

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



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**DIANATUL FALHA  
NIM 1812103022**

**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  
Gelar 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 dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2022 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji/Ketua sidang



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

Pembimbing II/ Penguji



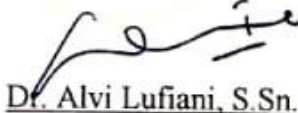
Aruman, S. Sn., M.A.  
NIP 19771018 200312 1 010/NIDN. 0018107706

Cograte/ Penguji Ahli



Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19720920 200501 1 002/NIDN. 0020097206

Ketua Jurusan Kriya/ Program Studi S-1 Kriya



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

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

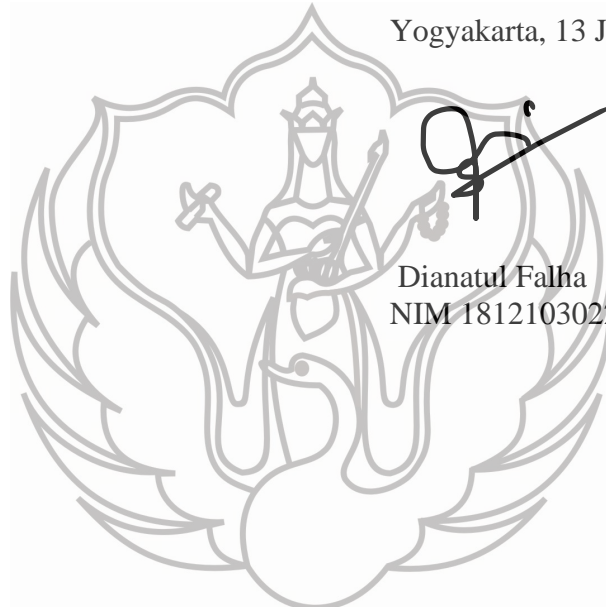


Dr. Timbul Kaharjo, M. Hum.  
NIP 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan penulis juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Juni 2022



Dianatul Falha  
NIM 1812103022

## **MOTTO**

**-Ikhtiar-Bersyukur- Berbagi-**



## **PERSEMBAHAN**

Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

Ibunda HJ. Alimar serta ayahanda H. Yunus (Alm) yang tercinta beserta keluarga besar yang telah memberi dukungan melalui doa serta dukungan lainnya yang sangat berarti bagi penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Terimakasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman dan sahabat “akarasa” kriya seperjuangan yang senantiasa ada dan ikhlas untuk membantu dalam proses mewujudkan karya pada tugas akhir ini.



## KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur atas bimbingan dan rahmat dalam segala karunia yang Allah SWT berikan, kemudahan dalam berfikir dan kelancaran dalam berusaha dalam menyelesaikan tugas sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “ MOTIF GEOMETRI PADA *SUSTAINABLE INTERIOR WALL DECOR* RUANG KELUARGA DENGAN WARNA *POP ART*” untuk memenuhi syarat kelulusan jurusan S1 Kriya, Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penciptaan karya dan penyusunan karya ini tidak terlepas dari dukungan serta bantuan yang diberikan oleh orang-orang terdekat baik secara material maupun spiritual, karena keikhlasannya dalam memberikan banyak kemudahan, ajaran dan motivasi yang tak ternilai, sehingga penciptaan karya dan penyelesaian laporan Tugas Akhir sapat terselesaikan.

Dengan segala hormat dan rendah hati penulis ingin memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini.
5. Aruman, S. Sn., M.A., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan bantuan berupa materil yang sangat membantu dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini serta nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini.

6. Budi Hartono S.Sn., M.Sn., *Cognate* sidang akhir yang turut memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini.
7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu dan bimbingan yang pernah diberikan.
8. Mas Agung Suhartanto, Mba Restu dan Mba igha yang telah memberi dukungan moril dan pengalaman.
9. Kepada ibunda dan alm papa, serta keluarga besar semua yang penulis sayangi dan cintai yang selalu memberikan dukungan secara materi maupun moril dari awal masuk kuliah hingga sampai saat ini.
10. Sahabat Ibid (Amel, Anjar, Baim, Maex, Nadil, Oday, Pudew) yang selalu membantu, mengingatkan dan memberi dukungan serta teman-teman terdekat (Autis, Putri lenggo, Anisa Rozali, Fitri, Syakila, Revina, Vita, Dinda, Ka Ellen, Khansa, Sypa, Nadira, Hadi, Septi wak selo, Beta, Jyoti, Meyzal, Surr, Pertama, Aldi, David, Anang, Atun, Yeni, Putri) Mba “Restu Photocopy” yang telah membantu dalam meneliti kembali berkas yang akan dicetak dan teman-teman sepetjuangan lainnya yang telah membantu dan memberi semangat dalam menciptakan tugas akhir ini.
11. Semua pihak- pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini banyak salah dan kekurangan, sehingga perlu banyak saran dan masukan untuk memperbaiki laporan ini. Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di dunia seni rupa khususnya di bidang seni kriya.

*Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me in believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*



Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam proses pembuatan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik serta saran yang membangun ke arah yang lebih baik. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi seluruh pihak.

Yogyakarta, 13 Juni 2022

Penulis



Dianatul Falha



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	
HAAMAN JUDUL DALAM .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	4
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. Sumber Penciptaan .....	8
B. Landasan Teori.....	24
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Data Acuan .....	28
B. Analisis Data Acuan .....	29
C. Rancangan Karya .....	31
D. Proses Perwujudan.....	34
1. Alat dan Bahan .....	34
2. Teknik Pengerjaan.....	43
3. Tahap Perwujudan .....	46
E. Kalkulasi Biaya .....	55

**BAB IV. TINJAUAN KARYA**

A. Tinjauan Umum ..... 59

B. Tinjauan Khusus ..... 59

**BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan..... 68

B. Saran ..... 69

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 70

**DAFTAR LAMAN** ..... 71

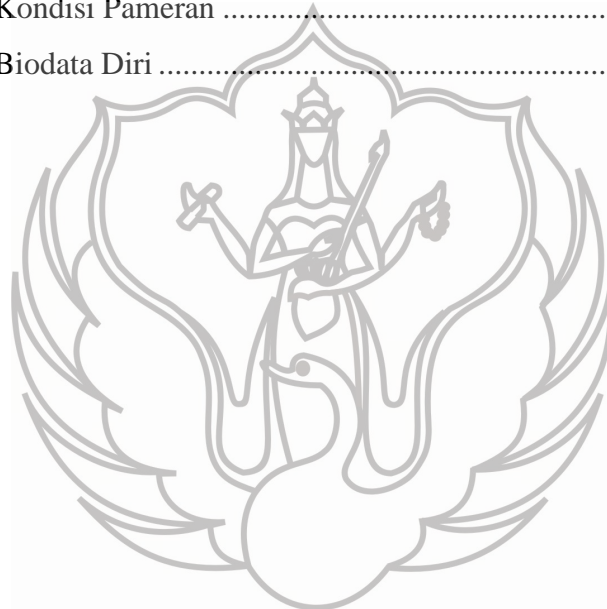
**LAMPIRAN**

A. Foto Poster Pameran..... 72

B. Katalog Karya..... 73

C. Kondisi Pameran ..... 77

D. Biodata Diri ..... 77



## DAFTAR TABEL

Table 1 Bahan Penciptaan.....	34
Tabel 2. Alat Penciptaan .....	39
Tabel 3 Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	55
Tabel 4 Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	57
Tabel 5 Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	57
Tabel 6 Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	58
Tabel 7 Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Interior sebuah ruangan keluarga .....	9
Gambar 2. <i>Wall décor</i> .....	9
Gambar 3. Suasana tatanan interior sebuah rumah hunian .....	9
Gambar 4. Motif kotak-kotak.....	10
Gambar 5. Koin dan selotip .....	11
Gambar 6. Persegi Panjang .....	12
Gambar 7. Macam- macam segitiga.....	12
Gambar 8. Persegi .....	13
Gambar 9. Asimetri.....	14
Gambar 10. Parang Klitik.....	15
Gambar 11. Parang Barong .....	15
Gambar 12. Parang Rusak .....	16
Gambar 13. Parang Kusumo .....	16
Gambar 14. Prabu Anom .....	17
Gambar 15. Busana Makrame.....	18
Gambar 16 Makrame.....	18
Gambar 17 <i>Pop Art</i> .....	19
Gambar 18 <i>Reuse</i> barang-barang yang sudah terpakai. ....	20
Gambar 19 Prisma Warna .....	24
Gambar 20 Hue, nilai dan saturasi pohon warna Munsell .....	24
Gambar 21 Warna <i>additive</i> .....	24
Gambar 22 <i>Wall decor</i> .....	28
Gambar 23. Motif kotak-kotak.....	28
Gambar 24 Suasana tatanan interior sebuah rumah hunian .....	29
Gambar 25. Asimetris .....	29
Gambar 26 Makrame.....	29
Gambar 27 Motif Parang.....	29
Gambar 28 Rancangan karya alternatif 1. ....	31
Gambar 29. Rancanagan karya altenatif 2 .....	31
Gambar 30. Rancangan karya alternatif 3. ....	32
Gambar 31. Rancangan karya alternatif 4. ....	32

Gambar 32. Rancangan karya alternatif 5.....	32
Gambar 33. Rancangan karya alternatif 6.....	32
Gambar 34. Rancangan karya alternatif 7.....	33
Gambar 35. Rancangan karya alternatif 8.....	33
Gambar 36. Rancangan terpilih 1.....	33
Gambar 37. Rancangan terpilih 2.....	33
Gambar 38. Rancangan terpilih 3.....	34
Gambar 39. Rancangan terpilih 4.....	34
Gambar 40. Makrame Simpul jangkar.....	45
Gambar 41. Makrame simpul pipih .....	46
Gambar 42. Simpul Kordon .....	46
Gambar 43. Kain perca yang sudah dipisahkan .....	47
Gambar 44. Kain yang disusun.....	47
Gambar 45. Kain perca yang telah dipisah sesuai warna dan jenis. ....	48
Gambar 46. Proses penyusunan kain perca.....	48
Gambar 47. Proses menjahit .....	49
Gambar 48 Memnidahkan pola motif.....	49
Gambar 49. Proses mencanting bagian detail atau garis yang kecil .....	50
Gambar 50. Membuat pola.....	50
Gambar 51. Proses ngeblok.....	52
Gambar 52. Pewarnaan tahap satu yang kemudian akan dicanting lagi pada bagian yang ingin diambil warnanya. ....	52
Gambar 53. Proses pewarnaan .....	52
Gambar 54.Ngeblok tahap II.....	52
Gambar 55. Proses Lorod.....	53
Gambar 56.Pemutih.....	53
Gambar 57. Sulam tapis .....	53
Gambar 58. Sashiko .....	53
Gambar 59. Kaset CD .....	54
Gambar 60. Potong kayu spanram .....	54
Gambar 61. Pasang spanram .....	54
Gambar 62. <i>Finishing</i> .....	54

Gambar 63. Karya “SunMood 001” .....	60
Gambar 64. Karya “SunMood 98” .....	62
Gambar 65. Karya “SundMood 196” .....	64
Gambar 66. Karya “SunMood 167” .....	66
Gambar 67. Suasana pameran TA .....	77
Gambar 68. Suasana pameran TA .....	77



## 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 sensasi 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.



# BAB I. PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

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 (Luthfiana Fadhila, 2020) 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.

## **B. Rumusan Masalah**

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*?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1) Tujuan:**

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

### **2) Manfaat:**

Hasil ini diharapkan mempunyai manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis bagi mahasiswa dan kriyawan dalam pengkajian suatu teori dan dibuktikan dengan manfaat praktis sebagai perwujudan teori.

- a. Media pembelajaran diri dengan penciptaan karya yang dapat dipertanggungjawabkan melalui sebuah laporan karya tulis.
- b. Belajar untuk membuat sesuatu yang baru dalam hiasan dinding ruangan berbentuk tekstil *mix media* dengan 3 teknik tekstil yang berbeda.
- c. Mengetahui lebih jauh tentang aliran seni “*pop art*”.
- d. Memperkenalkan kepada pembaca dan masyarakat umum tentang pengembangan ilmu geometri.
- e. Menjadi salah satu sumber referensi dalam pengembangan ide karya kriya *fine art* berbentuk abstrak.

## **D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan**

### **1. Metode Pendekatan**

## **a. 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).

## **2. 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 penciptan), perancangan (rancangan desain karya) dan perwujudan (pembuatan karya). Berikut adalah tahapan teori “Tiga Tahapan Enam Langkah Proses Penciptaan Karya Kriya”.

### **a. 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.

### **b. 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.

c. 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.

