

**MOTIF KAWUNG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
BUSANA KASUAL DENGAN TEKNIK MAKRAME**



PENCIPTAAN

Qoriatul Husni

1711993022


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

2021

Tugas Akhir Kriya berjudul:

MOTIF KAWUNG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BUSANA KASUAL DENGAN TEKNIK MAKRAMÉ diajukan oleh Qoriatul Husni, NIM 1711993022, Program Studi Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Febran Wisnu Adi, S.Sn., M.A

NIP. 19800210 200501 1 001 /NIDN. 0010028001

Pembimbing II/Anggota


Esther Mayliana S.Pd. T., M.Pd.

NIP. 19810923 201504 2 001 /NIDN. 0023098106

Cognate/Anggota


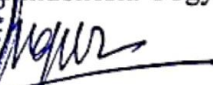

Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A

NIP. 19770418 200501 2 001 /NIDN. 0018047703

Ketua Jurusan Kriya/Program Studi Kriya


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

NIP 19740430 199802 2 001 /NIDN. 003004740


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta

Dr. Limbul Raharjo, M. Hum
NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN. 0008116906

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di bidang Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu.

Ucapan teima kasih ini ditujukan kepada yang terhormat.

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. Alfi Lufiani, S.Sn., M.F.A. Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Febrion Wisnu Adi, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan.
5. Esther Mayliana S. Pd.T., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan.
6. Drs. Rispul, M.Sn. Dosen Wali yang telah memberikan dukungan.
7. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A *cognate* (dosen penguji) yang telah memberi arahan dan masukan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
8. Seluruh staf dan karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas dukungan dan bimbingannya.
9. Seluruh staf dan karyawan Dekanat Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas dukungan, informasi, dan bantuannya.
10. Kedua orang tua, Ayah Darwis dan Mama Desvi Sandri Anita tercinta atas do'a, dukungan moril dan materil yang sudah diusahakan selama ini. Kakak tersayang, Widya yang memberikan nasehat dan arahan. Febi, Gilang, dan Ragil adik-adik terkasih. Ardin yang menemani, mendengarkan keluh kesah

dan memberikan semangat. Sehingga dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan semestinya.

11. Teman-teman angkatan 2017 atas bantuan, dukungan, dan semangatnya.

Semoga laporan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pihak-pihak yang membutuhkan wawasan, khususnya dam bidang seni kriya serta bagi pembaca dan pencinta seni.

Yogyakarta, 17 Mei 2021

Penulis

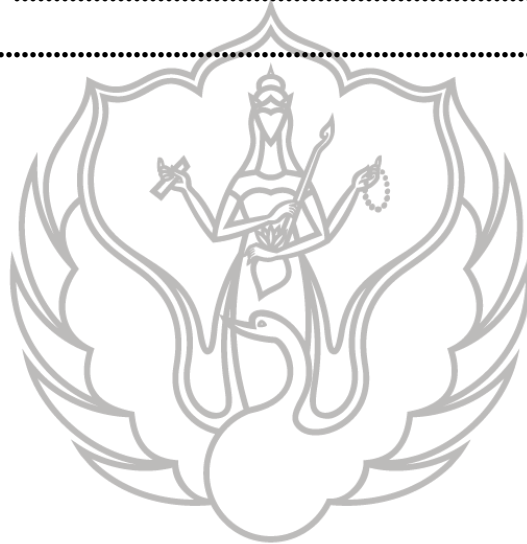
Qoriatul Husni



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	6
B. Landasan Teori	13
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	15
B. Analisis Data Acuan	18
C. Rancangan Karya	20
D. Proses Perwujudan	48
1. Bahan dan Alat	48

2. Teknik Pengerjaan	52
3. Tahap Perwujudan	52
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	59
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	61
B. Tinjauan Khusus	62
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
DAFTAR LAMAN	72
LAMPIRAN	73



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 2.1 Macam-macam Simpul	12
Tabel 2. 3.1 Bahan	48
Tabel 3. 3.2 Alat	49
Tabel 4. 3.3 Ukuran Standar Wanita	57
Tabel 5. 3.4 Kalkulasi Karya Tugas Akhir 1	59
Tabel 6. 3.5 Kalkulasi Karya Tugas Akhir 2	59
Tabel 7. 3.6 Kalkulasi Karya Tugas Akhir 3	60
Tabel 8. 3.7 Kalkulasi Biaya Keseluruhan	60



INTISARI

Motif Kawung merupakan motif yang sangat menarik baik dari segi tampilannya maupun makna yang terkandung di dalamnya. Filosofi yang terkandung pada motif Kawung adalah manusia senantiasa ingat pada Tuhannya dan pesan agar manusia mengamalkan pengendalian diri dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menciptakan karya busana kasual dengan sumber ide motif Kawung, didasari latar belakang makna motif Kawung yaitu kemurnian, kesempurnaan, dan kesucian. Tujuan dari penciptaan ini untuk menciptakan karya busana kasual dengan motif Kawung, menjelaskan konsep karya busana kasual dengan motif Kawung serta menjelaskan proses penciptaan karya.

Proses penciptaan ini melalui observasi, eksplorasi, perancangan, perwujudan, studi pustaka dan pertimbangan kajian dasar teori seni rupa. Pendekatan teori estetika dan ergonomi membantu mengembangkan kreativitas dalam penciptaan Tugas Akhir sedangkan teori penciptaan menggunakan metode penciptaan tiga tahap enam langkah. Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan adalah teknik Makrame dan teknik jahit. Teknik Makrame digunakan sebagai teknik membuat motif Kawung dengan menggunakan benang katun.

Hasil dari karya ini adalah tiga busana kasual yang memiliki bentuk desain busana yang nyaman dan simpel. Karya ini diharapkan tidak hanya berfungsi untuk mempercantik diri pemakai, namun juga sebuah busana yang memiliki makna, karena adanya motif Kawung di dalamnya.

Kata Kunci : Kawung, Makrame, Busana Kasual.

ABSTRACT

Kawung motif is a very interesting motif both in terms of its appearance and the meaning contained in it. The philosophy contained in Kawung motive is that man always remembers his God and the message that man practices self-control in daily life. In creating casual fashion works with the source of the idea of Kawung motifs, based on the background of the meaning of Kawung motifs namely purity, perfection, and chastity. The purpose of this creation is to create casual fashion works with Kawung motifs, explain the concept of casual fashion works with Kawung motifs and explain the process of creating works.

This process of creation through observation, exploration, design, embodiment, literature study and consideration of basic studies of fine art theory. The aesthetic theory and ergonomic approach helps to develop creativity in the creation of the Final Task while the creation theory uses a three-stage six-step creation method. The techniques used in the creation process are Makrame techniques and sewing techniques. Makrame technique is used as a technique to make Kawung motifs using cotton yarn.

The result of this work are three casual fashions that have the form of a comfortable and simple fashion design. This work is expected not only serves to beautify the wearer, but also as a fashion that have meaning, because of the Kawung motif in it.

Keywords: Kawung, Makrame, Casual Clothing.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sebagai bangsa yang berbudaya, Indonesia memiliki beraneka macam kekayaan alam, karya seni dan juga kerajinan. Salah satu karya seni yang cukup terkenal yaitu batik, motif batik memiliki motif yang beragam salah satunya adalah motif kawung yang tidak hanya menarik dari segi tampilannya saja tapi juga mengandung makna filosofis yang sangat mendalam. Motif kawung merupakan motif berasal dari kesultanan Yogyakarta Hadiningrat yang sudah ada sejak tahun 1755, abad ke-18. Batik kawung adalah motif batik yang bentuknya berupa bulatan mirip buah kawung (sejenis kelapa atau kadang juga disebut sebagai aren atau kolang-kaling) yang ditata rapi secara geometris. Kadang, motif ini juga ditafsirkan sebagai gambar bunga lotus (teratai) dengan empat lembar mahkota bunga yang merekah. Lotus adalah bunga yang melambangkan umur panjang dan kesucian. Motif batik saat ini sangat banyak diterapkan pada busana.

Busana merupakan segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi yang memakai busana tersebut (Ernawati, 2008:23). Busana kasual atau santai adalah busana yang dipakai pada waktu santai atau rekreasi. Busana santai banyak jenisnya, hal ini disesuaikan dengan tempat dimana kita melakukan kegiatan santai atau rekreasi tersebut. Busana kasual ini lebih menekankan kenyamanan dan ekspresi pribadi atas presentasi dan keseragaman berpakaian seseorang yang termasuk didalamnya yakni jeans, kaos dan lain-lain. Pada era sekarang, zaman milenium, busana kasual berkembang sangat pesat tidak hanya terbatas pada busana kelas atas tetapi juga busana-busana yang sudah umum di masyarakat dimana fashion sudah sudah membaaur dan menyatu. Bahan dasar pembuatan busana adalah menggunakan berbagai macam bahan tekstil.

Tekstil adalah sebuah bahan yang berasal dari serat yang diolah menjadi benang dan kain yang digunakan sebagai bahan untuk pembuatan busana dan

berbagai produk kerajinan lainnya (Fitrihana, 2008:1). Menurut Sinclair (2014:341) makrame adalah kain yang diikat, biasa ditemukan pada hiasan dinding, mainan, sepatu, ikat pinggang, kain dekoratif, tepi karpet, gantungan tanaman, alas tikar, dan tatakan gelas dan strutur makrame lainnya selain itu makrame juga telah banyak digunakan dalam pembuatan perhiasan seperti anting-anting dan gelang.

Produk fashion makrame lebih dikenal sebagai teknik membuat aksesoris seperti tas dan gelang. Teknik makrame adalah suatu karya yang dibuat menggunakan beberapa simpul yang diikat satu dengan yang lainnya dengan menggunakan bahan benang atau tali. Pengenalan masyarakat akan istilah makrame dalam kehidupan sehari-hari masih minim, begitu juga dengan teknik makrame yang dapat dijadikan busana masih jarang adanya. Pengrajin makrame saat ini masih sedikit yang mengeksplorasi makrame dari segi warna dan bahan. Pengrajin biasanya hanya menggunakan benang sintetis dan koor untuk mengolah teknik makrame yang akan dijadikan produk aksesoris.

Ketertarikan penulis akan Motif Kawung Sebagai Ide Penciptaan Busana Kasual Dengan Teknik Makrame. Makrame merupakan salah satu kehebatan peradaban seni tertua di dunia yang tergolong pada seni kerajinan klasik. Dalam membuat makrame tidak diperlukan alat khusus. Meski makrame nampaknya sangat rumit, sebenarnya hanya terdiri dari dua simpul dasar. Kedua simpul itu adalah simpul pipih dan simpul kordon. Namun tidak jarang perajin makrame membuat inovasi sendiri demi menghasilkan bentuk lain. Jadi teknik tali temali yang kemudian diubah menjadi kerajinan

Pemaparan di atas merupakan latar belakang untuk menciptakan karya figur atau karya fungsional. Dalam penciptaan karya ini, penulis akan menerapkan motif kawung pada busana kasual menggunakan teknik makrame. Penciptaan karya seni ini sangat memperhitungkan teknik, bentuk, dan komposisi sehingga hasil dari karya tersebut dapat mengungkapkan gambaran estetika dan dapat diapresiasi oleh penikmat seni dan sesuai konsep dasar penciptaan yang diinginkan.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana desain motif kawung pada busana casual dengan teknik makrame?
2. Bagaimana proses dan teknik pembuatan motif kawung pada busana casual dengan teknik makrame ?
3. Bagaimana wujud motif kawung pada busana casual dengan teknik makrame?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Membuat desain motif kawung pada busana casual dengan teknik makrame.
- b. Menjelaskan proses dan teknik pembuatan motif kawung pada busana casual dengan teknik makrame.
- c. Membuat motif kawung pada busana casual dengan teknik makrame.

2. Manfaat

- a. Memberikan pengetahuan mengenai penciptaan dalam karya seni kriya tekstil bagi masyarakat, terutama bagi penikmat tekstil.
- b. Memberikan inspirasi dan kajian dalam penciptaan karya-karya seni pada seniman seni rupa.
- c. Memberikan pengaruh positif pada masyarakat mengenai teknik makrame pada busana casual.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Metode pendekatan estetika

Dalam teori A.A.M. Djelantik ilmu estetika adalah suatu ilmu yang membahas segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, segala aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Dalam unsur estetika bentuk sangat berpengaruh pada daya tarik objek, begitu juga dengan unsur warna, unsur tekstur dan unsur motif hias. Dalam pembuatan karya busana casual menggunakan unsur bentuk, unsur tekstur dan unsur motif hias terdapat

pada motif makrame. Tujuan penambahan makrame pada busana kasual ialah untuk menambah nilai keindahan atau estetika pada karya.

b. Metode pendekatan ergonomi

Metode pendekatan ergonomi yaitu pendekatan dari segi kenyamanan sebuah produk yang dibuat. Dalam menciptakan sebuah karya busana yang utama harus dipertimbangkan adalah aspek kesesuaian dan kenyamanan desain yang akan diwujudkan.

Ergonomi (*ergonomics*), dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Bagaimanapun juga, perencanaan seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dengan benda atau hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Pada dasarnya ergonomi upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya. (Palgundi, bram. 2008 *Desain Produk : Aspek Aspek Desain*, PT ITB, Bandung halaman 71.)

2. Metode Penciptaan

Metode Penciptaan oleh Gustami SP

Metode yang digunakan adalah metode penciptaan oleh Gustami SP dalam bukunya yang berjudul *Proses Penciptaan Karya Seni Kriya Untaian Metodologis*. Gustami SP mengungkapkan tiga metode atau tahap penciptaan karya seni.

- a. Eksplorasi merupakan salah satu tahap mewujudkan karya dengan mencari atau mengeksplorasi sumber ide dan gagasan dengan mencari sumber data dan referensi, pengelola dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data, dan dijadikan dasar acuan dalam perancangan dan proses perwujudan karya. Tahap penggalian data dalam eksplorasi yaitu tahap penggambaran jiwa atau tahap penjelajahan pada sumber data atau referensi dalam pembuatan karya, dan tahap penggalian landasan teori yang digunakan untuk material analisis yang dilakukan

- b. dengan studi pustaka, studi lapangan dan dari media sosial, guna memperoleh konsep pemecahan masalah dalam penciptaan.
- c. Tahap perancangan yaitu, tahap atau langkah dimana memulai mengolah kembali data-data dan referensi yang ditemukan dengan cara membuat sketsa rancangan atau desain awal. Dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media sesungguhnya. Metode ini berupa sket-sket alternatif yang kemudian dipilih sket yang paling baik dan tepat diterapkan dalam media perwujudan.
- d. Tahap 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 sket, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya serta *finishing*.

Beberapa tahapan perwujudan yaitu mewujudkan karya berdasarkan sket rancangan yang terpilih kemudian evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya dan ketetapan fungsi (Gustami SP, 2004:29)

