

***SILEK LANYAH* DAN ORNAMEN *TUPAI MANAGUN*
DALAM BATIK KONTEMPORER PADA BUSANA
PESTA ANAK-ANAK**



PENCIPTAAN

Indriani

NIM 1711983022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

SILEK LANYAH DAN ORNAMEN TUPAI MANAGUN
DALAM BATIK KONTEMPORER PADA BUSANA
PESTA ANAK-ANAK



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Kriya

2021

Tugas Akhir Kriya berjudul:

SILEK LANYAH DAN ORNAMEN TUPAI MANAGUN DALAM BATIK KONTEMPORER PADA BUSANA PESTA ANAK-ANAK diajukan oleh Indriani, NIM 1711983022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.

NIP 19631104 199303 1 001/NIDN. 0004116307

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP 19610824 198903 2 001/NIDN. 0024086108

Cognate/ Anggota



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP 19600218 198601 2 001/NIDN. 0018026004

Ketua Jurusan / Program Studi

S-1 Kriya/ Ketua/ Anggota



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir yang berjudul “ *Silek Lanyah dan Ornamen Tupai Managun* dalam Batik Kontemporer pada Busana Pesta Anak-Anak”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar S-1 di program studi Kriya. Selama penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik diberikan secara langsung maupun lisan.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih 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. Alvi Lufiani, S. Sn., M.F.A., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Febrian Wisnu Adi, S. Sn., MA., Dosen Wali yang telah mengarahkan selama masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Drs. Rispul, M. Sn., Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi arahan dalam proses penciptaan Tugas Akhir
6. Dra. Titiana Irawani, M. Sn., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi dukungan dalam proses penciptaan Tugas Akhir
7. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., *Cognate* Tim Penguji Ujian Tugas Akhir yang telah memberi arahan dalam Ujian Tugas Akhir
8. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberi dukungan dan doa
10. Keluarga besar tersayang yang telah memberi dukungan dan semangat
11. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberi motivasi
12. Adik-adik yang selalu memberi semangat
13. Semua pihak yang telah membantu dan terkait dalam semua proses pembuatan Tugas Akhir hingga selesai.

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

Yogyakarta, 24 Mei 2021



Indriani



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR

HALAMAN JUDUL DALAM

HALAMAN PENGESAHAN i

MOTTO ii

PERNYATAAN KEASLIAN iii

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xii

INTISARI xiii

ABSTRACT xiv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan 1

B. Rumusan Penciptaan 4

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan 4

2. Manfaat 4

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan 4

2. Metode Penciptaan 5

BAB II. KONSEP PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan 7

1. <i>Silek Lanyah</i>	7
2. Ornamen <i>Tupai Managun</i>	9
3. Batik Kontemporer	10
4. Busana Pesta Anak-anak	11
B. Landasan Teori	13
1. Teori Estetika	13
2. Teori Ergonomi	15

BAB III. PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan	16
B. Analisis Data Acuan.....	19
C. Rancangan Karya	20
1. Sketsa Alternatif	20
2. Desain Terpilih	21
D. Proses Pewujudan	49
1. Bahan dan Alat	49
2. Teknik Pengerjaan	59
3. Tahap Pewujudan	60
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	65
1. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1	65
2. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2	65
3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3	66

BAB IV. TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Umum	67
B. Tinjauan Khusus	67

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	77
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	79
DAFTAR LAMAN	81
LAMPIRAN	82
A. Foto Poster	82
B. Katalogus	83
C. Biodata	85
D. <i>Compact Disk (CD)</i>	86



INTISARI

Silek lanyah merupakan bentuk atraksi yang dikemas berdasarkan kepada kebudayaan dan kesenian tradisi yang telah ada sebelumnya. *Silek lanyah* ini bukanlah suatu aliran *silek* yang ada di Minangkabau, seperti halnya aliran *silek kumango*, *silek harimau*, tetapi diberi nama *silek lanyah* karena tempat atau arena permainannya di sawah yang berlumpur (*lanyah*). *Tupai managun* merupakan salah satu motif ukiran tradisional Minangkabau yang berbentuk garis-garis melengkung. *Tupai managun* melambangkan seekor tupai yang sedang berhenti sejenak yang memiliki makna kreatifitas dan kelincahan dalam hidup tetapi tetap berpikir sebelum bertindak. *Silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* akan divisualisasikan dalam batik kontemporer pada busana pesta anak-anak.

Metode pendekatan yang digunakan, adalah pendekatan estetika dan pendekatan ergonomi. Metode penciptaan yang digunakan mulai dari eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Proses penciptaan karya ini dimulai dengan pencarian data dan analisa data tersebut. Dari hasil analisa data acuan kemudian dilakukan perancangan karya berupa sketsa guna memperoleh desain karya untuk diwujudkan. Perwujudan menggunakan beberapa teknik dalam kriya tekstil di antaranya teknik batik tulis dan teknik jahit. Tahapan pewujudan karya ini dimulai dengan melakukan mordanting, pembuatan pola busana, menjiplak motif batik pada kain, membatik, pewarnaan batik, *finishing* batik, pemotongan kain, menjahit dan evaluasi akhir.

Hasil karya yang diciptakan berupa tiga busana pesta anak-anak dengan motif *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* dalam batik kontemporer. Karya ini merupakan karya fungsional yang dapat digunakan anak-anak dengan nyaman. Penulis berharap karya ini dapat menumbuhkan minat anak-anak terhadap batik sejak dini, dan anak-anak mendapatkan kenyamanan dalam mengenakan busana pesta agar kedepannya masyarakat juga lebih mengenal adat Minangkabau dalam wujud busana dengan teknik batik.

Kata kunci: *Silek lanyah*, ornamen *tupai managun*, batik kontemporer, busana pesta anak-anak

ABSTRACT

Silek lanyah is a form of attraction that is packaged based on pre-existing traditional culture and arts. This silek lanyah is not a silek stream that exists in Minangkabau like the silek kumango, silek harimau, but it is named silek lanyah because of the place or arena it plays in muddy rice fields (lanyah). Tupai managun is one of the Minangkabau traditional carving motifs in the form of curved lines. The Tupai managun symbolizes a squirrel who is pausing for a moment, which means creativity and agility in life but still thinks before acting. Silek lanyah and tupai managun ornaments will be visualized in contemporary batik on children's party clothes.

The approach method used, is an aesthetic approach and an ergonomic approach. The creation method used starts from exploration, design and embodiment. The process of creating this work begins with data search and analysis. From the analysis of the reference data, a work design in the form of a sketch is carried out in order to obtain a work design to be realized. The embodiment uses several techniques in textile crafts including written batik techniques and sewing techniques. The stages of this work began with mordanting, making fashion patterns, tracing batik motifs on cloth, making batik, batik coloring, batik finishing, cutting cloth, sewing and final evaluation.

The work created is in the form of three children's party outfits with silek lanyah motifs and tupai managun ornaments in contemporary batik. This work is a functional piece that children can use comfortably. The author hopes that this work can foster children's interest in batik from an early age, and that children get comfortable wearing party clothes so that in the future the community will also be more familiar with Minangkabau customs in the form of clothing with batik techniques.

Keywords: Silek lanyah, ornament tupai managun, contemporary batik, children's party dress

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kesenian yang dimiliki masyarakat Indonesia terbentuk dari adat istiadat, kebiasaan, ilmu pengetahuan serta dipengaruhi oleh unsur alam tempat berkembang dan tumbuhnya kesenian itu. Umumnya kesenian ini ditampilkan pada saat-saat acara tertentu seperti: musim panen, upacara perkawinan atau upacara yang ada kaitannya dengan upacara keagamaan. Adapun keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia selain dari kesenian rakyat yang menjadi warisan sejarah Nusantara adalah permainan rakyat. Permainan rakyat telah jarang ditemui pada saat ini, dikarenakan kemajuan zaman yang semakin hari semakin modern sehingga permainan rakyat sudah kalah “pamor” dibandingkan dengan permainan-permainan modern. Salah satu permainan rakyat yang terkenal dan dimiliki oleh masyarakat Minangkabau adalah *silek* (silat), *silek* merupakan seni bela diri yang diwariskan oleh nenek moyang secara turun temurun dari generasi ke generasi. Masyarakat Minangkabau suka merantau dari semenjak dahulunya, untuk itu tentu mereka harus memiliki bekal yang cukup untuk menjaga diri dari hal-hal terburuk selama di perjalanan maupun di rantau, misalnya diserang atau dirampok orang (Navis, 1984:264). Di samping sebagai bekal untuk merantau, *silek* juga penting untuk pertahanan *nagari* terhadap ancaman dari luar. Permainan anak *nagari* yang telah diadaptasi dari ilmu *silek* Minangkabau yaitu *silek lanyah*. *Silek lanyah*, merupakan permainan anak *nagari* yang dicipta ulang dari seni bela diri *silek* Minangkabau dimana *silek* tersebut dimainkan di dalam kubangan lumpur yang ada di sawah. Ketertarikan penulis terhadap *silek lanyah* ini adalah karena pada *silek* ini para anak *silek* tidak memainkannya di lantai yang keras, tetapi di dalam kubangan lumpur sawah.

Minangkabau juga memiliki berbagai macam ragam hias yang terdapat pada ukiran Rumah Gadang. Ragam hias tersebut memiliki makna penting yang

berbeda beda. Salah satu ragam hias ukiran yang ada di Rumah Gadang tersebut yaitu ornamen *tupai managun*. Ragam hias ini ditemukan pada bagian *singok* (atap) Istana Basa Pagaruyung . *Tupai managun* melambangkan seekor tupai yang sedang berhenti sejenak yang memiliki makna kreativitas dan kelincahan dalam hidup tetapi tetap berpikir sebelum bertindak (Rofiqel, 2016:18).

Sebagai perantau penulis berharap dapat melestarikan adat yang ada di Minangkabau walaupun penulis tidak berada disana. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui penciptaan karya busana. Pemilihan bahan dalam pembuatan sebuah busana sangat berpengaruh pada hasil dan kenyamanan pemakainya. Banyak jenis kain dan teknik yang dapat dipakai dalam pembuatan busana, seperti kain tenun lurik, dan kain batik. Batik adalah kerajinan tangan sebagai hasil pewarnaan secara perintang menggunakan malam (lilin batik) panas sebagai perintang warna dengan alat utama pelekak lilin batik berupa canting tulis dan canting cap untuk membentuk motif tertentu yang memiliki makna. Batik Kontemporer yaitu semua macam jenis batik yang motif dan gaya tidak seperti batik tradisional, tidak terikat aturan tertentu seperti pada isen-isen, dan bersifat bebas. Teknik yang digunakanpun tidak terikat pada alat yang biasa dipakai dalam membatik. (Susanto, 1980: 15). Perbedaan batik kontemporer dengan batik tradisional terlihat pada motif yang tidak memiliki ciri khas daerah tertentu, warna yang cerah dan corak pada kain tidak terikat pakem.

Busana yang dipakai juga dibedakan pada kategori umur si pemakai. Seperti halnya pada busana dewasa, busana remaja, busana anak, dan juga busana balita. Pada dasarnya pemilihan busana anak adalah busana yang sederhana dan longgar karena akan memberi keleluasaan pada anak untuk bergerak. Selain dibedakan sesuai kategori umur, busana juga dapat dibedakan sesuai kesempatan dan waktu pemakaiannya. Seperti busana kasual, busana pesta, dan busana formal. Busana pesta memiliki karakteristik tersendiri yaitu jenis bahan yang digunakan, warna, corak, dan hiasan yang digunakan sangat berbeda dengan busana kasual serta busana formal. Bahan yang digunakan lebih terkesan mahal, hiasan yang

digunakan juga lebih meriah dan model pakaian juga lebih glamour (<https://www.smkbppbandung.sch.id/materi/XI%20BusanaMapel%20Desain%20BusanaBusana%20Anak.pdf>). Busana ini dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, maupun pesta malam. Pada penciptaan ini penulis memilih busana pesta anak perempuan dengan rentang usia 8-9 tahun karena menurut penulis pada anak usia tersebut mulai dapat memahami segala sesuatu dengan baik.

Karya ini menggambarkan permainan anak nagari *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* yang akan divisualisasikan dalam batik kontemporer. Penulis tertarik mengangkat permainan anak nagari *silek lanyah* karena *silek* ini berbeda dengan *silek* lain yaitu dilakukan di dalam kubangan sawah yang akan dibajak, gerakan – gerakan ini menjadi menarik karena dilakukan di dalam sawah. Sensasi yang timbul dari atraksi ini adalah ketika gerakan – gerakan pemain *silek* menimbulkan percikan air dan lumpur sawah. Gerakan-gerakan *silek* yang lincah akan lebih dikuatkan dengan perpaduan ornamen *tupai managun* yang memiliki makna sejalan dengan *silek lanyah* yaitu kreativitas, kelincahan dan berpikir sebelum bertindak. Alasan penulis memilih penerapan tradisi *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* pada busana pesta anak-anak, karena menurut penulis melalui generasi muda kita mulai menanamkan rasa kepedulian masyarakat akan adanya warisan Minangkabau. Penulis berharap karya ini dapat menumbuhkan minat anak– anak terhadap batik sejak dini, dan anak-anak mendapatkan kenyamanan dalam mengenakan busana pesta agar kedepannya masyarakat juga lebih mengenal adat Minangkabau dalam wujud busana dengan teknik batik.

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, hanya tiga desain diwujudkan menjadi karya busana.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mewujudkan konsep *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* ke dalam batik kontemporer pada busana pesta anak-anak?
2. Bagaimana proses penciptaan karya busana pesta anak-anak dengan tema *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* dalam batik kontemporer?
3. Bagaimana hasil karya busana pesta anak-anak dengan tema *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* dalam batik kontemporer?

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan dan menuangkan konsep *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* ke dalam batik kontemporer pada busana pesta anak-anak.
- b. Menjelaskan proses penciptaan karya busana pesta anak-anak dengan tema *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* dalam batik kontemporer.
- c. Mewujudkan karya busana pesta anak-anak dengan tema *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* dalam batik kontemporer.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Mengetahui lebih dalam tentang *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun*.
- b. Melestarikan adat dan warisan budaya Minangkabau.
- c. Memberi pengetahuan mengenai penciptaan dalam batik kontemporer.
- d. Menumbuhkan minat anak-anak terhadap batik sejak dini.

D. Metode Pendekatan Dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Berikut ini adalah berbagai macam metode pendekatan yang dipakai penulis di antaranya:

- a. Metode Pendekatan Estetika

Kata estetika berakar dari bahasa latin “*aestheticus*” atau bahasa Yunani “*aestheticos*” yang merupakan kata yang bersumber dari istilah

“*aishte*” yang memiliki makna merasa. Estetika dapat didefinisikan sebagai susunan bagian dari sesuatu yang mengandung pola, dimana pola tersebut mempersatukan bagian-bagian yang membentuknya dan mengandung keselarasan dari unsur-unsurnya, sehingga menimbulkan keindahan. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa estetika menyangkut hal perasaan seseorang, dan perasaan ini dikhususkan akan perasaan yang indah. Nilai indah yang dimaksudkan tidak hanya semata-mata mendefinisikan bentuknya tetapi bisa juga menyangkut keindahan dari isi atau makna yang terkandung didalamnya.

Metode pendekatan estetika ini digunakan pada pemilihan teknik, desain, dan penyesuaian hasil jadi terhadap desain.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyasikan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik (Tarwaka, 2004: 7 dalam Sugiono, Wisnu, 2018: 106). Sebuah benda fungsional harus diterapkan ilmu ergonomi, karena benda tersebut berhubungan langsung dengan aktivitas manusia. Metode pendekatan ini digunakan sebagai pengukur kenyamanan dan keamanan saat dikenakan oleh si pemakai, berupa pemilihan ukuran dan pemilihan bahan yang tepat agar memberikan kenyamanan bagi si pemakai.

2. Metode Penciptaan

Berikut ini metode penciptaan yang penulis gunakan adalah metode penciptaan oleh Gustami SP dalam bukunya yang berjudul *Proses Penciptaan Seni Kriya Untaian Metodologis*. Mengungkapkan, tiga metode atau tahap penciptaan karya seni yaitu:

a. Metode Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk menyelidiki data yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Beberapa langkah mengeksplorasi yang dilakukan penulis yaitu, menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, pengumpulan data dan referensi, serta pengolahan karya dan analisis data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan serta konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.

b. Metode Perancangan

Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media sesungguhnya. Metode ini berupa sketsa alternatif yang kemudian dipilih sketsa yang paling baik dan tepat diterapkan dalam perwujudan busana pesta anak-anak.

c. Metode Perwujudan,

Dalam perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtun agar tidak terjadi keliaran ekspresi atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu mulai dari pengumpulan data, analisis sketsa, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya serta *finishing*. Beberapa tahapan perwujudan yaitu mewujudkan karya berdasarkan desain rancangan yang terpilih kemudian evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya dan ketetapan fungsi (Gustami SP, 2004: 29).