

**DEWI BASUNDARI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
BATIK PADA KAIN PANJANG**



**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**DEWI BASUNDARI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
BATIK PADA KAIN PANJANG**



**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
2023**

Tugas Akhir berjudul :

DEWI BASUNDARI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BATIK PADA KAIN PANJANG diajukan oleh Garnis Sakina Damayanti, NIM 2010045222, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90617), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.
NIP. 19621231 198911 1 001/ NIDN. 0031126253
Pembimbing II/Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.
NIP. 19640720 199303 2 001/ NIDN. 0020076404
Cognate/Anggota



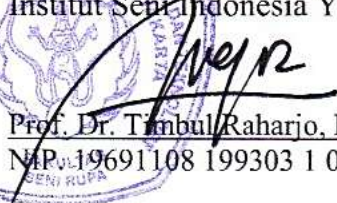
Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19751019 200212 1 003/ NIDN. 0019107504
Ketua Jurusan Kriya Seni



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

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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



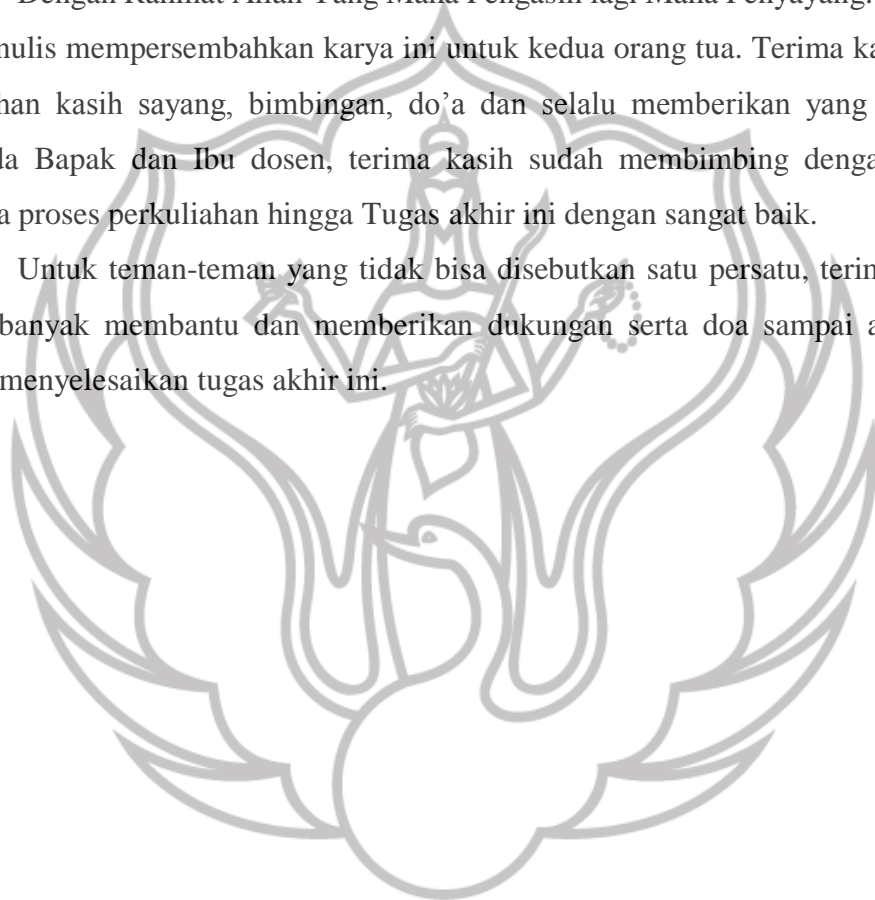
MOTTO HIDUP

“HIDUP ADALAH GERAK”

PERSEMBAHAN

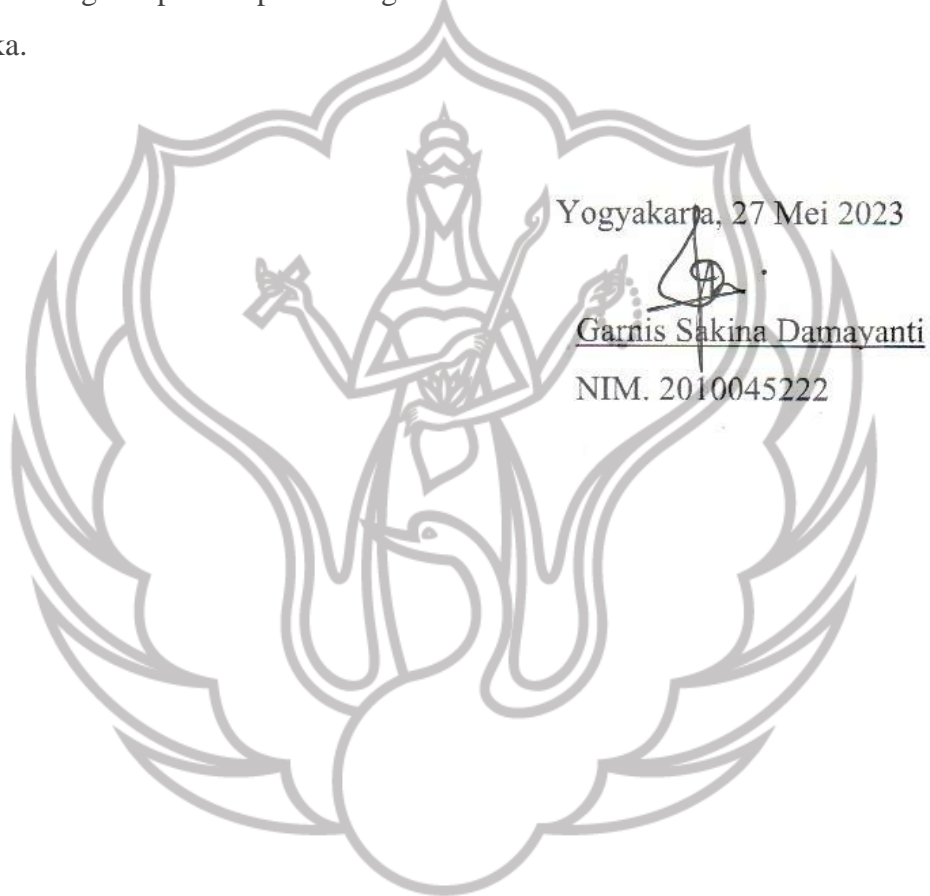
Dengan Rahmat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan ini penulis mempersembahkan karya ini untuk kedua orang tua. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, bimbingan, do'a dan selalu memberikan yang terbaik. Kepada Bapak dan Ibu dosen, terima kasih sudah membimbing dengan sabar selama proses perkuliahan hingga Tugas akhir ini dengan sangat baik.

Untuk teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah banyak membantu dan memberikan dukungan serta doa sampai akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir Penciptaan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis mengacu pada laporan Tugas Akhir ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.



KATA PENGANTAR


Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tuga Akhir yang berjudul “*Dewi Basundari sebagai Ide Penciptaan Batik pada Kain Panjang*”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara tulisan maupun lisan.

Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn. M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.
5. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
6. Bapak Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji ahli.
7. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn. M.FA., selaku dosen wali.
8. Seluruh Dosen, staf dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini hingga selesai.
9. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu tercinta, adek tersayang serta teman-teman yang telah memberikan dukungan serta doanya.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini penulis berusaha untuk memenuhi kriteria yang ada, namun tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta memberi inspirasi baru bagi para pembaca.

Yogyakarta, 27 Mei 2023


Garnis Sakina Damayanti

INTISARI

Bermula dari pengalaman penulis semasa kecil, cerita wayang telah populer dikalangan masyarakat khususnya daerah Jawa, anak muda pada zaman itu masih gemar melihat pertunjukan wayang dan pertunjukan seni tradisional lainnya. Namun sayangnya kenyataan di era globalisasi ini berbanding terbalik dengan kondisi yang dulu. Tak jarang generasi muda sekarang lebih mengenal budaya luar dibanding budayanya sendiri. Berdasarkan pengalaman pribadi penulis ingin membuat karya tugas akhir dari tokoh pewayangan. Ini adalah wujud apresiasi serta ketertarikan penulis terhadap cerita pewayangan yang merupakan warisan budaya Indonesia. Figur tokoh Dewi Basundari akan diwujudkan ke dalam karya batik pada kain panjang dengan warna khas batik pesisir.

Metode pendekatan yang digunakan penulis dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah metode pendekatan estetika menurut Dharsono, serta metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan *Practice-Ied Research* menurut Hendriyana yang didasari dengan teori ICS-USI-USA (*idea, concept, shape-user, solution, Innovation-utility, significane and aesthetic*). Landasan teori yang digunakan penulis adalah teori estetika dan teori ornamen. Proses perwujudan karya ini menggunakan teknik batik tulis dengan pewarnaan tekstil tutup celup naphthol dan colet remasol. Tahapan yang dilakukan penulis mulai dari proses mordanting, pembuatan sketsa, pembatikan, pewarnaan, pelorodan, dan *finishing*.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berupa enam buah karya. Kain panjang dengan motif Dewi Basundari ini tentunya mempunyai keunikan dengan kebaruan motifnya dengan sentuhan perpaduan gaya antara batik pesisir dan pedalaman. Pembuatan motif wayang pada karya batik ini bertujuan untuk memperkenalkan tokoh wayang kepada generasi muda khususnya tokoh wayang Dewi Basundari

Kata kunci : Dewi Basundari, Batik, Kain Panjang

ABSTRACT

Starting from the writer's experience when she was a child, wayang stories were popular, especially in Java, young people at that time still liked to see wayang shows and other traditional art performances. Unfortunately, the reality in this globalization era is inversely proportional to the previous conditions. Not infrequently, today's younger generation is more familiar with foreign cultures than their own culture. Based on personal experience, the writer wants to make the final work of wayang characters. This is a form of appreciation and the writer's interest in wayang stories which are Indonesian cultural heritage. The figure of the figure of Dewi Basundari will be embodied in a batik work on a long cloth with a color typical of coastal batik.

The approach method used by the writer in the creation of this Terminal project is the aesthetic approach method according to Dharsono, and the creation method used is Practice-Ied Research according to Hendriyana which is based on the ICS-USI-USA theory (idea, concept, shape-user, solution, Innovation-utility, significane and aesthetic). The basis of the theory used by the writer is the theory of aesthetics and the theory of ornament. The process of embodiment of this work uses a written batik technique with textile coloring of naphthol dyed caps and remasol dab. The steps carried out by the writer start from the process of mordanting, sketching, batik making, coloring, removing the wax (pelorodan), and finishing.

The work produced in this Terminal Project is in the form of six textile works. This long cloth with the motif of Dewi Basundari certainly has a uniqueness with the novelty of the motif with a touch of style fusion between coastal and inland batik. The creation of wayang motifs on this batik work aims to introduce wayang characters to the younger generation, especially Dewi Basundari's wayang figure

Keywords: Dewi Basundari, Batik, Long Cloth

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN/ MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
1. Tujuan.....	3
2. Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	4
1. Metode Pendekatan.....	4
2. Metode Penciptaan.....	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
1. Dewi Basundari.....	7
2. Kain Panjang.....	11
3. Batik Pesisir.....	13
B. Landasan Teori.....	14
1. Teori Estetika.....	14
2. Teori Ornamen.....	15
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	16
A. Data Acuan.....	16

1. Visual Wayang Dewi Basundari dan Prabu Watugunung.....	16
2. Motif Ornamen.....	17
3. Kain Panjang.....	18
4. Motif Bunga	19
B. Analisis Data Acuan	20
C. Rancangan Karya	23
1. Sketsa Alternatif.....	23
2. Sketsa Terpilih.....	27
3. Desain Karya.....	29
D. Proses Perwujudan.....	41
1. Alat dan Bahan.....	41
a. Tabel Alat.....	41
b. Tabel Bahan.....	43
2. Teknik Pengerjaan.....	45
3. Tahap Perwujudan.....	46
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	56
1. Karya 1.....	56
2. Karya 2.....	57
3. Karya 3.....	58
4. Karya 4.....	59
5. Karya 5.....	60
6. Karya 6.....	61
7. Kalkulasi Total.....	62
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	63
A. Tinjauan Umum.....	63
B. Tinjauan Khusus.....	64
1. Karya 1.....	64
2. Karya 2.....	66
3. Karya 3.....	68
4. Karya 4.....	69
5. Karya 5.....	71
6. Karya 6.....	73

BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

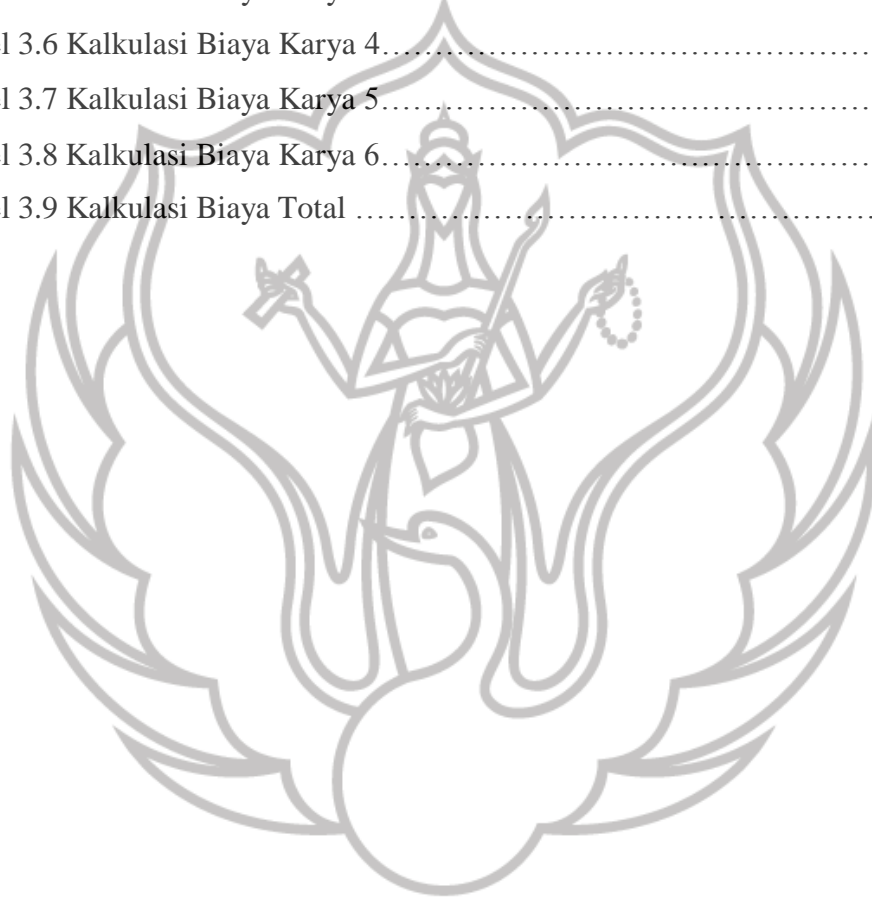
Gambar 2.1 Dewi Basundari.....	11
Gambar 2.2 Tata Letak pada Jarik Pesisir.....	12
Gambar 2.3 Motif Batik Pesisiran.....	13
Gambar 3.1 Wayang Dewi Basundari.....	16
Gambar 3.2 Wayang Prabu Watugunung.....	16
Gambar 3.3. Motif Truntum.....	17
Gambar 3.4. Motif Parang Sawoet.....	17
Gambar 3.5. Motif Kawung Bribil.....	17
Gambar 3.6. Batik pesisiran karya Liem Sie Hok tahun 1920.....	18
Gambar 3.7. Batik motif Dewi Sinta karya Cemethik Studio tahun 2019.....	18
Gambar 3.8 Bunga Plum / Meihua.....	19
Gambar 3.9 Bunga Anyelir.....	19
Gambar 3.10 Bunga Mawar.....	19
Gambar 3.11. Sketsa Alternatif 1.....	23
Gambar 3.12. Sketsa Alternatif 2.....	23
Gambar 3.13. Sketsa Alternatif 3.....	24
Gambar 3.14. Sketsa Alternatif 4.....	24
Gambar 3.15. Sketsa Alternatif 5.....	24
Gambar 3.16. Sketsa Alternatif 6.....	25
Gambar 3.17. Sketsa Alternatif 7.....	25
Gambar 3.18. Sketsa Alternatif 8.....	25
Gambar 3.19. Sketsa Alternatif 9.....	26
Gambar 3.20. Sketsa Alternatif 10.....	26
Gambar 3.21. Sketsa Terpilih 1.....	27
Gambar 3.22. Sketsa Terpilih 2.....	27
Gambar 3.23. Sketsa Terpilih 3.....	27
Gambar 3.24. Sketsa Terpilih 4.....	28
Gambar 3.25. Sketsa Terpilih.....	28
Gambar 3.26. Sketsa Terpilih 6.....	28
Gambar 3.27. Desain Karya 1.....	29

Gambar 3.28. Detail Motif Karya 1.....	30
Gambar 3.29. Desain Karya 2.....	31
Gambar 3.30. Detail Motif Karya 2.....	32
Gambar 3.31. Desain Karya 3.....	33
Gambar 3.32. Detail Motif Karya 3.....	34
Gambar 3.33. Desain Karya 4.....	35
Gambar 3.34. Detail Motif Karya 4.....	36
Gambar 3.35. Desain Karya 5	37
Gambar 3.36. Detail Motif Karya 5.....	38
Gambar 3.37. Desain Karya 6.....	39
Gambar 3.38. Detail Motif Karya 6.....	40
Gambar 3.39. Perendaman Kain dengan Air Tawas.....	46
Gambar 3.40. Proses Sketsa pada Kain Katun.....	46
Gambar 3.41. Mbatik/Ngelowongi.....	47
Gambar 3.42. Proses <i>Ngelowong</i>	47
Gambar 3.43. Proses Nyolet.....	48
Gambar 3.44. Proses fiksasi <i>waterglass</i>	48
Gambar 3.45. Proses Ngeblog.....	49
Gambar 3.46. Proses pencelupan warna merah.....	49
Gambar 3.47. Proses Pewarnaan <i>Kelengan Abang</i>	50
Gambar 3.48. Proses Pencelupan Warna Biru.....	51
Gambar 3.49. Kain yang Sudah Melalui Pencelupan Pertama.....	52
Gambar 3.50. Proses Pewarnaan <i>Kelengan Abang</i>	53
Gambar 3.51. Proses Penirisan Kain Setelah Diwarna.....	53
Gambar 3.52. Proses Nyoga.....	54
Gambar 3.53. Hasil Setelah <i>Dilorod</i>	54
Gambar 3.54. Proses Finishing.....	55
Gambar 4.1 Karya 1.....	64
Gambar 4.2. Karya 2.....	66
Gambar 4.3. Karya 3.....	68
Gambar 4.4. Karya 4.....	69
Gambar 4.5. Karya 5.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alat	41
Tabel 3.2 Bahan.....	43
Tabel 3.3 Kalkulasi Biaya Karya 1.....	56
Tabel 3.4 Kalkulasi Biaya Karya 2.....	57
Tabel 3.5 Kalkulasi Biaya Karya 3.....	58
Tabel 3.6 Kalkulasi Biaya Karya 4.....	59
Tabel 3.7 Kalkulasi Biaya Karya 5.....	60
Tabel 3.8 Kalkulasi Biaya Karya 6.....	61
Tabel 3.9 Kalkulasi Biaya Total	62



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari banyak pulau dan memiliki berbagai macam suku bangsa, bahasa, adat istiadat atau yang sering kita sebut dengan kebudayaan. Keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia merupakan suatu bukti bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Keragaman budaya tersebut beraneka macam, seperti makanan khas daerah, rumah adat, upacara adat, pakaian tradisional, senjata, musik bahkan pertunjukan tradisional. Salah satu seni pertunjukan tradisional yang ada di Indonesia adalah wayang.

Wayang termasuk warisan kekayaan budaya sejak zaman nenek moyang bangsa Indonesia yang berkembang pesat di pulau Jawa dan Bali. Kata “wayang” yang awalnya berasal dari kata “*wewayangan*”, yang diartikan bayangan. Wayang berarti bayangan. Wayang juga diartikan sebagai suatu permainan bayangan pada kelir yang dibentangkan. Dalam filosofinya unsur dalam kelir mempunyai makna yang mendasar dalam kehidupan manusia. UNESCO lembaga yang membawahi kebudayaan dari PBB, pada 7 November 2003 menetapkan wayang sebagai pertunjukan boneka bayangan tersohor dari Indonesia (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*). Wayang memiliki fungsi tersendiri di tengah masyarakat (Sri Mulyono, 1976). Fungsi wayang yaitu sebagai sebuah hiburan, dan sebagai ilmu pengetahuan karena wayang bisa dijadikan sebagai objek penelitian. Wayang merupakan tradisi budaya yang masih ada hingga saat ini. Menurut sejarah, ketika agama Hindu masuk ke Indonesia, seni pertunjukan ini menjadi media efektif untuk menyebarkan agama Hindu. Wayang juga digunakan oleh para wali untuk menyebarkan agama Islam di tanah Jawa. Cara yang digunakan adalah dengan memperagakan ilmu kehidupan sebagai percontohan sebab akibat perbuatan manusia sebelum dan sesudah agama menjadi bagian dari kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa wayang adalah ilmu yang multidimensional karena

menunjukkan kesatuan yang utuh dan saling mendukung antar fungsi satu dengan yang lain dalam menyampaikan sebuah pesan ke masyarakat.

Bermula dari kisah penulis semasa kecil, penulis sering mendengar orang tua bercerita tentang cerita wayang, hal itu membuat penulis tertarik meskipun belum pernah melihat secara visual. Selain itu anak muda pada zaman dulu masih gemar melihat pertunjukan wayang dan pertunjukan seni tradisional lainnya. Namun sayangnya kenyataan pada era globalisasi ini berbanding terbalik dengan kondisi yang dulu. Tak jarang generasi muda sekarang lebih mengenal budaya luar dibanding budayanya sendiri. Berdasarkan pengalaman pribadi penulis ingin membuat karya tugas akhir dari tokoh pewayangan. Kebanyakan motif batik di Indonesia hanya memvisualisasikan tokoh wayang yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat seperti Pandawa, atau Rama dan Shinta.

Dari sekian banyak tokoh wayang, penulis memilih figur Dewi Basundari sebagai tema dan dibuat dalam batik pada kain panjang. Dari segi visualnya, terdapat banyak aksesoris dan ornamen yang membuat penulis tertarik untuk menjadikannya sebagai sumber ide. Selain itu, wayang Dewi Basundari merupakan istri dari Prabu Watugunung Raja dari kerajaan Gilingwesi yang kisahnya merupakan asal-usul dari *wuku*. *Wuku* dikenal dalam istilah *weton* (tanggal Jawa) atau *paringkelan* di masyarakat Jawa.

Batik juga merupakan warisan budaya Indonesia yang masih dilestarikan sampai saat ini. Batik sangat identik dengan suatu teknik dari mulai penggambaran motif dengan canting yang prosesnya menggunakan malam atau lilin sebagai perintang kain, hingga *pelorodan* yang membutuhkan waktu yang lama. Penciptaan karya batik kain panjang ini akan digambarkan sosok Dewi Basundari sebagai motif utamanya. Diharapkan karya ini dapat menggugah kesadaran masyarakat khususnya generasi muda agar lebih tertarik pada kebudayaan Indonesia yaitu wayang dan memahami filosofi motif batik klasik. Juga menjadi wadah baru dalam menuangkan ekspresi berpakaian menanggapi tren berkain yang saat ini sedang ramai di kalangan generasi muda.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema Dewi Basundari sebagai sumber inspirasi pada batik kain panjang?
2. Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema Dewi Basundari sebagai sumber inspirasi pada batik kain panjang?
3. Bagaimana hasil karya batik kain panjang dengan tema Dewi Basundari?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan karya Dewi Basundari sebagai sumber inspirasi pada batik kain panjang.
- b. Menjelaskan proses penciptaan karya Dewi Basundari sebagai sumber inspirasi pada batik kain panjang.
- c. Mewujudkan hasil karya batik kain panjang dengan tema Dewi Basundari.

2. Manfaat

- a. Bagi Penulis :
 - 1) Sebagai media untuk menuangkan ide gagasan dalam bentuk karya Batik khususnya kain panjang.
 - 2) Sebagai media untuk memperkenalkan dan mempelajari tokoh Dewi Basundari yang saat ini tidak banyak diketahui oleh masyarakat.
 - 3) Memberikan wacana baru dalam pengembangan motif batik tulis.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan :
 - 1) Dapat menjadi acuan dari perkembangan motif baru dan menjadi salah satu referensi bagi akademik bahwa motif batik memiliki cakupan yang luas.
 - 2) Menambah perbendaharaan jenis karya pada bidang seni kriya.

- c. Bagi Masyarakat :
- 1) Sebagai media untuk mempelajari batik.
 - 2) Meningkatkan minat masyarakat terhadap motif batik klasik.
 - 3) Sebagai referensi berbusana dan menjadikannya tren berkain.
 - 4) Menambah pengetahuan tentang tokoh pewayangan khususnya tokoh Dewi Basundari.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Dalam proses menciptakan karya ini terdapat metode pendekatan yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

a. Pendekatan Estetika

Estetika berasal dari bahasa Yunani “*aisthetika*” yang berarti hal-hal yang dapat diserap oleh indera Estetika sering diartikan sebagai persepsi indera (Kartika, 2007: 3). Dalam buku Pengantar Estetika (Dharsono, 70-79), seni rupa merupakan salah satu seni yang mengacu pada bentuk visual yang disebut bentuk pengulangan yaitu aransemen atau komposisi kesatuan unsur- unsur. Unsur-unsur rupa adalah garis, bentuk, tekstu, warna, ruang dan waktu. Pada penciptaan karya ini penulis hanya menggunakan unsur-unsur rupa berupa garis, bentuk, dan warna.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah salah satu langkah dalam proses perwujudan sebuah karya dengan sistem tertentu. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode *Practice-led Research* yang didasari dengan teori ICS-USI-USA (*idea, concept, shape-user, solution, innovation-utility, significane and aesthetic*) yang didalamnya memuat indikator-indikator kualita suatu karya seperti, ide, konsep, wujud atau bentuk karya; pengguna atau target market, solusi, dan inovasi; daya guna. daya makna (kebermaknaan) dan keindahan. Secara ringkas karakteristik penulisan penelitian praktik seni, kriya dan desain berbasis USI-USA terbagi ke dalam empat tahap pengembangan

yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi dan tahap pengerjaan (Hendriyana, 2021:16-17).

a. Tahap Persiapan

Tahap ini terdiri atas kegiatan observasi dan analisis. Pada tahapan ini penulis melakukan observasi dengan riset awal dalam rangka mencari data terkait dengan isu dan permasalahan yang bisa didapatkan dalam masyarakat, khususnya data-data yang terkait dengan topik dan bidang keilmuan yang diteliti. Hasilnya kemudian dianalisis sehingga menemukan formulasi ide atau gagasan awal yang kemudian menjadi fokus penelitian. Hal pertama yang dilakukan penulis yaitu observasi tentang sejarah, bentuk dan karakteristik tokoh Dewi Basundari melalui buku, jurnal ataupun tulisan di media internet. Analisis tentang tokoh Dewi Basundari dilakukan penulis pada data-data yang sudah didapatkan tersebut.

b. Tahap Mengimajinasi

Pada tahapan ini penulis menceritakan pengalaman praktisi terkait dengan pembangkitan, periggugah semangat atau dorongan imajinasi, sehingga menemukan potensi dan peluang yang bisa diwujudkan serta dikembangkan (imaji abstrak). Pada tahapan ini juga dilakukan berbagai eksplorasi bentuk, eksperimentasi teknik maupun material yang akan digunakan (imaji konkret). Pada tahapan ini penulis melakukan imajinasi mengenai bentuk visual dan karakteristik tokoh Dewi Basundari yang akan ditransformasikan kedalam karya batik kain panjang. Kemudian ide atau gagasan tersebut dituangkan dalam bentuk gambar kerja berupa desain atau sketsa karya menggunakan teknik gambar sketsa manual

c. Tahap Pengembangan Imajinasi

Membuat sketsa karya sebanyak-banyaknya, kemudian dari beberapa desain tersebut dipilih untuk dijadikan sebagai sketsa terpilih yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk karya pada proses perwujudan. Tahapan ini dilakukan agar nantinya dapat serasi dengan topik yang dijadikan ide penulis dalam pembuatan karya

Tugas Akhir ini, serta dapat memudahkan dalam proses pembuatannya.

d. Tahap Pengerjaan

Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahapan kerja ini merupakan zona nyaman yang dapat didelegasikan tugas pengerjaannya kepada *drafter* atau *team work*, fokus bekerja bergelut dengan material bahan, teknik, dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan. Tahap perwujudan dilakukan dengan teknik dan tahapan yang sistematis, hal ini berguna agar dalam proses berkarya tidak terjadi penyimpangan konsep atau tema yang telah ditentukan sebelumnya. Tahapan yang dilakukan yaitu mulai dari pembuatan sketsa atau desain jadi, dilanjutkan dengan persiapan alat dan bahan, kemudian pengolahan bahan serta penyusunan dengan berbagai teknik hingga menghasilkan karya yang sesuai dengan sketsa, lalu dilanjutkan dengan proses *finishing* karya.

