

**AKTIVITAS PRODUKSI MI *LETHEK* “GARUDA”
DALAM BATIK *ECO FRIENDLY* SEBAGAI
MERCHANDISE DESA WISATA “BENDO NYAWIJI”**



PENCIPTAAN

Yasinta Laila Febriana

NIM 2110052222

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

2023

**AKTIVITAS PRODUKSI MI *LETHEK* “GARUDA”
DALAM BATIK *ECO FRIENDLY* SEBAGAI
MERCHANDISE DESA WISATA “BENDO NYAWIJI”**



PENCIPTAAN

Yasinta Laila Febriana

NIM 2110052222

**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**

Laporan Tugas Akhir Skripsi:

AKTIVITAS PRODUKSI MI *LETHEK* “GARUDA” DALAM BATIK *ECO FRIENDLY* SEBAGAI *MERCHANDISE* DESA WISATA “BENDO NYAWIJI” diajukan oleh Yasinta Laila Febriana, NIM. 2110052222, Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Sumino, S.Sn., M.A.

NIP. 19670615 199802 1 001/NIDN. 0015066706


Pembimbing II/Anggota



Gandar Setiawan, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19891213 201903 1 015/ NIDN. 0013128905

Cognate/Anggota



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN. 0008116906

Ketua Jurusan 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



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

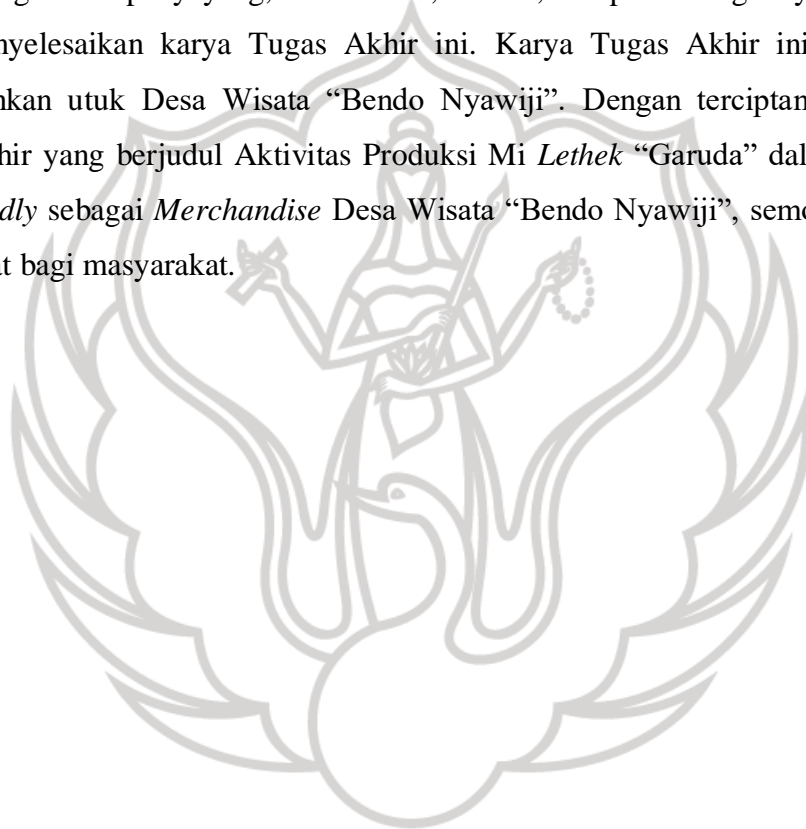
NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN. 0008116906

MOTTO

“Urip Iku Urup”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirohim. Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, atas nikmat, rahmat, dan perlindungannya penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Karya Tugas Akhir ini, penulis persembahkan untuk Desa Wisata “Bendo Nyawiji”. Dengan terciptanya karya Tugas Akhir yang berjudul Aktivitas Produksi Mi *Lethek* “Garuda” dalam Batik *Eco Friendly* sebagai *Merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji”, semoga dapat bermanfaat bagi masyarakat.



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.

Yogyakarta, 27 Mei 2023



Yasinta Laila Febriana

NIM. 2110052222

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Aktivitas Produksi Mi Lethek “Garuda” dalam Batik Eco Friendly sebagai Merchandise Desa Wisata “Bendo Nyawiji”*”, 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.

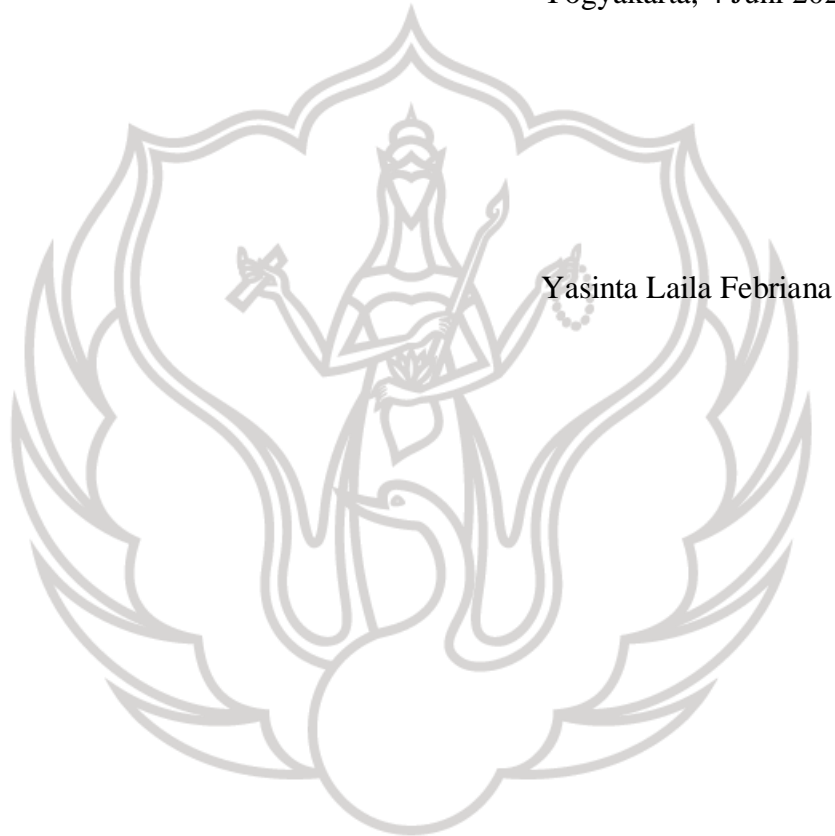
Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Rektor dan Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn. M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Sumino, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.
4. Gandar Setiawan, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
5. Seluruh dosen, staf dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini hingga selesai.
6. Kedua orang tua, bapak dan ibu, yang telah memberikan dukungan moril dan *materil*.
7. Maulana Furqon Mutaqin, selaku orang yang selalu ada dalam kehidupan penulis, dan selalu menjadi sumber inspirasi berkarya bagi penulis.
8. Partono, Kepala Dusun Bendo, Trimurti Srandakan Bantul Yogyakarta.
9. Yasir Feri, selaku pemilik pabrik Mi *Lethek* Garuda.
10. POKDARWIS Desa Wisata Bendo Nyawiji
11. Rizal Eka Arahman, selaku sahabat penulis dan orang yang berperan penting dalam proses dokumentasi karya.
12. Ardian Mulyo Jati dan Aidin Panuluh Jati, selaku orang yang selalu memberikan *support* serta inspirasi dalam proses berkarya.
13. Semua teman-teman penulis, yang tidak bisa dituliskan satu per satu.

14. *Last but not least, I wanna thank me.* Terimakasih karena sudah bertahan, berjuang dan berusaha.

Terlepas dari kurangnya laporan ini, penulis masih berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Kriya dan umumnya bagi pembaca dan penikmat seni.

Yogyakarta, 4 Juni 2023

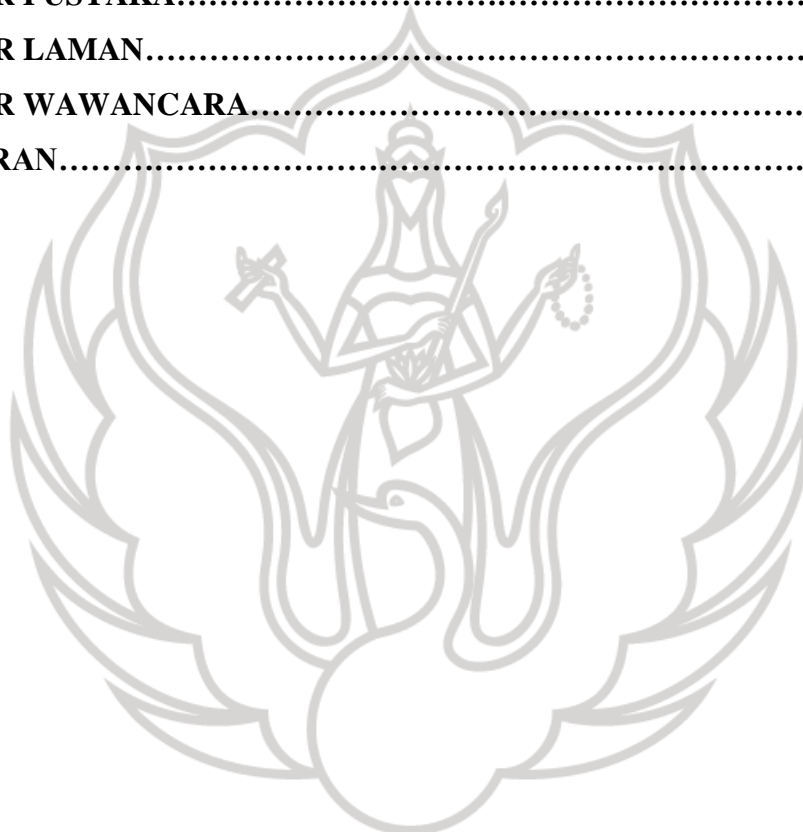


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN/ MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
1. Tujuan.....	3
2. Manfaat.....	3
D. Metode Penciptaan.....	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	6
A. Sumber Penciptaan.....	6
1. Aktivitas Produksi Mi <i>Lethek</i> “Garuda”.....	6
2. Batik <i>Eco Friendly</i>	13
3. <i>Merchandise</i>	14
B. Landasan Teori.....	15
1. Teori Estetika.....	15
2. Teori Ergonomi.....	18
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	20
A. Data Acuan	20
1. Aktivitas Produksi Mi <i>Lethek</i> “Garuda”.....	20
2. Warli <i>Painting</i>	24
3. Batik <i>Eco Friendly</i>	24

4. Motif Batik Kompeni.....	25
5. <i>Merchandise Fashion</i>	25
B. Analisis Data Acuan	28
1. Aktivitas Produksi Mi Lethek “Garuda”	28
2. Warli <i>Painting</i>	31
3. Batik <i>Eco Friendly</i>	32
4. Motif Batik Kompeni.....	32
5. <i>Merchandise Fashion</i>	33
C. Rancangan Karya	36
1. Sketsa Alternatif.....	36
2. Desain Terpilih.....	41
D. Proses Perwujudan.....	46
1. Bahan dan Alat	48
2. Teknik Pengerjaan.....	56
3. Tahap Perwujudan.....	57
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	67
1. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1.....	67
2. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2.....	68
3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3.....	68
4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4.....	69
5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5.....	70
6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6.....	70
7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 7.....	71
8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 8.....	71
9. Kalkulasi Biaya Total.....	72
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	73
A. Tinjauan Umum.....	73
B. Tinjauan Khusus.....	75
1. Karya 1.....	72
2. Karya 2.....	77
3. Karya 3.....	78
4. Karya 4.....	80

5. Karya 5.....	81
6. Karya 6.....	83
7. Karya 7.....	84
8. Karya 8.....	86
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
DAFTAR LAMAN.....	90
DAFTAR WAWANCARA.....	91
LAMPIRAN.....	92



DAFTAR GAMBAR

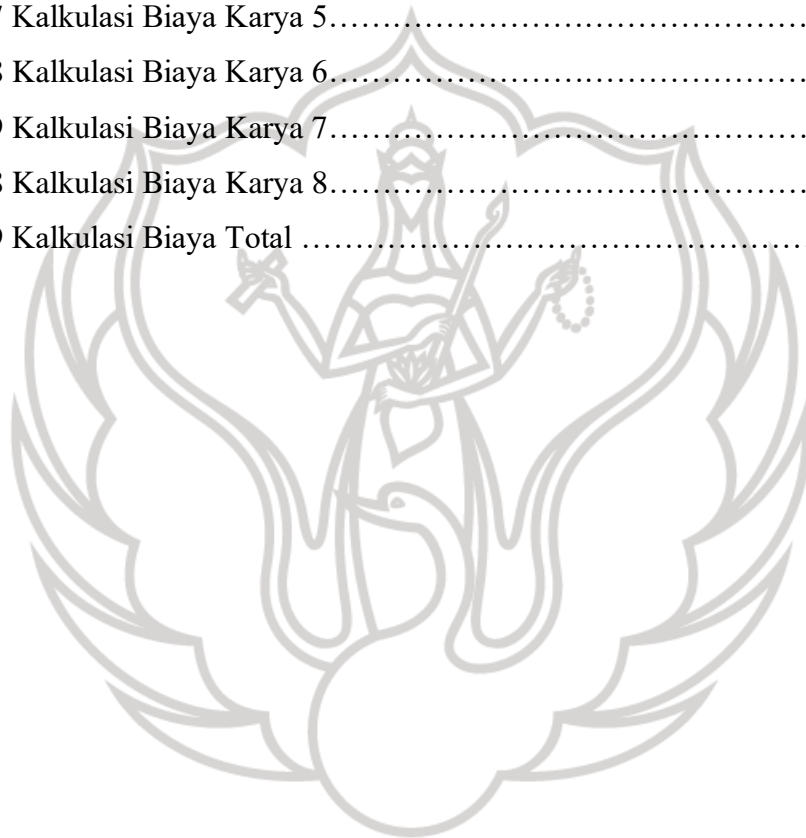
Gambar 2.1 Proses Penggilingan Gaplek.....	6
Gambar 2.2 Proses Perendaman Tepung Gaplek.....	7
Gambar 2.3 Proses Penirisan Tepung Gaplek.....	7
Gambar 2.4 Proses Pencampuran Tepung Tapioka dan Tepung Gaplek.....	8
Gambar 2.5 Proses Pematatan Adonan.....	8
Gambar 2.6 Proses Pemotongan Adonan.....	9
Gambar 2.7 Proses Pengukusan Adonan.....	9
Gambar 2.8 Proses Penggilingan Adonan.....	10
Gambar 2.9 Proses Pengepresan Mi.....	11
Gambar 2.10 Proses Pengukusan Mi.....	11
Gambar 2.11 Proses Perendaman Mi.....	12
Gambar 2.12 Proses Penjemuran Mi.....	12
Gambar 2.13 Proses Pengemasan Mi.....	13
Gambar 2.14 Batik Eco Friendly Motif Parijoto Salak.....	14
Gambar 2.15 Merchandise Fashion Karya Sejauh Mata Memandang.....	15
Gambar 3.1 Proses Perendaman Tepung Gaplek.....	20
Gambar 3.2 Proses Penirisan Tepung Gaplek.....	20
Gambar 3.3 Proses Penggilingan dan Pencampuran Adonan.....	20
Gambar 3.4 Proses Pematatan Adonan.....	21
Gambar 3.5 Proses Pemotongan Adonan.....	21
Gambar 3.6 Proses Pengukusan Dengan Tungku.....	21
Gambar 3.7 Proses Pencetakan Mi.....	22
Gambar 3.8 Proses Pencetakan Mi atau <i>Munyukan</i>	22
Gambar 3.9 Proses Pencetakan Mi atau <i>Munyukan</i>	22
Gambar 3.10 Proses Penguraian Mi.....	23
Gambar 3.11 Proses Penjemuran Mi.....	23
Gambar 3.12 Proses Pengangkatan Mi Setelah Dijemur Mi.....	23
Gambar 3.13 Proses Pengangkatan Mi Setelah Kering.....	24
Gambar 3.14 Warli <i>Painting</i>	24
Gambar 3.15 Batik <i>Eco Friendly</i>	24
Gambar 3.16 Batik <i>Eco Friendly</i> Dengan Bahan Pewarna <i>Indigofera</i>	25

Gambar 3.17 Motif Batik Kompeni.....	25
Gambar 3.18 Selop Batik “ <i>Mbok Jum</i> ” Karya Lemari Lila.....	25
Gambar 3.19 <i>Buket Hat</i> “Daur” Karya Sejauh Mata Memandang.....	26
Gambar 3.20 <i>Knot Bag</i> “Daur” Karya Sejauh Mata Memandang.....	26
Gambar 3.21 <i>Tote Bag Zazzel Colection</i>	26
Gambar 3.22 Kemeja “Pak No” Karya Lemari Lila.....	26
Gambar 3.23 Kain Lilit “Pak No” Karya Lemari Lila.....	27
Gambar 3.24 Selendang “Perahu Sawah” Karya Sejauh Mata Memandang.....	27
Gambar 3.25 Kaos Batik Karya Saiful Bachri.....	27
Gambar 3.26 Sketsa Alternatif 1 Sepatu	36
Gambar 3.27 Sketsa Alternatif 2 Sepatu.....	36
Gambar 3.28 Sketsa Alternatif 3 Topi.....	37
Gambar 3.29 Sketsa Alternatif 4 <i>Knot Bag</i>	37
Gambar 3.30 Sketsa Alternatif 5 <i>Knot Bag</i>	38
Gambar 3.31 Sketsa Alternatif 6 <i>Tote Bag</i>	38
Gambar 3.32 Sketsa Alternatif 7 Kemeja.....	39
Gambar 3.33 Sketsa Alternatif 8 Kain Lilit.....	39
Gambar 3.34 Sketsa Alternatif 9 Selendang.....	40
Gambar 3.35 Sketsa Alternatif 10 Selendang.....	40
Gambar 3.36 Sketsa Alternatif 11 Kaos.....	40
Gambar 3.37 Sketsa Alternatif 12 Kaos.....	41
Gambar 3.38 Desain Terpilih 1 Sepatu.....	41
Gambar 3.39 Pecah Pola Sepatu.....	42
Gambar 3.40 Desain Terpilih 2 Topi.....	42
Gambar 3.41 Desain Terpilih 2 Topi.....	43
Gambar 3.42 Pecah PolaTopi.....	43
Gambar 3.43 Desain Terpilih 3 Tas.....	44
Gambar 3.44 Pola <i>Knot Bag</i>	44
Gambar 3.45 Desain Terpilih <i>Tote Bag</i>	45
Gambar 3.46 Pecah Pola <i>Tote Bag</i>	45
Gambar 3.47 Desain Terpilih Kemeja.....	46
Gambar 3.48 Pecah Pola Kemeja.....	46

Gambar 3.49 Desain Terpilih 6 Kain Lilit.....	47
Gambar 3.50 Desain Terpilih 7 Selendang.....	47
Gambar 3.51 Desain Terpilih 8 Kaos.....	48
Gambar 3.52 Tahap Perwujudan.....	57
Gambar 3.53 Proses <i>Mordanting</i> Kain.....	58
Gambar 3.54 Proses Pemolaan Berdasarkan Desain.....	58
Gambar 3.55 Proses <i>Nyorek</i>	59
Gambar 3.56 Proses <i>Mbatik</i>	60
Gambar 3.57 Proses Ekstraksi Daun Jambu Biji.....	61
Gambar 3.58 Proses Ekstraksi Sabut Kelapa.....	61
Gambar 3.59 Proses Pelarutan Pasta <i>Indigofera</i>	62
Gambar 3.60 Proses Pencelupan Pertama Larutan <i>Indigofera</i>	63
Gambar 3.61 Proses Oksidasi atau Mengangin-anginkan.....	63
Gambar 3.62 Proses Pencelupan <i>Indigofera</i> Dengan Sepuluh Kali Celupan.....	63
Gambar 3.63 Hasil Pencelupan <i>Indigofera</i> dengan Sepuluh Kali Celupan.....	64
Gambar 3.64 Hasil Pencelupan <i>Indigofera</i> , Sabut Kelapa dan Daun Jambu.....	64
Gambar 3.65 Proses <i>Nglorod</i>	64
Gambar 3.66 Proses Menjahit Baju.....	65
Gambar 3.67 Proses Menjahit Bagian Sepatu.....	65
Gambar 3.68 Bagian Sepatu yang Sudah Dijahit.....	66
Gambar 3.69 Proses Penggabungan <i>Insole</i>	66
Gambar 3.70 Proses Penggabungan <i>Insole</i>	66
Gambar 3.71 Proses Penggabungan <i>Outsole</i>	66
Gambar 4.1 Karya Sepatu.....	75
Gambar 4.2 Karya Topi.....	77
Gambar 4.3 Karya <i>Knot Bag</i>	78
Gambar 4.4 Karya <i>Tote Bag</i>	80
Gambar 4.5 Karya Kemeja.....	81
Gambar 4.6 Karya Kain Lilit.....	83
Gambar 4.7 Karya Selendang.....	84
Gambar 4.8 Karya Kaos.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bahan	48
Tabel 3.2 Alat	53
Tabel 3.3 Kalkulasi Biaya Karya 1.....	67
Tabel 3.4 Kalkulasi Biaya Karya 2.....	68
Tabel 3.5 Kalkulasi Biaya Karya 3.....	68
Tabel 3.6 Kalkulasi Biaya Karya 4.....	69
Tabel 3.7 Kalkulasi Biaya Karya 5.....	70
Tabel 3.8 Kalkulasi Biaya Karya 6.....	70
Tabel 3.9 Kalkulasi Biaya Karya 7.....	71
Tabel 3.8 Kalkulasi Biaya Karya 8.....	71
Tabel 3.9 Kalkulasi Biaya Total	72



INTISARI

Penciptaan karya Tugas Akhir berjudul “Aktivitas Produksi Mi *Lethek Garuda*” dalam Batik *Eco Friendly* sebagai *Merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji”” dilakukan karena motif batik di Indonesia yang bertemakan tentang aktivitas manusia masih terbatas, sehingga dengan terciptanya karya ini dapat menambah keanekaragaman motif batik di Indonesia. Apabila penelitian ini tidak dilakukan maka motif batik di Indonesia tidak bisa lebih berkembang lagi.

Pada penciptaan karya ini menggunakan metode penciptaan *Practice-led Research* menurut Hendriyana. Karakteristik penelitian *Practice-led Research* berbasis ICS-USI-USA (*idea, concept, shape- user, solution, innovation- utility, significance and aesthetic*). Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik batik tulis dengan pewarnaan alami dan teknik jahit.

Motif batik yang dihasilkan berupa visualisasi aktivitas perendaman tepung galek, penirisan tepung, penggilingan adonan, pemadatan adonan, pemotongan adonan, pengukusan, pencetakan mi, penguraian mi, penjemuran mi, dan pengemasan mi. Motif yang digambarkan pada karya, terdiri dari garis geometris yang membentuk bidang lingkaran, segitiga, persegi panjang dan jajaran genjang. Motif batik yang berhasil diciptakan kemudian diaplikasikan pada produk *merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji”. Produk *merchandise* yang diwujudkan berupa sepatu, topi, tas, kemeja, kain lilit, selendang, dan kaos. Bahan utama yang digunakan yaitu bahan katun, dengan zat warna alam yang berasal dari sabut kelapa, daun jambu biji dan *indigofera*. Warna yang dihasilkan yaitu warna coklat kehitaman dan warna biru.

Kata Kunci: Aktivitas Produksi, Mi *Lethek Garuda*, Batik, *Eco Friendly*, *Merchandise*.

ABSTRACT

The purpose of the final project entitled "Production Activities of 'Garuda' Lethek Noodles in Eco-Friendly Batik as Merchandise for the 'Bendo Nyawiji' Village Tour" was due to the limited thematic diversity of human activity in Indonesian batik motifs. Therefore, the inception of this work contributed to the enrichment of batik motifs in Indonesia. The research is necessary to prevent impeded the further advancement of Indonesian batik motifs.

The project methodology employed was Practice-led Research, following Hendriyana's framework. The research characteristics of Practice-led Research were rooted in ICS-USI-USA (idea, concept, shape - user, solution, innovation - utility, significance, and aesthetic). The technique utilized in the creative process was the traditional batik tulis technique with natural dyeing and sewing techniques.

The batik motifs resulted in visualizing a sequence of activities: soaking cassava flour, draining flour, dough grinding, dough compaction, dough cutting, steaming, noodle pressing, noodle separation, noodle drying, and noodle packaging. The depicted motifs in the artwork comprised geometric lines forming circular, triangular, rectangular, and parallelogram shapes. These successfully generated batik motifs were subsequently applied to the "Bendo Nyawiji" Village Tour merchandise products. The manifested merchandises were footwear, caps, bags, shirts, sarongs, shawls, and t-shirts. The primary materials utilized were cotton, along with natural colorants derived from coconut husks, guava leaves, and Indigofera. The resulting colors encompassed shades of deep brown and blue.

Keywords: *Production Activities, Garuda Lethek Noodles, Batik, Eco-Friendly, Merchandise.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seiring berkembangnya teknologi dan modernisasi sebagian besar masyarakat desa mulai kehilangan identitas lokal dan ilmu pengetahuan warisan leluhur. Namun berbeda halnya dengan masyarakat yang ada di Dusun Bendo Desa Trimurti Kecamatan Srandakan Bantul Yogyakarta, masyarakat Dusun Bendo masih mempertahankan tradisi warisan leluhur dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, salah satunya yaitu aktivitas produksi mi *letheke* “Garuda”. Pabrik mi *letheke* “Garuda” merupakan usaha turun-temurun sejak tahun 1940-an yang memiliki nilai sejarah, sosial, budaya dan ekonomi bagi masyarakat. Aktivitas produksi mi *letheke* “Garuda” masih menggunakan teknologi tradisional dengan tenaga sapi dan manusia. Peralatan yang digunakan juga sederhana berupa batu, bambu, dan kayu. Satu hal menjadi berbeda dari sebelumnya yaitu, dalam proses pencetakan mi yang awalnya dengan teknologi tradisional saat ini sudah diganti dengan mesin hidrolik. Sistem kerja yang diterapkan di pabrik mi *letheke* “Garuda” adalah secara kekeluargaan, yang dapat membangun suasana kegotong royongan dusun. Kemampuan dan ketrampilan membuat mi *letheke* juga sudah menjadi bagian identitas masyarakat Dusun Bendo.

Saat ini Dusun Bendo menjadi Rintisan Desa Wisata berbasis kerakyatan dan budaya dengan *branding* Desa Wisata “Bendo Nyawiji”. Salah satu potensi yang diangkat menjadi obyek wisata yaitu pabrik mi *letheke* “Garuda”. Wisatawan dapat melihat secara langsung aktivitas produksi mi *letheke*. Dalam aktivitas produksi mi *letheke*, terdapat beberapa tahapan yaitu, penggilingan gapek, perendaman tepung gapek, penirisan tepung gapek, pencampuran tepung gapek dengan tepung tapioka, pemadatan adonan, pemotongan adonan, pengukusan adonan, penggilingan adonan, pengepresan atau pencetakan mi, pengukusan mi, perendaman mi, penjemuran mi, dan terakhir pengemasan. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, memvisualisasikan aktivitas produksi mi *letheke* “Garuda” sebagai motif batik. Motif batik yang sudah diciptakan kemudian diaplikasikan pada beberapa produk untuk diwujudkan

menjadi *merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji”. Produk *merchandise* dipilih karena sejak ditetapkan menjadi Rintisan Desa Wisata belum memiliki *merchandise*. *Merchandise* adalah sesuatu yang dapat dibawa wisatawan ke daerah asalnya sebagai kenangan untuk mengabadikan pengalaman terkait dengan tempat yang pernah dikunjungi. *Merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji” diciptakan dengan menerapkan batik *eco friendly*. Batik *eco friendly* atau batik ramah lingkungan adalah produk batik yang menggunakan zat warna alami sebagai pewarnaannya.

Penciptaan karya ini memberikan manfaat sebagai media edukasi kepada masyarakat dimasa kini terkait aktivitas produksi mi *letheke* dengan teknologi tradisional. Masyarakat sekarang sudah jarang yang mengetahui aktivitas produksi mi *letheke* dengan teknologi tradisional, karena satu-satunya produsen di Indonesia yang masih menggunakan teknologi tradisional dalam proses produksi hanya di pabrik mi *letheke* “Garuda” saja. Melalui karya Tugas Akhir ini akan dikenalkan dan dimunculkan kembali peralatan tradisional untuk mencetak mi, dalam istilah lokal sering disebut dengan *munyukan* yang saat ini sudah tidak terpakai. Apabila penelitian ini tidak dilakukan maka timbul kekhawatiran terhadap teknologi tradisional yang digunakan untuk membuat mi *letheke* akan digantikan dengan mesin dan masyarakat tidak akan tereduksi terkait dengan peralatan maupun aktivitas produksi mi *letheke* secara tradisional. Selain itu, penciptaan karya ini dilakukan karena motif batik di Indonesia yang bertemakan tentang aktivitas manusia masih terbatas, sehingga dengan terciptanya karya ini dapat menambah keanekaragaman motif batik di Indonesia. Apabila pembuatan motif batik bertemakan aktivitas manusia ini tidak dikembangkan, maka perkembangan motif batik di Indonesia tidak bisa lebih berkembang lagi.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan batik *eco friendly* sebagai *merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji” dengan sumber ide aktivitas produksi mi *letheke* “Garuda”?

2. Bagaimana proses penciptaan batik *eco friendly* sebagai *merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji” dengan sumber ide aktivitas produksi mi *lethe*k “Garuda”?
3. Bagaimana hasil penciptaan batik *eco friendly* sebagai *merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji” dengan sumber ide aktivitas produksi mi *lethe*k “Garuda”?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan dan mendeskripsikan konsep penciptaan batik *eco friendly* sebagai *merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji” dengan sumber ide aktivitas produksi mi *lethe*k “Garuda”.
- b. Menjelaskan proses penciptaan batik *eco friendly* sebagai *merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji” dengan sumber ide aktivitas produksi mi *lethe*k “Garuda”.
- c. Menghasilkan batik *eco friendly* sebagai *merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji” dengan sumber ide aktivitas produksi mi *lethe*k “Garuda”.

2. Manfaat

a. Manfaat Bagi Pemerintah

1. Menjadi salah satu sarana promosi desa wisata khususnya di Kabupaten Bantul.
2. Membantu meningkatkan pendapatan daerah, khususnya di Desa Bendo, Trimurti, Srandakan Bantul sehingga bisa menjadi Desa Wisata Mandiri.

b. Manfaat Bagi Institusi

1. Menambah keanekaragaman konsep dan desain dalam perancangan karya seni.
2. Menjadi bahan referensi bagi pembaca maupun penikmat seni.

c. Manfaat Bagi Masyarakat

1. Memberikan wawasan yang jelas mengenai peralatan dan aktivitas produksi mi *letheke* “Garuda” secara tradisional.
2. Mengenalkan dan memunculkan kembali peralatan tradisional untuk mencetak mi, dalam istilah lokal sering disebut dengan *munyukan* yang saat ini sudah tidak terpakai.
3. Membantu meningkatkan pendapatan ekonomi masyarakat, khususnya masyarakat Dusun Bendo.
4. Mengkampanyekan budaya ramah lingkungan dalam berkarya seni dan berperan aktif dalam pelestarian lingkungan.

D. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan dalam proses perwujudan karya ini menggunakan metode *Practice-led Research*. Salah satu karakter utama dari penelitian praktik ini yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik yang dilakukan (Hendriyana, 2021:11). Karakteristik penelitian berbasis ICS-USA (idea, concept, shape- user, solution, innovation-utility, significance and aesthetic) terbagi dalam empat tahap pekerjaan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung melalui wawancara dengan pemilik pabrik mi *letheke* “Garuda” dan beberapa masyarakat di Dusun Bendo. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejarah dan aktivitas produksi mi *letheke* “Garuda”. Pada tahap ini juga dilakukan dokumentasi berupa foto dan video pada aktivitas produksi mi *letheke* “Garuda”, kemudian hasilnya dianalisis sehingga menemukan formulasi ide atau gagasan awal yang menjadi fokus penelitian. Riset pasar juga dilakukan untuk menentukan jenis produk *merchandise* yang akan diciptakan supaya tepat sasaran. Sasaran yang dituju adalah usia dewasa dan orang tua yang merupakan kalangan ekonomi menengah dan keatas.

2. Tahap Mengimajinasi

Pada tahap ini mengimajinasikan bentuk dan karakteristik aktivitas produksi mi *letheke* “Garuda”, kemudian divisualisasikan menjadi motif batik pada produk *merchandise*. Ide atau gagasan tersebut dituangkan dalam bentuk desain atau sketsa karya menggunakan teknik gambar manual. Sketsa karya dibuat sebanyak-banyaknya kemudian dipilih beberapa desain untuk diwujudkan menjadi produk *merchandise*. Tahapan ini dilakukan agar nantinya sesuai dengan topik yang dipilih menjadi ide penciptaan karya Tugas Akhir dan memudahkan dalam proses penciptaan.

3. Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahap pengembangan imajinasi dengan membuat desain digital motif batik yang sudah dipilih kemudian diaplikasikan pada produk *merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji”. Produk *merchandise* yang diwujudkan berupa sepatu, topi, tas, kemeja, kain lilit, selendang, dan kaos. Dalam membuat desain digital, warna juga diterapkan pada produk *merchandise* supaya mempermudah dalam proses penciptaan.

4. Tahap Pengerjaan

Bahan yang digunakan untuk pembuatan produk *merchandise* yaitu kain satin primisima, kain katun primisima, kain katun 30s, kain polo linen, dan kain rayon ATBM. Teknik perwujudan karya yang digunakan penulis yaitu teknik batik tulis dan teknik jahit. Pewarna yang digunakan merupakan zat warna alam yang berasal dari *indigofera*, sabut kelapa, dan daun jambu biji. Pengerjaan karya ini, melalui beberapa tahapan meliputi: *mordant* kain, pemolaan berdasarkan desain, *nyorek*, *mbatik*, ekstraksi zat warna alami, pewarnaan, *nglorod*, menjahit, dan *finishing*.