

**MOTIF GEOMETRI PADA *SUSTAINABLE*  
*INTERIOR WALL DECOR* RUANG KELUARGA  
DENGAN WARNA *POP ART***



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

**MOTIF GEOMETRI PADA *SUSTAINABLE*  
*INTERIOR WALL DECOR* RUANG KELUARGA  
DENGAN WARNA *POP ART***



**Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelara Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya  
2022**

Tugas Akhir Kriya Yang Berjudul:

**MOTIF GEOMETRI PADA *SUSTAINABLE INTERIOR WALL DECOR***  
**RUANG KELUARGA DENGAN WARNA *POP ART*** diajukan oleh Dianatul  
Falha, NIM 1812103022, Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut  
Seni Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkandi depan  
Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Juni 2022 dan telah memenuhi syarat  
untuk diterima.

Pembimbing I



Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum  
NIP 19730422 199903 1 005  
NIDN. 0022047304

Pembimbing II



Aruman, S. Sn., M.A.  
NIP 19771018 200312 1 010  
NIDN. 0018107706

Ketua Jurusan Kriya/ Program Studi S-1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.  
NIP 19740430 199802 2 001  
NIDN. 0030047406

# MOTIF GEOMETRI PADA *SUSTAINABLE INTERIOR WALL DECOR* RUANG KELUARGA DENGAN WARNA *POP ART*

Dianatul Falha  
Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum  
Aruman, S. Sn., M.A.

## INTISARI

Ide berupa motif geometris pada *sustainable interior wall decor* ruang keluarga dengan warna *pop art* disusun secara asimetri yang menghasilkan sebuah karya abstrak yang berbanding lurus dengan pengalaman empiris penulis. Menciptakan karya lukisan batik yang bertujuan untuk menjelaskan dan membagi ilmu tentang konsep karya, proses yang dilalui hingga menghasilkan karya seni tugas akhir. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika, mempelajari dan mengidentifikasi segala hal yang berkaitan dengan keindahan, emosi, kejiwaan dan sebagainya. Metode pendekatan yang dipilih adalah pendekatan estetika Artini Kusmiati yang mendefinisikan estetika sebagai kondisi yang berkaitan dengan sensai keindahan yang dirasakan seseorang tetapi rasa keindahan tersebut baru akan dirasakan apabila terjalin perpaduan yang harmonis dari elemen-elemen keindahan pada suatu objek. Metode penciptaan yang digunakan adalah eksplorasi (mencari dan pengumpulan sumber ide berdasarkan data), perancangan (memvisualisasikan hasil pengumpulan ide dan data) dan perwujudan karya (mewujudkan rancangan terpilih dengan bahan, alat dan teknik pengerjaan). Agar dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan rancangan penulis mengkombinasikan beberapa teknik tekstil yang berfungsi sebagai aksesoris pendukung yang semakin memperkuat karakter dari hasil proses batik dengan teknik tutup celup. Menggunakan konsep *sustainable* karya hiasan dinding ini dibuat dari pengolahan limbah tekstil seperti kanvas atau jeans dan limbah teknologi seperti kaset CD dan disket yang sudah tidak lagi digunakan di zaman sekarang. Dengan beberapa teknik seperti sulam tapis dan *sashiko* dengan aksesoris bahan pendukung lainnya. Berdasarkan dokumentasi hasil akhir dari karya tugas akhir yang diberi judul karya “SunMood” ini diharapkan dapat mewakili persembahan penulis kepada pembaca ataupun yang mencari referensi karya dengan konsep yang sama. Pada tugas akhir ini penulis menciptakan empat buah panel dengan ukuran yang tidak jauh berbeda kisaran 90cm x 100 cm.

**Kata kunci:** limbah, motif geometri, *sustainable*.

## ***ABSTRACT***

The idea to combine geometric motifs and pop art within a wall decoration that is in line with the sustainability movement derived from the writer's personal experience. The methodological approach uses aesthetic theory by Artini Kusmiati to aid in studying and identifying all things related to beauty, emotions and psychology that can help in conception of the design. The execution of the piece is based on a framework which consist of exploration (finding and collecting data), design (visualization based on the data collected) and embodiment (realizing selected designs using materials, tools and workmanship). Keeping sustainability in mind, the series of wall decoration is made from processed textile waste such as canvas, jeans and technological waste such as CD, cassettes and floppy disks. Several techniques such as filter embroidery and sashiko are combined to allow utilization of these wastes alongside “batik cap” technique. The result is a series of sustainable wall decorations consist of four panel of various sizes entitled "SunMood". The writer hopes this body of work can offer inspiration to creators who are looking to explore works of similar concept.

**Keyword:** wall decor, waste, geometric motifs.



## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Penciptaan

Motif geometri merupakan unsur-unsur garis atau bidang dalam cabang ilmu matematika, seperti garis lurus, lengkung, zig-zag, bidang lingkaran, segi tiga, segi empat dan sebagainya. Motif geometri dalam batik termasuk dalam motif ragam hias tertua dalam ornamen karena sudah dikenal dan digunakan sejak zaman prasejarah. Jenis motif ini tetap digunakan hingga saat sekarang dan terus dikembangkan dengan motif lainnya karena bentuk yang dipakai sebagai titik tolak atau gagasan awal dalam pembuatan ornamen, yang berfungsi untuk menunjukkan perhatian, mengenali dan memberikan kesan perasaan. Karakter bentuk-bentuk geometri kaku, tegas dan kuat jika disusun secara asimetris akan memberikan karakter yang berbeda di tiap rancangan karya yang dihasilkan. Hal inilah yang menjadi sumber ide bagi penulis dalam menciptakan karya berupa hiasan dinding interior yang diberi nama *SunMood*. ([file:///D:/Downloads/ARTIKEL%20ILMIAH%20\(jurnal%20dewi\).pdf](file:///D:/Downloads/ARTIKEL%20ILMIAH%20(jurnal%20dewi).pdf)).

Motif geometri sudah banyak digunakan oleh para seniman ataupun pembatik dalam menciptakan karya-karya fungsional ataupun *fine art*, seperti yang ditemukan oleh penulis pada skripsi mahasiswa kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2015 yang mengangkat tema geometri yakni, Tugas akhir yang berjudul “Rumus Bangun Datar sebagai Motif Batik dalam Kain Panjang”. Karya berupa batik kain panjang yang dirancang dengan pola ukuran motif sama besar yang disusun secara simetri, dan menambahkan rumus matematika dalam bidang geometri yang menjadi bagian dari ragam hias. Namun menurut sudut pandang penulis, hal ini terlihat seperti monoton dan cenderung terlihat seperti batik cap karena susunan pola yang berukuran sama serta sama rata (simetris). Oleh karena itu pada kesempatan tugas akhir penciptaan kali ini, penulis memberikan sesuatu yang berbeda namun dengan tema yang sama, yaitu motif geometri dengan susunan asimetri.

Interior merupakan bagian dalam rumah, sedangkan desain interior adalah proses penyusunan dan penciptaan elemen-elemen interior agar menjadi suatu kesatuan yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu pada aspek estetis, keamanan dan kenyamanan ruangan. Rumah bukan hanya sebuah bangunan untuk ditempati. Melainkan juga istana bagi setiap orang, entah itu sederhana ataupun mewah. Rumah bisa menciptakan kenyamanan, kehangatan, dan kebahagiaan dalam hati bagi penghuninya. Dalam menciptakan suasana dalam rumah, diperlukan penempatan furnitur yang sesuai dengan ukuran ruangan, jenis ruangan hingga cat yang digunakan karena hal itu akan menentukan fungsi utama dari ruangan tersebut hingga aura yang ditampilkan.

Ruang keluarga merupakan salah satu ruangan yang sering digunakan oleh penghuninya, tidak hanya untuk sekedar berkumpul namun juga sebagai “kamar tidur” kedua bagi sebagian orang. Oleh karena itu, salah satu cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dan membuat betah penghuninya adalah menggunakan *wall decor* atau biasa disebut hiasan dinding. *Wall decor* dapat dibuat dengan berbagai jenis bahan, salah satunya adalah tekstil. Interior tidak dapat terlepas dari tekstil karena tekstil dalam interior tidak hanya memiliki fungsi estetis namun juga fungsi pakai, seperti gorden, sofa, karpet, dan

sebagainya. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis menggunakan bahan jeans sebagai media utama pembuatannya.

Jeans merupakan jenis tekstil yang banyak digunakan oleh manusia untuk kebutuhan sandang. Hal tersebut menyebabkan limbah industri tekstil menumpuk dan dapat merusak lingkungan jika tidak didaur ulang. Limbah sudah menjadi bagian dari hidup semua makhluk hidup, tidak sedikit negara yang mengeluhkan kemana limbah- limbah industri yang mereka produksi akan bermuara karena keterbatasan teknologi dalam penguraiannya. Sebagian besar negara maju sudah mulai untuk menciptakan teknologi yang memanfaatkan limbah menjadi barang yang berguna hingga menjadi sumber tenaga listrik. Namun, khususnya Indonesia, masih belum bisa memanfaatkan limbah-limbah industrinya. Upaya pemerintah terbilang kurang maksimal karena keterbatasan biaya dan teknologi. Akan tetapi semakin ke sini, semakin banyak komunitas yang peduli lingkungan mulai melakukan pergerakan lingkungan bersih bersama masyarakat dengan cara memanfaatkan kembali limbah industri dan mengolah kembali limbah industri hingga bisa digunakan kembali. Sudah banyak bermunculan desainer busana yang mengolah kembali limbah tekstil bahkan menciptakan busana yang tidak menghasilkan sampah sama sekali atau yang biasa disebut *zero waste fashion*.

Berdasarkan uraian di atas maka karya *interior wall decor* yang berbahan dasar limbah industri dipandang penting untuk diangkat menjadi topik sebuah karya seni atau tugas akhir skripsi. Agar karya tugas akhir ini terlihat lebih menarik, penulis menggunakan warna- warna yang menjadi ciri khas pop art, yakni warna yang terang dan mencolok yang diberi sentuhan motif klasik batik yang sudah menjadi ikon Kota Yogyakarta dan menjadi salah satu kebanggaan Indonesia yaitu motif parang. Perpaduan dan keselarasan antara motif, warna dan bahan pendukung lainnya diharapkan akan selaras juga dengan karya yang berjudul "*SunMood*". *Sun* dalam Bahasa Inggris berarti matahari sebagai penerang, pemberi cahaya dan *mood* berarti suasana hati, yang jika digabungkan akan menjadi karya *interior wall decor* yang dapat mengubah hati seseorang menjadi lebih baik dan positif serta dapat memancing ide ide dalam berkreasi.

## **2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan**

### **a. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana konsep pembuatan karya motif geometri pada *sustainable interior wall decor* ruang keluarga dengan warna *pop art*?
2. Bagaimana proses dan hasil karya motif geometri pada *sustainable interior wall decor* ruang keluarga dengan warna *pop art*?

### **b. Tujuan Penciptaan**

1. Menjelaskan konsep yang digunakan dalam pembuatan karya motif geometri pada *sustainable interior wall decor* ruang keluarga dengan warna *pop art*?
2. Mengetahui proses dan menghasilkan karya motif geometri pada *sustainable interior wall decor* ruang keluarga dengan warna *pop art*?

### 3. Teori dan Metode Penciptaan

#### a. Teori Penciptaan

##### 1. Estetika

Ilmu estetika adalah kajian yang mempelajari tentang segala hal yang berkaitan dengan keindahan dan mempelajari berbagai aspek yang kita sebut dengan keindahan. Estetika bukan hanya mengutamakan keindahan suatu karya seni, melainkan segala sesuatu tentang aspek kehidupan yang lebih luas dan berkaitan dengan keindahan, baik kaitannya dengan ilmu pengetahuan, emosi, kejiwaan, dan sebagainya. Estetika juga bisa berfungsi untuk menilai hal yang dianggap baik atau buruk dalam konteks kehidupan yang lebih luas.

Pendekatan estetika adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, yaitu berupa unsur garis, bentuk, bidang, warna, tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan dan juga komposisi. Diterangkan dalam teori Artini Kusmiati mendefinisikan bahwa estetika adalah kondisi yang berkaitan dengan sensasi keindahan yang dirasakan seseorang tetapi rasa keindahan tersebut baru akan dirasakan apabila terjalin perpaduan yang harmonis dari elemen-elemen keindahan yang terkandung pada suatu objek (sumber: <https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-estetika-menurut-para-ahli>, diakses 18 Januari 2022).

#### b. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan proses dalam merealisasikan kumpulan beberapa referensi atau ide dalam sebuah karya. Mengacu pada teori SP. Gustami (2007:329), melahirkan sebuah karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya) dan perwujudan (pembuatan karya). Berikut adalah tahapan teori “Tiga Tahapan Enam Langkah Proses Penciptaan Karya Kriya”.

##### i. Tahap Eksplorasi

Tahap Eksplorasi merupakan tahap awal dalam menentukan konsep dan perancangan karya yang akan dibuat dengan cara menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, mengolah referensi dan Analisis data yang akan menghasilkan konsep dan rancangan karya yang dijadikan dasar untuk membuat sebuah karya. Data yang diperoleh bisa didapatkan melalui buku, internet, pengalaman empiris penulis atau berdasarkan murni ide penulis.

##### ii. Tahap Perancangan

Tahap Perancangan merupakan visualisasi hasil dari pengumpulan ide dan data sebelumnya dalam bentuk sebuah desain

(sketsa), kemudian akan ditentukan rancangan terpilih untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik dengan proyeksi, potongan, detail dan perspektif yang dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

### iii. Tahap perwujudan

Tahap Perancangan yaitu mewujudkan rancangan terpilih yang telah melalui beberapa revisi yang menyesuaikan data dengan desain atau ide untuk dijadikan sebuah karya yang sebenarnya yang hasil akhir akan terlihat sama dengan rancangan awal. Pada tahap ini penulis menggarap desain yang terpilih ke dalam wujud karya yang diinginkan.

Ketiga tahap di atas kemudian diuraikan menjadi beberapa langkah, sebagai berikut:

- 1) Langkah pengamatan dan penggalian sumber referensi melalui studi pustaka dan jelajah internet untuk mendapatkan poin-poin yang akan dimasukkan ke dalam ide penciptaan dengan sumber ide *wall decor* yang terbuat dari tekstil dan menggunakan teknik tekstil dan seni gaya abstrak.
- 2) Penggalian landasan teori, sumber referensi serta acuan visual dan penentuan konsep. Pada tahap ini penulis menggabungkan poin-poin ide penciptaan menjadi sebuah konsep secara keseluruhan dan menentukan tema yang akan digunakan dalam merancang karya yang akan diwujudkan.
- 3) Menuangkan ide atau gagasan menjadi sebuah rancangan utuh. Tahap ini penulis membuat desain yang menggabungkan sumber ide dan referensi menjadi satu rancangan utuh beserta detail dan corak yang akan digunakan. Konsep yang digunakan adalah *sustainable* atau pemanfaatan kembali limbah tekstil yang menggunakan tema motif geometri dan motif parang dalam detailnya, serta menggunakan warna-warna ciri khas *pop art* yang menjadikan karya ini terlihat lebih mencolok dan hidup.
- 4) Realisasi dan perwujudan rancangan desain yang terpilih atau rancangan prototipe ke dalam karya nyata sampai *finishing*. Tahap ini dimulai menyusun potongan-potongan kain menjadi sebuah panel utuh berukuran 100cm X 120cm, memindahkan desain ke skala yang sebenarnya yang kemudian siap untuk dicanting hingga proses pelorodan dan *finishing*.
- 5) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bertujuan untuk merangkum kesalahan yang pernah terjadi selama proses perwujudan, baik secara fisik maupun nonfisik, untuk dijadikan sebagai pelajaran di masa yang akan datang. Pada karya

ini kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh dan jiwa keseniannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya. Selain itu, karya ini dapat digunakan untuk acuan dalam pembuatan karya berikutnya.

## A. Hasil dan Pembahasan

### 1. Data Acuan



Gambar 1. *Wall decor*  
(sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/269864202663203845/> diakses pada 1 Februari 2022, pukul 16.45)



Gambar 2. *Motif kotak-kotak*  
(sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/269864202663233556/> diakses pada 1 Februari 2022 pukul 16.48)



Gambar 3. *Suasana tatanan interior sebuah rumah hunian*

(sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/269864202661880725/> diakses pada 27 Januari 2022 pukul 9.55)



Gambar 4. *Asimetri*

(sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/269864202663248400/> diakses pada pukul 2 Februari 2022 pukul 8.33)



Gambar 5. Makrame

(sumber :

<https://id.pinterest.com/pin/3870349671199978/> diakses 2 Maret 2022 pukul 19.00)



Gambar 6. Motif Parang

(sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/327214729186332510/> diakses pada 2 Maret 2022 pukul 19.00)

## 2. Analisis Data Acuan

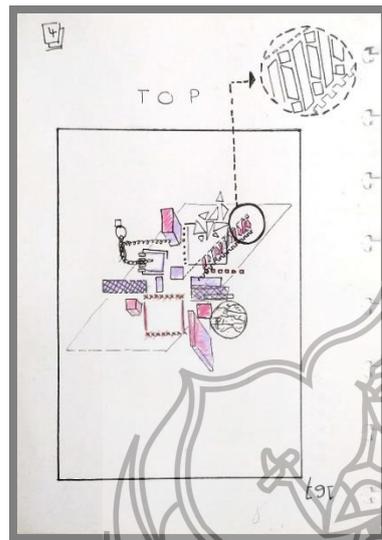
Data acuan dimaksudkan sebagai dasar mengeksplorasi bentuk melalui pembuatan sketsa alternatif dengan berdasarkan ide yang didapat. Setelah mengamati dan mempelajari dengan seksama data acuan yang ada, maka dikembangkan menjadi bentuk karya yang baru.

- a) Gambar 1 merupakan contoh dari hiasan dinding berbahan dasar kain tekstil, yaitu sejenis kanvas yang kemudian ditempelkan benang rajut dengan cara sulam tapis hingga berbentuk abstrak. Kain ditempelkan pada pipa atau kayu kecil dan digantung menggunakan tali. Sementara bagian bawah kain serat arah horizontal kira-kira setinggi 6cm dan menghasilkan bulu kain yang rapi dan merata.
- b) Gambar 2 adalah tufted art berbentuk abstrak yang dibuat menggunakan alat seperti pistol besar yang dimasukkan benang rajut di dalamnya. Menggunakan teknik secara terbalik dan menggabungkannya sehingga dapat menghasilkan tekstur yang berbeda. Motif kotak-kotak yang menjadi salah satu referensi penulis dalam membuat desain motif.
- c) Gambar 3 suasana interior sebuah ruangan yang menempatkan hiasan dinding disalah satu sisi rumah memberikan kesan rumah yang hangat nyaman, tenteram, dan membuat penghuni rumah betah untuk tinggal. *Wall decor* yang menggunakan warna yang senada dengan cat ruangan memberikan keserasian dan keseimbangan.
- d) Gambar 4 aksesoris pada busana yang berpola segitiga asimetri dengan bentuk segitiga yang berbagai bentuk dan ukuran terlihat lebih *eye catching* dan terlihat rapi dengan warna dan model busananya.
- e) Gambar 5 merupakan salah satu referensi bagi penulis untuk menambahkan teknik yang digunakan dalam pembuatan karya sebagai aksesoris pendukung yaitu makrame, namun dalam ukuran dan bentuk yang berbeda. Warna yang digunakan akan menyesuaikan latar dari bahan utama yang nantinya telah dibatik terlebih dahulu.

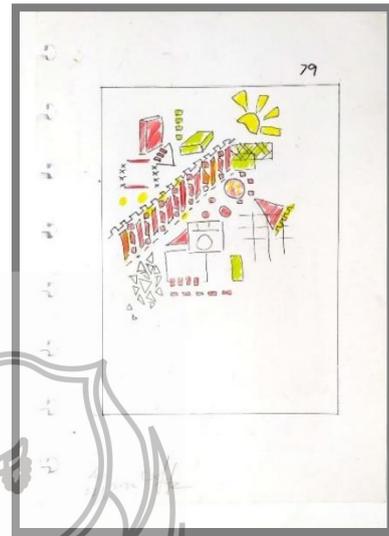
- f) Gambar 6 merupakan motif batik klasik khas Yogyakarta yaitu motif parang. Motif ini akan dimasukkan sedikit pada bagian- bagian tertentu namun dengan sentuhan garis modern dan warna *pop art*.

Berdasarkan hasil dari analisis data acuan, penulis akan membuat karya berupa hiasan dinding yang menggabungkan 4 teknik tekstil yaitu, *patchwork*, batik, *sashiko*, dan sulam tapis.

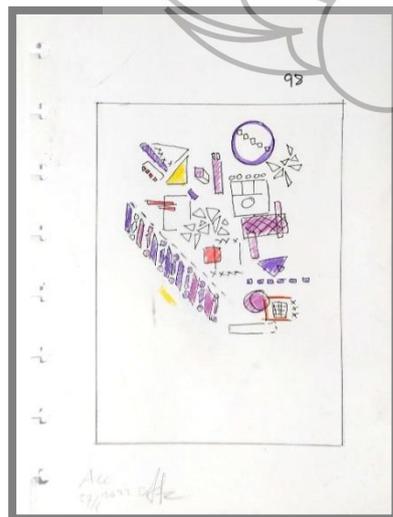
### 3. Sketsa Terpilih



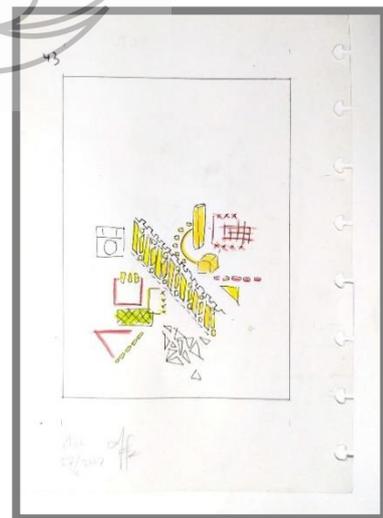
Gambar 7. Rancangan terpilih 1  
(foto: Dianatul Falha, 2022)



Gambar 8. Rancangan terpilih 2  
(foto: Dianatul Falha, 2022)



Gambar 9. Rancangan terpilih 3  
(foto: Dianatul Falha, 2022)



Gambar 10. Rancangan terpilih 4  
(foto: Dianatul Falha, 2022)

#### 4. Proses Perwujudan

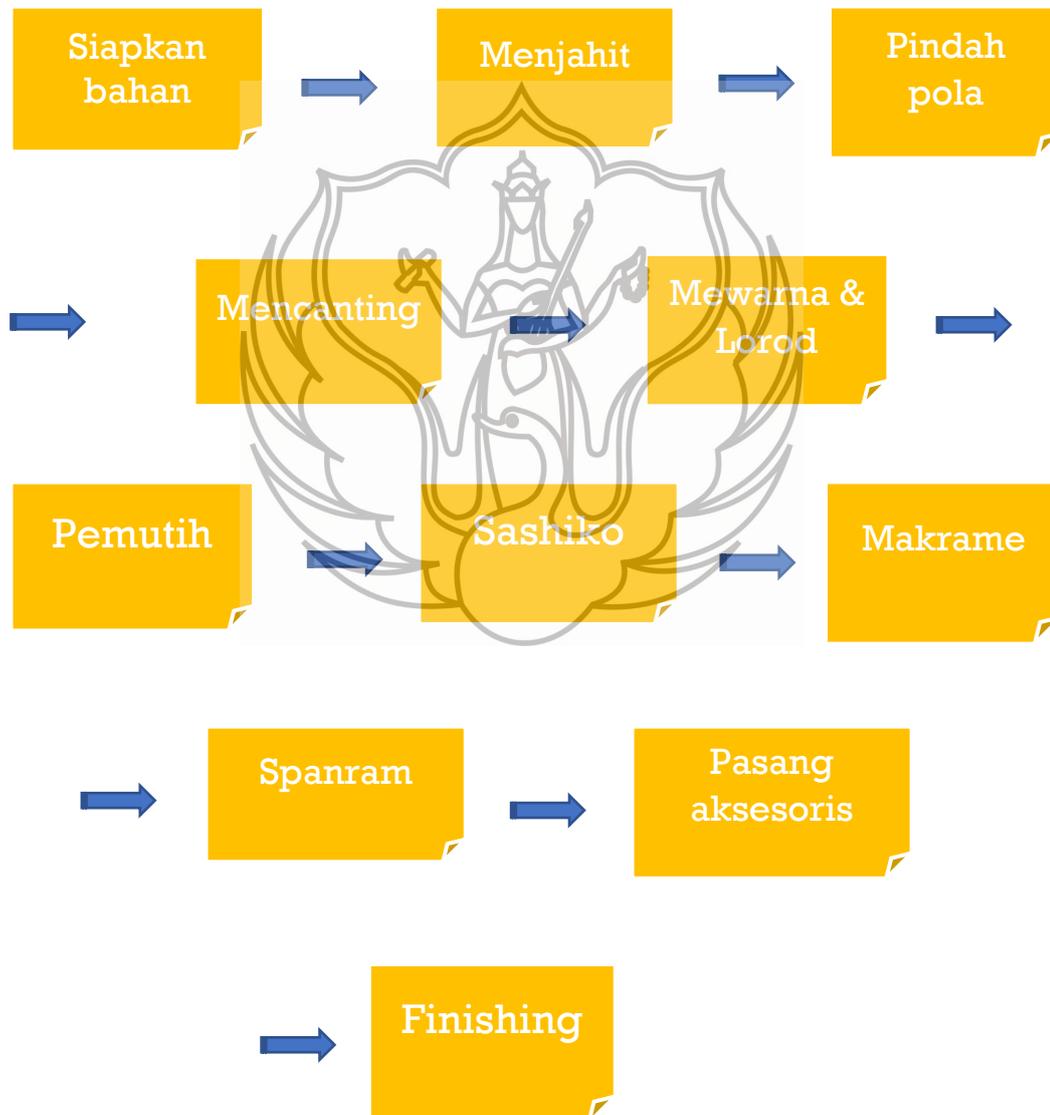
##### a. Bahan dan alat

Bahan yang dibutuhkan dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini adalah perca jeans, malam batik, pewarna batik, benang sulam dan sebagainya. Alat yang digunakan berupa gunting, mesin jahit *portable*, kaset CD bekas, kompor batik, canting jarum jahit tangan dan lain sebagainya.

##### b. Teknik Pengerjaan

Dalam mewujudkan karya ini penulis menggunakan beberapa teknik seperti *patchwork*, sulam tapis, sulam *sashiko*, batik, makrame.

##### c. Proses Pengerjaan



## 1. Tinjauan Karya

### a) Karya I



Gambar 63. Karya “*SunMood 001*”  
( Foto: Yoki Osanai, 1 Juni 2022)

Judul karya : *SunMood 001*  
 Ukuran : 105cm x 95cm  
 Media : perca jeans, perca celana, celana jeans bekas  
 Teknik : batik celup, *sashiko*, makrame, *patchwork*  
 Tahun : 2022  
 Photographer : Yoki Osanai

### DESKRIPSI KARYA

Karya dengan kode 001 untuk koleksi “*SunMood*” tahun ini, penulis memberikan banyak garis bayangan pada motif batik, agar karakter dari motif-motif batik terlihat lebih kuat. Warna yang digunakan pada panel ini berhasil menumbuhkan kesan yang lemah lembut dan tenang melalui perpaduan warna *lilac* pada proses pencelupan pertama dan menambahkan warna merah pada proses kedua. Motif batik dengan perpaduan bentuk persegi, persegi panjang dan segitiga dengan ukuran yang bervariasi dapat menggambarkan ciri khas dari seni visual dari *pop art*. Dikombinasikan dengan warna disket yang kontras dengan warna utama dapat memberi nyawa pada karya tersebut. Pemberian tekstur didapatkan dari tempelan- tempelan kaset CD, *foil gold*, makrame yang dibuat secara terpisah yang kemudian ditempelkan pada satu sisi serta suaman benang *sashiko* di beberapa motif.

## b) Karya II



Gambar 64. Karya “*SunMood 98*”  
( Foto: Yoki Osanai, diambil  
pada 1 Juni 2022)

Judul karya : *SunMood 98*  
 Ukuran : 89cm x 112cm  
 Media : jeans, celana bekas, perca celana  
 Teknik : batik celup, sashiko, makrame *patchwork*  
 Tahun : 2022  
 Photographer : Yoki Osanai

### DESKRIPSI KARYA II

Garis- garis dari benang sulam *sashiko* dan goresan bayangan dari pemutih berfungsi menstabilkan semua warna pada karya panel ini. Warna kuning yang cerah menjadi ikon dari *pop art*. Warna yang dihasilkan merupakan hasil dari pencelupan indigosol kuning sebanyak dua kali dan satu kali merah menghasilkan gradasi warna dengan *tone* yang sejenis. Benang merah yang membuat motif lain dengan teknik *sashiko* dapat menghilangkan kesan monoton, serta serpihan-serpihan kaset CD yang mampu menjadi pemimpin dalam karya ini. Motif bunga *Daisy* yang mendominasi pada karya *SunMood* dengan kode 98 mampu menjadi ciri khas yang mampu menjadi pusat perhatian.

### c) Karya III



Gambar 65. Karya “*SunMood 196*”  
( Foto: Yoki Osanai, diambil  
pada 1 Juni 2022)

Judul karya	: <i>SunMood 196</i>
Ukuran	: 85cm x 117cm
Media	: jeans, celana bekas
Teknik	: batik celup, sashiko, makrame <i>patchwork</i>
Tahun	: 2022
Photographer	: Yoki Osanai

### DESKRIPSI KARYA III

Karya yang ketiga dengan garis-garis *sashiko* yang berwarna hitam cukup kontras jika disandingkan dengan beberapa motif yang mempunyai warna kurang menonjol dengan mengikuti bentuk aslinya. Hal ini dilakukan karena bagi penulis karya ini adalah karya yang paling gagal, karena motif dan warna yang dihasilkan tidak sesuai dengan ekspektasi dan rancangan awal. Namun hal itu justru menjadi tantangan baru bagi penulis bagaimana cara agar karya ini tidak terlihat gagal dan terlihat sama cantiknya dengan karya yang lain.

Penulis menambahkan beberapa aksesoris pendukung lainnya, dengan menambahkan. Selain itu, penulis juga menambahkan makrame yang berwarna sangat pop art pada posisi yang strategis hingga karya ini menjadi tampak layak dan setara dengan karya yang lainnya serta menambah tekstur pada beberapa bagiannya. Bahkan, banyak orang yang tidak sadar bahwasanya karya ini pernah jadi karya yang terburuk.

#### d) Karya IV



Gambar 66. Karya “SunMood 167”  
( Foto: Yoki Osanai, diambil  
pada 1 Juni 2022)

Judul karya : SunMood 167  
 Ukuran : 100cm x 86cm  
 Media : jeans, celana bekas  
 Teknik : batik celup, *sashiko*, makrame, *patchwork*  
 Tahun : 2022  
 Photographer : Yoki Osanai

#### DESKRIPSI KARYA IV

*SunMood 167* yang dipertegas dengan garis-garis sulam *sashiko* pada beberapa bagian motif yang perlu mendapatkan perhatian khusus agar terlihat lebih menonjol dengan benang sulam warna hitam dan hijau toska. Menampilkan warna merah dominan yang menggambarkan kesenian beraliran *pop art*, dipadukan dengan warna kuning yang menghasilkan warna perpaduan keduanya menjadi oranye. Adapun aksesoris pendukung lainnya yang memberi kesan pada kain lebih bertekstur kaset CD yang digunting segitiga secara asimetris, sulaman benang *sashiko*, serta makrame yang berbentuk 3D yang digantung pada ranting kayu menambah kesan unik pada karya 2D ini.

## B. Kesimpulan

Penciptaan karya tugas akhir 2 dimensi mengusung konsep karya yang memanfaatkan limbah dari industri tekstil dan limbah teknologi yang sudah tidak terpakai lagi atau lebih tepatnya disebut *sustainable*. Dalam proses penciptaan karya dilakukan survei dalam mencari limbah tekstil pada kawasan konveksi, tempat pembuangan sampah kain, dan kampus yang masih menyimpan kaset CD atau disket yang digunakan untuk menyimpan tugas pada zaman dahulu. Kemudian bahan-bahan tersebut dioalah kembali menjadi sebuah karya seni hiasan dinding yang melalui proses canting, pewarnaan batik tutup celup, *patchwork*, sulam tapis, makrame, sulam *sashiko* dan menambahkan bahan-bahan pendukung lainnya sehingga menghasilkan karya seni yang menarik dan mempunyai nilai jual yang tinggi.

Dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari kendala yang dilalui oleh penulis. Ada beberapa penemuan baru bagi penulis yang didapatkan melalui proses pembuatan karya ini, diantaranya menggunakan *brush pen* dalam menggunakan pemutih sebagai pembuat motif dan bayangan pada motif lainnya, wujud fisik dari *brush pen* mempermudah pekerjaan serta hasil menjadi lebih rapi dan sama rata. Yang kedua adalah menggunakan detergen dalam tahap lorod malam batik. Pada tahap lorod yang pertama penulis mengalami kendala dalam proses ini dikarenakan tingkat ketebalan malam yang digunakan saat proses ngeblok *background*. Waktu yang digunakan lebih lama dan hasil yang tidak maksimal, hal ini berdampak pada kain yang sudah dibatik warnanya menjadi pudar dan rusak, oleh karena itu detergen dianggap ampuh dalam mengatasi masalah ini serta dengan hasil yang lebih bersih dan maksimal.

Dari beragam tahap pengerjaan karya tugas akhir ini, penulis menghasilkan empat buah panel lukisan batik dengan warna yang berbeda-beda. Ukuran yang berbeda didapatkan dari luas kain yang disambung-sambung menjadi satu utuh panel. Hasil akhir dari warna kurang mendapatkan kesan *pop art* yang *eye catching* namun motif geometri dapat mengimbangnya. Tambahan aksesoris pendukung memberikan kesan berani serta keunikan dari karya ini, seperti potongan kaset CD, makrame serta sulam *sashiko*.

### C. DAFTAR PUSTAKA

- Ariani N.S. 2010. *Tip- Trik Mudah Merawat & Mempercantik Rumah* Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Dhayani Indira, Ira. 2011. *Sulam Hibrida- Kolaborasi Kontemporer Crazy Patchwork, Quilt, Aplique & Stitches*. Jakarta: Dian Rakyat.(9)
- Kanisius. 1987. *Tata Ruang*. Yogyakarta: Kanisius. (129)
- Kusuma Dawami, Angga. 2017. *Pop Art di Indonesia, Jurnal Desain*, 04 (03), 143-152.
- Sanyoto Ebdi Sadjiman. 2009. *Nirmana: Elemen - Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra. (238)
- Sony Kartika, Dharsono.2007. *Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Sugiharto, Bambang, 2013. Untuk Apa Seni. Bandung: Matahari (68-69).
- Swasty, S.Ds., M.AB. Wirania. 2017. *Serba - Serbi Warna: Penerapan pada Desain*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. (7-13,63)
- Tim Sanggar Batik Barcode. 2010. *Batik- Mengenal Batik dan Cara Mudah Mengenal Batik*. Jakarta: KATABUKU.
- Utami Amalia. 2021. *Teknik Dasar Makrame*. Surabaya. CV Pustaka MediaGuru. (1-5, 18-21)
- Wiley John. 2020. *Recycling from Wste in Fashion and Textiles- A Sustainable and Circular Economisc Approach*. Scrivener Publishing ( 2-4, 35-36)
- Wulandari Ari. 2011. *Batik Nusantara- Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta. Penerbit Andi Yogyakarta.(80,81,125, 127)
- Fadhilah Lutfiana. 2020. Skripsi. Rumus bangun datar sebagai motif batik dalam kain Panjang. Yogyakarta. ISI YK.

#### D. DAFTAR LAMAN

<http://repository.unpas.ac.id/29121/3/BAB%20III.pdf> diakses pada 11 Januari 2022

<https://meenta.net/metode-eksperimen-menurut-para-ahli/10> diakses 10 Januari 2022

<https://www.gurupendidikan.co.id/seni-abstrak/> diakses pada 12 Januari 2022

<https://www.bramblefurniture.com/journal/sejarah-desain-interior-dunia-dari-masa-ke-masa/> diakses pada 12 Januari 2022

[https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal\\_Desain/article/view/1356/1435](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/1356/1435) diakses pada 18 Januari 2022

<https://yogaparta.wordpress.com/2009/06/14/metode-penciptaan-seni-kriya/> diakses pada 15 Januari 2022

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf> diakses pada 14 Januari 2022

<https://docplayer.info/72891662-Eстетика-bentuk-pengertian-estetika-adalah-suatu-kondisi-yang-berkaitan-dengan-sensasi-keindahan-yang-dirasakan-seseorang.html> diakses pada 10 Januari 2022

<https://www.gramedia.com/literasi/teori-estetika/> diakses 12 Januari 2022

