



## Ayam Petarung Sebagai Ide Penciptaan Busana Wanita



**Nisrina Habibah Zayyan**

(Penciptaan Kriya, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
[ninanisrinahabibah@gmail.com](mailto:ninanisrinahabibah@gmail.com), 081336867321)

*Keywords:*

*Cockfighting, clothing, S.P Gustami method 3 stages 6 steps*

**ABSTRACT**

Cockfighting is an activity of pitting one rooster against another. . In holding cockfights, people usually also carry the chicken bags they carry. The bag used is quite interesting because of its unique shape adapted to its function, namely carrying chickens. What's interesting about this bag is the motif on the bag which can also be used as a characteristic by the owner. From the uniqueness of the bag, it can attract attention because of its shape, so the author made the idea for the bag as clothing or a work of art as a functional object. Steps that can be carried out using techniques by S.P Gustami, by implementing 3 stages of 6 detailed steps that will be carried out such as the Exploration, Design and embodiment stages. The process goes through such as making a pattern design, moving the pattern on the predetermined media, coloring the media, then sagging the night from the media, finally by compiling the media on the framework. This work can be used as a free and unique event.

**Kata Kunci:**

Sabung Ayam, busana, metode S.P Gustami 3 tahap 6 langkah.

**ABSTRAK**

*Sabung ayam* adalah kegiatan mengadu antara ayam jago satu dengan ayam jago lainnya. . Dalam melakukan sabung ayam biasanya orang-orang juga membawa tas ayam yang dibawanya. Tas yang digunakan terbilang menarik karena bentuknya yang unik disesuaikan dengan fungsinya, yaitu membawa ayam, hal yang menarik yang ada dalam tas ini adalah motif pada tas yang dapat juga dijadikan sebagai ciri khas oleh sang pemilik. Dari keunikan tas tersebut dapat menarik perhatian karena wujudnya sehingga penulis menjadikan ide untuk tas tersebut sebagai busana maupun karya seni sebagai benda fungsional. Langkah yang dapat dilakukan dengan menggunakan teknik oleh S.P Gustami, dengan menerapkan 3 tahap 6 langkah detail yang akan dilakukan seperti tahap Eksplorasi, Perancangan dan perwujudan. Proses yang dilalui seperti membuat desain pola, memindah pola pada media yang telah ditentukan, mewarna media tersebut, kemudian melorod malam dari media, terakhir dengan menyusun media pada kerangka. Pada karya ini dapat digunakan sebagai pada acara yang bersifat bebas dan unik.

## PENDAHULUAN

Bahasa, kebutuhan dan kebiasaan dalam beraktivitas sangat berkaitan erat dalam pembentukan suatu kultur yang menjadikan budaya. Kebiasaan yang dibangun disekitar berkaitan dengan kebutuhan tiap individu didalamnya. Tak luput juga dari bahasa yang juga turut mewarnai aktivitas warga. Dalam beberapa waktu dan momen tertentu masyarakat Jawa terutama pria sering melakukan aktivitas bersama dalam rutinitas yang biasa dinamakan hobi. Pada umumnya aktivitas oleh warga sekitar maupun antar desa yang dilakukan secara berkelompok dengan banyak yang turut berpartisipasi sehingga ajang ini dapat juga dijadikan sebagai kumpul warga dengan sebagian besar yang berpartisipasi adalah pria. Kegiatan ini umumnya dikenal dengan *sabung ayam*, dalam kegiatan ini ayam yang sering digunakan adalah ayam dengan jenis ayam petarung, dimana jenisnya ada banyak bisa berupa ayam bangkok, ayam jago, dan ayam petarung.

*Sabung ayam* adalah kegiatan mengadu antara ayam jago satu dengan ayam jago lainnya. Selama kegiatan ini berlangsung belum tentu dikatakan kegiatan yang berkaitan dengan perjudian, tergantung ada unsur taruhan atau tidak, karena ada yang melakukan kegiatan ini untuk kesenangan semata dan merupakan adat istiadat turun temurun. Adanya pengakuan kegiatan tersebut sebagai halal maupun haram adanya keterkaitan hal lainnya seperti taruhan atau keterlibatan uang dalam berlangsungnya acara. Dalam melakukan sabung ayam biasanya orang-orang juga membawa tas ayam yang dibawanya. Tas yang digunakan terbilang menarik karena bentuknya yang unik disesuaikan dengan fungsinya, yaitu membawa ayam. Selain bentuk yang unik terkadang ada motif di tas tersebut dengan warna dan anyaman yang disesuaikan sehingga tas tersebut menjadi menarik. Anyaman dari tas tersebut juga dapat dijadikan sebagai ciri khas sang pemilik sehingga menjadi barang yang dengan mudah dikenali antara barang dan pemiliknya.

Dari keunikan tas tersebut dapat menarik perhatian karena wujudnya sehingga penulis menjadikan ide untuk tas tersebut sebagai busana yang dapat dikenakan dalam ajang fashion show maupun karya seni sebagai benda fungsional. Karena keunikannya dan menjadikan hal yang baru jika dikenakan sebagai busana maka penulis ingin melakukan suatu pengembangan baru dalam kaitannya terhadap tas tersebut. Di zaman yang berkembang ini dituntut banyak hal untuk menjadi dan membuat sesuatu hal yang baru dan jika hal tersebut memungkinkan seperti hal yang unik dan tidak biasa. Sehingga kesan dan pesan yang akan diberikan juga akan berbeda, dan hal tersebut juga dapat dikategorikan sebagai kebaruan dalam hal kriya seperti batik maupun tekstil.

Pada awalnya batik banyak diterapkan pada kain yang digunakan sebagai bahan sandang, tetapi seiring berkembangnya kebutuhan dan banyaknya kebaruan yang mendominasi sehingga batik banyak juga diterapkan pada kayu dan media-media lainnya. Oleh karena itu karena keberagaman batik yang makin mendunia dan memiliki peminat lagi, saya sebagai pencipta karya batik ingin mengkreasikan batik agar batik tidak hanya digunakan oleh orang-orang yang berusia maupun dikenakan pada saat-saat tertentu dan oleh orang-orang tertentu saja. Tetapi juga komplikasi maupun kombinasi dengan elemen baru sehingga mampu mendobrak pandangan terhadap gaya berbusana maupun model yang tidak biasa pada sebuah busana. Pada karya ini dibuat dengan tujuan dapat digunakan pada *fashion show* maupun ajang pameran. Peningkatan fungsi pada busana ini ditujukan agar tidak adanya batas terhadap penggunaan busana batik maupun kreasi pada teknik batik dan diharapkan nyaman pada saat *fashion show*.

Tujuan dari dibuatnya karya ini adalah dengan mewujudkan karya yang dibuat dari anyaman bambu dengan teknik batik dan pewarna batik yang akan diterapkan. Anyaman bambu digunakan

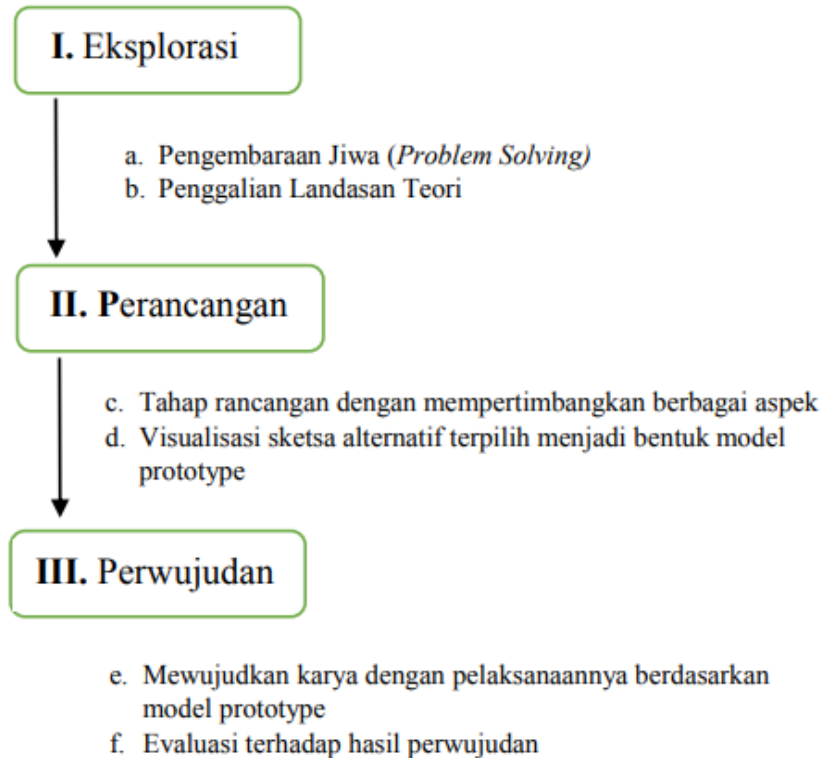


sebagai bahan utama karena selain dari sisi kebaruan sebagai media tetapi juga kebaruan dari segi teknik. Diharapkan juga dapat menginspirasi sebagai media dan teknik yang baru.

## METODE

Dalam menyelesaikan karya ini beberapa langkah yang dapat dilakukan dengan menggunakan teknik oleh S.P Gustami, dengan menerapkan 3 tahap 6 langkah detail yang akan dilakukan seperti:

### ***PolaTiga tahap Enam Langkah :***



- a. **Mencari ide masalah**, timbulnya ide atau gagasan terkait penggunaan motif benang kusut ini dilatar belakangi oleh pengalaman pribadi seniman atau pencipta yang awalnya berawal dari mengekspresikan bentuk tidak berpola. Menarik untuk diangkat karena dirasa baru dalam perkembangan motif batik yang dipadukan dengan benang, karena umumnya motif itu selalu berulang (berpola), yang seringnya batik masih murni dengan cantingan dan tambahan prada emas.
- b. **Penggalian landasan teori**, dalam tahap studi literatur beberapa pengalihan data seperti penggalian teori mengenai benang dan busana kasual, serta tahap studi objek seperti penggalian referensi yang disesuaikan dengan ide atau gagasan, serta bahan yang akan digunakan sehingga dapat memperkaya bentuk atau bahan yang kedepannya akan digunakan. Teori yang berkaitan seperti:

1. Ayam Petarung

Tercatat di kawasan Asia Selatan hingga Asia Tenggara, proses tersebut berlangsung sekitar sepuluhribu tahun lalu Sebagai makhluk kultural, ayam jantan bermakna: kekuasaan, keperkasaan, atau bahkan kekuatan. Sedangkan pada sisi totemisme, mengarah pada ranah mitos pembawa berkah, penanda kehadiran malaikat, atau bahkan penghujung kegelapan. simbolisasi ayam jantan dalam konsep kebudayaan timur melalui ornamen peralatan makan sebagaimana kita temukan

dalam kehidupan sehari-hari, seperti ornamen: mangkok, teko, cangkir, piring, dsb. Di timur, signifikansi ornamen ayam jantan merah mengarah pada sisi historis dan sisi kultural yang kental dengan sejarah peradaban Tiongkok sebagai pusat kebudayaan.

Etnis Tionghoa mempercayai ayam sebagai makhluk astral yang bercirikan: pekerja keras, tidak ragu, percaya diri, pemberani dan perfeksionis. penanda waktu, pemuas batin, pemenuhan kebutuhan hidup, dan simbol sosial.

## 2. Batik

Batik merupakan istilah yang bermula dari masyarakat Jawa. Batik tersebut dipergunakan sebagai perlengkapan pakaian. Secara etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa, “amba” yang berarti luas, lebar, kain. Dan “titik” yang berarti titik atau matrik (kata kerja membuat titik) yang kemudian berkembang menjadi “batik” yang berarti menghubungkan titik-titik menjadi gambar-gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar (Ari Wulandari, 2011: 4). Di Jawa teknik penggunaan cairan malam ini dilakukan dengan cara menitikkan malam menggunakan alat. Karena itu ada yang berpendapat kata batik berasal dari bahasa Jawa kuno: titi yang berarti ‘teliti’, atau mbatik yang berarti ‘membuat titik’. Jadi kata batik berarti proses menghias kain dengan cara menahan warna, dalam hal ini menggunakan malam. (Indra Tjahjani, 2013: 2).

Di Indonesia batik dipercaya sudah ada sejak zaman Majapahit, dan menjadi populer pada akhir abad XVIII atau awal abad XIX. Sampai awal abad XX batik yang dihasilkan merupakan batik tulis. Sedang batik cap baru dikenal sejak Perang Dunia I selesai atau sekitar tahun 1920-an. Menurut asal pembuatan, Batik Jawa adalah sebuah warisan kesenian budaya orang Indonesia, yang dikuasai orang Jawa dari turun temurun.

- c. **Tahap rancangan**, perancangan yang dalam tahap ini dilakukan setelah menganalisis studi objek yang diteruskan dengan membuat desain alternatif dengan ide atau gagasan yang dibuat dengan mempertimbangkan aspek seperti material, teknik, proses, konstruksi, ergonomis, kenyamanan bentuk, unsur estetika, fungsi sosial, ekonomi.
- d. **Visualisasi sketsa**, setelah membuat beberapa sketsa alternatif dengan dipengaruhi beberapa aspek sebelumnya, dipilihlah salah satu yang terbaik lalu dibuat model prototype yang dibangun berdasarkan beberapa aspek sebelumnya yang dibuat secara detail sehingga mempermudah untuk melaksanakan perwujudan karya.
- e. **Perwujudan karya**, dibuatlah karya dengan memperhatikan model prototype termasuk penyelesaian akhir pada tahap pengaplikasian benang pada busana yang telah dibatik dan memperhatikan kembali karya secara detail sebelum dipresentasikan kepada publik mengenai karya tersebut.
- f. **Evaluasi terhadap hasil karya**, Mengevaluasi hasil karya terkait kualitas karya baik dari segi fisik termasuk fungsi beserta kriteria karya fungsional dan aspek-aspek yang telah ditempuh sebelumnya sampai pada mendapatkan respon atau tanggapan sehingga dapat dilepas pada masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses yang dilakukan dalam menyelesaikan karya tersebut memerlukan beberapa tahapan, seperti:

### 1. Sketsa Alternatif





Gambar 1. Sketsa alternatif

## 2. Sketsa Terpilih

Setelah membuat berbagai sketsa desain alternatif maka dipilih desain terpilih dengan membuat desain yang telah diwarnai dengan warna yang menyerupai bentuk aslinya, seperti:



Gambar 2. Sketsa Terpilih

### 3. Persiapan Alat dan Bahan

Adapun bahan dan alat yang diperlukan untuk proses pembuatan karya kedepannya dalam menghasilkan karya. Berikut bahan dan alat yang dibutuhkan :

#### a. Bahan



Gambar 3. Serat Pandan



Gambar 4. Tali



Gambar 5. Pewarna Naphthol AS-BO

Serat pandan diperlukan sebagai bahan utama dalam karya batik ini. Tali dengan bahan katun ini merupakan bahan pendukung dalam karya ini dan merupakan point utama.



Gambar 6. Pewarna garam Biru B, Gambar 7. Kostik, Gambar 8. Malam, Gambar 9. Tembaga

Pewarna garam Biru B 30gr juga digunakan sebagai pewarna pengunci dari pewarna naphthol. Kostik, merupakan bahan campuran untuk pewarna naphthol. Tanpa kostik pewarna naphthol tidak dapat meresap dan menempel pada serat pandan, sehingga ketika dicelupkan pada pewarna garam hasilnya kurang maksimal dan terbilang rusak. Malam merupakan bagian terpenting dari proses membatik, fungsi dari malam yaitu merintanggi antar warna dan membuat motif. Tembaga, yang berfungsi sebagai



kerangka pada busana batik agar terlihat bervolume.

b. Alat



**Gambar 10.** Kuas, **Gambar 11.** Toples, **Gambar 12.** Kompor Minyak, **Gambar 13.** Wajan, **Gambar 14.** Ember, **Gambar 15.** Panci, **Gambar 16.** Kompor, **Gambar 17.** Canting

Kuas untuk mewarnai bagian motif dengan teknik colet. Toples untuk tempat warna dan menyimpan warna yang sudah dilarutkan dengan air. Kompor minyak untuk melarutkan malam pada wajan. Wajan yang digunakan untuk memanaskan malam. Dibutuhkan sebanyak tiga ember yang gunanya untuk mencelup kain yang akan diwarnai menggunakan pewarna naphthol dan garam dengan wadah terpisah, serta satu ember lagi untuk membilas kain yang sudah dicelup. Panci melorod kain yang sudah jadi dan melalui banyak tahap. Sehingga malam siap dihilangkan. Kompor gas yang gunanya untuk melorod kain. Canting yang gunanya untuk membubuhkan malam cair pada kain untuk merintang warna pada kain.

4. Proses Penciptaan Karya

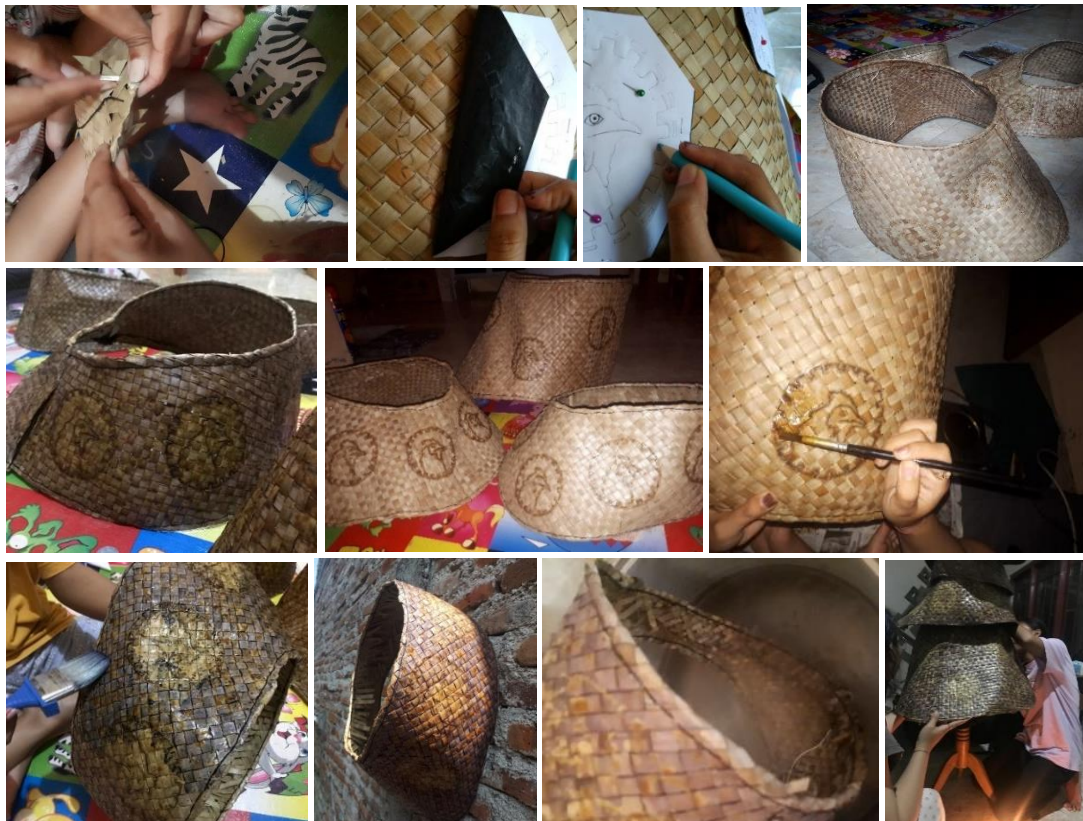
Karya yang dibuat pada penciptaan ini sebanyak 2, sehingga masing-masing karya akan dibahas, karya pertama:

- a. Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan membuat kerangka serat terlebih dahulu dari bahan tembaga, dengan fungsi agar lebih kuat dan tidak mudah merubah bentuk.



**Gambar 18.** Kerangka untuk serat pandan **Gambar 19.** Pola untuk serat pandan **Gambar 20.** Pewarnaan dasar

- b. langkah selanjutnya sebelum mengolah serat pandan yaitu dengan membuat pola baju dan motif terlebih dahulu pada kertas roti. Sehingga nanti pada kain menyesuaikan dan meminimalisir penggunaan serat bambu.
- c. Dilanjutkan dengan membuat pola pada serat pandan berdasarkan pola dari kerangka yang telah dibuat sebelumnya.
- d. Setelah langkah membuat pola dilanjut dengan menjahit bambu yang disatukan pada kerangka
- e. Setelah menjahit seluruh kerangka dilanjutkan dengan membuat pola motif pada serat pandan yang digambar secara berulang.



**Gambar 21.** Menjahit kerangka, **Gambar 22.** Membuat pola motif pada serat bambu, **Gambar 23.** Hasil cantingan, **Gambar 24.** Pewarnaan naphthol, **Gambar 25.** Mewarna garam, **Gambar 26.** Menembok serat pandan, **Gambar 27.** Mewarna naphthol dan garam biru- b menggunakan kuas, **Gambar 28.** Membilas serat pandan, **Gambar 29.** Melorod serat pandan, **Gambar 30.** Menyatukan pada kerangka

- f. Langkah yang selanjutnya yaitu dengan mencanting bagian yang sudah di pola.
- g. Langkah selanjutnya yaitu dengan mewarna motif menggunakan naphthol.
- h. Setelah mewarna dasar menggunakan naphthol kemudian dikunci dengan garam Biru B pada motif.
- i. Penggunaan naphthol dengan mengulangi pewarnaan tersebut sebanyak 2-3 kali sebelum akhirnya dibilas menggunakan air bersih.
- j. Membilas anyaman yang sudah diwarna menggunakan air bersih. Lalu setelah dicuci hingga bersih dan memastikan warna tidak ada yang luntur dilanjut dengan menjemur hingga kering dengan baik.





- k. Setelah dibilas dengan bersih lanjut dengan menembok bagian motif sebelum akhirnya diwarnai dasar.
- l. Langkah selanjutnya yaitu dengan mewarna bagian dasar dengan pewarna naphthol AS-BO dan garam Biru BB yang nantinya menghasilkan warna biru.
- m. Setelah terwarna dengan pengulangan sebanyak 3 kali dengan baik, dilanjutkan dengan membilas serat pandan pada air bersih.
- n. Selanjutnya dengan melorod serat bambu, fungsi agar malam terlepas dari serat.
- o. Setelah dilorod serat dikeringkan dan siap dipasang pada kerangka busana yang telah dibuat sebelumnya.

#### 5. Hasil Karya



**Gambar 30.** Menyatukan pada kerangka

Karya yang penulis buat ini merupakan karya batik yang terinspirasi dari tas ayam petarung atau ayam jantan. Pada karya batik ini merupakan hasil kombinasi dari dengan media baru seperti penggunaan anyaman sebagai busana secara garis besar dikuasai oleh media ini. Karena karya ini ditujukan sebagai busana yang hias sehingga karya ini tidak harus digunakan dalam berbagai keadaan, tetapi ditujukan pada keadaan tertentu. Proses yang panjang dan terhitung sebagai karya eksperimen,

pada karya ini ditekankan pada pewarnaan. Karena karya media baru sehingga berbagai hal baru yang terbilang tidak biasa cukup dirasakan sang seniman, seperti halnya mencanting pada bagian yang tidak rata menyebabkan tidak stabilnya ukuran cantingan yang ditorehkan pada serat. Namun hal tersebut tidak terlalu buruk meski proses yang dilakukan cukup panjang. Untuk kedepannya dapat ditemukan beberapa teknik baru baik dari segi pewarnaan maupun dari segi pengolahan bahan agar lebih bervariasi.

## KESIMPULAN

Karya batik ini merupakan hasil dari penumpahan ide penulis ketika ingin menciptakan sesuatu yang unik, sehingga dapat tercipta karya seperti demikian. Karya busana batik ini diharapkan mampu memberikan inspirasi kepada para penikmat maupun produksi batik sehingga tercipta kebaruan yang lebih beragam lagi serta teknik-teknik baru yang mampu mendukung terciptanya karya ini.

Dalam karya ini tentunya banyak kekurangan serta kelebihan dalam berbagai sisi, baik dari segi canting, pewarnaan, hingga hasil akhir. Tidak menutup kemungkinan untuk mendapat kritikan yang lebih luas mengenai karya ini. Begitupun dalam penulisan mengenai karya ini yang memiliki banyak kekurangan pada tiap katanya.

Kelebihan dari karya saya yaitu memiliki kelebihan dalam penggunaan media serta teknik produksi pada busana ini sehingga dapat meningkatkan mutu pada karya ini. Pewarnaan yang dibuat semirip mungkin dengan desain yang ada diharapkan tidak terlalu menurunkan ekspektasi pada penikmat seni pada batik, baik dari segi pewarnaan maupun ukuran antara motif dan media tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asiati, T., Herliana, M., Utami, R. 2019. SISI HISTORIS DAN SISI KULTURAL SIMBOLISASI AYAM JANTAN DALAM LINTAS BUDAYA. Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers "Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan IX"
- Bintang Kumara, Stefanus. 2020. Pengembangan Bentuk Visual Wayang Beber dalam Karya Seni Batik. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pasca ISI Yogyakarta.
- Deni, G., R. 2014. Lempapeh Rumah nan Gadang dalam Karya Tekstil. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pasca ISI Yogyakarta.
- Gustami, SP. 2004. Proses Penciptaan Kriya"untaian Metodologis". Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pasca ISI Yogyakarta.
- Merlina. 2013. Eksistensi Diri Dalam Berbusana Aplikasi Perca pada Busana. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pasca ISI Yogyakarta.
- Prasetyo, Anindito. 2010. *Batik Karya Agung Warisan Budaya Dunia*. Yogyakarta : Pura Pustaka
- Tjahjani, Indra. 2013. *Terampil Membuatik untuk Siswa*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara Makna Fislosofis, Cara Pembuatan, dan Industri batik*. Yogyakarta : Andi Offset

