

PENCIPTAAN DESAIN BUSANA ANDROGINI SEBAGAI INOVASI INDUSTRI BATIK MASARAN SRAGEN

Endang Sri Handayani¹, M. Fachrul Munir², Rhochimatul Choiri³

Universitas Sebelas Maret^{1,2,3}
Jl. Ir. Sutami No. 36 A Surakarta

Endangsri71@staff.uns.ac.id¹
Fahrulm29@student.uns.ac.id²
Rokhimatulkhoiri@student.uns.ac.id³

ABSTRACT

Creating androgyny fashion is one of innovation to develop industry of Batik Masaran. The high of market demand that already bored with the monoton pattern shirt made the researcher want to make new androgyny fashion design that combined with Batik Masaran. The innovation of androgyny style can be apply on any gender and any situation. Creating androgyny fashion design is using theory of art creation by Gustami that include three methods, there are exploration, design, and implementation. On the exploration step, the researcher made an idea research in many source, and then on design step there is process for looking best design that will materialization as artwork. On the implementation step, there is few step including making illustration mode, making fashion pattern, cutting the fabric, and sewing.

Keyword: fashion design, androgyny style, batik masaran

ABSTRAK

Membuat busana androgini merupakan salah satu inovasi dalam mengembangkan sentra industri batik Masaran. Tingginya permintaan pasar yang telah bosan dengan model busana yang monoton berupa kemeja formal, mendorong peneliti membuat inovasi baru yaitu desain busana androgini dengan memadukan unsur motif batik di dalamnya. Inovasi desain busana androgini dapat digunakan oleh berbagai gender di berbagai kesempatan baik formal maupun non-formal. Penciptaan desain busana androgini ini menggunakan teori gustami dengan tiga tahapan yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Pada tahap eksplorasi, peneliti melakukan pencarian sumber ide dari berbagai platform, kemudian pada tahap perancangan dilakukan proses desain dengan memilih dua diantara sepuluh desain alternatif. Tahap berikutnya karya diwujudkan dalam tahap perwujudan meliputi pembuatan ilustrasi mode, membuat pecah pola, menggunting kain, dan terakhir menjahit busana.

Kata Kunci: desain busana, busana androgini, batik masaran

PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu budaya Indonesia yang perlu dilestarikan. Terdapat berbagai upaya dalam melestarikan batik, salah satunya adalah mendirikan berbagai kampung batik. Kampung batik merupakan kawasan dimana lingkungan tersebut merupakan penghasil batik, seperti Kampung Batik Kauman di Pekalongan, Kampung Batik Laweyan di Solo, dan Kampung Batik Kliwon Masaran di Sragen.

Kampung Batik Kliwon Masaran terletak 12 kilometer dari pusat kota Sragen. Dengan kawasan yang letaknya dekat dengan *kali* (Sungai), seringkali industri Batik disana mendapat julukan Batik Girli (*Pinggir kali* atau tepian sungai). Awalnya para pengrajin Batik Kliwon Masaran pernah bekerja di perusahaan batik di Surakarta, kemudian kembali untuk mengembangkannya di daerah Sragen. Hal inilah yang membuat gaya Batik di Sragen memiliki kemiripan dengan batik Surakarta.

Salah satu toko di kampung batik Masaran adalah toko Batik Aluna. Toko Batik Aluna memiliki beberapa varian produk. Berdasarkan proses pembuatan motif, terdapat motif batik printing murni, kombinasi dan batik tulis. Sedangkan dari visual motif dapat digolongkan dari warna (kelompok warna sogan, warna alam, dan warna *colourfull*) dan bentuk motif (geometris dan non geometris). Berbeda dengan banyaknya kain, toko Batik Aluna justru hanya memiliki produksi kemeja yang bentuknya '*out of date*'. Hal ini menjadi sebuah permasalahan dimana toko Batik Aluna memerlukan sebuah inovasi desain busana baru guna meningkatkan minat pembelian batik.

Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam membuat desain baru, salah satunya adalah membuat desain busana androgini. Busana Androgini merupakan busana yang menyatukan gaya laki-laki dan perempuan, juga maskulinitas dan feminitas dalam satu tubuh (Arnold, 2001). Gaya Busana androgini dikenal dapat digunakan oleh gender apapun dalam berbagai kesempatan. Busana Androgini dapat menjadi solusi untuk para pecinta batik di kalangan anak muda untuk mendapatkan busana yang tidak '*out of date*' dan tetap memberikan nuansa batik. Dengan adanya inovasi desain busana ini diharapkan Batik Aluna memiliki desain busana baru untuk memperkaya minat konsumen dalam menggunakan Batik.

A. Tinjauan Teori

1. Metode Penciptaan Karya

Metode penciptaan Karya memiliki berbagai versi, salah satunya adalah Gustami. Gustami (2007: 329-330) berpendapat bahwa terdapat tiga tahap dalam menciptakan sebuah karya yaitu Eksplorasi, Perancangan, dan Perwujudan. "Eksplorasi merupakan aktivitas penjelajahan sumber ide, pengumpulan data dan referensi; kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpulan penting pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar penciptaan. Sementara itu, tahap perancangan merupakan tahapan visualisasi dari poin poin yang diperoleh dari hasil eksplorasi dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan sketsa terbaik sebagai acuan reka dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Tahap perwujudan merupakan tahap pembuatann wujud karya berdasarkan sketsa yang telah disiapkan menjadi model *prototype* hingga ditemukan kesempurnaan karya."

2. Motif Batik

Motif batik merupakan susunan dari garis, bentuk dan biasanya menggunakan yang terdapat pada kain. Dalam pengaplikasian motif pada kain, terdapat beberapa proses penerapan seperti melukis, membatik, menyulam, maupun printing. Secara umum, motif yang ada berupa geometris dan non-geometris (flora dan fauna), seperti yang diungkapkan Asmito (1984: 30) bahwa motif batik dalam perkembangannya selalu berhubungan dengan alam lingkungan sekitarnya, terutama flora dan fauna. Motif merupakan aspek penting dalam busana dalam menentukan keindahan dan keharmonisan (Chodjah dan Moh. Alim Zaman, 2001: 22). Dalam kerharmonisan suatu visual, dibutuhkan komposisi yang tepat. Komposisi terdiri atas dua jenis yaitu komposisi simetris dan komposisi asimestris.

3. Mode fashion

Menurut *The Contemporary English Indonesia Dictrionary* Oleh drs. Peter Salim (1985), fashion memiliki arti mode gaya acara busana pakaian, bentuk, jenis, macam, pembuatan. Sebuah trend fashion dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pengaruh sosial ekonomi, teknologi, iklim, sistem industri, maupun budaya. Dalam sejarah, perkembangan fashion mengalami berbagai perubahan sejak era Regency Fashion (1775-1820), Romantisme (1820-1850), Victorian (1837-1901), Edwardian (1900-1920), Flapper (1920-1930), hingga tahun 2000-an. Dengan fashion yang terus berkembang, muncul berbagai jenis-jenis gaya berbusana (*fashion style*) seperti gaya monochrome, bohemian, bohemian, casual, vintage, retro, *sporty*, maupun androgini. Menurut Arnold (2001), konsep androgini dalam ranah fashion merupakan penyatuan

gaya laki-laki dan perempuan, juga maskulinitas dan feminitas dalam satu tubuh. Ia juga menambahkan bahwa gaya fashion androgini merupakan suatu bentuk pembebasan dari keterkekangan gender, dari social yang menegaskan perbedaan alamiah perempuan dan laki-laki, baik dari segi psikologis maupun perilaku mereka. Sehingga jenis fashion androgini menjadi sebuah gaya baru dalam masyarakat (Joedo dan Danny Susanto, 2014)

B. Metode Penelitian

Metode Penciptaan karya yang digunakan terdiri atas beberapa jenis, diantaranya metode pengumpulan data, metode pendekatan, dan metode penciptaan.

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan proses mencari data yang memiliki keterkaitan dengan karya yang direalisasikan. Data-data tersebut dapat diperoleh dari berbagai macam sumber seperti buku, brosur, skripsi, atau sumber kepustakaan yang memiliki keterkaitan dengan konsep karya busana androgini.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu dengan mengunjungi sentra batik masaran yaitu toko Batik Aluna.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengarsipkan hal-hal yang berkaitan dengan busana androgini maupun motif-motif batik yang tersedia guna memperoleh data. Data yang telah tersimpan digunakan untuk mendukung pembuatan karya busana androgini maupun penulisan.

2. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Menurut Dharsono (2004: 5), estetika merupakan salah satu cabang yang berhubungan dengan gejala keindahan pada alam dan seni. Sebuah busana membutuhkan pendekatan ilmu estetika guna mendapatkan gambaran pasti tentang keindahan seni.

b. Pendekatan inovasi

Sehubungan dengan busana androgini yang merupakan sebuah inovasi, perlu diketahui bahwa inovasi merupakan gagasan objek dan praktik yang sifatnya kebaruan jika suatu ide dianggap baru. Konsep seperti ini digagas oleh Everett

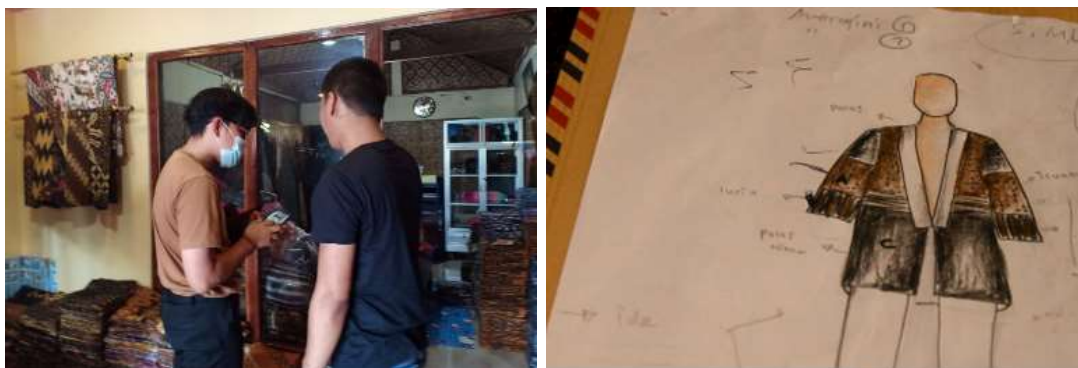
M.Rogers, (1961), menurutnya konsep “baru” dalam sebuah ide tidak wajib baru sama sekali tetapi dapat diterima sebagai suatu hal baru oleh seseorang atau sekelompok tertentu untuk diterapkan atau pun diadopsi.

3. Metode Penciptaan

Dalam membuat busana androgini, metode yang digunakan merupakan metode ilmiah menurut SP. Gustami. Secara metodologis, penciptaan karya dibagi menjadi tiga tahap yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat dua karya desain busana androgini yang diciptakan. Keduanya menggabungkan batik Masaran dengan kain polos dan memiliki komposisi simetris berlengan pendek. Corak yang terdapat pada busana androgini terbagi atas beberapa corak seperti corak lawasan truntum, garis-garis lurus, maupun bentuk-bentuk kontemporer yang terdiri atas corak lawasan. Desain yang dihasilkan memiliki gaya androgini yang dapat digunakan semua gender baik laki-laki maupun perempuan.



Gambar 1

Eksplorasi di Batik Aluna (kiri) dan Pembuatan sketsa busana androgini (kanan)
Foto : Sayekti, 2021

Proses penciptaan karya dimulai dari tahap eksplorasi yang terdiri atas pencarian sumber berupa data-data dari internet, referensi dari berbagai buku, maupun mendatangi langsung toko batik guna memperoleh informasi bentuk-bentuk desain busana batik yang ada dan tren busana yang sedang digemari masyarakat.

Tahap kedua merupakan tahap perancangan dengan membuat berbagai sketsa alternatif. Dalam proses perancangan ini dibuatlah 10 sketsa alternatif untuk desain busana

androgini. Dalam membuat desain untuk mempermudah proses perwujudan, terdapat banyak pertimbangan seperti aspek bentuk, proses, teknik, material, bahan, alat, dan fungsinya dalam tahap perwujudan. Sketsa sketsa ini kemudian disempurnakan dengan mempertegas ukuran, skala, maupun penempatan motif-motif yang diinginkan. Tahap selanjutnya yaitu memilih dua sketsa dari 10 sketsa alternatif yang ada. Desain terpilih tersebut kemudian dibuat menjadi gambar kerja, terdiri atas sketsa desain yang memiliki berbagai perspektif, serta detail yang perlu diperlihatkan.

Tahap ketiga adalah tahap perwujudan. Pada tahap ini, konsep dalam tahap eksplorasi dan desain dari tahap perancangan diwujudkan menjadi karya nyata. Pada proses perwujudan, tahap pertama yang dilakukan yaitu mempersiapkan alat dan bahan, kemudian membuat ilustrasi mode beserta keterangannya. Tahap kedua dibuatlah pecah pola berdasarkan desain yang ada, dilanjutkan dengan menempatkan pola pada kain dan memotongnya. Tahap terakhir yaitu proses menjahit menjadi busana androgini.



Gambar 2
Proses perwujudan busana
Foto : Sayekti, 2021

Busana androgini I memiliki bentuk dasar seperti kimono. Bahan utama dalam pembuatan busana ini yaitu kain polos katun toyono dan kain printing motif. Komposisi busana androgini simetris dengan beberapa corak dalam satu baju sekaligus, seperti truntum, garis-garis lurus dan lengkung, serta kain polos sebagai kombinasi. Warna-warna yang dihadirkan cenderung kalem seperti coklat dan hitam namun memiliki poin mencolok warna putih pada bagian depan.



Gambar 5
Busana androgini I (kiri) dan Busana androgini II (kanan)
Foto : Sayekti, 2021

Busana androgini II memiliki bentuk hoodie dengan crop top di bagian depan serta tambahan resleting. Bahan yang mendasari pembuatan busana ini adalah kain printing motif dan kain katun toyono. Komposisi simetris busana ini terpotong rapih dengan penempatan motif pada dada dan ujung lengan sehingga membentuk satu kesatuan. Corak motif yang ada pun nampak modern meskipun bersumber dari corak-corak lawasan. Warna yang dihadirkan pun cenderung cerah dan kalem dengan perbaduan dusty pink serta warna hitam.

SIMPULAN

Berdasarkan penciptaan karya yang telah dilalui, batik Masaran dapat dikembangkan dengan desain androgini. Inovasi penciptaan desain busaan androgini melalui berbagai proses seperti pengumpulan data dengan cara studi pustaka, observasi, dan dokumentasi Tahap ini menjadi proses awal untuk mengetahui berbagai informasi yang memiliki keterkaitan pada objek yang akan dikembangkan. Kemudian dilanjutkan dengan pendekatan estetika dan pendekatan inovasi untuk menentukan tampilan dasar

dan objek yang diperbarui. Selanjutnya dilakukan tahap perwujudan dengan menggunakan teori penciptaan gustami yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

Pada tahap perwujudan terdapat beberapa proses dalam membuat karya sketsa menjadi karya busana, seperti membuat ilustrasi mode, membuat pecah pola, memotong kain, dan menjahit busana sehingga menjadi desain busana androgini. Busana androgini menjadi sebuah inovasi baru di pasar batik dengan model yang dapat digunakan berbagai gender maupun kesempatan baik formal maupun santai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnold, Rebecca. 2001. *Fashion, Desire and Anxiety: Image and Morality in the 20th Century*. New York: I. B. Tauris.
- Asmito. 1984. *Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Jakarta: P2LPTK.
- Chodiyah, Moh. Alim Zaman. 2001. *Desain Mode Tingkat Dasar*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.
- Dharsono, Sony Kartika dan Nanang Ganda Perwira. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Gustami, S.P. (2004). *Butir-butir mutiara: Estetika Tinur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Juedo, Danya Wulandari dan Danny Susanto. 2014. *Gambaran Androgini Dalam Iklan Ma Dame dari Jean-Paul Gaultier*. Jakarta: Universitas Indonesia.