

**BARONG KET DAN RANGDA DALAM KARYA  
HIASAN DINDING DENGAN TEKNIK SULAM DAN  
JAHIT APLIKASI**



**PENCIPTAAN**

**Hema Hyananda**

**NIM 1912130022**

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

**2024**

**BARONG KET DAN RANGDA DALAM KARYA  
HIASAN DINDING DENGAN TEKNIK SULAM DAN  
JAHIT APLIKASI**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Hema Hyananda**

**NIM 1912130022**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

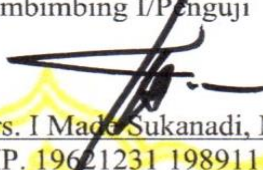
**Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya**

**2024**

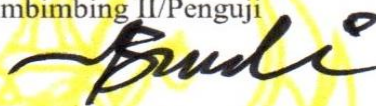
Tugas Akhir Kriya berjudul:

**Barong Ket dan Rangda dalam Karya Hiasan Dinding dengan Teknik Sulam dan Jahit Aplikasi** diajukan oleh Hema Hyananda, NIM 1912130022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Desember 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima,

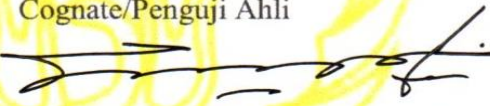
Pembimbing I/Penguji

  
Drs. I Made Sukanadi, M.Sn.  
NIP. 19621231 198911 1 001/NIDN. 0031126253


Pembimbing II/Penguji

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


Cognate/Penguji Ahli

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

Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya

  
Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.  
NIP. 19740430 199802 2 002/NIDN. 0030047406

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

..

..

## PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih, Maha Penyayang, penulis mempersembahkan karya Tugas Akhir ini untuk kedua orangtua yang tak henti-hentinya mendukung dan mendoakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini, keluarga besar yang telah memberikan dukungan, serta teman-teman yang selalu mendoakan dan memberi dukungan positif selama pembuatan karya sampai selesai. Tugas akhir ini juga dipersembahkan untuk penuls yang telah berjuang menyelesaikan karya tugas akhir ini.



## MOTTO

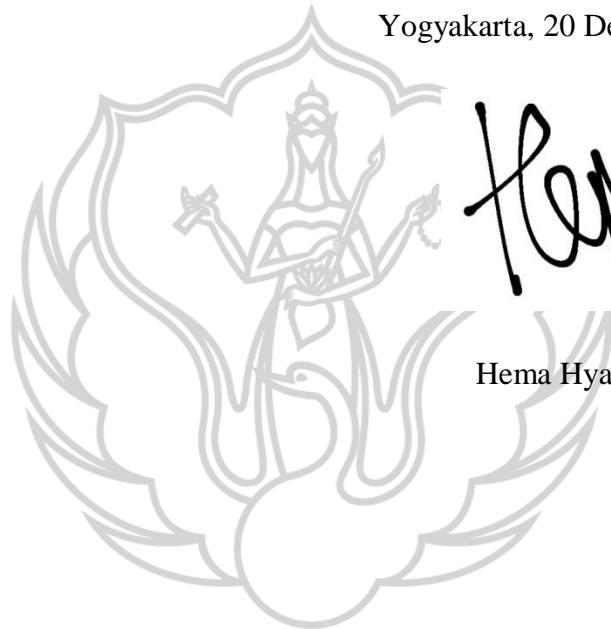
“Jangan berhenti ketika lelah, namun berhentilah ketika selesai.”



## 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 juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Desember 2023



Hema Hyananda

## KATA PENGANTAR

Assalamualikum Wr.Wb.

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, ridho, dan karunia-Nya sehingga pada proses penciptaan karya Tugas Akhir dengan judul “Barong Ket dan Rangda dalam Karya Hiasan Dinding dengan Teknik Sulam dan Jahit Aplikasi” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni pada jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan Tugas Akhir telah melalui arahan dan bimbingan dari banyak pihak, terutama dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan solusi atas masalah yang penulis hadapi. Kelancaran proses berkarya tidak lepas dari dukungan dan bantuan orang-orang terdekat. Berkat dukungan dan bantuannya kepada penulis yang telah memberikan banyak dukungan, doa, ajaran, motivasi yang sangat berarti, sehingga penciptaan karya dan penulisan Tugas Akhir dapat selesai tepat waktu.

Dengan rasa hormat dan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn, M.F.A., Ketua Jurusan Kriya, Program Studi Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan, pendampingan, dan dukungan selama proses pembuatan dan penyusunan laporan karya tugas akhir ini.

6. Budi Hartono, S.Sn. M.Sn., Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan, pendampingan, dan dukungan selama proses pembuatan dan penyusunan laporan karya tugas akhir ini.
  7. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., Cognate/Penguji Ahli.
  8. Dra. Djanjang Purwo Sedjati, M.Hum., Dosen Wali.
  9. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
  10. Seluruh staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
  11. Seluruh staf dan karyawan Dekanat Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas dukungan, informasi, dan bantuannya.
  12. Ayah, ibu, kakak, adik, dan keluarga yang telah memberikan doa, dukungan semangat dan kasih sayang.
  13. Seluruh teman-teman, sahabat, dan semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan, semangat, dan doa.
- Dalam penulisan laporan ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan, dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan permohonan maaf dan penulis menerima kritik dan saran dari pembaca agar menjadi lebih baik. Segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita semua.
- Wassalamualaikum Wr.wb.

Yogyakarta, 20 Desember 2023



Hema Hyananda



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	2
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	3
a. Tujuan .....	3
b. Manfaat .....	3
D. METODE PENDEKATAN DAN PENCIPTAAN.....	3
1. Metode Pendekatan.....	3
a. Metode Pendekatan Estetika.....	4
2. Metode Penciptaan.....	4
a. Eksplorasi .....	4
b. Perancangan.....	4

c. Perwujudan .....	5
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN .....</b>	<b>7</b>
A. Sumber Penciptaan .....	7
B. Landasan Teori.....	11
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>13</b>
A. Data Acuan .....	13
B. Analisis Data Acuan.....	18
C. Rancangan Karya .....	19
a. Sketsa Alternatif .....	19
b. Sketsa Terpilih.....	24
c. Desain Karya.....	27
D. Proses Perwujudan .....	34
1. Alat dan Bahan .....	34
2. Teknik Pengerjaan.....	44
3. Tahap Perwujudan.....	46
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	57
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>66</b>
A. Tinjauan Umum .....	66
B. Tinjauan Khusus.....	67
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>DAFTAR LAMAN.....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>

A. Poster .....	82
B. Katalog.....	83
C. Situasi Pameran.....	87
D. Biodata Diri.....	88



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain 1 .....	28
Tabel 3.2. Desain 2 .....	29
Tabel 3.3. Desain 3 .....	30
Tabel 3.4. Desain 4 .....	31
Tabel 3.5. Desain 5 .....	32
Tabel 3.6. Desain 6 .....	33
Tabel 3.7. Alat .....	34
Tabel 3.8. Bahan .....	36
Tabel 3.9. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	57
Tabel 3.10. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 .....	58
Tabel 3.11. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	59
Tabel 3.12. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 .....	60
Tabel 3.13. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5 .....	61
Tabel 3.14. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6 .....	63
Tabel 3.15. Kalkulasi Biaya Keseluruhan .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Barong Ket .....	7
Gambar 2.2. Rangda .....	8
Gambar 2.3. Hiasan Dinding .....	9
Gambar 2.4. Karya Sulam .....	10
Gambar 2.5. Karya Jahit Aplikasi.....	11
Gambar 3.1. Barong Ket .....	13
Gambar 3.2. Barong Ket .....	13
Gambar 3.3. Rangda .....	14
Gambar 3.4. Rangda .....	14
Gambar 3.5. Rangda .....	15
Gambar 3.6. Rangda .....	15
Gambar 3.7. Rangda .....	16
Gambar 3.8. Karya Sulam Punch Needle.....	16
Gambar 3.9. Karya Sulam Punch Needle.....	17
Gambar 3.10. Karya Jahit Aplikasi Vita .....	17
Gambar 3.11. Sketsa Alternatif 1 .....	20
Gambar 3.12. Sketsa Alternatif 2 .....	21
Gambar 3.13. Sketsa Alternatif 3 .....	21
Gambar 3.14. Sketsa Alternatif 4 .....	22

Gambar 3.15. Sketsa Alternatif 5 .....	22
Gambar 3.16. Sketsa Alternatif 6 .....	23
Gambar 3.17. Sketsa Alternatif 7 .....	23
Gambar 3.18. Sketsa Terpilih 1 .....	24
Gambar 3.19. Sketsa Terpilih 2 .....	25
Gambar 3.20. Sketsa Terpilih 3 .....	25
Gambar 3.21. Sketsa Terpilih 4 .....	26
Gambar 3.22. Sketsa Terpilih 5 .....	26
Gambar 3.23. Sketsa Terpilih 6 .....	27
Gambar 3.24. Desain 1 .....	28
Gambar 3.25. Desain 2 .....	29
Gambar 3.26. Desain 3 .....	30
Gambar 3.27. Desain 4 .....	31
Gambar 3.28. Desain 5 .....	32
Gambar 3.29. Desain 6 .....	33
Gambar 3.30. Teknik Memakai Punch Needle .....	45
Gambar 3.31. Memasang Kain Monk Cloth pada Spanram .....	46
Gambar 3.32. Proses Menyulam .....	47
Gambar 3.33. Proses Menyulam .....	47
Gambar 3.34. Proses Menjahit Menggunakan Mesin Jahit .....	48

Gambar 3.35. Proses Menjahit Secara Manual .....	48
Gambar 3.36. Proses Membuat Model Cetakan .....	49
Gambar 3.37. Proses Menuangkan Gypsum .....	49
Gambar 3.38. Hasil Cetakan Gypsum Rangka .....	50
Gambar 3.39. Hasil Cetakan Gypsum Barong .....	50
Gambar 3.40. Proses Menempelkan Bubur Kertas pada Cetakan .....	51
Gambar 3.41. Proses Menempelkan Bubur Kertas pada Cetakan .....	51
Gambar 3.42. Proses Menjemur Cetakan Bubur Kertas .....	52
Gambar 3.43. Proses Mendempul .....	52
Gambar 3.44. Proses Penjemuran .....	53
Gambar 3.45. Proses Pengamplasan .....	53
Gambar 3.46. Proses Pengecatan .....	54
Gambar 3.47. Proses Menghias Topeng .....	54
Gambar 3.48. Proses Menghias Topeng .....	55
Gambar 3.49. Proses Menghias Topeng .....	55
Gambar 3.50. Proses Finishing Topeng .....	56
Gambar 3.51. Hasil Topeng .....	56
Gambar 4.1 Karya 1 .....	67
Gambar 4.2 Karya 2 .....	69
Gambar 4.3 Karya 3 .....	71

Gambar 4.4 Karya 4..... 73

Gambar 4.5 Karya 5..... 75

Gambar 4.6 Karya 6..... 77





## DAFTAR LAMPIRAN

A. Poster Pameran.....	82
B. Katalog.....	83
C. Situasi Pamrean.....	87
D. Biodata Diri .....	88



## INTISARI

Indonesia memiliki beraneka seni budaya yang tersebar di seluruh daerah. Masing-masing daerah memiliki peninggalan seni budaya tradisional yang kuat dan mempunyai ciri khas yang unik dan artistik sesuai dengan ciri daerahnya. Bali adalah salah satu daerah di Indonesia yang memiliki seni budaya cukup beragam dan sampai saat ini tetap lestari. Barong Ket dan Rangda merupakan salah satu karya seni yang menjadi ciri, identitas tersendiri yang berasal dari Pulau Bali. Bentuk Barong Ket dan Rangda inilah yang menjadikan inspirasi penulis menciptakan karya bentuk Barong Ket dan Rangda dalam hiasan dinding dengan teknik sulam *punch needle* dan jahit aplikasi.

Dalam merancang gagasan penciptaan ini menggunakan metode pendekatan estetika untuk mengkaji keindahan bentuk Barong Ket dan Rangda dalam sebuah panel hiasan dinding. Metode penciptaan yang digunakan dalam pembuatan karya ini yaitu metode penciptaan menurut SP. Gustami berupa pengumpulan data, perancangan karya, kemudian visualisasi perancangan.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya yaitu enam buah hiasan dinding dengan bentuk Barong Ket dan Rangda. Karya yang diciptakan merupakan salah satu bentuk penulis berkontribusi nyata dalam pengembangan penciptaan karya seni tekstil dan sebuah bentuk apresiasi atas seni budaya yang ada di Bali.

**Kata Kunci : Barong Ket dan Rangda, Sulam *Punch Needle*, Jahit Aplikasi, Hiasan Dinding**

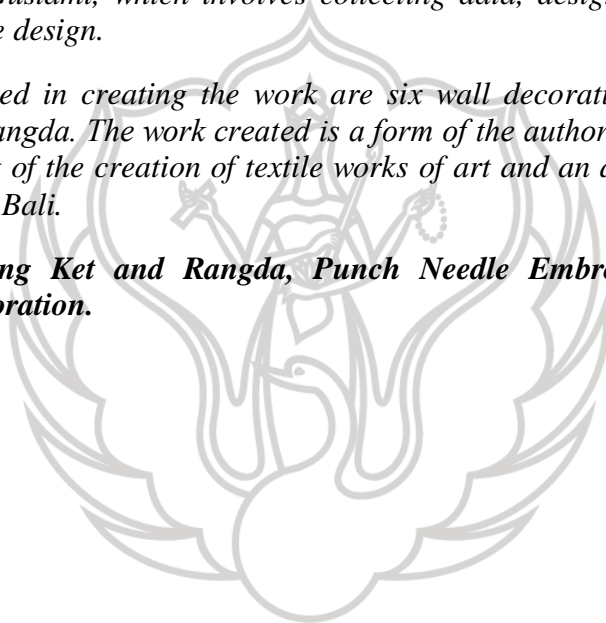
## **ABSTRACT**

*Indonesia has a variety of arts and cultures spread throughout the regions. Each region has a strong heritage of traditional arts and culture and has unique and artistic characteristics according to the characteristics of the region. Bali is one of the regions in Indonesia that has quite diverse arts and cultures and is still preserved to this day. Barong Ket and Rangda are two works of art that are characteristic and have their own identity, originating from the Bali Island. The form of Barong Ket and Rangda inspired the author to create work in the form of Barong Ket and Rangda in wall decoration using punch needle embroidery techniques and application sewing.*

*In designing the idea for this creation, the author has used the aesthetic approach method to examine the beauty of the form of the Barong Ket and Rangda on the wall decoration panel. The creation method used in making this work is the creation method from SP Gustami, which involves collecting data, designing the work, and then visualizing the design.*

*The results achieved in creating the work are six wall decorations in the form of Barong Ket and Rangda. The work created is a form of the author's real contribution to the development of the creation of textile works of art and an appreciation for the arts and culture in Bali.*

***Keywords : Barong Ket and Rangda, Punch Needle Embroidery, Application Sewing, Wall Decoration.***



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia memiliki beraneka seni budaya yang tersebar di seluruh daerah. Masing-masing daerah memiliki peninggalan seni budaya tradisional yang kuat dan mempunyai ciri khas yang unik dan artistik sesuai dengan ciri daerahnya. Bali adalah salah satu daerah di Indonesia yang memiliki seni budaya cukup beragam dan sampai saat ini tetap lestari. Berkesenian bagi masyarakat Bali merupakan nafas setiap hari, karena semua hasil produk kesenian seperti seni rupa, seni kriya, karawitan, seni tari, dan sebagainya, sangat dibutuhkan dalam semua kegiatan upacara ritual. Untuk itu dalam kegiatan berkesenian bagi masyarakat Bali terdapat kesenian yang sifatnya wali (kesucian), *bebali* (pertunjukan penunjang upacara ritual), dan *balih-balihan* (tontonan atau hiburan semata). Diantara seni budaya Bali yang bersifat ritual magis yang sampai sekarang masih tetap ada dan didukung oleh masyarakat adat di Bali adalah Barong Ket dan Rangda.

Barong Ket dan Rangda merupakan karya seni yang menjadi ciri, identitas tersendiri yang berasal dari Pulau Bali. Barong Ket dan Rangda memiliki karakter yang sangat kuat yang tidak dimiliki oleh karya seni yang lain. Barong Ket dan Rangda memiliki karakter sangar. Karakter sangar dapat ditangkap dari tampilan fisik khususnya muka atau topeng seperti mata yang terbelalak/melotot, wajah berwarna merah tua/merah darah, gigi taring serta wajah yang berwujud seperti binatang atau monster. Namun dibalik fisik yang sangar, Barong Ket diartikan sebagai energi positif, sedangkan Rangda diartikan sebagai energi negatif. Maka dari itu ketika pertunjukan Rangda harus selalu ada Barong Ket sebagai simbol menetralkan hal-hal negatif agar menjadi hal positif. Hiasan dinding merupakan suatu benda yang digunakan untuk menghias suatu tempat agar lebih cantik dan indah jika dipandang oleh mata. Banyaknya berbagai macam benda yang dapat menghias suatu ruangan merupakan suatu pilihan masing-masing pribadi.

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis merealisasikan Barong Ket dan Rangda sebagai elemen interior dalam hiasan dinding dengan teknik sulam dan aplikasi. Penulis mengangkat tema Barong Ket dan Rangda karena ada pengalaman ketika pergi

ke Bali kemudian melihat pertunjukkan Barong Ket dan Rangda. Pertunjukkan tersebut menceritakan tentang bagaimana terjadinya peperangan antara Barong dan Rangda. Bermula dari seorang Dewa bernama Siwa ingin menguji kesetiaan istrinya yang bernama Dewi Parwati dengan berpura-pura sakit dan memerlukan obat dari susu lembu putih. Kemudian Dewa Siwa menyuruh Dewi Parwati mencari susu lembu putih. Ketika Dewi Parwati sedang mencari susu tersebut, Dewa Siwa menyamar menjadi Rare Angon yang sedang membawa seekor lembu putih. Dewi Parwati melihat Rare Angon dengan membawa seekor lembu putih kemudian Dewi Parwati meminta susu dari lembu putih tersebut. Rare Angon ingin memberikannya namun dengan satu syarat yaitu Dewi Parwati harus tidur dengan Rare Angon. Dengan keraguan, Dewi Parwati pun menyanggupinya. Kemudian Dewi Parwati pulang dengan membawa susu lembu putih, namun semua itu membuat Dewa Siwa sangat murka karena mengetahui bahwa istrinya tidak setia kepadanya dan Dewa Siwa mengutuknya menjadi Dewi Durgha (berwujud raksasa menyeramkan) yang biasa disebut Rangda dan diberikan tempat di Setra Gandamayit. Pada suatu hari ada anggota Panca Pandawa melewati daerah kekuasaan Dewi Durgha dan membuat Sang Dewi marah kemudian meminta salah satu anggota untuk dikorbankan dan yang terpilih yaitu Sahadewa. Ketika Sahadewa mau dikorbankan, Dewa Siwa merasuki Sahadewa sehingga Sahadewa berubah wujud menjadi Banaspati atau biasa disebut Barong. Akhirnya terjadi peperangan antara rangda dan barong dan berakhir dengan kekalahan rangda.

Selain itu, penulis sangat tertarik melihat wujud dari Barong Ket dan Rangda. Hingga saat ini penulis tetap antusias ketika melihat Barong Ket dan Rangda dalam video atau gambar maupun pertunjukkan secara langsung.

Karya yang diwujudkan oleh penulis berupa hiasan dinding yang dipadukan dengan teknik sulam dan teknik jahit aplikasi. Teknik sulam ini menggunakan alat yaitu *needle punch*. *Needle punch* merupakan kerajinan tangan atau teknik seni menyulam benang wol, benang sutra, atau pita pada sebuah format di kain. Jahit aplikasi merupakan teknik menghias permukaan kain dengan cara menempelkan guntingan kain pada kain yang berbeda warna dengan dasar kain, kemudian diselesaikan dengan jahit tangan atau teknik sulam. Sebelumnya penulis belum menemukan karya tugas akhir Barong Ket dan Rangda dalam bentuk hiasan dinding menggunakan teknik sulam dan aplikasi.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep desain Barong Ket dan Rangda dalam karya hiasan dinding dengan teknik sulam dan jahit aplikasi?
2. Bagaimana proses perwujudan Barong Ket dan Rangda dalam karya hiasan dinding dengan teknik sulam dan jahit aplikasi?
3. Bagaimana hasil karya Barong Ket dan Rangda dalam karya hiasan dinding dengan teknik sulam dan jahit aplikasi?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **a. Tujuan**

Sesuai dengan rumusan permasalahan di atas, maka penciptaan karya ini bertujuan untuk:

1. Memahami konsep desain Barong Ket dan Rangda dalam karya hiasan dinding dengan teknik sulam dan jahit aplikasi.
2. Menjelaskan proses perwujudan Barong Ket dan Rangda dalam karya hiasan dinding dengan teknik sulam dan jahit aplikasi.
3. Menghasilkan karya Barong Ket dan Rangda dalam karya hiasan dinding dengan teknik sulam dan jahit aplikasi.

### **b. Manfaat**

Manfaat yang diperoleh dari penciptaan “Barong Ket dan Rangda dalam Karya Hiasan Dinding dengan Teknik Sulam dan Jahit Aplikasi” adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kreativitas melalui penciptaan karya ini, sehingga mendapatkan ilmu tambahan dan pengalaman baru.
2. Memperkaya wawasan dan pengalaman proses berkarya sehingga dapat meningkatkan apresiasi dalam dunia seni karya tekstil.
3. Melestarikan hasil budaya melalui karya seni tekstil agar tetap ada di sepanjang zaman.

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

### **1. Metode pendekatan**

#### **a. Metode Pendekatan Estetika**

Metode pendekatan estetika mengacu pada nilai-nilai keindahan guna mencari titik kendahan pada objek estetika sebenarnya. Menurut Katstsoff, estetika adalah menyangkut hal perasaan seseorang. Perasaan ini dikhususkan akan perasaan yang indah. Nilai keindahan yang dimaksudkan tidak hanya semata-mata mendefinisikan bentuknya, tetapi bisa juga menyangkut keindahan dari isi atau makna yang terkandung didalamnya. Estetika sangat dibutuhkan pada karya tekstil yang bertujuan untuk menuangkan ide, kreativitas, inovasi, komposisi keindahan pada karya.

### **2. Metode Penciptaan**

Pada proses penciptaan karya ini mengacu pada metode penciptaan menurut SP. Gustami dalam bukunya yang berjudul *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Menurut SP. Gustami secara metodologis, terdapat tiga tahap enam langkah penciptaan seni kriya (trilogi keseimbangan), yaitu:

#### **a. Eksplorasi**

Metode ini digunakan untuk menyelidiki data yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Beberapa langkah mengeksplorasi yang dilakukan yaitu penggambaran objek, pengamatan objek, dan penggalian sumber informasi, serta dilanjutkan dengan langkah kedua yaitu penggalian landasan teori dan data acuan.

#### **b. Perancangan**

Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media sesungguhnya. Metode ini berupa sket-sket alternatif yang kemudian dipilih sket yang paling baik dan tepat diterapkan pada media perwujudan.

#### **c. Perwujudan**

Setelah rancangan karya telah dipilih, tahap selanjutnya ialah tahap perwujudan. Tahap ini merupakan proses mewujudkan rancangan desain terpilih menjadi karya yang sesungguhnya, dan selanjutnya dilakukan evaluasi pada karya. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respon dari masyarakat.

Tahapan di atas merupakan acuan yang dijadikan penulis, untuk lebih meyakinkan lagi dalam menciptakan karya kriya, dengan mengacu enam langkah yang disebutkan Gustami (2004). Keenam langkah tersebut adalah :

1. Langkah pertama, eksplorasi dilakukan dengan cara mencari berbagai sumber referensi bentuk Barong Ket dan Rangda dengan segala posisi.
2. Langkah kedua, penggalian landasan teori, sumber, dan referensi, serta acuan visual yang dapat digunakan sebagai material analisis, sehingga memperoleh konsep yang signifikan.
3. Langkah ketiga, tahapan perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk rancangan dua dimensi atau rancangan sketsa di atas kertas.
4. Langkah keempat, visualisasi gagasan dari perancangan sketsa menjadi desain jadi.
5. Langkah kelima, tahap perwujudan, tahap ini diawali dengan pengolahan bahan lalu pembentukan karya dengan teknik yang ingin diterapkan. Teknik yang diterapkan dalam proses perwujudan karya yaitu sulam menggunakan needle punch dan jahit aplikasi.
6. Langkah keenam, yaitu evaluasi semua proses.