

Jevan Ibnu Syahid, 2024

IMPLEMENTASI MOTIF BATIK CIUNG WANARA DENGAN TEKNIK EMBROIDERY (BORDIR) PADA BUSANA KIMONO MODIFIKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian penciptaan ini penulis menggunakan metode *Practice Based Research*, penelitian berbasis praktek merupakan penyelidikan orisinal yang dilakukan guna memperoleh pengetahuan baru melalui praktek dan hasil praktek tersebut. Pada pengertian yang lebih dalam, disebutkan bahwa penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat digunakan oleh pencipta karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian yang dilakukan dapat langsung diterapkan pada bidang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik dengan menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut. (Malins,Ure, dan Gray:1996,1-2)

Penggunaan metode *practised-based research* dalam proses penciptaan karya ini untuk proses eksekusinya menggunakan metode action (Lomax,1996:10) dijelaskan bahwa :

“....penelitian tindakan adalah jalan untuk mendefinisikan dan mengimplementasikan perkembangan profesional yang relevan dengan bidangnya. Metode practiced based research danaction di atas akan dikombinasikan juga dengan metode penciptaan seni SP Gustami sebagai pelengkap dalam penyusunan tahapan-tahapan yang dilakukan pada pelaksanaan practice based research menggunakan pengalaman pribadi dan buku yang berisi tentang zat warna alam seperti pada buku Seni Kerajinan Batik Indonesia dan Batik Indonesia Mahakarya Penuh Pesona.”

Proses penciptaan karya seni dapat dilakukan melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis. Dalam kontek metodologis terdapat tiga tahap penciptaan karya seni yaitu Eksplorasi, Perancangan, dan Perwujudan. Dijelaskan oleh Gustami, tahapan metodenya sebagai berikut :

“Pertama, tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan mengenai sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian pengumpulan data dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang

hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kedua, tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternative, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan teknik menggambar yang berguna bagi perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Lebih lanjut langkah ketiga yakni tahap perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis yang dilakukan kedalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional. Penuangan ide kreatif menjadi rancangan dua dimensional itu dilakukan dengan pertimbangan berbagai aspek menyangkut kompleksitas nilai seni kriya, antara lain, aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsure estetik, gaya, filosofi, pesan, makna, berikut fungsi social ekonomi dan budaya serta peluang masa depannya. (Gustami, Butir-Butir. 2007, 329-333).

1.2 Lokasi dan Mitra Penelitian

Lokasi penelitian yang di pilih oleh peneliti adalah Karang Kamulyan atau yang lebih dikenal dengan objek wisata dan situs cagar budaya Ciung Wanara di Desa Karang Kamulyan, Kec. Cijeungjing, Kab. Ciamis, Jawa Barat. Situs ini menyimpan jejak peninggalan Kerajaan Galuh purba yang berada di antara hutan lindung seluas 25,5 hektare. Dengan ragam flora dan fauna yang tumbuh di dalamnya. Situs tersebut kini telah masuk ke dalam Benda Cagar Budaya yang telah dilindungi pemerintah karena terdapat benda-benda pusaka peninggalan kerajaan Galuh di dalamnya. Dari segi peninggalan sejarah, Karang Kamulyan begitu banyak menyimpan cerita asal mula kerajaan Galuh yang sangat besar perkembangannya (Agus, H.N, 2023).

Karang Kamulyan atau yang lebih dikenal dengan objek wisata budaya Ciung Wanara yang kini dijadikan sebagai sumber inspirasi desain motif baru untuk dikembangkan dan di implementasikan dalam karya penciptaannya. Di dalam cagar budaya tersebut terdapat banyak sekali keunikan dari peninggalannya selain tentang sejarahnya. Desain batik merupakan identitas yang dijadikan suatu gagasan dilihat dari keterbatasan makna simbolis yang ada di cagar budaya tersebut. Maka penulis

ingin mengeksplorasi dengan karya batik. Menggunakan desain motif Ciung Wanara yang merupakan hasil penelitian sebagai upaya untuk memberikan kesan dan ciri khas dari daerah tersebut, maka penciptaan karya batik ini akan penulis aplikasikan menjadi sandang pakai modifikasi perpaduan antar akulturasi yaitu busana Jepang dengan motif Kabupaten Ciamis sebagai ciri khas daerah tersebut yang diterapkan pada busana Kimono dengan sentuhan teknik *embroidery* atau bordir sebagai pemanisnya.

Penulis juga bermitra dengan salah satu tempat produksi batik yang memadukan teknik batik dengan teknik bordir, perusahaan itu ialah Olive Batik Kota Batu Malang, yang beralamat di Jl. Imam Bonjol V No.9, Sisir, Kec. Batu, Kota Batu, Jawa Timur. Olive batik merupakan salah satu galeri batik pertama di Kota Batu yaitu sejak tahun 2005 mulai berdiri yang di rintis oleh Bapak Ahmad Irawan yang merupakan owner sekaligus desainer batik Kota Batu. Olive batik merupakan salah satu tempat produksi batik ternama di Jawa Timur yang berfokus pada batik tradisional dengan keunikan dan ke khasan kain batik yang diciptakannya yaitu setiap kain batik yang sudah di produksi selalu diberikan cairan olive oil untuk menjaga warna agar tidak mudah luntur dan menimbulkan warna dan wangi yang khas pada kain batik yang di produksi. Olive batik terletak di daerah tengah pemukiman warga yaitu perumahan yang memanfaatkan lahan seadanya dengan rumah produksi yang tidak terlalu luas tetapi bisa menghasilkan produk-produk batik dengan kapasitas dan kualitas yang sangat baik serta telah mendapatkan kesempatan untuk melakukan ekspor ke luar Indonesia. Produk Olive Batik tidak hanya berfokus pada kain atau wastra tetapi juga ada beberapa produk fesyen, aksesoris, dan dekorasi interior. Produk yang dihasilkan oleh Olive Batik sangat berbeda dari produk batik lainnya yang menjadi pembedanya ialah mereka menggunakan teknik sulaman atau bordir atau *embroidery* untuk hasil akhirnya, sehingga memunculkan nilai estetika yang sangat baik dan berkelas untuk sekelas busana *ready to wear* batik.

Penulis diberikan akses dan kesempatan dalam penelitian kali ini untuk bermitra dalam pengembangan produk fesyen dan motif batik. Pada kesempatan kali ini penulis diberikan keleluasaan dalam segi konsep dan mengorganisir tim produksi batik, dengan membawa konsep dalam bentuk *prototipe* dan *image board*

penulis diberikan kesempatan dalam belajar membuat produk fesyen yaitu Kimono dengan motif khas Kabupaten Ciamis yang sudah di modifikasi. Sehingga hasil akhir dalam penelitian ini dapat menjadi bahan acuan pengembangan inovasi produk fesyen bagi pelaku usaha Olive Batik dan dapat dikembangkan pula ilmunya di Kabupaten Ciamis untuk mengembangkan kembali industri kreatif.

1.3 Instrumen Penelitian Penciptaan

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur atau mengumpulkan informasi kuantitatif maupun kualitatif sebagai bahan pengolahan berkenaan dengan objek ukur yang sedang diteliti. Arikunto, (2018, p. 134) mengungkapkan instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

1.3.1 Indikator Penelitian

Indikator atau indikator penelitian adalah sebuah data yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi berbagai fenomena. Mereka adalah alat yang memberikan gambaran tentang atribut suatu objek atau pengukuran untuk analisis. Menurut Prof. Dr. Moehariono (2018:30) indikator ialah penjelasan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan perusahaan atas keberhasilan tersebut. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian penciptaan kali ini sebagai berikut:

1. Bentuk visualisasi motif, disini menjelaskan mengenai bentuk visual motif batik ciungwanara yang digubah dengan padupadan teknik bordir atau *embroidery* pada busana kimono modifikasi. Menurut Sanyoto. S.E. (2010) bentuk visual dalam sebuah motif batik dalam segi bentuk, warna, dan irama yang menghasilkan nilai estetik pada hasil karya seni yang dibuatnya. (Musman & Arini, 2019).
2. Tekstur kain, dalam penciptaan ini penulis mencoba menggabungkan teknik batik dengan teknik bordir atau *embroidery* dengan tujuan untuk mempertegas hasil dari guratan lilin malam pada kain sehingga memunculkan tekstur yang menonjol dan dapat mempertegas hasil

pembatikan pada kain yang diterapkan pada busana Kimono

Jevan Ibnu Syahid, 2024

IMPLEMENTASI MOTIF BATIK CIUNG WANARA DENGAN TEKNIK EMBROIDERY (BORDIR) PADA BUSANA KIMONO MODIFIKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

modifikasi. Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar, halus, keras atau lunak, kasar atau licin. (Sidik dan Prayitno, 1979: 26). Tekstur merupakan karakter nilai raba yang dapat dirasakan secara fisik dan secara imajiner. (Yuniarti, N. 2018).

3. Siluet kesenirupaan, teknik dalam seni rupa yang menarik dan memiliki daya tarik tersendiri. Pengertian siluet adalah gambar atau bentuk yang hanya menampilkan garis luar objek tanpa adanya detail atau warna di dalamnya. Siluet telah ada sejak zaman dahulu dan terus berkembang hingga saat ini. Penggunaan siluet tidak hanya terbatas dalam seni rupa, tetapi juga dapat ditemukan dalam fotografi, desain grafis, industri fashion, arsitektur, dan permainan. Teknik ini memberikan kesan yang unik dan menarik pada karya seni atau desain yang dihasilkan. (Yuniarti, N. 2018).
4. *Siluet busana*, Siluet adalah garis sisi bayangan luar dari sebuah busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H, Y, S, T, O, X, V. Siluet adalah garis luar suatu busana yang tampak, tanpa terdapat bagian-bagian detail pada busana seperti kupnat, lipit, kerutan dan lainlain. Siluet yang diperoleh dari sumber ide untuk direkayasa menjadi sebuah desain. Dari sumber ide tersebut busana pesta malam wanita menggunakan siluet A, yaitu siluet yang bagian atas sempit sedangkan bagian bawah melebar (Wulandari, F. S., & Sugiyem, S. 2023).

1.4 Tahap Pengumpulan Data

Dalam penelitian penciptaan ini analisis karya yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu suatu cara dalam meneliti suatu peristiwa pada masa sekarang dengan menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang tertentu atau perilaku yang dapat diamati dengan menggunakan langkah-langkah tertentu. Menurut Nawawi (2012, hlm. 67), “Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan

menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek atau obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya”.

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dalam langkah ini penulis harus mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau seting sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif (Anggito & Setiawan, 2018, hlm. 11).

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena dalam penulisan data dan fakta yang dihimpun berbentuk kata atau gambar. Dalam penulisan penelitian penciptaan berisi fakta yang diungkap di lapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan dalam penelitian penciptaan ini dengan melakukan pengamatan terhadap perkembangan motif batik Ciung Wanara, industri kreatif fesyen dan kerajinan, serta objek wisata atau situs budaya Karang Kamulyan yang menjadi inspirasi dalam penelitian penciptaan ini serta mengamati dampak yang akan terjadi di masyarakat. Penelitian penciptaan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu pertama penulis dalam menciptakan karya terlebih dahulu melakukan penelitian lapangan dengan teknik :

1.4.1 Wawancara

Dalam buku Wiriaatmadja, (2005, hlm. 117) menurut Denzin dalam Goetz dan LeCompte (1984) "wawancara merupakan pertanyaan- pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu”. Menurutnya ada tiga tiga macam wawancara, yakni wawancara baku dan terjadwal, wawancara baku dan tidak terjadwal, serta wawancara tidak baku. Namun demikian, fleksibilitas dari pewawancara dianjurkan agar wawancara berlangsung wajar dan responsif.

Melalui wawancara penulis menanyakan hal berkaitan dengan judul penelitian penciptaan beserta studi pengembangan industri kreatif bidang kerajinan tangan dan fesyen melalui unsur motif batik kedaerahan. Sehingga penulis mampu mendapatkan informasi yang tepat dan terpercaya. Dengan harapan data yang didapat akan lebih akurat dengan mengamati secara

langsung. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui ciri khas dan perkembangan batik di daerah tersebut. Penulis menanyakan 5W+1H.

Adapun narasumber dari personalia Olive Batik yaitu Bapak H. Iwan Airawan, SE. yang merupakan pemilik Olive Batik tersebut. Sedangkan salah satu manajer produksinya yaitu Mas Fandika yang memantau produksi batik sekaligus kepercayaan daripada owner Olive Batik. Penulis memilih Olive Batik, Batu, Jawa Timur karena galeri tersebut sudah berdiri dari tahun 2000 dan dalam penjualan kain batiknya bisa dikatakan *exclusive*, mewah, dan elegant serta lengkap dan berbeda dengan galeri batik disekitar Olive Batik sendiri.

1.4.2 Observasi

Menurut Vredembregt (1984, hlm. 35) observasi dimaksudkan pengumpulan data secara selektif. Observasi dalam penelitian penciptaan ini adalah observasi terstruktur. Uno, Lamatenggo, & Koni (2011, hlm. 96) menyebutkan bahwa observasi terstruktur ditandai dengan ketersediaan format yang rinci dalam pelaksanaan pengamatan. Dalam penelitian penciptaan ini juga disediakan pedoman untuk pelaksanaan observasi serta lembar observasi yang digunakan selama pengamatan.

Melalui observasi pencarian ide dalam membuat desain motif batik yang telah dilakukan oleh penulis dengan meneliti dan studi wawancara ke objek wisata Karang Kamulyan dan Olive Batik yang ada di Batu, Jawa Timur Penulis dapat mengetahui dan mempelajari lebih dalam mengenai industri kreatif sub-sektor kerajinan tangan dan fesyen. Dengan harapan penulis bisa dan mampu mengembangkan ilmu dan kekaryaan nya di daerah tempat ia tinggal yaitu Kabupaten Ciamis, Jawa Barat karena masih banyak peluang yang bisa di kembangkan dalam industri kreatif disana dan membuka peluang bagi sesama dalam meningkatkan keahlian sumber daya manusia yang ada.

Adapun rangkaian observasi yang dilakukan oleh peneliti ialah sebagai berikut:

1. Melakukan studi lapangan dengan cara mendatangi tempat mitra dan berdiskusi dengan pemilik dan manajemen produksi dari Olive Batik, Kota Batu, Malang, Jawa Timur dalam jangka waktu sebulan 6x dengan tujuan untuk menemukan bagian-bagian produksi yang pas dengan target penelitian penciptaan. Pembagian produksi diantaranya pendesain atau pemola, pembatik, pencolet, pelorod, pembordir, dan penjahit.
2. Melakukan studi lapangan ke galeri batik yang berada di Kabupaten Ciamis yaitu Rumah Batik Ciamis dan Toko Alya Busana dengan tujuan mencari tahu tentang permasalahan yang sedang dialami tentang pemasaran dan produk batik dan fesyen yang sedang terjadi saat ini, serta mencari tahu tentang bagaimana bentuk ragam hias motif batik ciungwanara yang dapat di gubah kembali menjadi ragam hias kontemporer. Dengan hasil yang di dapat diantaranya: 1). Batik ciungwanara selalu menjadi primadona di kalangan masyarakat dan intansi sebagai buah tangan atau cendramata. 2). Batik di dalam perusahaan tersebut masih belum memiliki inovasi teknik pada produk kain. 3). Dalam segi fesyen pada perusahaan tersebut masih belum bisa mengembangkan dan kain batik hanya dijadikan sebagai bawahan pada busana saja.
3. Melakukan studi lapangan ke situs Karang Kamulyan Ciung Wanara untuk mencari tahu tentang keadaan alam dan benda apa saja yang sekiranya dapat dijadikan sebagai sumber ide dalam proses pengubahan motif batik dari yang sudah ada. Hasil yang diperoleh dari lapangan tersebut ialah 1). Peneliti menemukan banyak sekali potensi flora, fauna, dan alam benda untuk di jadikan sumber inspirasi motif batik. 2). Beberapa situs di dalamnya masih banyak belum di *expose* menjadi sebuah desain atau motif batik.

1.4.3 Dokumentasi

Menurut Sukardi (2003, hlm. 81) pada teknik ini penulis dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya. Di samping itu dalam penelitian pendidikan, dokumentasi yang ada juga dapat dibedakan menjadi dokumen primer, sekunder dan tersier yang mempunyai nilai keaslian atau autentisitas berbeda-beda.

Sedangkan Menurut Wiriatmadja, (2005, hlm. 121) dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/ tulisan, wasiat, buku, undang-undang, dan sebagainya. Dalam artian umum dokumentasi merupakan sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen. Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti. Dalam hal ini termasuk kegunaan dari arsip perpustakaan dan kepustakaan. Dokumentasi biasanya juga digunakan dalam sebuah laporan pertanggung jawaban dari sebuah penelitian dan kegiatan.

Adapun rangkaian kegiatan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan pendokumentasian dalam penelitian penciptaan ini sebagai berikut :

1. Peneliti mendokumentasikan setiap proses penciptaan karya di lapangan baik bersama mitra maupun personal.
2. Peneliti membuat dokumen perancangan awal yaitu prototipe dan *mood board* sebagai gambaran rancangan awal penciptaan karya.
3. Peneliti membuat kerangka berpikir, alur penelitian, dan alur penciptaan sebagai dasar ide kreatif atau gagasan sebelum melakukan penelitian di lapangan.
4. Peneliti membuat *logbook* kegiatan sebagai dokumentasi tertulis yang dirincikan sesuai dengan waktu, hari, tanggal, dan durasi di lapangan.

1.5 Indikator Penelitian

Adapun indikator dalam penelitian penciptaan ini yang menjadi bahan penelitian oleh peneliti tentang kesenirupaan dan kriya dalam sebuah batik yang dikembangkan menjadi sebuah fesyen modern yaitu Kimono modifikasi, sebagai berikut :

No	Indikator	Dalam Batik	Dalam Kimono	Keterangan
1.	Visualisasi Motif	<ul style="list-style-type: none">• Warna• Ragam Hias• Pola Motif	<ul style="list-style-type: none">• Warna• Ragam Hias• Pola Motif	<ul style="list-style-type: none">• Dilihat dari bentuk ragam hias, dan pola motif• Dilihat dari warna dasar motif dan ragam hias.
2.	Siluet Seni Rupa	<ul style="list-style-type: none">• Unsur Garis• Unsur Titik	<ul style="list-style-type: none">• Unsur Gelombang• Unsur Lengkung	<ul style="list-style-type: none">• Dilihat dari pola dan irama dalam kesenirupaan yang terdapat pada kain bermotif.
3.	Tekstur Kain	<ul style="list-style-type: none">• Halus• Lembut• Serat tipis• Bahan Katun Primisima	<ul style="list-style-type: none">• Bertekstur• Kaku• Serat tebal• Bahan sutera atau doobby	<ul style="list-style-type: none">• Di raba dari permukaan kain dengan perbandingan batik dan kimono yang berada di Olive Batik.
4.	Siluet Busana	<ul style="list-style-type: none">• Beragam dan fleksibel• Tidak kaku• Siluet A, I, H, Y, S, T, O, X, V	<ul style="list-style-type: none">• Hanya terpaku dengan siluet I dan T	<ul style="list-style-type: none">• Dilihat dari mode busana yang sering ditampilkan oleh desainer.• Dilihat dari sudut pandang mode dalam industri kreatif bidang fesyen.

5.	Teknik Pembuatan	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan canting tulis atau canting cap 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan mesin printing • Menggunakan teknik sulam atau bordir 	<ul style="list-style-type: none"> • Kain batik terlihat lebih halus dan warnanya tidak terlalu mencolok dalam finishing • Kain kimono terlihat lebih kaku dan warna yang muncul sangat mencolok.
----	------------------	--	--	---

Hasil dari indikator penelitian tersebut menjadi sebuah kebaruan bagi peneliti. Dikarenakan peneliti menggabungkan dua teknik yang belum banyak dikembangkan dalam industri fesyen maupun wastra. Penggabungan teknik ini diharapkan dapat menjadi peluang bagi para pelaku industri kreatif dalam mengembangkan usaha di bidang kerajinan kriya yaitu batik dan menjadi inovasi dalam perkembangan fesyen di Indonesia. Kebaruan yang di janjinkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Dalam dalam unsur visual motif, peneliti mengangkat unsur kebudayaan dalam mengubah motif batik khas daerah Kabupaten Ciamis yaitu batik ciung wanara dengan menerapkan motif ragam hias flora, fauna, dan alam benda yang berada di wilayah situs kebudayaan tersebut yang memiliki potensi dijadikan sebuah motif baru.
2. Dalam unsur kesenirupaan, peneliti menggabungkan unsur-unsur dalam batik dan unsur-unsur dalam busana kimono yang di padupadankan menjadi lebih estetik dan bernilai.
3. Dalam unsur siluet busana, peneliti memadukan siluet T dan A sehingga memunculkan hasil busana yang estetik dan ciamik dengan ditambahkan aksesoris kepala seperti topi yang menjadi penunjang dalam berbusana.
4. Dalam unsur teknik pembuatan, peneliti menggabungkan dua teknik yaitu teknik batik dengan *finishing* bordir atau *embroidery* dengan tujuan untuk mempertegas *outline* pada batik dan lebih menonjolkan bidang-bidang pada motif batik.

1.6 Prosedur Penelitian

Penciptaan dalam penelitian kali ini berfokus pada pengembangan motif batik yang sudah ada di Kabupaten Ciamis yaitu batik Ciung Wanara yang di implementasikan ke dalam sebuah fesyen *ready to wear exclusive* yaitu Kimono modifikasi dengan sentuhan teknik bordir atau *embroidery* pada detail motif batik yang tercipta. Batik yang dibuat dengan menggunakan teknik tradisional yaitu teknik batik tulis dengan tujuan agar penulis bisa lebih memahami proses pembuatan batik tradisional dan dapat menerangkan hingga membagikan kembali ilmu yang di dapat dari lapangan selama proses pembuatan batik tulis ini. Selain

menggunakan teknik batik tulis, penulis juga mencoba membuat tantangan dan

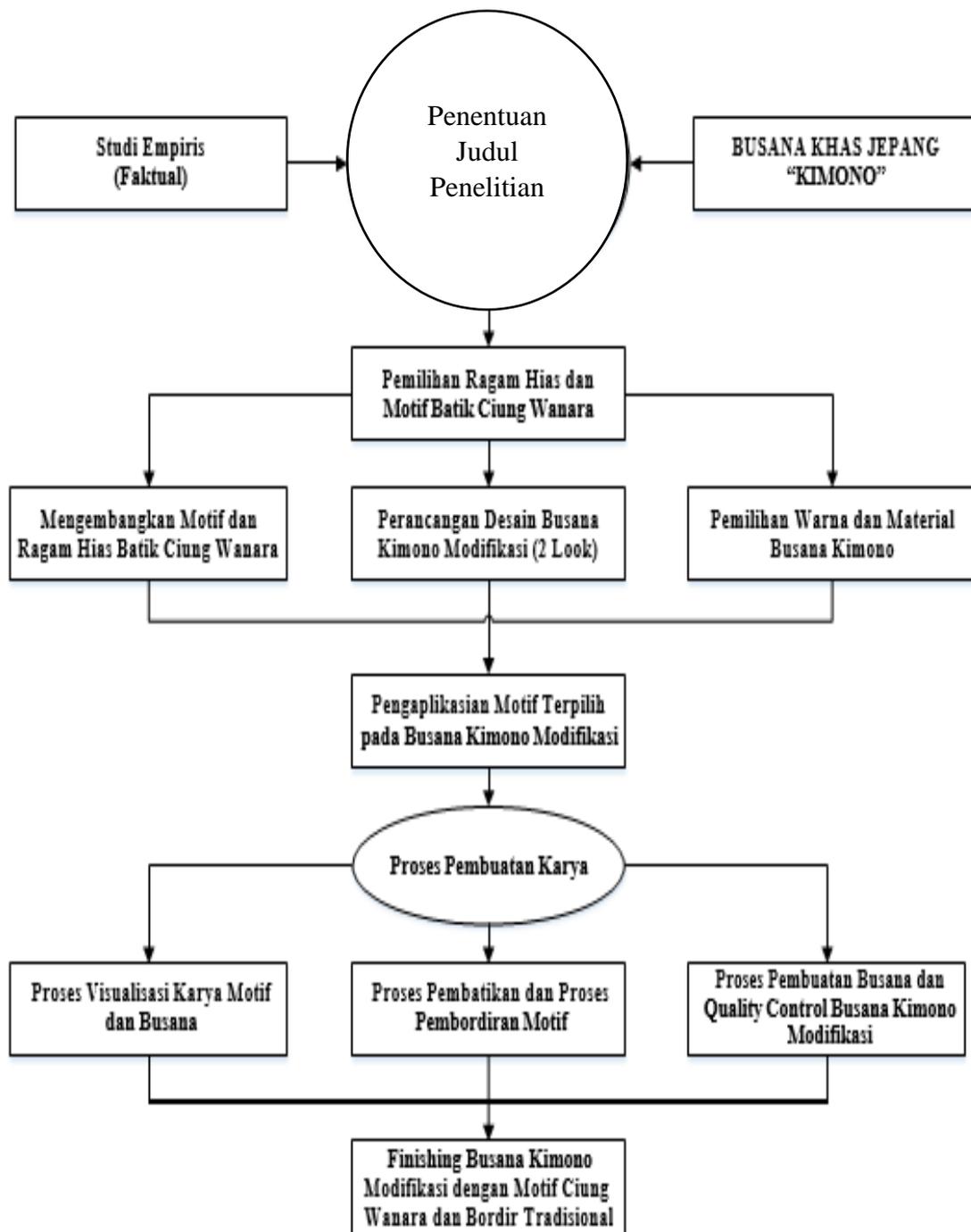
Jevan Ibnu Syahid, 2024

IMPLEMENTASI MOTIF BATIK CIUNG WANARA DENGAN TEKNIK EMBROIDERY (BORDIR) PADA BUSANA KIMONO MODIFIKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

eksplorasi dari karya penelitiannya ini yaitu dengan menerapkan teknik pewarnaan pagi-sore yang mana teknik pewarnaan tersebut digunakan pada batik Jawa Hokokai jadi dalam satu kain terdapat dua sampai tiga warna latar yang berbeda namun tetap memunculkan nilai estetika di dalamnya.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebelum memasuki proses produksi yaitu melaksanakan audiensi dan perizinan kepada pihak Olive Batik yang dijadikan mitra oleh penulis dalam penelitian penciptaan kali ini. Setelah mendapatkan izin dan diberikan kesempatan oleh pemilik atau ownernya langsung, penulis mencoba memaparkan isi dari prototipe motif dan konsep busana yang dibuat sebelumnya kepada leader sekaligus manager produksi Olive Batik agar semuanya bisa terkendali sesuai SOP perusahaan tersebut. Memasuki langkah selanjutnya ialah memasuki proses produksi yaitu mempola desain motif pada kain, proses pematikan atau mencanting, proses pencoletan, proses pelorodan, proses pembordiran, dan proses pembuatan busana atau proses penjahitan. Selama proses tersebut penulis turun langsung ke lapangan agar dapat memahami dan bisa melihat langsung proses pembuatan dari hulu ke hilir pembuatan batik hingga menjadi busana Kimono yang telah di rancang nya dengan menggunakan prototipe yang sudah dibuat sebelumnya. Alasan penulis menggabungkan dua teknik tersebut ialah penulis ingin mencoba membuat inovasi baru terhadap kriya tekstil batik dengan teknik sulaman atau bordir, sehingga bisa menciptakan karya yang memiliki nilai estetik dan bernilai jual tinggi, dan mudah untuk di produksi menjadi fesyen *ready to wear deluxe* dengan target pasar menengah ke atas dalam industri kreatif fesyen.

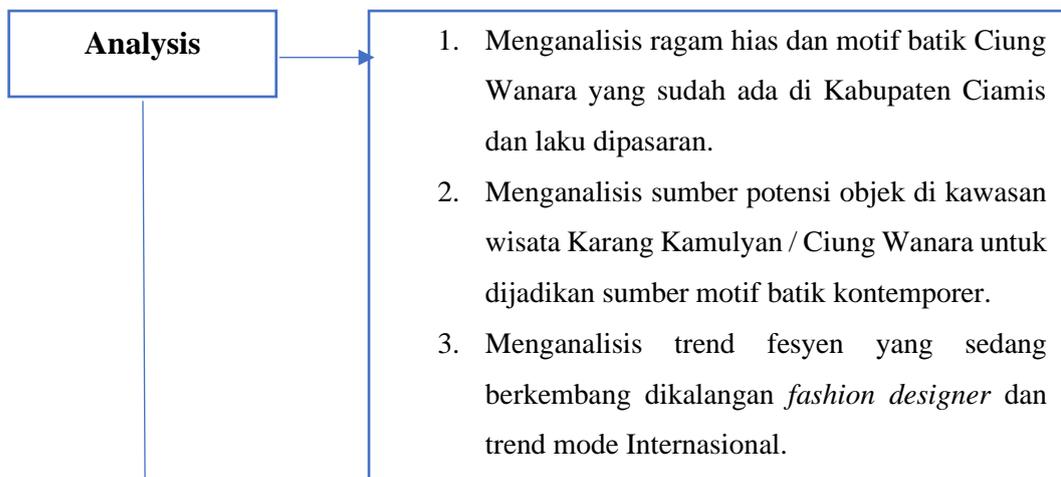


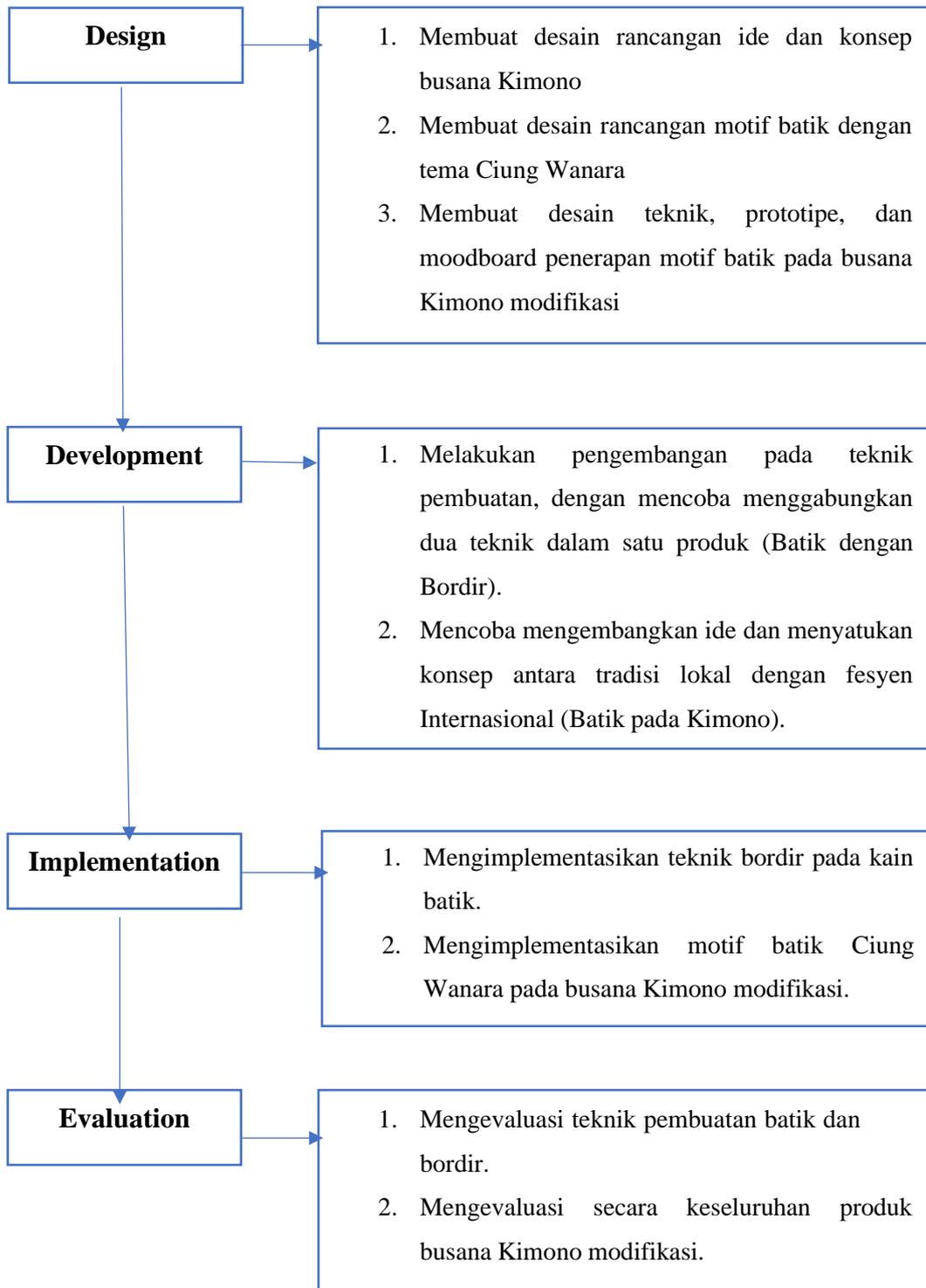
Bagan 3. 1 Prosedur Penelitian

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023.

1.7 Alur Penciptaan

Pada penelitian penciptaan kali ini, peneliti mengambil data dari hasil lapangan yaitu mengenai ekonomi kreatif dan industri kreatif yang menjadi sumber penelitian ini dengan menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), selanjutnya peneliti mengembangkan ketertarikan dalam seni rupa dan desain menjadi sebuah bentuk wastra batik dengan unsur kearifan lokal daerahnya yaitu Kabupaten Ciamis. Salah satu kearifan lokal yang diangkat ialah batik ciungwanara dan situs Karang Kamulyan Ciung wanara yang menjadi ikon Kabupaten Ciamis. Selajutnya peneliti menentukan judul dan tema yang dapat diambil sebagai bahan penelitian penciptaanya yang berbasis mengenai industri kreatif yang saling beririsan diantaranya seni rupa, desain, kriya, dan fesyen. Selanjutnya untuk memudahkan proses penciptaan, peneliti membuat sebuah prototipe dan *imageboard* sebagai patokan mengenai hasil dari penelitian penciptaan tersebut. Dengan alur proses pembuatan mulai dari mencari konsep hingga proses pembuatan dan penelitian, maka peneliti merangkumnya ke dalam sebuah bagan di bawah berikut :





Bagan 3. 2 Alur Penciptaan

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023.

Jevan Ibnu Syahid, 2024

IMPLEMENTASI MOTIF BATIK CIUNG WANARA DENGAN TEKNIK EMBROIDERY (BORDIR) PADA BUSANA KIMONO MODIFIKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

