

**STILISASI TERUMBU KARANG SEBAGAI BATIK  
KONTEMPORER PADA BUSANA KASUAL ANAK  
HYPEBEAST**



Oleh :

**Tara Loretta**

**NIM 1700126025**

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

**2020**

**STILISASI TERUMBU KARANG SEBAGAI BATIK  
KONTEMPORER PADA BUSANA KASUAL ANAK  
HYPEBEAST**



Oleh :

**Tara Loretta**

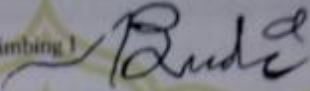
**NIM 1700126025**

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

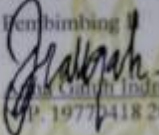
## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul :  
**STILISASI TERUMBU KARANG SEBAGAI BATIK KONTEMPORER  
 PADA BUSANA KASUAL ANAK HYPEBEAST** diajukan oleh *Tara Loreta*,  
 NIM 1700126025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas  
 Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di  
 depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Juli 2020 dan dinyatakan telah  
 memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing 1

  
Budi Hartono, S.Sn, M.Sn.  
 NIP. 19722092 020050 1 002 / NIDN. 0020097206

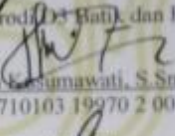
Pembimbing 2

  
Endang Gunuh Indreswari, S.Sn, M.A.  
 NIP. 19770418 200501 2 001 / NIDN. 0018047703

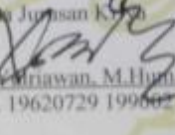
Cognate / Anggota

  
Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.  
 NIP. 19620231 198911 1 001 / NIDN. 0031126253

Ketua Prodi D3 Batik dan Fashion

  
Toyibah Kusumawati, S.Sn, M.Sn.  
 NIP. 19710103 19970 2 001 / NIDN. 0003017105


Ketua Jurusan Kriya

  
Dr. Ariawan, M.Hum.  
 NIP. 19620729 199602 / NIDN. 0029076211

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul R. Harjo, M.Hum.  
 NIP. 196911081993031001 / NIDN. 0008116906

## **PERSEMBAHAN**

Saya persembahkan hasil Tugas Akhir ini kepada mama saya Ninik Mugiharni karena akhirnya saya menjadi anak pertama beliau yang dapat kuliah dan lulus dengan lancar walaupun sambil bekerja, kepada kakak saya Clara dan Kevin yang selalu mendukung selama kuliah, kepada adik saya Nancy yang selalu memberi semangat agar saya tidak mudah menyerah, kepada sahabat saya Budiarti dan Fransiska yang selalu ada, kepada Gilang, serta semua teman-teman saya yang telah membantu dan membimbing saya selama ini. Berakhirnya masa studi untuk jenjang kali ini bukanlah akhir dari pencarian ilmu, waktu masih panjang untuk menepaki kehidupan yang lebih nyata lagi. Untuk hari esok ketika toga telah terpasang, jubah telah dikenakan, akan terbesit sebuah kalimat di pikiran : “Apa yang saya rasakan dan untuk apa semua ini saya lakukan?”. Dari situlah semua jawaban akan muncul untuk langkah yang akan saya jalani selanjutnya. Tidak lupa juga ucapan terima kasih yang mendalam kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran selama saya menuntut ilmu di dunia ini.

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir Penciptaan dengan judul “STILISASI TERUMBU KARANG SEBAGAI BATIK KONTEMPORER PADA BUSANA KASUAL ANAK HYPEBEAST” 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, 29 Juli 2020

Tara Loretta  
NIM. 1700126025

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala lindungan, limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga pada proses penciptaan karya Tugas Akhir dengan judul “STILISASI TERUMBU KARANG SEBAGAI BATIK KONTEMPORER PADA BUSANA KASUAL ANAK HYPEBEAST” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Ahli Madya dalam Prodi D3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan orang-orang terdekat baik secara materil maupun spiritual. Atas keikhlasannya dalam memberikan kemudahan, ajaran, dan motivasi yang tak ternilai sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Dengan rasa hormat dan rendah hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M. Hum., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn, Ketua Prodi D-3 Batik dan Fashion, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Budi Hartono, S.Sn, M.Sn., Dosen Wali dan Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan .
6. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
7. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., Cognate atau Anggota Tugas Akhir Penciptaan.
8. Seluruh dosen serta semua pihak yang telah membantu dalam proses sampai selesainya Tugas Akhir ini.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</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 GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Metode Penciptaan .....	6
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
<b>IDE PENCIPTAAN .....</b>	<b>8</b>
A. Terumbu Karang .....	8
B. Busana Kasual Anak <i>Hypebeast</i> .....	9
C. Batik Kontemporer.....	11
<b>BAB III.....</b>	<b>14</b>
<b>PROSES PENCIPTAAN.....</b>	<b>14</b>
A. Data Acuan.....	14
B. Tinjauan Data Acuan.....	18
C. Perancangan Karya.....	23
D. Perwujudan Karya.....	38
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	56
<b>BAB IV .....</b>	<b>59</b>
<b>TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>59</b>

A. Tinjauan Umum .....	59
B. Tinjauan Khusus .....	60
<b>BAB V.....</b>	<b>64</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA DAN DAFTAR LAMAN .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Terumbu Karang Indonesia.....	8
Gambar 2: Terumbu Karang Indonesia 2.....	9
Gambar 3: Busana Kasual Hypebeast .....	11
Gambar 4: Busana Kasual Anak Hypebeast .....	11
Gambar 5: Batik Kontemporer.....	13
Gambar 6: Batik Kontemporer.....	13
Gambar 7: Terumbu karang Indonesia.....	14
Gambar 8: Terumbu karang Indonesia.....	14
Gambar 9: Terumbu karang Indonesia.....	15
Gambar 10: Terumbu karang Indonesia.....	15
Gambar 11: Busana Kasual Hypebeast .....	15
Gambar 12: Busana Kasual Anak Hypebeast .....	16
Gambar 13: Busana Kasual Anak Hypebeast .....	16
Gambar 14: Busana Kasual Anak Hypebeast .....	16
Gambar 15: Batik Kontemporer.....	17
Gambar 16: Batik Kontemporer.....	17
Gambar 17: Kain Rajutan.....	17
Gambar 18: Siluet busana A .....	19
Gambar 19: Siluet busana Y .....	19
Gambar 20: Desain alternatif 1 sampai 10.....	23
Gambar 21: Desain terpilih dan pola 1 sampai 6 menggunakan skala pola 1:4 ...	24
Gambar 22: Desain Karya 1 .....	25
Gambar 23: Pola desain karya 1.....	26
Gambar 24: Desain Karya 2.....	27
Gambar 25: Pola desain karya 2.....	28
Gambar 26: Desain karya 3.....	29
Gambar 27: Pola desain karya 3.....	30
Gambar 28: Desain karya 4.....	31
Gambar 29: Pola desain karya 4.....	32
Gambar 30: Desain karya 5.....	33

Gambar 31: Pola desain karya 5.....	34
Gambar 32: Desain karya 6.....	35
Gambar 33: Pola desain karya 6.....	36
Gambar 34: Sketsa desain batik motif terumbu karang .....	37
Gambar 35: Desain batik kontemporer motif terumbu karang .....	37
Gambar 36: Sketsa desain batik motif terumbu karang .....	48
Gambar 37: Proses canting dan kuas dengan lilin malam.....	48
Gambar 38: Proses canting dan kuas dengan lilin malam.....	49
Gambar 39: Proses pewarnaan batik .....	49
Gambar 40: Proses pewarnaan batik .....	50
Gambar 41: Proses penutupan malam dan pewarnaan batik untuk efek shade.....	50
Gambar 42: Proses <i>pelorodan malam / lilin</i> pada kain batik .....	51
Gambar 43: Proses menuju pewarnaan background biru.....	52
Gambar 44: Proses penjemuran kain batik .....	52
Gambar 45: Proses pemolaan di kertas pola .....	53
Gambar 46: Pola kertas yang sudah dipotong.....	53
Gambar 47: Meletakkan pola di atas kain untuk dipotong .....	53
Gambar 48: Pola kain yang sudah dipotong .....	54
Gambar 49: Pola kain yang sudah dipotong dan dirader .....	54
Gambar 50: Proses menjahit .....	54
Gambar 51: Proses menjahit payet.....	55
Gambar 52: Proses merajut dan menjahit rajutan di atas kain rubiah.....	55
Gambar 53: Menyetrika busana .....	55
Gambar 54: Foto Karya 1.....	60
Gambar 55: Foto Karya 2.....	61
Gambar 56: Foto Karya 3.....	62
Gambar 57: Foto Karya 4.....	63

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1: Bahan Penciptaan Karya .....	38
Tabel 2: Alat Penciptaan Karya .....	41
Tabel 3: Ukuran badan anak perempuan.....	46
Tabel 4: Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	56
Tabel 5: Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 .....	56
Tabel 6: Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	57
Tabel 7: Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 .....	58
Tabel 8: Kalkulasi Total Biaya Pembuatan Karya.....	58

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1: Curriculum Vitae .....	68
Lampiran 2: Katalog dan CD .....	69

## INTISARI

Indonesia merupakan salah satu surga terumbu karang paling kaya di dunia. Kelompok terumbu karang yang hidup berdampingan dengan sejenis tumbuhan *alga*, membentuk koloni karang yang terdiri atas ribuan hewan kecil. Hal ini menjadikannya sebagai surga di bawah laut. Ditambah lagi dengan kawanan ikan yang beraneka ragam serta warna terumbu karang yang menarik perhatian dan bentuknya yang unik menjadi daya tarik penulis untuk menjadi sumber ide penciptaan.

Metode yang digunakan dalam penciptaan tugas akhir ini adalah metode penciptaan. Metode penciptaan ini dilakukan berdasarkan teori Gustami Sp (2007: 329, 332) tentang tiga tahap enam langkah dalam menciptakan karya kriya, dimulai dari tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya yaitu busana casual anak dengan gaya *hypebeast* yang menggunakan bahan utama yaitu batik tulis dengan motif terumbu karang yang telah distilisasi menjadi batik kontemporer dengan menonjolkan beranekaragam warna terumbu karang dan bentuk terumbu karang tidak secara utuh melainkan simbolisasi ke dalam motif batik, rajut, dan smock di bahan pendukung. Pewarnaan batik dengan cara *colet* menggunakan pewarna remasol untuk motif dan indigosol untuk *background*.

Kata kunci : Terumbu karang, Batik kontemporer, Busana casual anak *hypebeast*,

## ABSTRACT

Indonesia is one of the richest paradise coral reefs in the world. Groups of coral reefs that live side by side with a type of algal plant, forming coral colonies consisting of thousands of small animals. This makes it a paradise under the sea. Coupled with a diverse herd of fish and the color of coral reefs that attract attention and their unique shape become the author's attraction to become a source of ideas of creation.

The method used in the creation of this thesis is the method of creation. This creation method is based on the theory of Gustami Sp (2007: 329, 332) about the three stages of six steps in creating a craft, starting from the exploration stage, the design stage, and the realization stage.

The results achieved in the creation of works are children's casual clothing with hypebeast style that uses the main material, namely batik written with a coral reef motif which has been stylized into a contemporary batik by highlighting the diverse colors of coral reefs and the shape of coral reefs not as a whole but symbolizing it into batik motifs, knitting, and smock in supporting material. Batik coloring by means of colet uses remasol coloring for motifs and indigosol for the background.

Keywords : Coral reef, Contemporary batik, Hypebeast children's casual wear

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Kata *fashion* merupakan istilah dari bahasa asing yang artinya “busana” atau “pakaian” (Peter, Vol.3, 1987:679). Dalam bahasa Latin *fashion* artinya membuat atau melakukan. Arti kata *fashion* sendiri mengacu pada kegiatan sesuatu yang dilakukan seseorang (Barnard, terj., Ibrahim dan Iriantara, 1996:11). *Fashion* atau pakaian menyampaikan pesan-pesan *non-verbal*. Pakaian yang kita pakai bisa menampilkan beberapa fungsi misalnya, pakaian bisa melindungi kita dari cuaca buruk, melindungi tubuh dari kemungkinan cedera ketika berolahraga juga membantu kita menyembunyikan bagian-bagian tertentu dari tubuh kita dan karenanya pakaian memiliki suatu fungsi kesopanan. Busana merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia selain kebutuhan makanan dan tempat tinggal, hal ini pun sudah dirasakan manusia sejak zaman dahulu dan berkembang seiring dengan perkembangan kebudayaan serta peradaban manusia. Dilihat dari sejarah perkembangan kebudayaan manusia, dapat kita pelajari hal-hal yang ada hubungannya dengan busana (Ernawati et al, 2008:3).

Selanjutnya jenis busana yang akan diciptakan adalah busana anak perempuan dalam bentuk kasual. Busana anak adalah segala sesuatu yang dipakai oleh anak-anak mulai dari ujung rambut hingga ujung kaki. Bando, tas, sepatu, topi dan segala macam perlengkapan yang dikenakan pada tubuh merupakan busana. Busana anak dibuat dengan menggunakan bahan yang menyerap keringat dan aman atau tidak membuat iritasi pada kulit anak yang memakai karena kulit anak-anak masih sangat sensitif. Pakaian anak umumnya menggunakan bahan katun karena bahan ini lembut dan nyaman saat dipakai. Dalam pembuatan busana anak tidak bisa sembarangan memilih model pakaian, sebab membuat busana anak juga ada persyaratan khusus yang harus diikuti, seperti busana anak kebanyakan dipilih dengan model yang sederhana dan longgar karena ini akan memberi keleluasaan pada anak dalam bergerak. Busana anak perempuan biasanya menggunakan berbagai model. Biasanya

busana anak perempuan lebih banyak menggunakan variasi warna dan hiasan, mulai dari lace, aplikasi, sulaman, pita, dan payet yang penggunaannya disesuaikan dengan kesempatan si pemakai. Busana kasual menurut Joanne Blair dalam *Fashion Terminology* (1992:13), dapat diartikan sinonim dari pakaian olahraga atau pakaian informal yang dikenakan untuk kesenangan (bersantai) dan dipakai pada kesempatan *non formal*.

Penciptaan karya yang dihasilkan berupa koleksi busana yang terdiri dari empat busana kasual dengan gaya *hypebeast*. Menurut situs *urbandictionary.com*, *hypebeast* adalah anak-anak yang mengoleksi pakaian, sepatu, dan aksesoris *branded original* dengan tujuan untuk memamerkan kepada orang lain. Bisa dikatakan bahwa anak-anak *hypebeast* sangat *up to date* dengan tren-tren *fashion* terkini agar mereka bisa selalu terdepan, baik dalam urusan *fashion* maupun lingkungan sosial mereka. Penulis memilih gaya *hypebeast* karena dari hasil riset terhadap anak-anak muda zaman sekarang, diketahui bahwa mereka sangat menyukai dan memilih untuk mengenakan pakaian dengan gaya *hypebeast* yang menurut mereka gaya tersebut sangat kekinian. Dalam penciptaan karya busana ini penulis mengaplikasikan gaya *hypebeast* tersebut tidak hanya terletak pada desain busananya namun juga pada motif batik yang akan terpampang dalam busana kasual tersebut.

Tradisi membatik pada mulanya merupakan tradisi turun-temurun yang terdapat di masyarakat daerah Jawa. Batik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007) dijelaskan sebagai kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menuangkan *lilin malam* pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu. Menurut Soesanto (Purwandari, 2011:21), kata batik berasal dari kata *tik* yang berarti 'sedikit, setetes, setitik'. Kata ini kita jumpai pula dalam kata *tritik*, yakni suatu kain bergambar dengan titik-titik atau tetesan-tetesan. Kata batik berasal dari bahasa Jawa *ambatik* atau *nyerat*, yang berarti menulis. Adapun proses membuat batik meliputi pekerjaan pembuatan batik yang sebenarnya terdiri dari pelekatan lilin batik pada kain untuk membuat motif, pewarnaan batik celup, colet, lukis dan terakhir adalah penghilangan lilin dari kain.



Pada koleksi busana kasual anak *hypebeast* ini penulis mengaplikasikan batik kontemporer karena gaya kontemporer hampir sama dengan gaya *hypebeast* yang ada saat ini. Saat ini kreasi batik tak hanya disuguhkan secara klasik saja, namun banyak dikemas dalam desain kontemporer yang dipadu dengan berbagai model lainnya. Kontemporer diartikan sebagai modern dan kekinian. Hasil karya ataupun produk yang dihasilkan berbeda dari sebelumnya. Perbedaan tersebut melibatkan serangkaian pertimbangan, proses, kebutuhan, selera, dan material yang digunakan. Berdasarkan uraian tersebut, seni kontemporer adalah seni yang mengandung unsur kreasi baru bervariasi dengan sifat imitatif, ekspresif, realis, nonrealis, bahkan abstrak. Batasan-batasan didobrak dalam skema ini. Begitu pula dengan desain batik kontemporer. Kebaruan kreasi muncul dengan tujuan memenuhi selera masyarakat, penikmat, dan konsumen. Ikhwal kontemporer diuraikan secara singkat dan jelas dalam buku *Estetika Kriya Kontemporer dan Kritik*nya (Bastomi, 2012: 15-16, 40-44).

Sebagai penggemar busana kontemporer, kehadiran kreasi batik kontemporer ini memberi nuansa dinamis namun tetap melestarikan kekhasan budaya Indonesia. Batik kontemporer memiliki makna batik masa kini yang proses pembuatannya lebih banyak dikembangkan oleh seniman batik atau desainer batik untuk mencari terobosan terbaru dalam mengembangkan karya seni batik atau sebagai mode pakaian batik baru. Pada umumnya, para perupa batik ataupun para pendesain batik kontemporer, dalam mencipta batik pada awalnya bertujuan hanya untuk kepuasan batiniahnya dalam mengekspresikan emosi estetikanya. Karya-karyanya sebagian besar untuk hiasan dinding. Motif-motif yang dipilih bergaya bebas, tidak terikat oleh bentuk-bentuk sebelumnya yang terikat oleh aturan ataupun acuan pembuatan batik. Hal ini yang membuat penulis tertarik untuk membuat batik kontemporer.

Perlu diketahui bahwa terumbu karang merupakan salah satu komponen utama sumber daya pesisir dan laut, selain hutan bakau atau hutan *mangrove* dan padang lamun. Terumbu karang dan segala kehidupan yang ada di dalamnya merupakan salah satu kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia yang tak ternilai harganya. Indonesia merupakan salah satu surga terumbu

karang paling kaya di dunia. Kelompok terumbu karang yang hidup berdampingan dengan sejenis tumbuhan alga, membentuk koloni karang yang terdiri atas ribuan hewan kecil. Hal ini menjadikannya sebagai surga di bawah laut. Ditambah lagi dengan kawanan ikan yang beraneka ragam serta warna yang menarik perhatian akan memberi kesan unik dan menarik.

Menurut catatan *Greenpeace*, luas terumbu karang di Indonesia mencapai 50.875 kilometer persegi yang menyumbang 18% luas total terumbu karang dunia dan 65% luas total di coral triangle. Sebagian besar terumbu karang ini berlokasi di bagian timur Indonesia. Terumbu karang Indonesia memiliki berbagai macam keanekaragaman hayati, tercatat ada lebih kurang 590 spesies karang keras, 76 yang mewakili lebih dari 95% jumlah spesies yang tercatat di Pusat Segitiga Terumbu Karang. Di terumbu karang Indonesia terdapat populasi ikan dan biota laut lain yang banyak dan beraneka ragam dengan sedikitnya tercatat 2.200 spesies ikan karang di perairan Indonesia. Dari 2.200 spesies ikan karang, hanya 197 spesies yang dianggap endemik yang menunjukkan bahwa sebagian besar spesies mempunyai ruang yang luas dan saling berhubungan di seluruh Kawasan Segitiga Terumbu Karang (Desiana Wahyu, dkk, 2013). Indonesia juga merupakan pusat keanekaragaman mangrove dan lamun di dunia, merupakan tempat bagi seperlima hutan mangrove dunia dan ekosistem lamun yang luas. Menurut data pada survei COREMAP tahun 2007, terumbu karang Indonesia dinilai sangat sehat. Namun di tahun 2014, studi yang dilakukan para peneliti Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia pada 1.135 stasiun menunjukkan ada 30,4 persen lokasi terumbu karang berada dalam kondisi rusak. Hanya 27 persen lokasi terumbu karang yang diamati dinyatakan dalam kondisi baik.

Meskipun begitu, Suharsono, peneliti utama bidang terumbu karang di LIPI, mengatakan terumbu karang yang rusak akibat peristiwa alam umumnya bisa kembali seperti semula. Kemampuan terumbu karang Indonesia untuk memulihkan diri setelah dihantam bencana tergolong sangat baik. Untungnya lagi, pelaksanaan program COREMAP II telah berhasil meningkatkan kondisi terumbu karang dalam keadaan baik (meningkat 2% secara tren nasional).

Meskipun begitu, ancaman yang terjadi di kawasan segitiga terumbu karang bisa terjadi kapan saja.

Dikarenakan kerusakan terumbu karang tersebut, penulis ingin mengangkat terumbu karang berupa simbolisasi atau yang telah distilisasi ke batik kontemporer yang akan dibuat menjadi busana casual anak dengan gaya *hypebeast*. Gaya *hypebeast* ini digunakan untuk menarik minat masyarakat sekaligus menyuarakan aspirasi untuk selalu melestarikan terumbu karang seiring dengan perkembangan jaman seiring dengan penggunaan busana *hypebeast*. 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**

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut :

Bagaimana menciptakan batik kontemporer dengan sumber ide terumbu karang ke dalam busana casual anak *hypebeast*?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan membuat karya ini :

Menciptakan busana casual anak *hypebeast* dengan sumber ide terumbu karang yang distilisasikan ke batik kontemporer.

2. Manfaat yang diperoleh penulis dan masyarakat dari hasil karya ini antara lain :

- a. Masyarakat agar lebih peduli terhadap kehidupan di laut dan mengenal terumbu karang Indonesia sebagai salah satu surga terumbu karang di dunia.
- b. Menambah pengetahuan ilmu di bidang karya seni batik untuk program studi D3 Batik dan Fashion dalam mengenal batik kontemporer.

- c. Menambah karya dengan inovasi yang baru.

#### **D. Metode Penciptaan**

Metode penciptaan ini dilakukan berdasarkan teori Gustami Sp tentang tiga tahap enam langkah dalam menciptakan karya kriya, dimulai dari tahap eksplorasi.

##### a. Eksplorasi

Meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajah dalam menggali sumber ide. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Selanjutnya adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah. Dalam menciptakan karya seni dibutuhkan beberapa sumber referensi akurat untuk menunjang terciptanya karya seni yang kreatif dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode pengumpulan data menggunakan studi pusaka. Pengumpulan data melalui studi pusaka dilakukan dengan cara mencari data tertulis dari berbagai sumber dan media yang berhubungan dengan tema karya seni yang diambil. Referensi karya tersebut diperoleh melalui media cetak, seperti buku, media *online* seperti web, majalah *online*, Instagram, facebook, dengan teknik *copy*, *scan*, ataupun kutipan.

##### b. Perancangan

Terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensi atau desain atau sketsa. Dalam tahap perencanaan sketsa terlebih dahulu harus memperhatikan aspek bentuk, proses, bahan, teknik, dan meterial-material yang digunakan serta bahan, alat, dan fungsi dalam perwujudan. Lalu 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 dan belakang, serta sketsa motif batik dan perlengkapan lainnya yang terdapat dalam karya. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan ke dalam bentuk karya.

##### c. Perwujudan

Merupakan perwujudan menjadi ide, konsep, landasan dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilaksanakan perlu

dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dan karya yang diciptakan (Gustami, 2007:329). Tahapan pembuatan karya pada penciptaan busana casual anak *hypebeast* dengan sumber ide terumbu karang menggunakan motif batik Pulo gaya Kulon Progo itu antara lain penciptaan desain, penciptaan motif, pembuatan serta pemecah pola, peletakan dan pemotongan pola pada kain, penjiplakan motif, membatik, mewarnai batik, menjahit, lalu *finishing*.