

**REPRESENTASI CERITA RAKYAT BALI I CANGAK
MATI BAAN LOBANE PADA KAIN PANJANG DAN
SELENDANG**



PENCIPTAAN

Ni Putu Rasintya Dewi

NIM 1912170022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**REPRESENTASI CERITA RAKYAT BALI I CANGAK
MATI BAAN LOBANE PADA KAIN PANJANG DAN
SELENDANG**



PENCIPTAAN

Ni Putu Rasintya Dewi

NIM 1912170022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

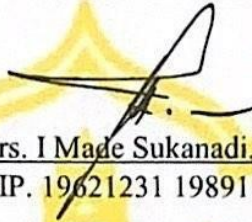
Kriya

2024

Tugas Akhir Kriya Berjudul:

REPRESENTASI CERITA RAKYAT BALI I CANGAK MATI BAAN LOBANE PADA KAIN PANJANG DAN SELENDANG diajukan oleh Ni Putu Rasintya Dewi, NIM 1912170022, Program Studi S-1 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 I



Drs. I Made Sukanadi, M. Hum

NIP. 19621231 198911 1 001/NIDN. 0031126253

Pembimbing II/Penguji II



Toyibah Kusumawati, S.Sn., M. Sn

NIP. 19710103 199702 2 001/NIDN. 003017105

Cognate/Penguji Ahli



Dr. Suryo Tri Widodo, 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. 19910119 199903 1 001/NIDN. 0019107005

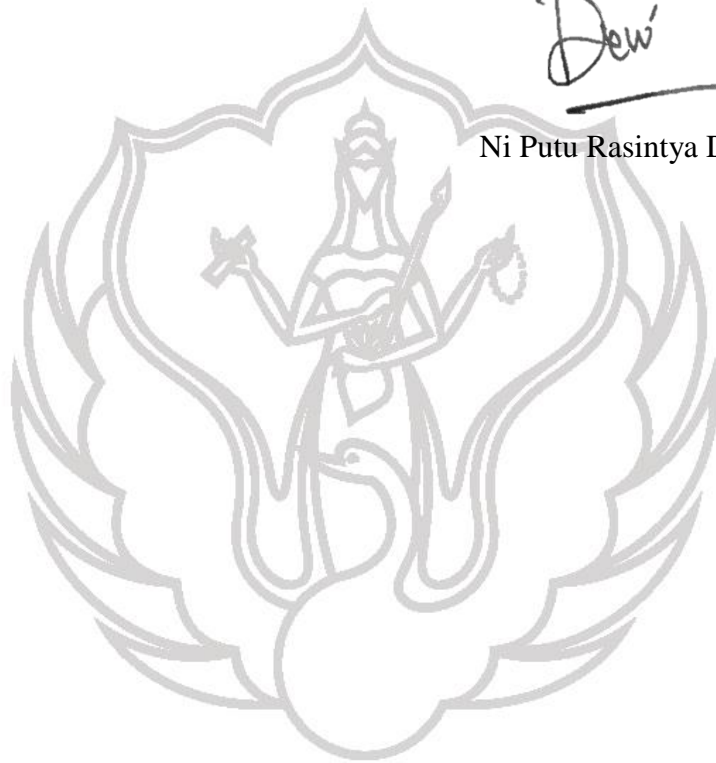
PERNYATAAN KEASLIAN

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

Dewi

Ni Putu Rasintya Dewi



MOTTO

“Meskipun kamu merasa sedih, jangan pernah putus asa. Dan meskipun kamu terjatuh, jangan pernah hancur”.



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua tersayang dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan, doa serta motivasi bagi saya baik secara fisik maupun materi. Teman-teman dan sahabat yang sudah membantu saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia dan kasih sayang-Nya, sehingga proses Tugas Akhir dengan judul “Representasi Cerita Rakyat Bali I Cangak Mati Baan Lobane Pada Kain Panjang Dan Selendang” yang dijadikan konsep penciptaan karya seni ini dapat diselesaikan. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Kesarjanaan di Program Studi Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh orang-orang terdekat, baik secara material maupun spiritual. Untuk itu diucapkan terima kasih banyak atas segala keikhlasannya dalam memberikan banyak kemudahan dan juga memberikan banyak tuntunan serta ajaran yang tidak ternilai harganya. Dukungan dan bantuan yang diberikan merupakan motivasi untuk mencapai harapan yang lebih baik, sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Selanjutnya dengan hormat dan rendah hati dihanturkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A, selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Drs. I Made Sukanadi, M. Hum, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik dan saran yang membangun dan bersedia berdiskusi serta bertukar pikiran selama proses pengerjaan Tugas Akhir Penciptaan ini.
5. Toyibah Kusumawati, S. Sn., M. Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini.
6. Dr. Suryo Tri Widodo, M. Hum, selaku cognate yang telah memberikan kritik serta saran yang membangun penyusunan Tugas Akhir Penciptaan.

7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu dan bimbingan yang pernah diberikan.
8. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan dan mendukung saya selama proses pembuatan Tugas Akhir.
9. Teman-teman angkatan, adik tingkat, serta kakak tingkat yang selalu memberikan dukungan dan arahan selama mengerjakan tugas akhir.

Doa semua pihak yang turut membantu dan mendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini hingga selesai.

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

Yogyakarta, 20 Desember 2023

Penulis



Ni Putu Rasintya Dewi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....	6
B. Landasan Teori.....	13
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan.....	21
B. Analisis Data Acuan	27
C. Rancangan Karya	28
D. Proses Perwujudan	45
1. Bahan dan Alat	45
2. Teknik Pengerjaan.....	51
3. Tahap Perwujudan.....	51
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	58
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	67
B. Tinjauan Khusus	68

BAB V. PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA 103

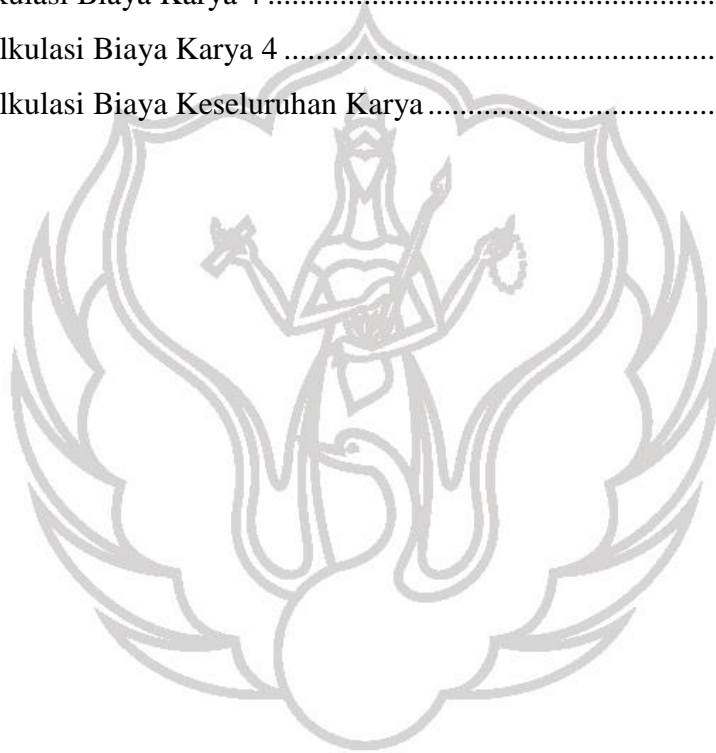
LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran 105
B. Foto Situasi Pameran 106
C. Katalog 107
D. Biodata 108



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat.....	46
Tabel 2. Bahan	49
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya 1	58
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 1	59
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 2	60
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 2	61
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 3	62
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 3	63
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya 4	64
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya 4	65
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lontar Tantri	12
Gambar 2. Lukisan berjudul “I Cangak Mati Baan Lobane” Karya I Made Surya Dharma Terdapat di Karya Rupa “Sip Setiap Saat”	13
Gambar3. Kisah Bangau, Ikan dan Kepiting, Lukisan Tradisional Bali Gaya Batuan Koleksi Museum Putri Lukisan, Ubud Bali.....	13
Gambar 4. Ogoh-ogoh I Cangak di Desa Mengwi, Bandung, Karya Astana Bali	21
Gambar 5. Lukisan Cangak.....	22
Gambar 6. Lukisan berjudul Pendanda Baka, Karya I Made Togong, Koleksi Museum ARMA, Ubud Bali	22
Gambar 7. Kain Panjang Pesisir	23
Gambar 8. Batik Shawal Adelia, Karya Imam Marzuki	23
Gambar 9. Batik Kain Panjang Pesisiran	24
Gambar 10. Daun dan buah dari bunga lotus.....	24
Gambar 11. Kelopak bunga lotus.....	25
Gambar 12. Daun serta bunga dari tanaman bunga teretai	25
Gambar 13 dan 14. Lukisan burung bangau	26
Gambar 15. Lukisan garden of the far east	26
Gambar 16 dan 17. Lukisan ikan	27
Gambar 18. Membuat Sketsa	29
Gambar 19. Membuat Desain	29
Gambar 20. Sketsa Alternatif Kain Panjang 1	30
Gambar 21. Sketsa Alternatif Kain Panjang 2	30
Gambar 22. Sketsa Alternatif Kain Panjang 3	30
Gambar 23. Sketsa Alternatif Kain Panjang 4	31
Gambar 24. Sketsa Alternatif Kain Panjang 5	31
Gambar 25. Sketsa Alternatif Kain Panjang 6	31
Gambar 26. Sketsa Alternatif Selendang 1	32
Gambar 27. Sketsa Alternatif Selendang 2	32
Gambar 28. Sketsa Alternatif Selendang 3	32
Gambar 29. Sketsa Alternatif Selendang 4	32

Gambar 30. Sketsa Alternatif Selendang 5	33
Gambar 31. Sketsa Alternatif Selendang 6	33
Gambar 32. Sketsa Terpilih Kain Panjang 1	34
Gambar 33. Sketsa Terpilih Kain Panjang 2	34
Gambar 34. Sketsa Terpilih Kain Panjang 3	34
Gambar 35. Sketsa Terpilih Kain Panjang 4	35
Gambar 36. Sketsa Terpilih Selendang 1	35
Gambar 37. Sketsa Terpilih Selendang 2	35
Gambar 38. Sketsa Terpilih Selendang 3	36
Gambar 39. Sketsa Terpilih Selendang 4	36
Gambar 40. Desain Karya Kain Panjang 1	37
Gambar 41. Desain Karya Kain Panjang 2	38
Gambar 42. Desain Karya Kain Panjang 3	39
Gambar 43. Desain Karya Kain Panjang 4	40
Gambar 44. Desain Karya Selendang 1	41
Gambar 45. Desain Karya Selendang 2	42
Gambar 46. Desain Karya Selendang 3	43
Gambar 47. Desain Karya Selendang 4	44
Gambar 48. Alat	46
Gambar 49. Bahan	49
Gambar 50. Membuat motif batik	51
Gambar 51. Proses mencuci kain	52
Gambar 52. Proses menjemur kain	52
Gambar 53. Proses menjiplak pola	53
Gambar 54. Mencanting klowong dan isen-isen	53
Gambar 55. Proses mewarnai	55
Gambar 56. Proses penguncian warna dengan waterglass	55
Gambar 57. Proses ngelorod kain	56
Gambar 58. Mencuci kain	56
Gambar 59. Finishing karya	57
Gambar 60. Karya Kain Panjang 1	69
Gambar 61. Detail Karya Kain Panjang 1	70

Gambar 62. Karya Selendang 2	73
Gambar 63. Detail Karya Selendang 2.....	74
Gambar 64. Karya Kain Panjang 3	77
Gambar 65. Detail Karya Kain Panjang 3.....	78
Gambar 66. Karya Selendang 4	81
Gambar 67. Detail Karya Selendang 4.....	82
Gambar 68. Karya Kain Panjang 5	85
Gambar 69. Detail Karya Kain Panjang 5.....	86
Gambar 70. Karya Selendang 6	89
Gambar 71. Detail Karya Selendang 6.....	90
Gambar 72. Karya Kain Panjang 7	93
Gambar 73. Detail Karya Panjang 7	94
Gambar 74. Karya Selendang 8	97
Gambar 75. Detail Karya Selendang 8.....	98



INTISARI

Penciptaan Karya Tugas akhir yang berjudul Representasi Cerita Rakyat Bali I Cangak Mati Baan Lobane Pada Kain Panjang Dan Selendang adalah penciptaan karya yang terinspirasi dari cerita daerah Bali yaitu cerita I Cangak Mati Baan Lobane. Cerita I Cangak Mati Baan Lobane merupakan sebuah cerita yang menceritakan tentang seekor burung bangau yang mati akan keserakahannya. Ketertarikan akan cerita I Cangak Mati Baan Lobane mendorong penulis untuk menciptakan karya yang bertemakan cerita I Cangak Mati Baan Lobane. Selain ketertarikan tersebut, pada zaman sekarang ini sudah tidak banyak lagi yang menggemari cerita rakyat terutama cerita I Cangak pada kalangan anak-anak, hal tersebut dipengaruhi oleh banyaknya novel atau komik yang memuat berbagai macam cerita masa kini, padahal cerita ini khusus diperuntukan bagi anak-anak.

Metode pendekatan yang dipilih adalah estetika milik A.A.M Djelantik. Untuk metode penciptaan menggunakan teori Sp. Gustami yang mengemukakan 3 tahap 6 langkah dalam proses berkarya. Ketiga tahap tersebut adalah tahap eksplorasi atau pengumpulan data, perancangan atau pembuatan sketsa dan desain, terakhir adalah perwujudan. Proses perwujudan menggunakan teknik batik tulis dan pewarnaan “colet” dengan pewarna sintetis remasol. Tahapan pada proses ini yaitu menjiplak pola pada kain, proses pematikan, proses pewarnaan, proses pelorodan dan finishing.

Kain panjang dan selendang dipilih sebagai media menuangkan ide gagasan karena memiliki fungsi dan estetis yaitu dapat dijadikan bahan sandang dan dapat dinikmati sebagai sebuah hasil karya seni. Karya ini berjumlah delapan lembar kain dengan ukuran 250 cm x 105 cm untuk kain panjang sedangkan untuk selendang berukuran 200 cm x 50 cm. Penciptaan karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, dan wawasan tentang motif batik dengan tema cerita I Cangak Mati Baan Lobane serta dapat bermanfaat bagi penikmat seni dan masyarakat pada umumnya.

Kata kunci: Cerita I Cangak Mati Baan Lobane, Batik Tulis, Kain Panjang, Selendang

ABSTRACT

Creation of Work The final assignment entitled Representation of the Balinese Folktale I Cangak Mati Baan Lobane on Long Cloth and Shawls is the creation of a work inspired by a Balinese regional story, namely the story of I Cangak Mati Baan Lobane. The story I Cangak Mati Baan Lobane is a story that tells the story of a stork who died because of his greed. Interest in the story I Cangak Mati Baan Lobane encouraged the writer to create a work with the theme of the story I Cangak Mati Baan Lobane. Apart from this interest, in this day and age there are no longer many people who like folklore, especially the story of I Cangak among children, this is influenced by the large number of novels or comics which contain various kinds of contemporary stories, even though these stories are specifically intended for children. child.

The approach method chosen is A.A.M Djelantik's aesthetics. Meanwhile, the creation method uses Sp theory. Gustami who put forward 3 stages and 6 steps in the creative process. The three stages are the exploration or data collection stage, planning or sketching and design, and finally realization. The embodiment process uses the batik technique and "dabble" coloring with the synthetic dye remasol. The stages in this process are tracing the pattern on the cloth, batik process, coloring process, pelorodan process and finishing.

Long cloths and scarves were chosen as media for expressing ideas because they have function and aesthetics, namely they can be used as clothing material and can be enjoyed as works of art. This work consists of 8 pieces of cloth with a size of 250 cm x 105 cm for the long cloth while the size for the scarf is 200 cm x 50 cm. It is hoped that the creation of this Final Project work will increase knowledge and insight about batik motifs with the theme of the story I Cangak Mati Baan Lobane and can be useful for art lovers and society in general.

Keywords: The story of I Cangak Mati Baan Lobane, Written Batik, Long Cloth, Shawl

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Tuturan satua (dongeng rakyat) Bali merupakan salah satu dari tradisi lisan di daerah Bali. Menurut Suardiana (2011:1) satua merupakan salah satu karya sastra daerah Bali yang termasuk ke dalam kesusastraan lisan karena pada mulanya satua-satua tersebut tidak tertulis, disampaikan secara lisan dan turun temurun dari seorang kakek atau nenek kepada anak-cucunya. Bagi masyarakat Bali, satua-satua atau dongeng rakyat sudah dirasakan dan diakui berperan cukup penting dalam menuntun anak-anak ke arah perilaku dan pribadi yang luhur.

Dengan cara masatua atau mendongeng para leluhur rakyat Bali menyisipkan pesan-pesan pendidikan etika-moral yang sekarang disebut pendidikan karakter. Dengan demikian, salah satu fungsi penting tradisi masatua atau mendongeng adalah edutainment yaitu untuk mendidik anak-anak melalui kandungan tata nilai yang tersirat di dalam setiap satua (dongeng) yang diceritakan. Perilaku baik atau buruk, perilaku santun atau jahat, perilaku luhur atau sombong para tokoh-tokoh cerita akan menjadi konsumsi yang positif bagi anak-anak yang menyimak satua (dongeng rakyat) Bali tersebut.

Cerita memiliki unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang, bahasa atau gaya bahasa lainnya, sedangkan unsur ekstrinsik, unsur yang berada diluar karya sastra, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi sistem organisme karya sastra atau unsur-unsur yang mempengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra, namun ia sendiri tidak menjadi bagian di dalamnya. Unsur ekstrinsik merupakan keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang mempengaruhi karya yang ditulisnya.

Ketertarikan dengan cerita-cerita daerah yang terdapat di buku-buku cerita, buku pelajaran, dan lain sebagainya memberi inspirasi untuk mengangkat cerita I Cangak Mati Baan Lobane sebagai tema pembutaan dekorasi ruang tamu. Banyak seniman-seniman di Bali mengangkat cerita I Cangak sebagai tema karya lukisan, karya sastra, dan bangunan-bangunan suci, salah satu seniman

yang mengangkat tema itu ialah I Gede Surya Darma, namun belum ada yang mengangkat tema cerita ke dalam wujud kain panjang dan selendang, oleh karena itu pada kesempatan kali ini, cerita I Cangak Mati Baan Lobane penulis angkat dalam penciptaan Tugas Akhir dalam bentuk kain panjang dan selendang. Hal tersebut sebagai bentuk kepedulian terhadap cerita yang saat ini kurang diminati oleh orang-orang, cerita-cerita daerah seperti cerita ini mungkin dianggap kuno oleh sebagian orang, hal ini dikarenakan saat ini banyak terdapat cerita-cerita terbaru yang dimuat dalam komik, novel, dan internet. Hal ini yang membuat pemicu untuk ingin mengangkat dan mengamalkan kembali cerita I Cangak Mati Baan Lobane kepada masyarakat luas tentang cerita yang dulu sangat di gemari oleh orang-orang. Selain itu cerita I Cangak Mati Baan Lobane dianggap penting untuk diangkat menjadi suatu tema penciptaan karya seni, dikarenakan cerita ini merupakan suatu sarana yang paling mudah untuk menyalurkan berbagai ajaran-ajaran yang mendidik serta pembentukan karakter anak-anak pada usia dini.

Penciptaan kain panjang dan selendang ini sekaligus sebagai ungkapan rasa rindu penulis pada memori masa kecil, di mana setiap malam sebelum tidur, kakek atau nenek akan selalu menceritakan kepada cucu- cucunya, salah satunya ialah cerita, I Cangak Mati Baan Lobane. Kain panjang dan selendang ini biasa digunakan oleh masyarakat Bali sebagai busana adat dan sarana persembahyangan. Saat memasuki kawasan suci khususnya masuk ke pura masyarakat Bali harus memakai pakaian adat yang sopan salah satu contohnya yaitu kain panjang dan selendang. Selain itu kain panjang dan selendang juga sering dipakai oleh para orang tua khususnya yang sudah berumur. Kemudian dalam konsep Tri Hita Karana berkaitan dengan karya Tugas Akhir ini yang memiliki tiga hubungan antara lain hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia, dan yang terakhir hubungan manusia dengan alam. Dimana dalam proses pembuatan karya yang dipakai hanya dua yaitu hubungan manusia dengan manusia mengacu pada cerita I cangak itu sendiri kemudian hubungan manusia dengan alam mengacu pada motif dari karya kain panjang dan selendang.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan di atas, rumusan masalah dalam pengkajian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan dengan tema Representasi Cerita Rakyat Bali I Cangak Mati Baan Lobane Pada Kain Panjang Dan Selendang?
2. Bagaimana proses penciptaan karya batik dengan tema Representasi Cerita Rakyat Bali I Cangak mati Baan Lobane Pada Kain Panjang dan Selendang?
3. Bagaimana hasil karya batik yang diciptakan dengan tema Representasi Cerita Rakyat Bali I Cangak Mati Baan Lobane Pada Kain Panjang dan Selendang?

C. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan

1. Menjelaskan konsep dengan tema Representasi Cerita Rakyat Bali I Cangak mati Baan Lobane pada Kain Panjang dan Selendang.
2. Menjelaskan proses penciptaan karya batik dengan tema Representasi Cerita Rakyat Bali I Cangak Mati Baan Lobane pada Kain Panjang dan Selendang.
3. Mendeskripsikan hasil karya Cerita I Cangak Mati Baan Lobane sebagai sumber ide penciptaan karya batik pada kain panjang dan selendang.

Manfaat

1. Karya yang dihasilkan dapat memberikan penyadaran dan informasi kepada masyarakat tentang pentingnya cerita-cerita rakyat nusantara yang mengandung begitu banyak makna dan nilai-nilai moral bagi anak-anak.
2. Menjadi salah satu sumber referensi dalam pengembangan ide karya kriya tekstil terutama pada kain panjang dan selendang.
3. Memberikan kontribusi dalam pengembangan konsep dan desain kain panjang dan selendang sehingga menambah data acuan yang bisa digunakan sebagai referensi untuk menciptakan karya seni

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan
 - a. Pendekatan Estetika

Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang

di lihat. Ilmu estetika dapat memperoleh manfaat dari penggunaan hasil-hasil penyelidikan dari perkembangan ilmu yang ada. Bentuk karya yang diciptakan mengacu pada nilai estetis yang terkandung dalam unsur-unsur estetika seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Pendekatan estetika diharapkan dapat menjadi media penerjemah yang tepat terkait bentuk, struktur, dan nilai-nilai keindahan lainnya (Djelantik, 2004).

2. Metode Penciptaan

Mengacu pada teori S.P Gustami (2007:329), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis terdapat tiga pilar utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya) dan Perwujudan (pembuatan karya). Berikut adalah tahapan teori “Tiga Tahapan Enam Langkah Proses Penciptaan Karya Kriya” (Gustami. SP, 2007:329).

a. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya, data yang diperoleh bisa didapatkan melalui buku, internet serta pengalaman empiris.

Ekplorasi dilakukan dengan mencari sumber referensi melalui studi pustaka dan jelajah internet untuk mendapatkan poin-poin yang akan dimasukkan ke dalam ide penciptaan dengan tema representasi i cangkamati baan lobane pada kain panjang dan selendang.

Penggalian landasan teori, menganalisis sumber referensi serta penentuan konsep. Pada tahap ini menggabungkan yang akan digunakan dalam merancang karya yang akan diwujudkan.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya pembuatan

sketsa alternatif. Dari sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dan kemudian dijadikan sebagai desain terpilih.

c. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap pengalihan dari gagasan yang merujuk pada desain menjadi bentuk yang dikehendaki. Proses penciptaan karya dengan ide atau gagasan yang sudah dianggap matang, sehingga proses selanjutnya dapat dikerjakan dengan teknik yang dipilih. Dalam kegiatan perwujudan ini akan mengaplikasikan teknik colet dalam membatik sebagai teknik yang dipilih untuk mewujudkan karya kain panjang dan selendang.

Proses perwujudan merupakan proses memvisualisasikan desain menjadi kain panjang dan selendang. Dalam proses perwujudan karya ini meliputi proses:

- 1) Proses membuat motif batik
- 2) Proses pencucian kain
- 3) Proses menjiplak pola
- 4) Proses mencanting
- 5) Proses mewarnai
- 6) Proses ngelorod
- 7) Finishing

Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bertujuan untuk merangkum kesalahan yang pernah terjadi selama proses perwujudan, baik secara fisik maupun nonfisik, untuk dijadikan sebagai pelajaran di masa yang akan datang. Selain itu, karya ini dapat digunakan untuk acuan dalam pembuatan karya berikutnya