

**TANAMAN KUBIS PADA PENCIPTAAN BATIK KAIN
PANJANG**



PENCIPTAAN

Julia Popi Yetti
NIM 1812053022

PROGRAM STUDY S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

**TANAMAN KUBIS PADA PENCIPTAAN BATIK KAIN
PANJANG**



PENCIPTAAN

Oleh:

Julia Popi Yetti

NIM 1812053022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Kriya
2022

Tugas Akhir Kriya berjudul :

TANAMAN KUBIS PADA PENCIPTAAN BATIK KAIN PANJANG diajukan oleh Julia Popi Yetti, NIM 1812053022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

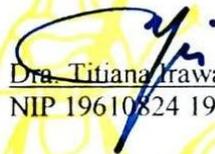
Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406

Pembimbing II/Penguji



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP 19610824 198903 2 001/NIDN 0024086108

Cognate/Penguji Ahli



Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

NIP 19741021 200501 1 002/NIDN 0021107406

Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Imba Raharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 000811690

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan Tugas Akhir dengan judul “TANAMAN KUBIS PADA PENCIPTAAN BATIK KAIN PANJANG” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Adapun tujuan penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana S-1 pada Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini penulis telah mengerjakan dengan segala kemampuan yang dimiliki agar dapat bermutu dan bernilai tinggi. Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari keterlibatan berbagai pihak yang telah membimbing dan meluangkan waktu untuk membantu, memberi semangat dan dorongan, serta mengarahkan penulis terhadap semua masalah yang dihadapi.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga, kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan selaku Dosen Pembimbing I.
4. Dra. Titiana Irawani, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II dan selaku Dosen Wali.
5. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A., selaku *Cognate*.
6. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh staf kepastakaan Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tua tercinta dan kakak-kakak yang selalu memberikan dukungan semangat dan doa.
9. Teman-teman satu bimbingan dan seperjuangan angkatan 2018 untuk doa dan bantuannya.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang lebih baik dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Kriya.

Yogyakarta, Juni 2022

Julia Popi Yetti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	3
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	11
BAB III PROSES PENCIPTAAN	12
A. Data Acuan.....	12
B. Analisis Data Acuan.....	14
C. Rancangan Karya.....	16
D. Proses Perwujudan.....	26
1. Bahan dan alat.....	26
2. Teknik Pengerjaan.....	33
3. Tahap Perwujudan.....	35
4. Kalkulasi Biaya.....	43
BAB IV TINJAUAN KARYA	48
A. Tinjauan Umum.....	48
B. Tinjauan Khusus.....	49

BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	60
A. Biodata (CV).....	60
B. Poster.....	61
C. Katalog.....	62



INTISARI

Kubis sering disebut sebagai Kol, Kubis telur, atau tanaman Kubis. Tanaman Kubis (kol) adalah tanaman sayuran dari keluarga *Brassicaceae* dalam bentuk tanaman yang berbatang lunak. Kubis bewarna hijau, putih, dan putih-kehijauan. Penulis tertarik menjadikan tanaman Kubis sebagai referensi penciptaan karya batik karena rasa penasaran akan pertumbuhan tanaman Kubis. Motif tanaman Kubis akan dibuat menjadi kain panjang gaya batik pedalaman Yogyakarta dengan pembagian seret dan *isen-isen* dengan tujuan memberikan semangat kreativitas, dan menambah khasanah keilmuan tentang motif. Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan batik kain panjang ini adalah pendekatan estetika, untuk metode penciptaan yaitu metode eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam metode eksplorasi penulis melakukan riset dari bentuk tanaman Kubis secara langsung dan melalui beberapa media. Tahap perancangan penulis memulai dengan menoreh coretan-coretan dasar dikertas, membuat detail yang jelas. Metode perwujudan yaitu mewujudkan batik kain panjang. Proses perwujudan karya ini menggunakan teknik batik tulis dengan pewarna sintetis Naphtol tutup celup. Tahapan yang dilakukan penulis mulai dari pemuatan sketsa, pemolaan, pembatikan, pewarnaan, *pelorodan*, *mbironi*, *rinningan*, pewarnaan kedua, *pelorodan* terakhir, dan *finishing*. Hasil akhir dari penciptaan ini berupa empat lembar kain panjang dengan motif tanaman Kubis. Kain panjang dengan motif tanaman Kubis ini tentunya mempunyai keunikan pada kebaruan motifnya dengan sentuhan batik gaya pedalaman Yogyakarta.

Kata Kunci: Kain Panjang, Batik, tanaman Kubis

ABSTRACT

Cabbage is often referred to as Cabbage, Cabbage Eggs, or Cabbage plants. Cabbage is a vegetable crop of the Brassicaceae family in the form of a soft-stemmed plant that comes in green, white, and white-greenish in colour. The author is interested in adopting cabbages as motives for the creation of a series using “batik techniques” that highlights the growth cycle of the plant. The cabbages are translated into simplified forms that decorates long fabrics in the style of “batik pedalaman gaya Yogyakarta” using “seret” and “isen-isen”. The method of approach uses aesthetic theory by Kartika and production method which includes exploration, design, and embodiment. During the exploration stage, the author conducted research on cabbages through direct observations and data collection. The design phase started with rough sketches and expended to a detailed design plan. The embodiment stage involved translating the ideas into the physical object using “batik tulis technique”, dipping in synthetic dye (Naptol). The execution process began with sketching, patterning, “membatik”, coloring, pelorodan (removing wax), second “membatik” process, rinningan (adding dots using wax), second coloring), second pelorodan (removing wax), and finishing. The result is a series of four long sheets of cloth with cabbage plant motifs in combination with “batik pedalaman gaya Yogyakarta” that celebrates the juxta positioning of the two elements.

Keywords: Long Cloth, Batik, Cabbage plant



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kubis (*Brassica oleracea*) merupakan sayuran berdaun asli daerah subtropis yang sudah lama dikenal dan tumbuh di Indonesia. Kubis banyak ditanam di daerah pegunungan (tinggi), khususnya di daerah beriklim sejuk (dingin). Sentra budidaya Kubis di Indonesia biasanya berada di daerah seperti Panggelangan (Jawa Barat), Sumber Brantas (Jawa Timur) dan Tanah Karo (Sumatera Utara). Bibit Kubis telur telah ditanam secara besar-besaran, bahkan kubis telur di Tanah Karo banyak diperdagangkan ke mancanegara seperti Singapura dan Penang. Namun, harga pasar Kubis tidak stabil tergantung pada musim dan kondisi panen. Pada musim panen harga relatif rendah, sedangkan pada hari raya besar seperti lebaran dan tidak musim panen (paceklik), harga relatif tinggi dengan perbedaan harga yang sangat jauh dari pada musim panen. Bagi penduduk yang tinggal di pegunungan, Kubis bisa dianggap sebagai bisnis. Dalam program peningkatan gizi masyarakat, Kubis dapat memberikan kontribusi yang besar bagi kesehatan karena mengandung banyak vitamin dan mineral, terutama daun Kubis yang berwarna hijau mengandung banyak vitamin A, B, C dan E. Kandungan vitamin C yang tinggi dalam Kubis dapat mencegah sakit maag. Mineral yang terkandung di dalamnya adalah kalium, kalsium, fosfor, natrium dan zat besi (Sunarjono, 2013: 1-2).

Kubis biasanya berbentuk bulat, dari oval hingga lonjong, dan warna daun Kubis juga bervariasi, seperti putih, hijau, dan putih-hijau. Sayuran yang dicirikan dengan metode kultur ini membentuk daun normal pada awal perkembangan. Namun, saat dewasa, daun mulai menggulung ke atas sehingga akhirnya tumbuh sangat rapat hingga ukuran tanaman penuh. Jika krop telah padat, maka Kubis siap dipanen. Tanaman Kubis ini dalam perkembangannya membutuhkan air yang cukup, namun tidak membutuhkan hujan deras yang terus menerus. Hujan lebat dapat merusak tanaman, terutama Kubis, tetapi serangan ulat pada Kubis telah berkurang. Hujan deras

pada saat Kubis tumbuh dapat menyebabkan krop Kubis pecah. Sebaliknya, pada musim kemarau panjang, jika suplai air tidak mencukupi, panen akan berkurang dan serangan serangga akan sangat hebat.

Tanaman Kubis menjadi sumber ide penulis untuk menciptakan motif pada kain panjang berawal dari penulis suka bertanam Kubis di kebun bersama dengan orang tua penulis. Berdasarkan pengalaman dari lingkungan hidup maka timbullah rasa ingin tahu penulis untuk memperhatikan bagaimana perkembangan Kubis pada setiap masa pertumbuhannya. Ketertarikan penulis pada tanaman Kubis juga berawal dari rasa penasaran kenapa bisa Kubis itu bulat dengan kelopak-kelopak daun yang saling menyatu serta tulang daun pada Kubis yang menarik. Pada umumnya di daerah penulis rata-rata petani bertanam Kubis karena terletak di dataran tinggi dan tepat di bawah kaki gunung. Daerah penulis menjadi salah satu daerah penghasil Kubis di Sumatera Barat. Hal ini dapat dilihat dari luasnya perkebunan yang digunakan untuk bertanam Kubis, serta jika panen raya pun petani di daerah penulis akan mengekspor Kubis ke luar pulau, salah satunya ke pulau Jawa.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis terhadap tanaman Kubis maka penulis mencoba untuk berinovasi dengan menjadikan tanaman Kubis sebagai motif pada batik kain panjang dengan mengacu pada warna batik pedalaman gaya Yogyakarta bewarna Soga yaitu coklat, biru, putih, dan hitam. Pewarna yang digunakan penulis pada penciptaan ini yaitu pewarna sintetis dengan jenis Naphtol dengan menggunakan teknik tutup dan celup.

Menciptakan batik kain panjang dengan tema tanaman Kubis bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas bahwa tanaman Kubis juga bisa dijadikan sebagai sumber ide untuk menciptakan karya seni. Harapan penulis pada saat membuat batik kain panjang dengan tema tanaman Kubis ini mampu mengangkat nama daerah penulis menjadi kebudayaan yang luhur, serta hasil karya yang tercipta dari setiap goresan yang dihasilkan pada karya ini dapat terlihat indah di masyarakat dan para petani Kubis yang ada di Sumatera Barat khususnya daerah tempat tinggal penulis.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan batik kain panjang yang bersumber dari tanaman Kubis?
2. Bagaimana proses mewujudkan tanaman Kubis pada batik kain panjang?
3. Bagaimana hasil penciptaan tanaman Kubis pada batik kain panjang?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Memahami konsep penciptaan batik kain panjang yang bersumber dari tanaman Kubis.
2. Menciptakan dan menjelaskan proses perwujudan tanaman Kubis pada batik kain panjang.
3. Menciptakan dan menjelaskan hasil penciptaan tanaman Kubis pada batik kain panjang.

b. Manfaat

1. Memberikan semangat berkreaitivitas bagi penulis dalam menciptakan karya batik tulis.
2. Menambah khasanah keilmuan mengenai motif batik tanaman Kubis dalam batik tulis kain panjang.
3. Karya yang diciptakan dapat dinikmati serta dijadikan acuan dalam berkarya seni serta menambah wawasan dan pengetahuan tentang alam beserta isinya.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Dalam proses menciptakan tanaman Kubis pada batik kain panjang, terdapat metode pendekatan yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

a. Pendekatan Estetika

Estetika berasal dari bahasa Yunani "aisthetika" yang berarti hal-hal yang dapat diserap oleh indera. Estetika sering diartikan sebagai persepsi indera (Kartika, 2007: 3). Menurut Dharsono Soni Kartika dalam bukunya yang berjudul "Estetika" (2007: 70-79), seni rupa merupakan salah satu seni yang mengacu pada bentuk visual yang disebut bentuk pengulangan yaitu aransemen atau komposisi kesatuan unsur- unsur. Unsur-unsur rupa adalah

garis, bentuk, tekstur, warna, ruang dan waktu. Pada penciptaan ini penulis hanya menggunakan unsur-unsur rupa berupa garis, bentuk, dan warna.

2. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam penciptaan tanaman Kubis pada batik kain panjang ini adalah Metode Tiga Tahap Enam Langkah yang dirumuskan oleh SP. Gustami dalam buku “Butir-butir Mutiara Estetika Timur” (Gustami, 2007:329). Ketiga tahap tersebut yaitu: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan yang dijabarkan menjadi enam langkah penciptaan karya seni. Enam langkah tersebut diantaranya adalah penyebaran jiwa, menentukan konsep/tema, merancang sketsa, penyempurnaan desain, mewujudkan karya, dan evaluasi akhir.

a. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi adalah langkah pertama yang harus dilakukan untuk menggali informasi dan data yang dibutuhkan sebelum membuat sebuah karya. Hal ini dilakukan agar tidak ada karya yang serupa atau samadengan karya pendahulunya. Tahap eksplorasi juga merupakan kegiatan eksplorasi sumber ide, pengumpulan dan referensi data, pengolahan dan analisis data, hasil eksplorasi atau analisis data digunakan sebagai dasar untuk membuat desain atau sketsa. Tahap eksplorasi yang dilakukan oleh penulis setelah melakukan pengamatan pada tanaman Kubis adalah melakukan riset tentang bagaimana perkembangan tanaman Kubis melalui internet, majalah, buku, video, dan ensiklopedia yang sekiranya berhubungan dengan tanaman Kubis. Setelah mendapatkan data-data tentang tanaman Kubis penulis baru menjadikan ide tersebut untuk membuat sketsa rancangan.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan adalah memvisualisasikan hasil eksplorasi atau analisis data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian menentukan desain atau sketsa yang dipilih, untuk digunakan sebagai referensi dalam pembuatan desain akhir. Tahap perancangan yang dilakukan penulis mulai dengan menorehkan coretan-coretan dasar di kertas. Tahap perancangan ini adalah tahap dilakukan eksekusi pembuatan sketsa-sketsa motif yang berkaitan dengan tanaman Kubis sebanyak mungkin. Proses pembuatan sketsa dilanjutkan dengan konsultasi dengan dosen pembimbing

untuk meminta persetujuan agar bisa di buat menjadi desain karya dan lembar kerja. Semakin banyak sketsa alternatif yang dibuat maka semakin banyak pula pilihan motif yang akan digunakan untuk membuat karya.

c. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan adalah desain yang dipilih atau final menjadi model atau prototipe sampai kesempurnaan pekerjaan ditemukan sesuai dengan desain dan ide-ide. Pada tahap perwujudan setelah sketsa disetujui, penulis baru meneruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya atau karya kain panjang dengan motif tanaman Kubis. Pembuatan karya dimulai dari pemindahan pola pada kain hingga sampai proses *pelorodan* selesai.

Ketiga tahap di atas kemudian dijabarkan menjadi enam langkah, yaitu sebagai berikut:

1. Langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, serta penggalian sumber dan informasi yang sesuai dengan tema Tugas Akhir yaitu tanaman Kubis.
2. Penggalian dasar teoritis, sumber referensi dan referensi visual dilakukan dengan mengumpulkan teori yang akurat dari buku-buku dan karya ilmiah tentang tanaman Kubis.
3. Merancang ide menjadi sketsa alternatif dilakukan dengan cara eksplorasi bentuk tanaman Kubis.
4. Menuangkan ide ke dalam desain dilakukan dengan menentukan desain atau sketsa yang dipilih yang akan menjadi referensi dalam pembuatan karya.
5. Mewujudkan berdasarkan desain yang telah dipilih menjadi karya nyata dengan berbagai tahapan mulai dari persiapan alat material, pengolahan material, pengerjaan, dan finishing.
6. Mengevaluasi ide dan hasil perwujudan yang dilakukan dengan membuat review karya yang dibagi menjadi review khusus dan review umum berdasarkan teori.