

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



**NIM 1711983022**

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

**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 disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 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.

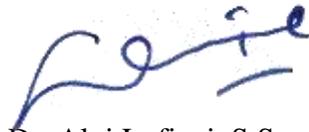
NIP 19610824 198903 2 001/NIDN. 0024086108

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 Kriya/Jurusan Kriya

Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

## JUDUL

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

## PENULIS

1. Indriani
2. Rispul
3. Titiana Irawani

## 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 pengerjaan 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*

## A. PENDAHULUAN

### 1. 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 didalam 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.

## 2. Rumusan Penciptaan

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

## 3. Teori dan Metode Penciptaan

### a. Teori

#### 1) Teori Estetika

Menurut A. A. M. Djelantik (2004: 13) keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia. Keindahan buatan manusia pada umumnya disebut kesenian. A. A. M. Djelantik (2004: 15) kembali mengemukakan bahwa semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar yakni (a). Wujud atau rupa (*appearance*) (b). Bobot atau isi (*content, substance*) (c). Penampilan, penyajian (*presentation*). Wujud merupakan salah satu hal yang harus ada atau mampu dihadirkan dalam penciptaan karya seni. Wujud sendiri terdiri dari bentuk (*form*) atau unsur yang mendasar, dan susunan atau struktur (*structure*). Bobot atau isi adalah sesuat yang terkandung dalam karya seni. Menurut Djelantik bobot atau isi terdiri dari beberapa aspek yaitu: suasana (*mood*), gagasan (*idea*), ibarat atau pesan (*massage*). Penampilan atau penyajian ialah mengenai bagaimana sebuah karya seni disajikan, ditampilkan, serta pengemasan terhadap para penikmat seni, dalam hal ini ada tiga unsur yang berperan yaitu: bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), sarana atau media.

Penciptaan dalam karya seni ini mengacu pada aspek wujud yang merupakan unsur nilai estetika yang terkandung dalam seni rupa. Wujud merupakan kenyataan yang dapat terlihat oleh mata (*visual*), didengar, dapat dianalisa dan dibahas komponen penyusunnya dari segi struktur atau susunan wujud itu. Wujud terdiri dari bentuk (*form*) dan struktur (*structure*). Bentuk terdiri dari titik, garis, bidang dan ruang. Sedangkan struktur dibagi menjadi tiga yaitu, keutuhan, penonjolan dan keseimbangan. A. A. M. Djelantik menjelaskan dalam bukunya yang berjudul "Estetika dalam sebuah pengantar" (2004: 37) ada tiga unsur estetika dasar dalam struktur karya seni yaitu: (a) Keutuhan (*unity*), (b) Penonjolan (*dominance*), (c) Keseimbangan (*balance*).

Penciptaan karya ini didasarkan pada bentuk *stilasi*. *Stilasi* atau pengayaan merupakan salah satu bentuk *deformasi*, tetapi lazimnya dikhususkan untuk menamai perubahan bentuk dalam ornamentasi (Mikke Susanto, 2011: 378). Pada desain yang diciptakan terdapat stilasi pada atraksi *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun*. Motif atraksi *silek lanyah* yang dibuat menjadi siluet kartun anak yang

sedang melakukan atraksi *silek lanyah*. Ornamen *tupai managun* dibuat lebih sederhana agar tidak terlihat seperti ukiran kayu. Sedangkan pada desain busana dibuat senyaman-nyamannya agar anak-anak nyaman mengenyakannya.

## 2) Teori Ergonomi

Ergonomi berasal dari bahasa Yunani yaitu *ergon* (kerja), *nomos* (aturan). 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). 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, kain batik dan lain sebagainya.

## b. 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:

### 1) 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.

### 2) 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.

### 3) 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).

## B. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Data Acuan



Gambar 1. Data Acuan Atraksi *Silek Lanyah*



Gambar 2. Data Acuan Atraksi *Silek Lanyah*



Gambar 3. Siluet Silat



Gambar 4. Data Acuan Ornamen *Tupai Managun*



Gambar 5. Data Acuan Batik Kontemporer



Gambar 6. Data Acuan Busana Pesta Anak

### 2. Analisa Data Acuan

Atraksi *Silek lanyah* ditampilkan jelas pada Gambar 1. Atraksi yang menimbulkan percikan air sawah dan gerak-gerik yang sigap dalam memperhatikan serangan lawan. Gambar 2. Menunjukkan tidak hanya orang dewasa yang dapat memainkan atraksi *silek lanyah* ini tapi anak-anak juga bisa memainkan permainan anak *nagari silek lanyah*. Sedangkan pada Gambar 3. Ditampilkan siluet silat yang menunjukkan gerakan-gerakan silat. Pada

Gambar 4. Ornamen *tupai managun* yang ditampilkan adalah ornamen pada ukiran rumah adat Minangkabau. Ukiran ornamen *tupai managun* memiliki garis lengkung yang tegas. Batik kontemporer yang ditampilkan pada Gambar 5. Menggambarkan kebebasan berekspresi dalam penciptaan batik, motif batik dan warna yang ditampilkan terlihat harmonis satu dengan lainnya. Perancangan desain busana pesta anak juga perlu memperhatikan dari karya-karya busana pesta anak yang sudah ada sebagai pembandingnya. Untuk busana pesta anak pada Gambar 6. Dapat dianalisis garis rancangan busananya yang terkesan nyaman dipakai dan memiliki sentuhan yang sederhana.

### 3. Desain Terpilih



Gambar 7. Desain Terpilih

### 4. Proses Pewujudan

#### a. Bahan dan Alat

##### 1) Bahan

Kertas HVS, kertas kacang, kertas padalarang, kain batik, lilin malam, lilin parafin, remasol, waterglass, soda abu, minyak tanah, benang, resleting, kancing, kancing hak, kain katun Toyobo, vislin, renda.

2) Alat

Pensil, penghapus, penggaris, drawing pen, penggaris pola, canting, kompor batik, wajan, kuas, spanram, paku pinus, panic, busa, cotton buds, wadah kecil, ember, kompor gas, mesin jahit, jarum jahit, spul, meteran, gunting kain, gunting kertas, skala, pensil merah biru, manekin, pentul, karbon, rader, pendedel, setrika.

b. Teknik pengerjaan

1) Teknik Batik

Batik merupakan proses perintangannya warna dengan menggunakan malam panas dengan alat canting. Batik dapat dilakukan dengan dua cara yaitu batik tulis dan batik cap. Tahap-tahap membuat batik yang rumit memiliki keteknikan yang berbeda dalam setiap prosesnya. Teknik awal yang harus dikuasai dalam batik adalah teknik menguasai canting agar pembatik nyaman saat membatik. Proses pewarnaan yang dapat digunakan adalah pewarnaan colet remasol dan pewarnaan celup naptol dan indigosol.

2) Teknik Jahit

Salah satu teknik yang digunakan untuk menyambung kain antara satu dengan yang lainnya atau kain itu sendiri, yang alat dan bahannya berupa jarum jahit dan benang. Dahulunya teknik jahit dilakukan secara manual dengan cara menjahit tangan, namun sekarang proses penjahitan dilakukan dengan mesin jahit. Teknik ini digunakan untuk penyambungan kain-kain pola busana yang telah melalui proses pematikan agar menjadi busana pesta anak.

c. Tahap Pewujudan

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.

d. Tinjauan Karya  
1) Karya 1 Dengan Judul Menendang



Gambar 8. Karya 1 Dengan Judul Menendang

Judul : Menendang  
Teknik : Batik, Jahit  
Bahan : Kain Katun Satin, Kain Katun Toyobo Ero Golden  
Warna : Pink, Merah, Kuning, Putih, Hitam, Cokelat  
Ukuran : Standar Anak 8-9 Tahun  
Model : Zahira Aviana  
Fotografer : Gusti Setiawan  
Tahun : 2021

Karya ini berjudul “Menendang”, menggambarkan seorang pesilat yang harus menaklukkan lawan. Seperti halnya manusia harus bisa menaklukkan permasalahan yang ada.

Desain yang digunakan pada busana ini adalah dress panjang tanpa lengan dengan aksen rimpel kerut pada bagian pinggang dan bagian bawah. Karya ini menggunakan teknik batik tulis untuk motif siluet *silek lanyah* dengan pewarnaan colet remasol. Teknik jahit digunakan sebagai teknik penyambung pola busana satu dengan lainnya.

Jika ditinjau dengan pendekatan estetika warna dasar pada karya ini cenderung gelap dari karya lainnya tetapi motif utama tetap ditampilkan dengan dengan warna-warna yang ceria. Efek remuk dari parafin menambah keindahan dalam busana batik kontemporer ini. Desain yang diwujudkan dan pemilihan bahan yang tepat untuk penciptaan busana anak ini ditinjau sesuai dengan pendekatan ergonomi agar anak-anak nyaman dalam mengenakan busana pesta.

## 2) Karya 2 Dengan Judul Siaga 1



Gambar 9. Karya 2 Dengan Judul Siaga

Judul : Siaga 1  
Teknik : Batik, Jahit  
Baha : Kain Katun Satin, Kain Katun Toyobo  
Warna : Kuning, Orange, Hijau  
Ukuran : Standar Anak 8-9 Tahun  
Model : Zahira Aviana  
Fotografer : Gusti Setiawan  
Tahun : 2021

Karya berjudul “Siaga 1” ini menggambarkan seorang pesilat yang selalu siap siaga mengawasi gerak-gerik lawannya. Dalam kehidupan kita juga harus siaga terhadap segala ancaman yang akan datang kapan saja menimpa kita.

Desain yang digunakan pada karya ini dress lengan panjang dengan aksesoris rimpel kerut pada lengan, pergelangan tangan, pinggang. Selain rimpel kerut, pada bagian bawah rok juga diaplikasikan renda dengan warna yang senada untuk mempercantik tampilan busana ini. Pada bagian rok juga dibuat bertingkat dengan bagian dalam lebih panjang daripada rok bagian luar. Karya ini menggunakan teknik batik tulis pada motif utama dengan pewarnaan colet remasol. Teknik jahit digunakan sebagai teknik penyambung pola busana satu dengan lainnya.

Jika ditinjau dengan pendekatan estetika warna yang digunakan untuk dasar kain batik adalah warna hijau muda, warna kain batik dress bagian atas dibuat berbeda dengan kain batik bagian bawah agar tidak monoton. Warna motif utama adalah kuning hingga orange. Efek remuk dari parafin menambah keindahan dalam busana batik kontemporer ini. Pemilihan desain busana dan pemilihan bahan dalam penciptaan ini ditinjau dengan pendekatan ergonomi yang mengutamakan kenyamanan anak dalam mengenakan busana pesta.

### 3) Karya 3 Dengan Judul Siaga 2



Gambar 10. Karya 3 Dengan Judul Siaga

Judul : Siaga 2  
Teknik : Batik, Jahit  
Bahan : Kain Katun Satin, Kain Katun Toyobo  
Warna : Pink, Merah, Biru, Putih, Cokelat  
Ukuran : Standar Anak 8-9 Tahun  
Model : Zahira Aviana  
Fotografer : Gusti Setiawan  
Tahun : 2021

Karya ini berjudul “Siaga 2” menggambarkan pesilat yang sedang tetap siaga walaupun serangan sudah dapat dielakkan. Seperti halnya masalah yang datang bertubi-tubi, kita tidak boleh lengah sedikitpun.

Desain yang digunakan adalah kemeja lengan panjang dan rok batik. Kemeja diberi aksan lebih banyak rempel kerut karena kain yang digunakan untuk kemeja adalah kain katun polos. Sedangkan pada bagian rok rimpel kerut diletakkan pada bagian bawah rok. Karya ini menggunakan teknik batik tulis pada motif utama dengan pewarnaan colet remasol. Teknik jahit digunakan sebagai teknik penyambung pola busana satu dengan lainnya.

Jika ditinjau dengan pendekatan estetika, keindahan terdapat pada warna yang digunakan untuk dasar kain batik yaitu warna biru muda dengan motif utama bewarna pink hingga merah. Efek remuk dari parafin menambah keindahan dalam busana batik kontemporer ini. Kenyamanan pada busana ini ditinjau dengan pendekatan ergonomi agar anak merasa nyaman dalam mengenakan busana ini karena desain dan pemilihan bahan yang tepat dalam penciptaan karya busana pesta ini.

### C. KESIMPULAN

Penciptaan karya tugas akhir berkonsep memvisualkan *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* ke dalam batik kontemporer yang menghasilkan motif batik kreasi baru yang terdiri dari motif utama dan motif pendukungnya. Konsep ini memberi ide siluet kartun *silek lanyah* pada penerapan motif batik kontemporer sehingga anak-anak dapat tertarik mengenal permainan anak *silek lanyah*. Penerapan motif *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* dalam batik kontemporer ini diwujudkan pada busana pesta anak-anak perempuan dengan rentang usia 8-9 tahun.

Proses penciptaan karya ini menggunakan metode pendekatan yang meliputi metode estetika dan metode ergonomi yang digunakan sebagai elemen estetika dan kenyamanan. Metode selanjutnya yaitu metode penciptaan yang meliputi eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Perancangan sketsa alternatif dibuat berdasarkan dari analisis data yang telah dilakukan. Tahap penciptaan karya menggunakan sketsa terpilih yang kemudian menjadi desain sebagai acuan dalam pembuatan busana pesta serta pembuatan uji eksperimen yang digunakan sebagai sampel dalam pembuatan busana. Perwujudan karya diawali dengan pemilihan desain dari beberapa sketsa alternatif yang selanjutnya diikuti dengan pembuatan motif batik yang akan diaplikasikan pada kain, proses pemolaan busana, pembuatan batik, proses penjahitan dan evaluasi. Dengan serangkaian proses tersebut, visualisasi *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun* ke dalam batik kontemporer pada busana pesta anak berhasil dilakukan, akan tetapi perlu disadari bahwa karya ini belum sempurna seutuhnya. Kendala yang dialami selama proses perwujudan adalah pemilihan perpaduan warna dan kesalahan teknik pewarnaan saat melakukan eksperimen sebelum penciptaan karya busana.

Busana yang diciptakan tiga busana pesta anak. Penciptaan busana pesta ini menggunakan estetika pemilihan warna dan perpaduan antara motif *silek lanyah* dan ornamen *tupai managun*. Motif figur *silek lanyah* dibuat menjadi siluet kartun yang sedang bersilat dan percikan air yang semakin memperindah motif ini, ornamen *tupai managun* dibuat lebih sederhana agar tidak terlihat seperti ukiran pada kayu. Penambahan efek retak pada parafin bertujuan untuk menampilkan keharmonisan batik kontemporer.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, dkk. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Amalia, Mila. (2016). *Seri Pintar Menjahit*. Surabaya: Genta Group Production
- Edgidya, annisa.(2019). *Eksistensi Silek Lanyah Sebagai Permainan Anak Nagari di Kota Padang Panjang*. Diploma Thesis: Universitas Andalas
- Gustami, SP. (2004) *Proses Penciptaan Seni Kriya “Untaian Metodologis”*, Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta

- Hasanah, Uswatun, Melly Prabawati, Muchamad Noerharyono. (2009). *Menggambar Busana*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Hayat, Rofiql. (2016). *Studi Tentang Bentuk Dan Makna Motif Ukiran Pada Masjid Asasi di Kota Padang Panjang*. Padang: Artikel Ilmiah UNP
- Mayliana, Esther, Ayu Rahmawati, Melansari. (2018). *Aplikasi Teknik Substraction Cutting Untuk Penciptaan Busana Anak*. Project Report. Yogyakarta: Penelitian ISI YK
- Navis, AA. (1984). *Alam Takambang Jadi Guru, Adat Dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta: Pustaka Grafiti Pers
- Poespo, G. (2005). *Pemilihan Bahan Tekstil*. Yogyakarta: Kanisius
- Restian, Arina. (2019). *Koreorafi Seni Tari Berkarakter Islami Untuk Anak Sekolah Dasar*. Surakarta. UMM Perss
- Sewan Susanto S.Teks. (1980). *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta : Balai Penelitian Batik dan Kerajinan
- Sugiono, Wisnu Wijayanto Putro, Sylvie Indah Kartika Sari. (2018). *Ergonomi Untuk Pemula (Prinsip Dasar & Aplikasinya)*.: Universitas Brawijaya Press
- Umam, Khaerul. (2015). *Perlindungan Karya Cipta Batik Kontemporer Dari Kota Pekalongan*. Naskah Publikasi Skripsi.: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Wulandari, Ari. (2011). *Batik Nusantara: Makna Filosofis, cara pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: ANDI
- Zaky, Khairuz. (2008). *Kajian Struktur Ragam Hias Ukiran Tradisional Minangkabau Pada Istana Basa Pagaruyung*. Jakarta Utara: Jurnal Titik Imaji

## DAFTAR LAMAN

[ejournal.unp.ac.id](http://ejournal.unp.ac.id), Diakses 04 Maret 2021 Pukul 15.22 WIB

<https://jogjatv.tv/batik-exotic-ethnic-batik-kontemporer/>, Diakses 02 Desember 2019 Pukul 22.47 WIB)

<https://www.kompasiana.com/sigit19781986/5d65d962097f362ccf35a2f4/pesona-silek-lanyah-kubu-gadang>, Diakses 23 April 2020 Pukul 12.10 WIB

<https://www.smkbbppbandung.sch.id/materi/XI%20BusanaMapel%20Desain%20BusanaBusana%20Anak.pdf>, Diakses 24 April 2020 Pukul 08.56 WIB