

**PELESTARIAN KESENIAN INCLING MELALUI
BUSANA BATIK KASUAL GAYA ANIME**



Oleh:

SABTI FERMANDANI

1700133025

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

**PELESTARIAN KESENIAN INCLING MELALUI
BUSANA BATIK KASUAL GAYA ANIME**



Oleh:

SABTI FERMANDANI

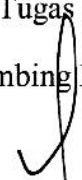
1700133025

**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 :

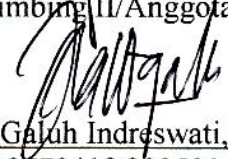
PELESTARIAN KESENIAN INCLING MELALUI BUSANA BATIK KASUAL GAYA ANIME diajukan oleh Sabti Femandani, NIM 1700133025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28 Juli 2020

Pembimbing I/Anggota


Retno Purwardani, S.S., M.A.

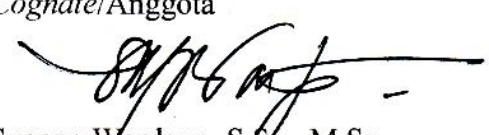
NIP. 19810307 200501 2 001/NIDN 0007038101

Pembimbing II/Anggota


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

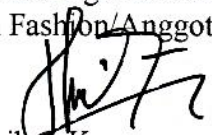
NIP. 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

Cognate/Anggota


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

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN 0019107504

Ketua Program Studi D-3 Batik dan Fashion/Anggota


Toyiban Kusumawati, M.Sn.

NIP. 19710103 199702 2 001/NIDN 0003017105

Ketua Jurusan Kriya Seni


Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP. 1962079 199002 1 001/NIDN 0029076211

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001

PERSEMBAHAN

Halaman ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta, yang selalu mendukung penulis dalam setiap proses dalam pembuatan karya ini terutama dukungan finansial dan selalu mencukupi kebutuhan penulis dalam segala hal.
2. Kakak tercinta dan keponakan yang menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak/ibu dosen yang membantu membimbing dalam penyelesaian karya
4. Teman kuliah yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan karya tugas akhir ini dan saling mengingatkan untuk melawan rasa malas.
5. Sahabat, teman-teman yang memberi doa dan dorongan semangat.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam pembuatan karya.

MOTTO

“Ayo jalani dan kerjakan yang ada, pasti bisa melalui semua ini”

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir Penciptaan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh 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, 28 juli 2020



Sabti Femandani
NIM. 1700133025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga laporan Tugas Akhir yang berjudul Pelestarian Kesenian Incling melalui Busana Batik Kasual Gaya Anime ini dapat di selesaikan tepat pada waktunya. Adapun tujuan penulisan ini untuk syarat menyelesaikan pendidikan diploma pada Jurusan Kriya Program Studi D3 Batik dan Fashion Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis telah mengarahkan segala kemampuan agar dapat mencapai tujuan penyelesaian karya dengan baik. Dalam penulisan laporan akhir ini, banyak jasa dari berbagai pihak terutama pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu yang dimilikinya untuk membantu dan mengarahkan penulis terhadap semua masalah yang di hadapi.

Dalam kesempatan kali ini juga mengucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum selaku Ketua Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Toyibah Kusumawati S.Sn., M. Sn., selaku Ketua Prodi D3 Batik Dan Fashion Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Retno Purwandari, S.S., MA., selaku Dosen Pembimbing 1;
6. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II;
7. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan doa dari segi finansial maupun moral yang snagt membantu penulis dalam tercapainya penciptaan tugas akhir ini;
8. Seluruh dosen serta semua pihak yang telah membantu memberikan dukungan dan bantuan dalam terlaksananya penciptaan karya tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih terdapat kekurangan. Penulis berusaha agar Tugas Akhir Penciptaan yang disusun ini dapat memenuhi kriteria yang ada, namun penulis tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis meminta maaf apabila ada kesalahan selama pembuatan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan sumbangan pikiran yang berguna bagi fakultas, pengembangan ilmu dan masyarakat.

Yogyakarta, 28 juli 2020



Sabti Femandani
NIM. 1700133025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSEMBAHAN/MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Penciptaan	4
BAB II. IDE PENCIPTAAN	7
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	15
A. Data Acuan.....	15
B. Tinjauan Data Acuan.....	19
C. Perancangan Karya.....	22
1. Sketsa Alternatif.....	23
2. Sketsa Terpilih	24
3. Desain Karya.....	25
D. Pewujudan Karya.....	40
1. Bahan dan Alat.....	40
2. Teknik Pengerjaan.....	44
3. Tahap Pengerjaan	44
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	52
BAB IV. TINJAUAN KARYA	53

A. Tinjauan Umum.....	53
B. Tinjauan Khusus	54
BAB V. PENUTUP.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61
DAFTAR LAMAN.....	62
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Bahan.....	40
Tabel 2. Tabel Alat.....	42
Tabel 3. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 1.....	50
Tabel 4. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 2.....	51
Tabel 5. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 3.....	51
Tabel 6. Biaya Kalkulasi Pembuatan Karya 4.....	52
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Pembuatan Karya	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Jathilan Incling</i>	8
Gambar 2. Kesenian Incling Sekar Gulang.....	10
Gambar 3. Kesenian Incling Sekar Gulang.....	10
Gambar 4. Motif Geblek Gringsing	11
Gambar 5. Busana Kasual	12
Gambar 6. Batik Semarangan.....	13
Gambar 7. Batik Jaran Goyang	13
Gambar 8. Anime <i>Action</i>	14
Gambar 9. Onclong Sekar Gulang.	15
Gambar 10. Kesenian Incling Sekar Gulang.....	15
Gambar 11. <i>Pencak Jago</i> Incling Sekar Gulang	16
Gambar 12. <i>Pencak Doyok</i> Incling Sekar Gulang.....	16
Gambar 13. Pecut	16
Gambar 14. Pecut	17
Gambar 15. Motif Geblek Gringsing	17
Gambar 16. Motif Geblek	17
Gambar 17. Busana Kasual	18
Gambar 18. Busana Kasual	18
Gambar 19. Anime Fantasi.....	19
Gambar 20. Anime <i>Action</i>	19
Gambar 21. Sketsa Alternatif	23
Gambar 22. Sketsa Terpilih.....	24
Gambar 23. Desain Busana 1	25
Gambar 24. Pola Busana 1	26
Gambar 25. Desain Busana 2	27
Gambar 26. Pola Busana 2	28
Gambar 27. Desain Busana 3	29
Gambar 28. Pola Busana 3	30
Gambar 29. Desain Busana 4	31
Gambar 30. Pola Busana 4	32
Gambar 31. Desain Busana 5	33
Gambar 32. Pola Busana 5	34
Gambar 33. Desain Busana 6	35

Gambar 34. Pola Busana 6	36
Gambar 35. Desain Busana 7	37
Gambar 36. Pola Busana 7	38
Gambar 37. Motif Batik yang diterapkan pada Busana 2 dan 3	39
Gambar 38. Motif Batik yang diterapkan pada Busana 1 dan 2	39
Gambar 39. Motif Batik yang diterapkan pada Busana 3 dan 4	39
Gambar 40. Proses <i>Mordanting</i>	46
Gambar 41. Proses Sketsa pada Kain.....	47
Gambar 42. Proses Membatik	47
Gambar 43. Proses Pewarnaan Colet	48
Gambar 44. Proses Pemotongan Kain Berpola	49
Gambar 45. Proses Menjahit	49
Gambar 46. Karya 1	55
Gambar 47. Karya 2	56
Gambar 48. Karya 3	57
Gambar 49. Karya 4	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Curriculum Vitae
Lampiran 2	Foto Katalog
Lampiran 3	Video

INTISARI

Karya tugas akhir ini mengambil tema kesenian Incling sebagai sumber ide dalam visualisasi motif batik busana kasual gaya anime. Incling merupakan kesenian jaranan yang menampilkan tarian menggunakan properti jaranan dan pecut. Tarian ini menampilkan cerita prajurit yang sedang bertarung menggunakan kuda dan pecut diiringi dengan musik tradisional “krumpyung”. Keunikan visual tarian dan properti yang digunakan menginspirasi penulis untuk mengangkatnya ke dalam suatu karya busana. Karya busana ini menonjolkan eksplorasi tarian Incling dan properti yang digunakan dalam penciptaan motifnya. Gaya busana yang diperlihatkan menyerupai busana yang ada dalam anime dengan pemilihan motif batik gerakan tarian itu sendiri.

Metode penciptaan yang digunakan yaitu metode pengumpulan data melalui studi pustaka dan studi lapangan. Data yang sudah terkumpul kemudian dijadikan data acuan dalam penciptaan motif batik. Teknik pewujudan karya yang diterapkan dalam keseluruhan karya yaitu teknik membatik hingga menjahit.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya ini yaitu empat karya busana kasual gaya anime yang dominan oleh warna merah dan hitam yang dihasilkan dari pewarna remasol. Empat karya ini yaitu swag skargul, sword skargul, burn skargul, dan brave skargul. Pelengkap busana ditambahkan sebagai sentuhan akhir yang menyempurnakan tampilan busana secara keseluruhan.

Kata kunci: incling, anime, busana kasual, batik

ABSTRACT

This final project takes the theme of the art of Incling as a source of ideas in the visualization of casual anime-style batik fashion motifs. Incling is the art of jaranan which features dances using the property of jaranan and whip. This dance shows the story of warriors who are fighting using horses and whips accompanied by traditional music "Krumpyung". The visual uniqueness of the dance and the properties used inspire the writer to elevate it to a work of fashion. This fashion piece highlights the exploration of the Incling dance and the property used in creating the motif. The style of clothing that is shown resembles that of clothing in the anime with the selection of the dance motif itself.

The creation method used is the method of collecting data through literature and field studies. The data that has been collected is then used as reference data in creating batik motifs. The technique of embodiment of the work that is applied in all works is the technique of making batik to sewing.

The results achieved in the creation of this work are four casual works of anime style that are dominant by the red and black colors produced from remasol coloring. These four works are swag scargul, sword scargul, burn scargul, and brave scargul. Complementary clothing is added as a finishing touch that enhances the overall look of clothing.

Keywords: incling, anime, casual fashion, batik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Incling merupakan kesenian yang umumnya hidup dan berkembang pada masyarakat pedesaan. Saat ini perkembangan seni penyajian *Incling* telah bergeser, yang semula untuk upacara ritual atau adat, kini menjelma menjadi komoditi yang digunakan untuk menarik wisatawan. Salah satu paguyuban *Incling* yang ada di kulon progo yaitu *Incling Sekar Gulang*. Kesenian *Incling Sekar Gulang* berdiri pada tahun 1928, masyarakat berinisiatif mengumpulkan masyarakat melalui kesenian rakyat dan sepakat mendirikan kesenian *Incling* (kuda lumping) dengan nama Sekar Gulang. Sekar (bunga) dan Gulang (Gunung Lanang) maksudnya *Incling* yang berkembang di sekitar wilayah Gunung Lanang (Witono, Pengurus Kesenian *Incling Sekar Gulang*, Bayeman, Sindutan, Temon, Kulon Progo, dalam Wawancara, 14 September 2019).

Gunung Lanang adalah objek wisata ritual petilasan Sunan Amangkurat Mas (Amangkurat II) yang melarikan diri saat dikejar penjajah dan bersembunyi di desa Bayeman. Oleh karena itu, tempat pelarian Sunan Amangkurat Mas diberi nama Gunung Lanang (Witono, Pengurus Kesenian *Incling Sekar Gulang*, Bayeman, Sindutan, Temon, Kulon Progo, dalam Wawancara, 14 September 2019). Seni pertunjukan tersebut digelar pada waktu masyarakat mempunyai hajatan seperti khitanan, perkawinan, dan sebagainya. Melalui kesempatan ini penulis berharap seni *Incling* dapat dikenal oleh dunia tidak hanya di Indonesia. Selain untuk wisatawan, *Incling* juga dikembangkan *event* Festival setiap tahun yang diselenggarakan Dinas Pariwisata DIY

Batik merupakan wujud hasil cipta karya seni yang adiluhung, diekspresikan pada motif kain untuk pakaian, sarung, dan kain panjang (Wulandari, 2011:2). Secara harfiah batik adalah kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menorehkan *malam* (lilin) pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu. Batik

adalah kain yang dilukis dengan cairan *malam* menggunakan alat bernama canting sehingga di atas kain tersebut terdapat lukisan bernilai seni tinggi.

Batik masa kini memiliki makna batik yang proses pembuatannya lebih banyak dikembangkan oleh seniman batik. Perkembangannya digunakan untuk mencari terobosan-terobosan terbaru dalam mengembangkan karya seni batik atau sebagai *mode* pakaian batik yang baru. Motif yang biasanya diusung dalam batik modern lebih bergaya bebas dan tidak terikat oleh bentuk-bentuk dari aturan pembuatan batik yang sudah ada.

Batik memiliki filosofi yang merupakan penggambaran dari doa dan harapan dari si pembatik pada pemakainya (Hasanah, N. 2018: Laporan Tugas Akhir). Sama halnya dengan kesenian *Incling Sekar Gulang* yang mengandung banyak cerita dan perjuangan. Kesenian *Incling* merupakan sebuah sumber ide penulis dalam penciptaan motif batik, serta mengapresiasi dan ikut melestarikan kesenian *Incling* melalui karya batik tulis, yang akan diwujudkan dalam busana kasual untuk mengembangkan dunia *fashion*.

Busana kasual adalah busana yang dipakai pada waktu santai atau rekreasi. Busana santai banyak jenisnya, hal ini disesuaikan dengan tempat kita melakukan kegiatan santai atau rekreasi tersebut. Busana kasual ini lebih menekankan kenyamanan dan ekspresi pribadi atas presentasi dan keseragaman berpakaian seseorang yang termasuk di dalamnya yakni jeans, kaos dan lain-lain(fashionartsandbeauty.blogspot.com). Busana kasual semi formal adalah busana resmi yang terkesan lebih santai, ringan, dan dinamis jika dibandingkan dengan busana formal. Semi formal berasal dari perpaduan antara gaya formal dengan gaya kasual(McAdams, 2016 dalam jurnal Mitasari, R). Pada saat ini, banyak wanita yang membutuhkan busana kasual semi formal untuk acara semi formal seperti menghadiri acara fashion show, talkshow, dan sebagainya.

Anime adalah animasi yang diproduksi negara Jepang. Anime memiliki teknik dan jenis yang beragam sebab sejatinya merupakan karya animasi itu sendiri. Ada berbagai jenis genre anime, seperti *romance*, *action*, *fantasy*, *echi*, *harem*, dan sebagainya. Anime juga mengandung beberapa unsur dalam film atau karya animasi lain. Seiring perkembangan zaman,

anime memadukan unsur budaya Barat dan negara lain. Jadi, karakter maupun *setting* tempat tidak didominasi Jepang. Pada karya ini, penulis menciptakan busana motif batik dengan gaya busana anime yang memadukan unsur Barat dan Jepang.

Ketertarikan penulis dalam *Incling* dan anime mendorong penulis untuk berkreasi atau mengekspresikan diri dengan menciptakan beberapa karya baru dengan kesenian *Incling* sebagai motif batik. Pada karya ini, penulis membuat busana batik gaya anime dengan motif batik kesenian *Incling* yang digayakan dengan batik masa kini agar lebih ekspresif dan kekinian. Penulis berharap si pemakai dan yang melihat busana batik ini dapat memahami maksud dari penulis untuk melestarikan kesenian *incling* dengan diciptakannya motif batik penari *incling* dan properti pecut. Selain itu, tentunya penulis mengamati selera pasar sekarang hingga masa yang akan datang, sehingga karya yang dirancang tidak saja memiliki nilai seni tersendiri tetapi juga nyaman dipakai dan diminati masyarakat.

Mengingat kondisi dunia yang sedang mengalami wabah Covid-19 termasuk Indonesia, maka penciptaan karya tugas akhir ini mengalami banyak keterbatasan dalam proses penciptaannya. Untuk itu, dari beberapa desain karya yang dibuat tidak semua diwujudkan menjadi karya busana, namun hanya empat karya busana.

B. Rumusan Penciptaan

Adapun rumusan penciptaan dalam cipta karya seni batik ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penciptaan busana kasual dengan motif batik yang terinspirasi dari kesenian *Incling*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan membuat karya dengan ide Kesenian *Incling* sebagai sumber ide penciptaan motif batik untuk busana kasual adalah :

1. Mewujudkan dan menjelaskan proses busana kasual yang terinspirasi dari kesenian *Incling*.

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil cipta karya ini antara lain:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Menjadi sarana eksplorasi dan ekspresi dalam berkreasi seni.
 - b. Meningkatkan pengalaman pribadi dalam mendesain suatu karya.
 - c. Menambah pengetahuan tentang kesenian *Incling* daerah Kulon Progo.
 - d. Menjadi bukti apresiasi belajar.
2. Manfaat bagi Institusi
 - a. Menjadi bahan referensi dalam penciptaan karya busana kasual pada lingkup masyarakat umum maupun Program Studi D3 Batik dan Fashion ISI Yogyakarta pada khususnya.
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan akan material dalam membuat karya seni.
 - c. Menambah koleksi karya pada bidang batik dan *fashion* sebagai acuan penciptaan motif baru dalam sebuah karya.
 - e. Mengenalkan variasi teknik batik untuk masyarakat luas. Melestarikan keberadaan kesenian *Incling* dan seni batik.
 - f. Menambah pengetahuan tentang kesenian tari menjadi motif batik.
3. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Memperkenalkan busana kasual dengan gaya baru di dunia *fashion* masa kini.
 - b. Menambah pengetahuan masyarakat umum tentang kesenian daerah Kulon Progo.
 - c. Menambah kecintaan terhadap budaya lokal
 - d. Media ekspresi yang dapat dinikmati masyarakat umum.

D. Metode Penciptaan

Penciptaan karya ini mengambil sumber ide dari kesenian *Incling*, penulis mengeksplorasi gerakan dan properti dari kesenian *Incling* kemudian memvisualisasikannya ke dalam bentuk karya busana batik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penciptaan berasal dari kata “cipta” yaitu kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. “Menciptakan” berarti menjadikan sesuatu yang baru, membuat

sesuatu yang baru (belum pernah ada), membuat suatu hasil kesenian. Jadi penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan.

Menurut L.H Chapman dalam Jurnal Syamsiar proses penciptaan karya seni ada tiga tahapan yaitu menemukan ide gagasan, menyempurnakan ide gagasan, dan pewujudan. Penulis mengembangkan metode penciptaan dari L.H Chapman, metode penciptaan yang digunakan yaitu :

1. **Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2013:224). Metode ini berguna untuk menentukan tema dalam penciptaan karya seni. Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

a. **Studi Pustaka**

Teknik kepustakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat diruang kepustakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, dokumen dan sebagainya yang relevan dengan penelitian (Koentjaraningrat, 1983:420).

Pengumpulan data secara studi pustaka ini dapat dilakukan dengan membaca buku, pencarian di internet yang mempunyai informasi tentang kesenian *Incling*, batik dan busana sehingga dapat menyajikan informasi dengan tepat. Pada tahap ini penulis mencari buku dan laman yang berkaitan dengan ide penciptaan.

b. **Studi Lapangan**

Studi lapangan merupakan proses kegiatan pengungkapan fakta-fakta melalui observasi dengan terjun langsung ke lapangan. Pengumpulan data secara studi lapangan ini dilakukan dengan teknik wawancara. Wawancara merupakan pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara. Pada tahap ini penulis

mendatangi paguyuban Incling Sekar Gulang lalu mewawancarai Bapak Witono selaku pengurus Incling.

2. Metode Perancangan

Tahap perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa terbaik untuk dijadikan sebagai desain terpilih. Dalam tahap perencanaan sketsa, terlebih dahulu harus mempertimbangkan aspek bentuk, proses, bahan, teknik, dan material-material yang digunakan serta bahan, alat, dan fungsi dalam perwujudan. Kemudian tahap kedua menyempurnakan sketsa-sketsa yang terpilih menjadi desain sempurna, disesuaikan dengan ukuran, skala, bentuk asli, dan penempatan. Kemudian tahap akhir dengan cara membuat gambar kerja, terdiri dari sketsa desain busana tampak depan, tampak belakang, serta sketsa motif dan perlengkapan lainnya yang terdapat dalam karya.

3. Metode Pewujudan

Tahapan pewujudan merupakan mewujudkan gagasan atau ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Karya yang akan dibuat penulis sebanyak 7 busana kasual yang terdiri dari atasan outer, dan bawahan berupa celana dan serta aksesorisnya, masing-masing 7 karya merupakan unsur dari kesenian *Incling Sekar Gulang*. Tahapan pembuatan karya dengan cara mempersiapkan bahan dan alat, membuat desain motif dipermukaan kain (*nyorek*), proses batik tulis, membuat pola busana pada kain, pemotongan pola, menjahit.