetahuan tentang gua-gua serta ekosistemnya, busana *vintage* dan batik Tuban melalui penelitian,
- 3) terselesaikannya karya tugas akhir perkuliahan.

### b. Akademis (Batik Fashion)

- 1) Adanya visualisasi gua yang berbentuk batik yang dapat dijadikan sebagai referensi.
- 2) Menambah referensi model busana *vintage* yang berbatik

### c. Masyarakat Luas

- 1) Bertambahnya pengembangan motif Batik untuk daerah Tuban,
- 2) Dikenalkannya gua-gua Tuban untuk memberitahukan bahwa Tuban memiliki gua yang indah dan tentunya sangat cocok untuk dijadikan motif batik.
- 3) Membuka mata masyarakat bahwa untuk menikmati keindahan gua tidak perlu merusaknya tetapi mengapresiasi sesuai dengan *passion* masing-masing,
- 4) Turut serta dalam *fashion recycle* karena mengangkat busana *vintage* pada suatu era.

## D. Metode Pendekan dan Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

Dalam pembuatan karya dibutuhkan beberapa metode yang digunakan, antara lain :

#### a. Pendekatan Estetis

Estetika menurut Erich kahler merupakan keindahan alam yang menampakan diri sebagai *harmony* (keserasian), *extreme disharmony* (ketakserasian yang luar biasa), *colorfull* (warna-warni), *sensational* (menggemparkan), *calm* (tenang), *idyllic* (sederhana), *vast* (luas), *mysterious impenetrability* (ketakterpahami yang pelik). Serta penerapan teori estetika keindahan alam adalah keindahan yang terpisah dan yang

tidak dipengaruhi oleh manusia, merupakan bentuk pengungkapan dari sang pencipta (Hidayatullah, 2016: 8) Teori-teori ini yang diterapkan dalam penciptaan motif “*The Tale in Cave*” yang diaplikasikan dalam busana *vintage*. Karya batik serta warnanya dipadukan sebagaimana bisa menunjukkan keindahan dan menimbulkan ketertarikan.

#### **b. Pendekatan Ergonomis**

Ergonomi merupakan aspek yang penting dan bersifat baku, guna tercapai ketentraman, keamanan dan kenyamanan dalam proses perwujudan karya dan hasilnya. (Palgunadi, 2008: 71). Dari teori tersebut dapat dikatakan bahwa pendekatan ergonomis sangat dibutuhkan dalam penciptaan busana dalam penciptaan karya yang bertajuk “*The Tale in Cave*” dalam busana *vintage*.

### **2. Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data**

#### **a. Pengumpulan Data**

##### **1) Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran, dan literatur lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori (Arikunto, 2006) Pengumpulan data secara studi pustaka ini dilakukan dengan membaca buku-buku, pencarian di internet yang berhubungan dengan *speleologi* atau ilmu yang mempelajari tentang gua sebagai penunjang penciptaan batik “*The Tale in Cave*” dalam busana *vintage* sebagai landasan teori.

##### **2) Studi Lapangan**

Studi lapangan (*field study*) diartikan sebagai metode pembelajaran melalui pengumpulan data secara langsung dengan pengamatan, wawancara, mencatat, atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Pada proses berlangsung pembelajar berada langsung di lapangan. (Bevan dan Tomer Sharon, 2009)

Metode penelitian ini dilakukan saat penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap gua dengan *caving* atau penelusuran gua yang ada di Tuban, tidak seluruhnya tetapi gua-gua yang dibuka untuk umum yang sudah terkenal keindahannya,

tentunya diamati secara langsung sebagai referensi dalam penciptaan motif.

#### **b. Analisis Data**

Menurut Seiddel dalam Burhan Bungin mengatakan bahwa analisis data kualitatif prosesnya sebagai berikut :

- 1) Proses mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri.
- 2) Mengumpulkan, memilah-milah, mengklarifikasikan, menyintesis, membuat ikhtisar dan membuat indeksnya.
- 3) Berfikir, dengan jalan membuat agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan- hubungan.
- 4) Membuat temuan-temuan umum.  
(Bungin, 2011 : 149).

### **3. Metode Perancangan**

Metode perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan kedalam bentuk desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih sketsa terbaik yang dijadikan sebagai desain terpilih. Merancang sketsa busana pada tahap awal untuk membuat busana yang sesuai dengan motif "*The Tale in Cave*"

### **4. Metode Perwujudan Karya**

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan final menjadi model sampai ditemukan kesempurnaan karya yang diinginkan. Selanjutnya diwujudkan ke dalam bentuk karya, proses ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional. Wujud harus bisa ditampilkan dan dapat dinikmati oleh penikmat yang mengandung dua unsur mendasar yaitu, bentuk (*form*) dan struktur (*structure*). (Djelantik, 1999: 18)

Tahapan dalam perwujudan karya yaitu melakukan pencantingan terhadap kain yang telah dipola kemudian pewarnaan dengan teknik tutup celup. Kemudian secara keseluruhan proses pembuatan karya dikerjakan menggunakan mesin jahit dan obras. Untuk mendapatkan nuansa *vintage* pada sentuhan akhir disematkan beberapa aksesoris yang diselarasakan nampaknya pada era abad ke-20.