

# BATIK BENTOS DALAM SCRAPFRAME



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI  
Penciptaan Seni  
untuk memenuhi persyaratan kelulusan  
program magister penciptaan seni, minat utama seni kriya tekstil

Oleh:  
**SITI SUHARTINI**  
2021297411

**PROGRAM PASCASARJANA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2023**

**TESIS  
PENCIPTAAN SENI**

**BATIK BENTOS DALAM SCRAPFRAME**

**Diajukan Oleh:  
Siti Suhartini  
NIM 2021297411**

Telah dipertahankan pada tanggal 20 Juni 2023  
Di hadapan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing



**Dr. Alvi Lufiani, M.F.A.**

Penguji Ahli



**Dr. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn**

Ketua Tim Penilai



**Dr. Suwarno Wistrotomo, M.Hum**

Yogyakarta..... 03 JUL 2023

Direktur



**Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.Sn., M.Si  
NIP. 19721023200212200**

## PERSEMBAHAN

Karya cipta ini saya persembahkan untuk:

1. diri penulis sendiri, kedua orang tua Bapak Kasdari dan Ibu Rochmah yang selalu memberikan dukungan, didikan dan do'a.
2. Kakak tercinta Siti Kutikah dan Mariyono yang selalu memberi semangat.
3. Keluarga besar yang mendoakan kelancaran dan proses penulis, dan sahabat-sahabat tercinta yang selalu mendukung, memberi masukan, dan saran sehingga terciptanya karya tugas akhir.
4. Almamaterku Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

## **MOTTO**

**“Bismillahirrohmanirrohim”**



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Suhartini  
NIM : 2021297411  
Program Studi : Program Studi Seni Program Magister  
Minat Studi : Penciptaan Seni  
Minat Utama : Kriya Tekstil

Dengan ini menyatakan bahwa Karya Seni beserta pertanggungjawaban tertulis atau Tesis yang telah saya buat dengan judul “Batik Bentos dalam *Scrapframe*” benar-benar karya asli, bukan hasil jiplakan, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah dipergunakan untuk mengambil gelar akademik di suatu perguruan tinggi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu saya menerima segala tindakan yang diambil oleh pihak kampus.

Yogyakarta, 27 Juni 2023

Yang menyatakan,

Siti Suhartini

# Batik Bentos dalam Scrapframe

**Siti Suhartini**

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

email: [sitisuhartini0@gmail.com](mailto:sitisuhartini0@gmail.com)

## ABSTRAK

Bentos merupakan hewan dan tumbuh-tumbuhan yang hidup di atas atau di bawah dasar laut maupun pada dasar daerah tepian. Bentos mempunyai peranan yang sangat penting dalam siklus nutrien di dasar perairan. Ia sebagai salah satu mata rantai penghubung dalam aliran energi dan siklus dari alga planktonik sampai konsumen tingkat tinggi. Selain itu bentos menjaga keseimbangan lingkungan agar air tetap bersih. Berkaitan dengan nuansa akuatik, Indonesia adalah negara kepulauan yang kaya akan sumber daya alam dan kehidupan bawah laut sehingga sangat menarik jika divisualkan dalam teknik batik. Tujuan penelitian ini adalah membuat karya seni batik dengan sumber ide Bentos. Penulis ingin menampilkan karya batik dengan cara display yang tidak biasa yaitu dengan *scrapframe*. Hal ini karena kecenderungan dalam penciptaan karya batik yaitu display yang monoton. Metode *Practice-Based Research* menjadi metode pada penciptaan karya batik Bentos dalam *scrapframe*. Metode ini membantu merefleksikan karya melalui riset dan praktek yang dilakukan. Karya batik dengan sumber ide Bentos yang dituangkan dalam teknik batik dan ditampilkan dalam *scrapframe* diharap dapat menambah eksistensi batik pada masa mendatang dan terus berkelanjutan. Teori yang digunakan dalam penciptaan ini adalah teori estetika. Teknik yang digunakan dalam penciptaan adalah teknik batik dan teknik *scrapframe* dengan bahan tambahan dari perca yang ada di lingkungan sekitar. Dalam penciptaan tugas akhir ini menghasilkan tiga karya, berupa dua karya panel dan satu karya kinetik.

**Kata Kunci:** Bentos, Batik dan *Scrapframe*

## ***Benthos Batik in Scrapframe***

**Siti Suhartini**

*Postgraduate Program, Institut Seni Indonesia Yogyakarta*

*Email: [sitisuhartini0@gmail.com](mailto:sitisuhartini0@gmail.com)*

### **ABSTRACT**

*Benthos are animals and plants that live on or below the seabed or along the shoreline. Benthos play a crucial role in the nutrient cycle at the bottom of water bodies. They act as a vital link in the flow of energy and the cycle from planktonic algae to higher-level consumers. Moreover, benthos helps maintain the environmental balance to ensure the purity of water bodies. In relation to aquatic nuances, Indonesia, as an archipelagic nation, is blessed with abundant natural resources and marine life, making it fascinating to visualize through the batik technique. The purpose of this research is to create batik artworks inspired by benthos. The objective is to showcase these batik creations through an unconventional display method, using scrapframes, as opposed to the typical monotonous display in batik art. The Practice-Based Research method is employed in the creation of benthos-inspired batik artworks within scrapframes. This method helps reflect on the artwork through research and practice. The batik works, inspired by benthos and presented in scrapframes, are expected to enhance the future and continuous existence of batik. The aesthetic theory is employed in the creation, while the techniques used include batik and scrapframe techniques, incorporating locally sourced fabric scraps. This final project results in three artworks, consisting of two panel works and one kinetic work.*

**Keywords:** *Benthos, Batik and Scrapframe*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah serta kasih sayang-Nya sehingga proses pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul “Bentos dalam *Scrapframe*” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Penulisan laporan ini guna memenuhi syarat yang lain untuk meraih gelar Magister di Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Rektor Institut Seni Indonesia, Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum., yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Fortunata Tyasrinesu, S.Sn., M.Si., selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta.
5. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum. selaku ketua Tim Penguji sekaligus Dosen Pembimbing Akademik Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Alvi Lufiani, M.F.A selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Penguji Tugas Akhir Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, do’a dan dukungan.
9. Ibu Dosen Retno Purwandari, S.S., M.A., atas waktu, masukan dan semangat.

10. Bapak dan Ibu dosen Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Bapak dan Ibu staff pengajar dan karyawan di Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Seluruh staff karyawan Perpustakaan Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta.
13. Keluarga MEPI, sahabat dan teman-teman yang selalu memotivasi.
14. Oerup Urup yang telah memberi ruang kerja, dukungan, bantuan serta kontribusinya dalam menyelesaikan penciptaan karya.
15. Teman seperjuangan angkatan 2019, 2020 dan 2021 terima kasih banyak sudah menjadi teman yang saling berbagi selama di kampus.

Penulis menyadari bahwa laporan dan karya Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangannya, oleh karena itu diharapkan adanya kritikan dan saran yang sifatnya membangun agar nantinya dalam pembuatan karya selanjutnya akan menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak khususnya di lingkungan Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 28 Juni 2023

Penulis,

Siti Suhartini

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>TESIS .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan dan Tujuan Penciptaan.....	9
C. Keaslian / Orisinilitas.....	9
D. Manfaat Penciptaan.....	15
E. Metode Pendekatan .....	16
F. Metode Penciptaan .....	18
<b>BAB II .....</b>	<b>23</b>
A. Sumber Penciptaan .....	23
B. Landasa Teori.....	47
<b>BAB III.....</b>	<b>56</b>
A. Data Acuan.....	56
B. Analisis.....	69
C. Rancangan Karya .....	73
D. Proses Perwujudan .....	78
<b>BAB IV .....</b>	<b>101</b>
A. Tinjauan Umum .....	101
B. Tinjauan Khusus.....	103
<b>BAB V.....</b>	<b>112</b>

A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>116</b>
<b>WEBTOGRAFI.....</b>	<b>118</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>120</b>



## DAFTAR TABEL

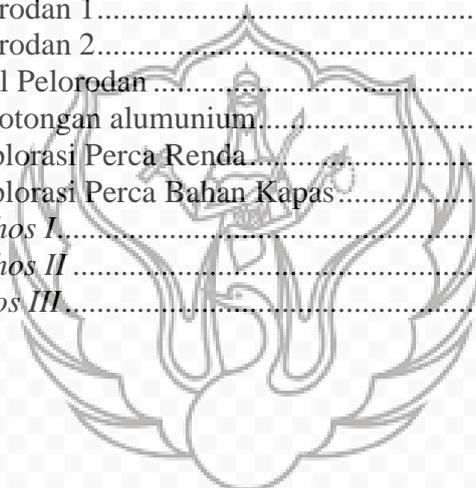
Table 3.1. Bahan untuk membuat karya.....	78
Table 3.2. Alat untuk membuat karya.....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Marine Zone .....	2
Gambar 1.2. Bentos .....	3
Gambar 1.3. The Intertidal Zone – Pearson Prentice Hall, 2005 .....	4
Gambar 1.4. Scrapframe .....	8
Gambar 1.5. Karya Mulyana - Coral Luna #2 tahun 2022.....	11
Gambar 1.6. Karya Teguh Ostenrik – Daun kHatulistiwa, tahun 2019 .....	12
Gambar 1.7. Karya Courney Mattison “AqueductI” tahun 2016.....	13
Gambar 1.8. Bagan Metode Penciptaan Practice Based Research.....	20
Gambar 2. 1. Bentos.....	23
Gambar 2. 2. Fauna Bentos .....	25
Gambar 2. 3. Crustaceans.....	29
Gambar 2. 4. Moluska.....	30
Gambar 2. 5. Crustaceans.....	31
Gambar 2. 6. Bintang Laut dan Bulu Babi.....	32
Gambar 2. 7. Terumbu Karang .....	33
Gambar 2. 8. Terumbu Karang dan Kerang .....	34
Gambar 2. 9. Alga .....	35
Gambar 2. 10. Mintakat .....	36
Gambar 2. 11. Tipe-tipe khas dari alga laut yang multisel .....	39
Gambar 2. 12. Beberapa jenis lamun dari kawasan Asia.....	41
Gambar 2. 13. <i>Scrapframe Happy Birthday</i> .....	43
Gambar 2. 14. <i>Scrapbook 1</i> .....	45
Gambar 2. 15. <i>Scrapbook 2</i> .....	46
Gambar 2. 16. <i>Scrapcard</i> .....	46
Gambar 2. 17. Terumbu karang .....	50
Gambar 2. 18. Ubur-ubur .....	51
Gambar 2. 19. Ikan Badut Ocellaris.....	53
Gambar 3. 1. <i>Marine Aquatic</i> .....	57
Gambar 3. 2. Bentos.....	57
Gambar 3. 3. <i>Zoobenthos and Fitobenthos</i> .....	58
Gambar 3. 4. <i>Algae</i> .....	58
Gambar 3. 5. Bentos 2.....	59
Gambar 3. 6. Terumbu karang dan spons 1 .....	59
Gambar 3. 7. Terumbu karang dan spons 2 .....	60
Gambar 3. 8. <i>Starfish</i> .....	60
Gambar 3. 9. Kerang dan Siput Laut.....	61
Gambar 3. 10. Kepiting.....	61
Gambar 3. 11. <i>Scrapfarme 2</i> .....	62
Gambar 3. 12. <i>Scrapfarme 3</i> .....	62
Gambar 3. 13. <i>Scrapframe 4</i> .....	63
Gambar 3. 14. Ikan Racoon <i>Butterflyfish Angelfish</i> .....	64
Gambar 3. 15. <i>In the Winter Wood, framed in white</i> .....	65
Gambar 3. 16. <i>Daphne In The Woods</i> .....	65
Gambar 3. 17. Karya Batik <i>Scrapframe</i> oleh Siti Suhartini.....	66

Gambar 3. 18. Karya Gregory Euclide 2017.....	67
Gambar 3. 19. Karya Clare Boraech “ <i>Intimate Immensity</i> ”.....	68
Gambar 3. 20. Sketsa 1, judul: <i>Bentos I</i> .....	74
Gambar 3. 21. Sketsa 2, judul: <i>Benthos II</i> .....	74
Gambar 3. 22. Sketsa 3, judul: <i>Benthos III</i> .....	75
Gambar 3. 23. Sketsa 3 tampak samping.....	75
Gambar 3. 24. Rancangan Desain 1, judul: <i>Benthos I</i> .....	76
Gambar 3. 25. Rancangan Desain 2, judul: <i>Benthos II</i> .....	76
Gambar 3. 26. Rancangan Desain 3, judul: <i>Benthos III</i> .....	77
Gambar 3. 27. Rancangan Desain 3, Tampak samping.....	77
Gambar 3. 28. Gambar motif terumbu karang pada kain primisima.....	90
Gambar 3. 29. Gambar motif siput dan kerang pada kain primisima.....	90
Gambar 3. 30. Pembentangan kain batik.....	91
Gambar 3. 31. Pewarnaan.....	92
Gambar 3. 32. Persiapan Pelorodan.....	93
Gambar 3. 33. Pelorodan 1.....	94
Gambar 3. 34. Pelorodan 2.....	95
Gambar 3. 35. Hasil Pelorodan.....	95
Gambar 3. 36. Pemotongan alumunium.....	97
Gambar 3. 37. Eksplorasi Perca Renda.....	99
Gambar 3. 38. Eksplorasi Perca Bahan Kapas.....	100
Gambar 4. 1. <i>Benthos I</i> .....	104
Gambar 4. 2. <i>Benthos II</i> .....	107
Gambar 4. 3. <i>Bentos III</i> .....	109



## **BAB I PENDAHULUAN**

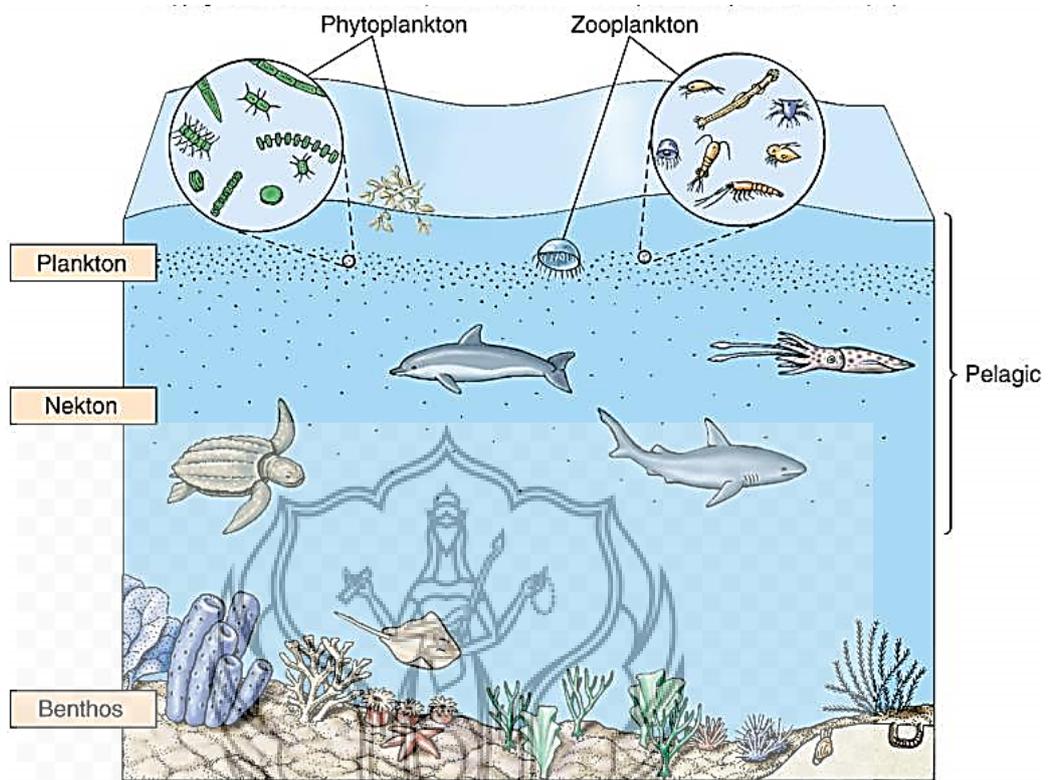
### **A. Latar Belakang**

Bumi terdiri atas daratan dan lautan. Lautan merupakan bagian terbesar dalam bumi yaitu sekitar 2/3 bagian bumi. Laut seperti halnya daratan, dihuni oleh biota, yakni tumbuh-tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme hidup. Laut merupakan habitat bagi berbagai macam organisme yang telah berevolusi dan beradaptasi dengan keadaan lingkungan mereka. Segala jenis makhluk hidup yang ada di dalam laut, baik itu hewan, tumbuhan, maupun karang disebut sebagai biota laut.

Negara kita dikenal sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, dengan jumlah pulau yang sangat banyak yaitu 17.508 pulau dan dengan garis pantai yang terpanjang kedua setelah Kanada yaitu 81.209 kilometer. Sekitar 60% wilayah kedaulatan Indonesia merupakan laut (NONTJI, 2004). Oleh karenanya negara kita memiliki keanekaragaman hayati yang berlimpah. Keanekaragaman biota laut tersebut sangat bervariasi dan tidak dimiliki oleh negara-negara lain, sehingga disebut pula negara yang memiliki keanekaragaman tertinggi di dunia atau "*Mega diversity in the World*" (Mulawarmanti D, "*Biota laut sebagai alternative bahan obat*", Seminar Nasional Kelautan XIV, 2019: 1-2).

Makhluk hidup yang ada di laut baik hewan, tumbuhan, maupun karang disebut biota laut. Secara umum biota laut dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu plankton, nekton, dan bentos. Pembagian ini tidak ada kaitannya dengan klasifikasi ilmiah, ukuran, hewan ataukah tumbuhan tapi berdasarkan pada

kebiasaan hidup secara umum, seperti gerak berjalan, pola hidup, dan sebaran menurut ekologi.

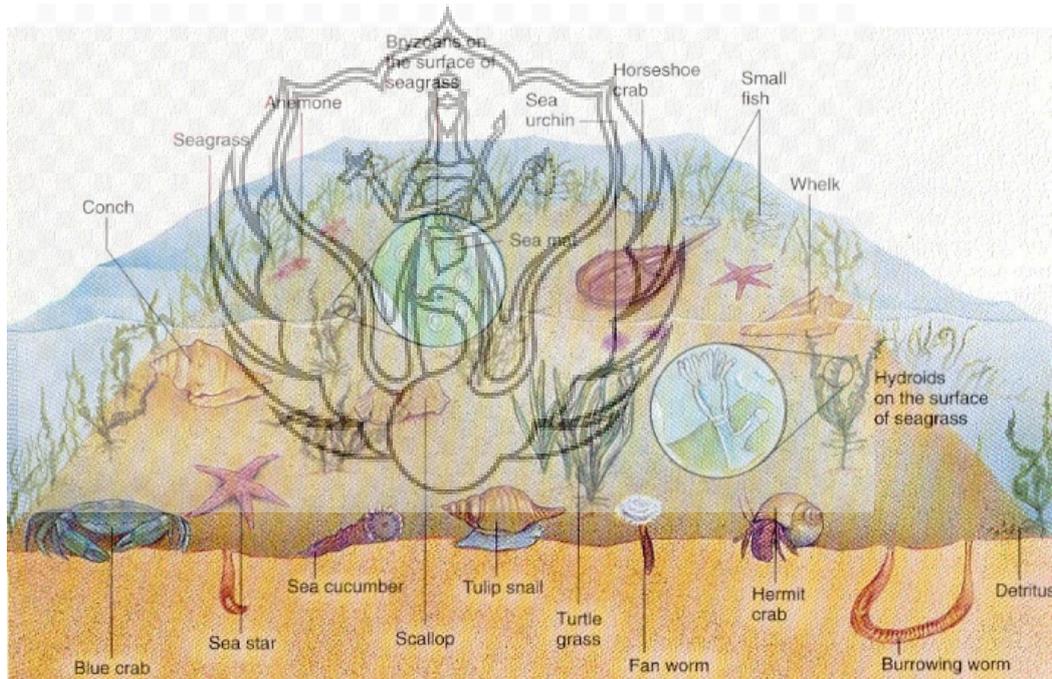


Gambar 1.1. Marine Zone

(Sumber: <http://eschooldtoday.com/science/aquatic-ecosystems/what-is-nekton-in-ecosystems.html>, Diakses Juni 2023)

Keberadaan biota laut ini sangat menarik perhatian manusia, bukan saja kehidupannya yang penuh dengan rahasia tetapi karena manfaatnya yang besar bagi kehidupan manusia (Romimoharto & Juwana, 2001: 3). Secara umum biota laut dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu plankton, nekton, dan bentos. Pembagian ini tidak ada kaitannya dengan klasifikasi ilmiah, ukuran, hewan atau tumbuhan tetapi berdasarkan pada kebiasaan hidup secara umum, seperti gerak berjalan, pola hidup, dan sebaran menurut ekologi. Jumlah dan keanekaragaman jenis biota yang hidup di laut sangat menakjubkan.

Ketiga biota tersebut sangat bermanfaat bagi manusia. Organisme-organisme yang hidup di dalam laut memiliki banyak sekali manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai organisme yang hidup di laut, bentos merupakan salah satu organisme yang beragam dan memiliki peran di lautan. Salah satunya adalah sebagai parameter biologi untuk kualitas air laut. Parameter biologi juga sangat perlu untuk dipahami oleh pembudidayaan ikan karena beberapa jasad renik bermanfaat untuk budidaya ikan khususnya larva untuk hidup, tumbuh dan berkembang.

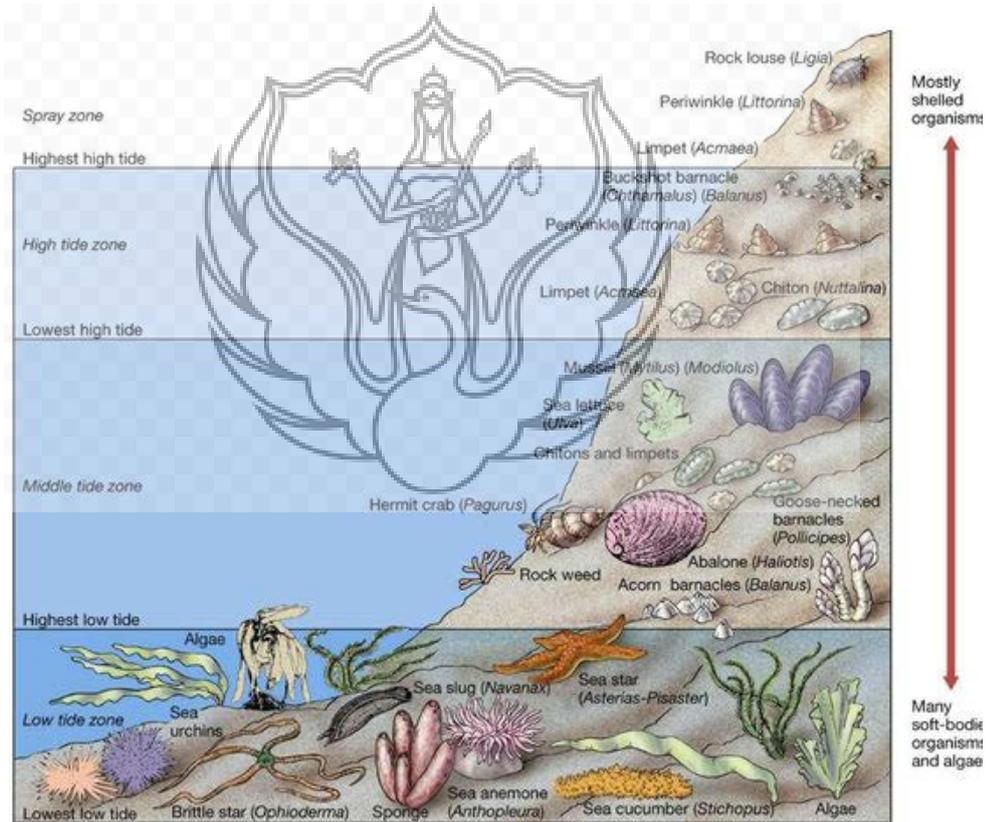


Gambar 1.2. Bentos

(Sumber: <https://web.bryant.edu/%7Elanglois/coastal/seagrass.jpg>, Diakses Juni 2023)

Bila kita berjalan-jalan di pantai maka banyak sekali jenis biota laut yang dapat dengan mudah kita temukan, misalnya ikan, krustasea, moluska, *ekhinodermata*, koral (karang batu) dan tumbuhan laut (alga, lamun dan tumbuhan bakau atau mangrove).

Bentos adalah organisme akuatik yang hidup menetap pada dasar perairan, baik perairan air tawar maupun air asin. Organisme ini umumnya banyak hidup di perairan dekat dasar perairan atau dikenal sebagai zona bentik. Mereka hidup di dekat sedimen baik itu batu, lumpur, pasir dan lain lain. Berbeda dengan plankton maupun nekton, bentos mampu beradaptasi dengan tekanan air dalam serta arus perairan yang deras. Sebagian atau seluruh siklus hidup bentos berada di dasar perairan, baik yang sesil, merayap maupun menggali lubang. Pergerakan bentos juga relatif terbatas.



Gambar 1.3. *The Intertidal Zone* – Pearson Prentice Hall, 2005

(Sumber: <https://biol326.wordpress.com/2019/04/02/little-wonders-of-the-intertidal-zone/>, Diakses Juni 2023)

Berdasarkan kamus etimologi online, “*Benthos*” (bahasa Yunani Kuno *Béveox* (*benthos*) “kedalaman” (laut)), juga dikenal sebagai *benthon*, adalah komunitas organisme yang hidup di dalam atau dekat dasar laut, danau sungai, atau sungai, juga dikenal sebagai zona bentik. Komunitas ini hidup di dalam atau di dekat lingkungan sedimen laut atau air tawar, dari kolam pasang surut di sepanjang tepi pantai, sampai ke landas kontinen dan kemudian turun ke kedalaman abisal. (2023, <https://www.etymonline.com>).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *bentos* /*ben-tos*/ /*béntos*/ adalah organisme yang mendiami daerah dasar perairan (2023, <https://kbbi.web.id/bentos>). *Bentos* mencakup biota menempel, merayap dan meliang di dasar laut. Komunitas fauna bentik (*Zoo-bentos*) yang hidup di dasar perairan. Komunitas fauna terdiri dari atas lima kelompok, yaitu *Mollusca*, *polychaeta*, *crustacea*, *echinodermata*, dan kelompok lain yang terdiri atas beberapa takson kecil seperti *sipunculidae*, *pogonophora*, dan lainnya. Berdasarkan kebiasaan hidupnya, fauna bentik dapat dikelompokkan sebagai infauna, yaitu yang hidup menetap di dalam sedimen dan epifauna, yakni yang hidup menempel pada daun lamun dan di atas dasar laut (Fachrul, 2007). Menurut Vernberg (1981) dalam Fachrul (2007) berdasarkan ukurannya *bentos* dibedakan menjadi: Makrobentos, Mesobentos, Mikrobentos.

*Bentos* meliputi organisme nabati (*fitobentos*) dan organisme hewan (*zoobenthos*) (Nyabakken, 1992). Selain pembagian seperti yang diterangkan sebelumnya, *bentos* juga dapat dibagi menurut cara makannya. Mereka yang dapat menghasilkan makanannya sendiri dinamakan biota autotrof

(*autotrophic*). Termasuk di dalam golongan ini adalah tumbuh-tumbuhan. Mereka dapat menghasilkan makanannya sendiri tanpa tergantung pada biota lain dengan berfotosintesis. Mereka yang tidak dapat menghasilkan makanan sendiri dinamakan biota heterotrof (*het-erotrophic*). Semua hewan adalah heterotrof.

Bentos dalam ekosistem sangat berperan dalam menjaga keseimbangan di lingkungan. Sebagai contohnya adalah mussel atau kerang yang hidup di zona benthik memiliki peran untuk menjaga agar air tetap bersih. Banyak juga bentos yang bergantung pada organisme yang sudah mati, dalam hal ini mereka berperan sebagai *recycle* dimana organisme ini mengkonsumsi bangkai hewan yang tenggelam ke dasar laut, mengeluarkannya sebagai kotoran, kemudian larut menjadi nutrisi yang akan dibawa kembali ke permukaan dan dimanfaatkan oleh organisme lain.

Kerusakan ekosistem laut yang ada di Indonesia merupakan sebuah kenyataan problematika yang terjadi saat ini. Rusaknya ekosistem laut didasarkan pada banyak aspek yang mempengaruhi. Sudah jelas bahwa kerusakan ekosistem laut di Indonesia ini membawa akibat yang banyak. Hal ini sangat disayangkan karena ekosistem laut Indonesia sangatlah indah dan beragam serta sumber daya lautnya juga sangat melimpah. Semua ini tentang membawa kesadaran pada ekosistem lautan yang rapuh.

Melalui karya seni, penulis berniat mendorong upaya konservasi terumbu karang yang masuk dalam kelompok bentos. Terumbu karang banyak mengalami dampak buruk dari perubahan iklim yang kini tengah berlangsung.

Dampak dari perubahan iklim secara alamiah ditunjukkan oleh terumbu karang yang kehilangan warna-warnanya. Transisi itu dapat terlihat secara jelas. Seni merupakan salah satu alat yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan kesadaran tentang konservasi terumbu karang. Menurut penulis, seni merupakan salah satu alat yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan kesadaran tentang konservasi ekosistem yang ada di laut.

Mengacu pada manfaat, kekayaan, keindahan bentuk dan keunikan yang ada pada bentos, maka penulis ingin mengangkatnya melalui penciptaan karya. Sesuai dengan program studi yang diambil yaitu tekstil. Penulis ingin mengambil bentos menjadi tema utama dalam penciptaan karya seni tekstil. Bentos akan dijadikan sumber ide dalam penciptaan karya seni tekstil yang akan dituangkan dalam teknik batik.

Batik merupakan salah satu warisan dari budaya Indonesia. Dapat dikatakan batik adalah salah satu perkembangan seni di Jawa pada masa lalu sampai sekarang. Semula batik hanya digunakan sebagai pakaian di kalangan keluarga keraton. Sebagai bangsa yang mempunyai kebudayaan dan kekayaan alam yang beragam dan salah satunya adalah batik, sebagai generasi muda bangsa harus mengembangkan dan menjaga peninggalan dari nenek moyang. Secara teknis batik adalah kain yang dibuat secara tradisional dengan pembuatannya menggunakan teknik tutup celup dengan malam/lilin batik sebagai bahan perintang warna. Sesuai perkembangan zaman batik juga dapat diartikan membuat hiasan dengan teknik tutup celup pada suatu media dan malam sebagai bahan perintang warna.

Bermula dari sumber ide bentuk dan penerapan teknik batik, penulis ingin menciptakan karya batik. Kecenderungan dalam penataan karya batik menurut penulis sangat berpengaruh. Dilihat dari sekian banyak cara *display* karya seni batik terlihat sangat monoton. Penulis ingin menampilkan karya batik dengan cara *display* yang tidak biasa yaitu dengan *scrapframe*. Di era ini tentunya sudah tidak asing lagi dengan kemunculan *scrapcard*, *scrapbook*, dan *scrapframe*.



Gambar 1.4. *Scrapframe*

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=scrapframe&safe=strict&tbm>, Diakses Desember: 2021)

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *Scrap* diartikan sebagai: (1) sisa, (2) carik, (3) guntingan atau potongan (2019, <https://kamuslengkap.id/>). Ketiganya memiliki kesamaan yaitu karya seni hasil dari guntingan atau potongan yang kemudian dilanjutkan dengan teknik tempel pada sebuah media. Yang membedakan antara *scrapcard*, *scrapbook*, dan *scrapframe* ada pada media yang akan ditempel. Bila diartikan lebih mudah

lagi bisa disimpulkan bahwa *scrapcard* disusun pada media kartu, sedangkan *scrapbook* disusun dalam album atau buku dan *scrapframe* disusun dalam frame.

Berawal dari sumber ide bentos kemudian dituangkan dalam teknik batik yang selanjutnya akan dikemas dalam *scrapframe*, menjadikan karya batik dengan tampilan display berbeda. Mengambil inspirasi, keindahan, bentuk dan warna yang ada pada bentos maka sangatlah menarik bila dijadikan sebagai karya panel batik bentos dalam *scrapframe*.

## **B. Rumusan dan Tujuan Penciptaan**

### **1. Rumusan Penciptaan**

- a) Bagaimana mewujudkan karya batik dalam *scrapframe* dengan sumber ide bentos?

### **2. Tujuan Penciptaan**

- a) Mewujudkan karya panel batik dalam *scrapframe* dengan sumber ide bentos.

## **C. Keaslian / Orisinilitas**

Kerja kreatif ditandai dengan adanya sebuah tawaran kebaruan. Tentu sesuatu yang benar-benar original sulit untuk ditandai. Bila manusia yang berkarya tentunya dari pengalaman estetik dan imajinasinya. Sejauh apapun imajinasi, sesungguhnya terbangun atas apa yang tercerap secara indrawi sebelumnya. Maka orisinalitas disini mengerucut pada hal yang menjadikan karya ini sebagai identitas penanda diri, bukan dari sesuatu yang nihil menjadi ada.

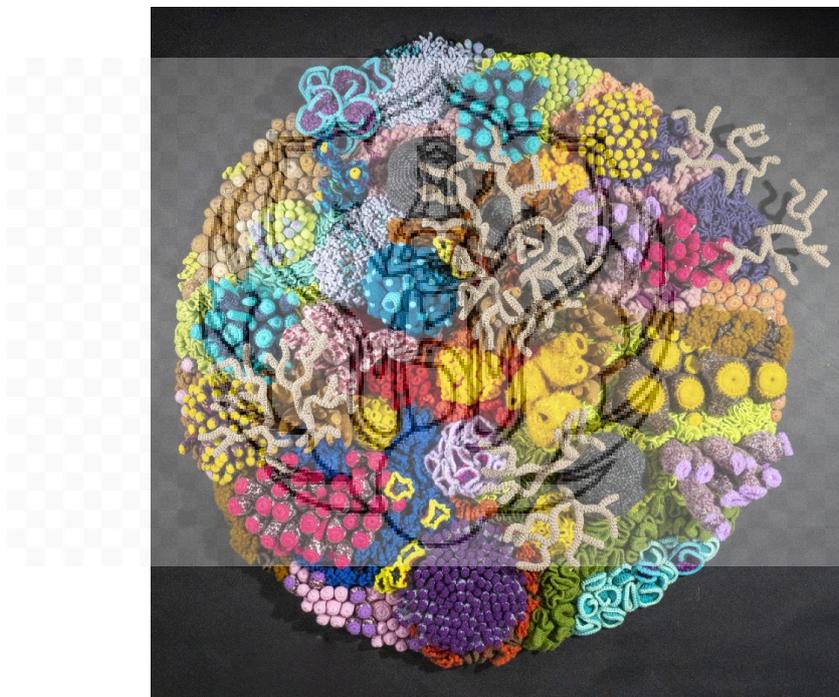
Kemudian tentang orisinalitas karya seni yang diciptakan seniman, (Soedarso, 2006: 59) berpendapat apapun yang dilukiskan atau yang diciptakan oleh seorang seniman, maka ciptaannya itu pasti mencerminkan pribadinya karena merupakan hasil pengamatan, pengolahan dan pengutaraan yang khas dari padanya. Tuntutan perkembangan seni rupa modern (kontemporer) saat ini selalu menuntut tentang hal-hal yang baru melalui usaha eksperimen, eksplorasi dan merespon secara ekspresi rasa pada objek-objek dan fenomena yang terjadi.

Parameter kreativitas tertuju pada otentisitas karya. Semakin banyak kebaruan yang dihadirkan maka semakin otentiklah karya itu. Otentisitas ini kemudian dapat dilihat melalui ekspresi, kreasi, dan bentuk seni. Ketiga hal itu merupakan ungkapan Susanne K. Langer mengenai prinsip seni dalam buku Filsafat Seni (Jakob Sumardjo, 2000: 66). Pada dasarnya tidak ada karya seni yang benar-benar orisinal, namun setiap seniman memiliki karakteristik dan wacana yang menjadi pembeda antara seniman yang satu dengan yang lain. Karenanya diperlukan data pembanding terutama dalam penciptaan karya yang berada pada ranah akademis.

Karya di bawah ini merupakan karya terdahulu yang menjadi pembanding atas keaslian karya yang dibuat oleh penulis. Jika dilihat dari aspek bentuk, konsep, teknik, maupun pemaknaan, berbeda dengan apa yang penulis ciptakan pada tugas akhir ini. Persamaan dapat hadir melalui objek yang dikaji, yaitu bentos, namun dari segi gagasan, pemikiran, karakter antara satu seniman dan seniman lain akan timbul perbedaan yang menonjol.

Perbedaan dan karakter yang menonjol tersebut diharapkan dapat menjadi titik dimana karya tersebut merupakan karya yang orisinal. Karya pembandingan tersebut juga membantu sebagai acuan dan penguat bahwa karya yang dibuat oleh penulis tidak akan pernah sama dengan karya yang dibuat oleh seniman sebelumnya. Berikut beberapa tinjauan dari karya terdahulu yang dianggap relevan sebagai pedoman pembeda dalam memperkuat orisinalitas penulis.

### 1. Karya Mulyana



Gambar 1.5. Karya Mulyana - *Coral Luna #2* tahun 2022  
(Sumber: <https://www.artporters.com/artworksname/luna-2/> , Diakses Juni 2023)

Karya rajut indah ciptaan seniman Mulyana hadir di pameran Art Jakarta 2022. Menampilkan empat buah karya seni rajut yang penuh warna, pameran tersebut diberi nama Coral Luna. Seperti namanya, karya rajut itu mengusung berbagai bentuk coral atau karang yang menjadi kesatuan lingkaran layaknya sebuah bulan.

Penulis menggunakan karya Mulyana sebagai pembandingan

dikarenakan sama-sama mengusung kehidupan bawah laut sebagai acuan dan sama-sama mengusung karya yang penuh warna. Karya Mulyana menggunakan teknik rajut dalam memvisualisasikan koral. Pembeda karya Mulyana dan karya yang penulis buat terletak pada teknik. Dalam karya Mulyana menggunakan teknik rajut sedangkan karya penulis menggunakan teknik batik dan teknik scrapframe.

## 2. Karya Teguh Ostenrik



Gambar 1.6. Karya Teguh Ostenrik – *Daun kHatulistiwa*, tahun 2019  
(Sumber: <https://www.artporters.com/artworksname/luna-2/> , Diakses Juni 2023)

Pameran Artjog MMXIX di Yogyakarta pada 25 Juli-25 Agustus 2019 menampilkan berbagai karya seni salah satunya karya Teguh Ostenrik. Karya milik Teguh Ostenrik yang diberi judul “Daun Khatulistiwa”. Sebuah instalasi seni berbentuk kubah dari besi dengan hiasan berbentuk daun. Di dalam kubah itu kita dapat menyaksikan video tentang ekosistem laut kita yang terancam dan disajikan dengan apik dan suara anak kecil sebagai pembaca narasi yang menyentuh. Instalasi yang dibuat oleh Teguh Ostenrik

ini nantinya akan ditenggelamkan ke bawah laut sebagai media tumbuh bagi terumbu karang, seperti karya-karyanya yang terdahulu.

Pada karya yang berjudul Daun Khatulistiwa ini, Teguh Osentrik memadukan pemandangan bawah air dengan instalasi kerangka besi anatomi bermotif daun jati, menampilkan pemandangan bawah air namun dalam bentuk digital. Pada karya-karya Teguh Osentrik ini setelah dipamerkan, kegunaanya juga sangat bermanfaat bagi keberlanjutan kehidupan laut. Berbeda dengan penulis yang lebih menyoroti tentang pengetahuan bentuk melalui media batik yang ditampilkan dalam scrapframe.

### 3. Karya Courney Mattison



Gambar 1.7. Karya Courney Mattison "Aqueduct" tahun 2016  
(Sumber: <https://www.thisiscolossal.com/2016/02/ceramic-coral-reefs-by-courtney-mattison/>, Diakses Juni 2023)

Merangkap sebagai seniman dan advokat laut, Courtney Mattison menghasilkan instalasi keramik berskala besar yang menarik perhatian pada konservasi laut pada planet kita. Instalasi terbarunya “*Aqueduct*” menampilkan ratusan makhluk laut termasuk anemon, spons, dan koral. Karya Courtney Mattison tersebut meminta kita untuk membayangkan penderitaan makhluk bawah laut ini saat suhu laut tropis mulai meningkat, menanyakan ke mana mereka akan bermigrasi untuk sekali rumah mereka telah diberikan tidak layak huni.

Mattison mengatakan bahwa semua ini tentang membawa kesadaran pada ekosistem lautan yang rapuh. Secara khusus, dengan instalasi besar yang dipasang di dinding, dia mencoba membawa orang ke perairan laut, untuk merasakan "Seperti mereka melayang sangat lambat di atas karang dan kehilangan perspektif."

Mattison menggambarkan secara mendetail dengan bentuk-bentuk bentos menyerupai bentuk dan wujud asli. Penulis mengambil karya Mattison karena sama-sama menekankan pada bentuk-bentuk kehidupan bawah laut, sama halnya dengan penulis yang mengambil sumber ide bentos. Sama-sama menekankan tentang membawa kesadaran pada ekosistem lautan. Perbedaan dari karya Mattison dengan karya yang akan penulis buat adalah pada teknik yang digunakan. Mattison memvisualkan melalui keramik sedangkan penulis memvisualkan melalui tekstil.

## **D. Manfaat Penciptaan**

### **1. Bagi Penulis atau Pencipta**

- a) Mempunyai pengalaman secara langsung bagaimana menyusun konsep penciptaan karya seni dan realisasinya.
- b) Menambah pengetahuan tentang penerapan teknik yang dikuasai dan keterampilan dalam pembuatan karya seni.
- c) Mengeksplorasi alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam menciptakan karya batik guna mencapai keunikan karya.
- d) Menjadi media referensi dalam pembuatan tugas penelitian maupun penciptaan selanjutnya.
- e) Mendorong dan melatih mejadi lebih kreatif dalam menciptakan karya baru terutama dalam bidang batik agar tidak monoton.

### **2. Bagi institusi**

- a) Menjadi tambahan wawasan penciptaan dalam karya seni, khususnya bidang batik.
- b) Menjadi arsip referensi maupun koleksi mengenai penciptaan karya batik.

### **3. Bagi Masyarakat Luas**

- a) Menambah wacana dan wawasan dalam pengembangan kreatifitas mahasiswa maupun masyarakat dalam bidang batik.
- b) Menjadi media publikasi mengenai batik dengan teknik-teknik yang belum banyak diketahui oleh masyarakat umum.
- c) Mewujudkan karya panel seni batik dengan display yang kekinian.

- d) Mengembangkan daya kreatifitas dan imajinasi sesuai disiplin ilmu yang didapat selama masaperkuliah.
- e) Menghasilkan karya yang dihasilkan dapat diterima oleh masyarakat sebagai karya panel dan sebagai peluang bisnis di era sekarang dan mendatang.

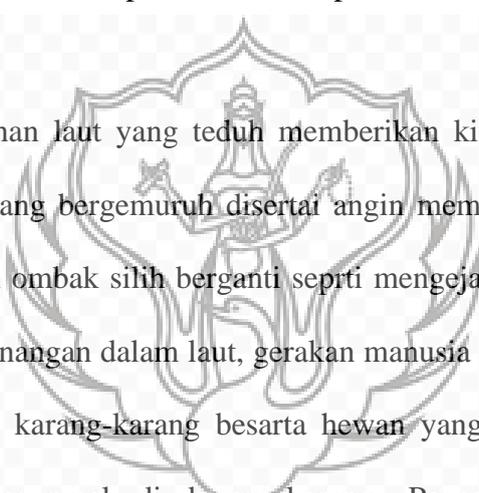
#### **E. Metode Pendekatan**

Metode pendekatan yang digunakan dalam karya Tugas Akhir ini adalah metode pendekatan estetik. Pendekatan Estetik, estetika berasal dari kata Yunani: *Aistetika* yang berarti hal-hal yang dapat dicerap dengan panca indra. *Aisthesis* yang berarti pencerapan panca indra (The Liang Gie, 1976:15). Jadi, estetika menurut arti etimologis, adalah teori tentang ilmu penginderaan. Pencerapan pancaindra sebagai titik tolak dari pembahasan estetika didasarkan pada asumsi bahwa timbulnya rasa keindahan itu pada awalnya melalui rangsangan pancaindra.

Keindahan dalam arti luas mengandung pengertian ide kebaikan, misalnya Plato menyebut watak yang indah dan hukum yang indah, sedangkan Aristoteles merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang baik dan juga menyenangkan. Plotinus mengatakan tentang ilmu yang indah dan kebajikan yang indah. Pendekatan estetik dalam mewujudkan suatu karya dengan sudut pandang estetik yang berlaku dalam berkarya seni.

Teori estetika yang berlandaskan pada teori AAM Djelantik dianggap tepat oleh penulis dalam penciptaan karya seni tekstil. Penulis menggunakan estetika untuk membantu mencari nilai-nilai estetis dalam karya cipta dengan

menggunakan unsur dan prinsip dari desain sehingga dapat mendatangkan perasaan bagi yang melihat maupun yang mengenakannya. Estetika atau keindahan juga bersifat subjektif, namun dalam subjektivitas tersebut, membantu penulis dalam membuat karya seni melalui unsur dan prinsip dari desain. Dalam tulisan Dharsono (2007:13), Kant menyatakan bahwa terdapat garis, bentuk, dan warna yang tercakup dalam nilai estetika pada sebuah karya seni rupa. Adapun tambahan nilai estetika yaitu sebuah bentuk luar yang secara fisik dapat dilihat dan dapat dinikmati seperti bentuk manusia, alam dan lain-lain.



Keindahan laut yang teduh memberikan kita rasa tenang, sedangkan suara ombak yang bergemuruh disertai angin membuat kita merasa waspada karena gerakan ombak silih berganti seperti mengejar-ngejar. Masuk kedalam dasar laut, ketenangan dalam laut, gerakan manusia melambat karena tekanan air. Keindahan karang-karang beserta hewan yang silih berganti bergerak, berkumpul, menempel di karang-karang. Panca indra merasa takjub, pengalaman emperis seperti ini jarang kita jumpai di daratan ibarat kita melihat pemandangan alam landscap daratan, berirama berderet-deret karang dan melambai-lambai, ikan-ikan berkumpul dan sendiri bergerak kesana kemari, gerakan-gerakan seperti coret-coret mengekspresikan sesuatu. Melalui pengalaman emperis penulis saat menyelam melihat dasar laut, panca indra merasakan estetika melalui unsur-nirmana gerakan, komposisi dan penekanan.

Fungsi pendekatan estetik di sini sebagai pengalaman sensoris melalui panca indra terhadap bentuk. Sebagaimana kita melihat, meraba, dan merasakan yang ada pada bentuk.

#### **F. Metode Penciptaan**

Penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*Practicebased Research*) yaitu penciptaan berdasarkan penelitian. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang dimulai kerja praktik dan melakukan praktik, serta penelitian berbasis praktik merupakan penyelidikan orisinal yang dilakukan guna memperoleh pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik tersebut. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan penelitian dilakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Ure dan Gray, 1996:1-2).

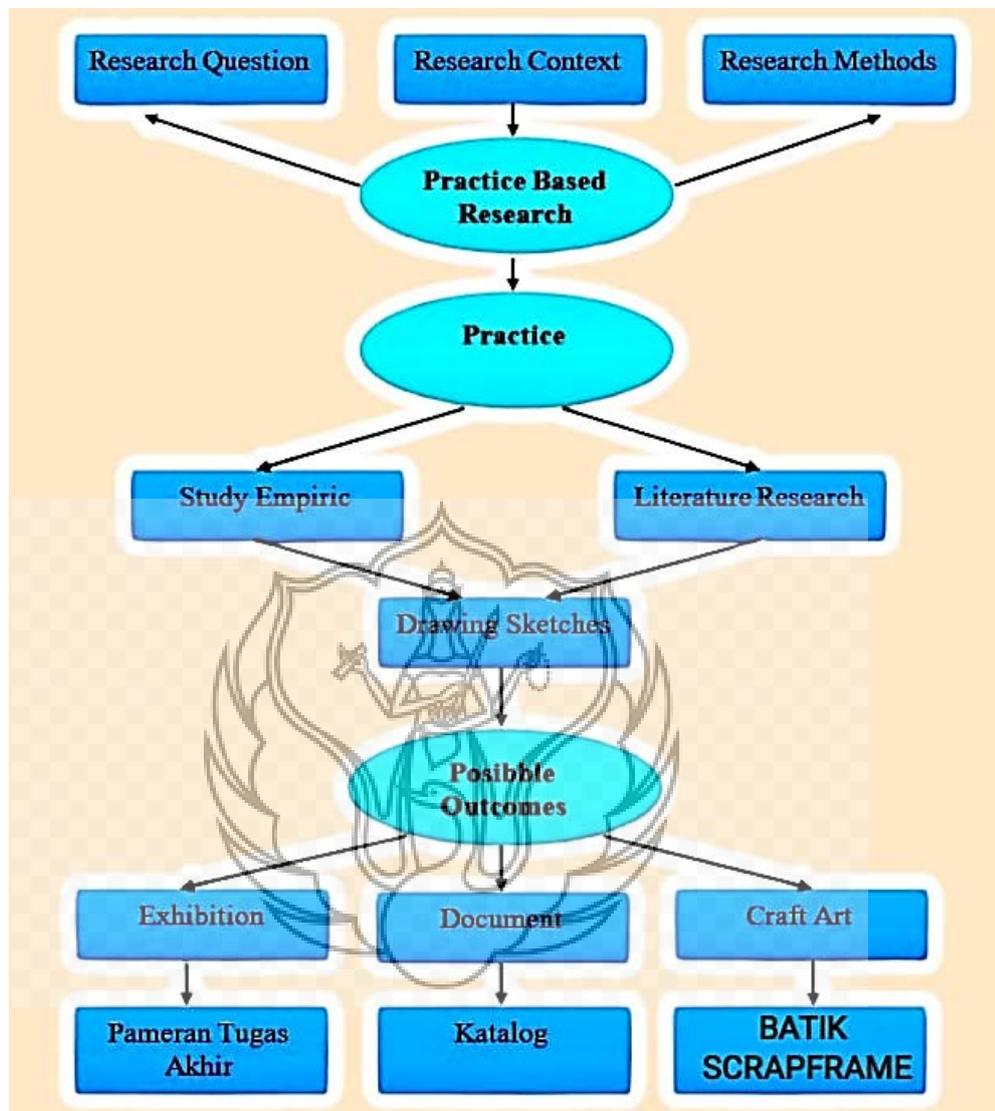
Penggunaan metode ini merupakan metode yang tepat untuk penciptaan karya sesuai pada tahapan pada karya yang diciptakan penulis. *Practice Based Research* menurut Ramlan Abdullah pada jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis & Seni Reka UiTM mengatakan bahwa hal yang mendasar dalam riset ini menawarkan sebuah kesempatan bagi para seniman untuk menonjolkan dan berlatih tentang pemahaman seniman mengenai seni dan desain yang mendefinisikan konsep. Bentuk yang paling sesuai pada awal pengetahuan baru dari riset yang dapat diaplikasikan secara langsung di lapangan dan

mempermudah bagi para periset untuk lebih menonjolkan kemampuan mereka (Marlin, Ure dan Gray, 1996:1).

Penelitian berbasis praktik memiliki konsep yang diawali dengan melakukan praktik dan kerja praktik guna memperoleh pengetahuan baru melalui praktik juga merupakan penyelidikan orisinal dan hasil dari praktik tersebut (Marlin, Ure dan Gray, 1996:1). Metode spesifik yang digunakan dalam hubungannya dengan pengumpulan informasi seperti perwujudan karya, observasi, dan penggambaran. Melakukan eksperimen dengan material, pemetaan konsep, membuat sketsa, simbol, visual, dan tekstual (Nuning. W., 2015).

Permasalahan, konteks dan metode merupakan tiga poin penting dalam penciptaan sebuah karya. Berawal dari kurangnya kesadaran dalam menjaga lingkungan akan mengakibatkan kerusakan pada sebuah ekosistem, dan hal itu berakibat fatal yang pada akhirnya menjadikan kehidupan tidak bisa seimbang. Penulis mengangkat bentuk dalam penciptaan Karya Tugas Akhir ini guna mengingatkan bahwa keindahan alam bawah laut yang bisa kita nikmati sekarang lambat laun akan lenyap apabila tidak kita jaga. Semua hal yang kita lakukan sekarang tanpa memikirkan atau mempertimbangkan konsekuensi selanjutnya pada akhirnya akan menciptakan suatu masalah yang besar. Pada kenyataannya kita masih sangat bergantung pada alam tapi kita sendiri sering lupa untuk menjaganya. Penulis mengajak kita untuk belajar, mengerti dan memahami tentang biota bawah laut yaitu bentos, agar bisa mengerti dan faham tentang apa itu bentos dan bagaimana merawatnya demi kehidupan yang

berkelanjutan.



Gambar 1.8. Bagan Metode Penciptaan *Practice Based Research*  
(Sumber: *Jurnal Perintis Pendidikan UITM*, Diakses Desember 2021)

Berdasarkan uraian skema di atas, dapat dijelaskan bahwa penciptaan yang berbasis penelitian tentunya harus diawali dengan studi mengenai pokok persoalan dan materi yang diambil berupa sebuah ide, konsep, tema, bentuk, teknik, bahan, dan penampilan. Materi diulas secara mendalam sehingga dapat dipahami dengan benar dan penguasaan objek guna mendapatkan poin atau pokok dalam objek yang akan diangkat dalam penciptaan karya seni pada

Tugas Akhir. Penulis memilih salah satu kelompok besar biota laut, yaitu bentos sebagai bagian yang difokuskan pada penciptaan karya tekstil ini. Bentuk bentos sudah banyak distilisasi pada sketsa motif, lukisan dan berbagai interior pada perhotelan khususnya di daerah yang banyak destinasi wisata pantai, wisata bahari atau destinasi wisata bawah laut.

Dalam penciptaan penulis mengumpulkan data dengan cara observasi serta menggunakan pendekatan estetika. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, penulis menggunakan teknik batik, teknik *scrapframe* dan pemanfaatan perca. Sesuai konsep yang sudah dikaji, aksi dan riset sudah pasti ikut andil dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, dimulai dari membuat rancangan sketsa dan desain, menggunakan bahan dan alat yang disesuaikan dengan kebutuhan kemudian dilanjutkan dengan proses perwujudan karya. Sudah pasti dalam aksi dan riset akan menemukan kendala dan berbagai macam kegagalan. Kegagalan-kegagalan yang terjadi bagi penulis sebagai anak tangga untuk menemukan langkah-langkah selanjutnya dalam penciptaan karya.

Eksperimen dilakukan dengan menelusuri lebih dalam bentuk-bentuk dari motif bentos. Motif bentos kemudian dipindah sket pada kain, dilanjutkan pada pencantingan, kemudian pewarnaan dan sampai pada *pelorodan*. Eksperimen bahan tambahan menggunakan perca yang ada di lingkungan sekitar penulis. Perca membantu penulis dalam menyelaraskan dan menyeimbangkan berbagai bentuk bentos ketika disatukan. Eksperimen bahan berbagai macam perca ini nantinya akan memunculkan sentuhan tekstur pada karya. Scrapframe digunakan sebagai display karya batik yang bersifat kekinian,

menciptakan karya batik dengan gaya baru yang mengikuti trend. Ditambah lagi dengan kumpulan perca yang masih bisa kita padu padankan untuk menyelaraskan bentuk dan keindahan bentos pada karya penciptaan ini. Dengan adanya eksplorasi akan membuka ide baru dalam penciptaan sebuah karya. Hasil dari penciptaan karya Tugas Akhir ini selain berupa karya seni tekstil juga dilaksanakannya sebuah pameran karya dalam tugas akhir, video dan katalog karya.

