

**JENIS BIOTA AIR PRIORITAS KONSERVASI NASIONAL
TAHUN 2020-2024 DALAM KARYA PANEL BATIK SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN *AUGMENTED REALITY* (AR)**

LAPORAN TUGAS AKHIR

KARYA



PENCIPTAAN

Diajukan Oleh :

Nabilah Azizah Azmi

NIM 1912138022

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

**JENIS BIOTA AIR PRIORITAS KONSERVASI NASIONAL
TAHUN 2020-2024 DALAM KARYA PANEL BATIK SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN *AUGMENTED REALITY* (AR)**



PENCIPTAAN

Diajukan Oleh :

Nabilah Azizah Azmi

NIM 1912138022

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

Laporan Tugas Akhir Kriya yang berjudul:

”JENIS BIOTA AIR PRIORITAS KONSERVASI NASIONAL TAHUN 2020-2024 DALAM KARYA PANEL BATIK SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN AUGMENTED REALITY (AR)” diajukan oleh Nabilah Azizah Azmi, NIM 1912138022. Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat umum diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.
NIP. 19770418 200501 2 001 /NIDN. 0018047703

Pembimbing II/Penguji II



Aruman, S.Sn., MA.
NIP. 19640720 199303 2 001/NIDN. 0020076404

Cognate/Penguji Ahli



Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19751019 200212 1 003 /NIDN. 0019107504

Ketua Jurusan Program Studi S-1 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



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

PERSEMBAHAN

Terima kasih kepada Tuhan YME yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai sebagaimana mestinya. Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan limpahan kasih sayang.

Serta kepada teman-teman yang telah memberi semangat dan dukungan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

MOTTO

”Setiap hari adalah kesempatan untuk terus belajar dan tumbuh”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa tidak terdapat karya dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Januari 2024

Nabilah Azizah Azmi



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan kelancaran, karunia dan rahmat dalam penulisan tugas akhir dengan judul "Jenis Biota Air Prioritas Konservasi Nasional Tahun 2020-2024 Dalam Karya Panel Batik Sebagai Sumber Ide Penciptaan *Augmented Reality* (AR)". Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana dibidang S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan dan karya Tugas Akhir ini tidak mungkin diselesaikan tanpa adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.,
2. Dr. Alvi Lufiani. S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indenosea Yogyakarta.,
3. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.,
4. Aruman, S.Sn., MA., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.,
5. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn. selaku *Cognate* atau Penguji Ahli pada Tugas Akhir Penciptaan.,
6. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik.,
7. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.,
8. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa tiada henti selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman yang luar biasa yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah menemani, memberikan semangat dan dukungan selama berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam proses penyelesaian pengerjaan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan juga saran yang sifatnya membangun untuk karya yang

lebih baik lagi kedepannya. Pada akhirnya, penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan juga referensi bagi para pembaca.

Yogyakarta, 03 Januari 2024

Nabilah Azizah Azmi



DAFTAR ISI

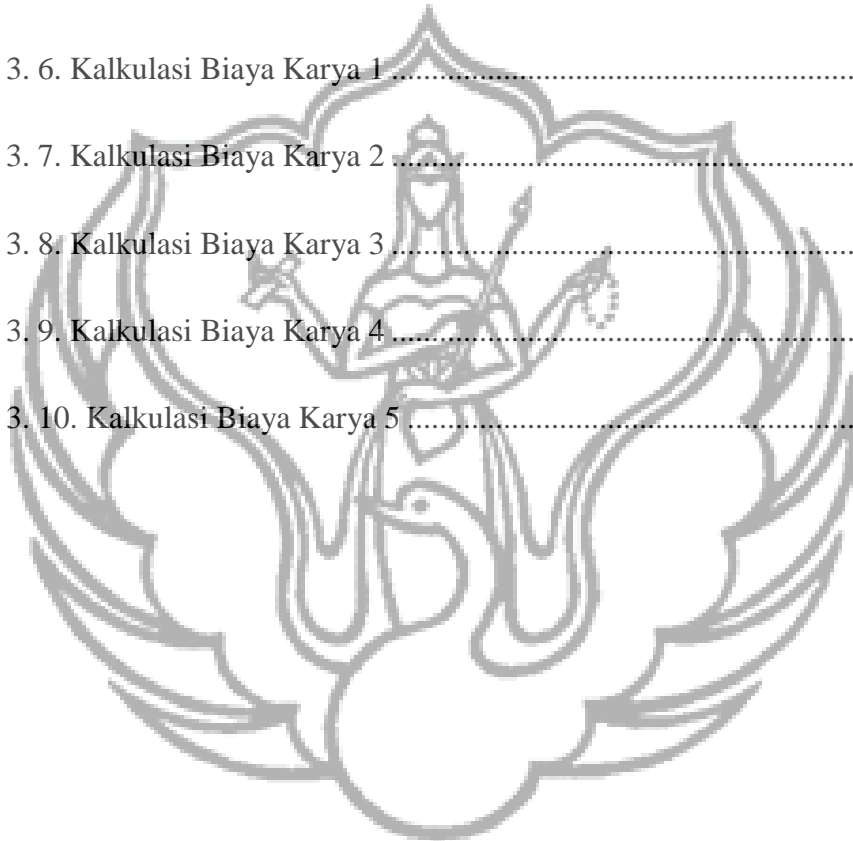
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	33
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	34
A. Data Acuan.....	34
B. Analisis Data Acuan.....	36
C. Rancangan Karya	37
D. Proses Perwujudan	40
1. Bahan dan Alat	40
2. Teknik Pengerjaan	46

3. Tahapan perwujudan	47
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	56
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	62
A. Tinjauan Umum	62
B. Tinjauan Khusus.....	64
BAB V. PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
DAFTAR LAMAN.....	77
LAMPIRAN.....	78



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. alat membuat karya panel batik	40
Tabel 3. 2. alat membuat Augmented Reality	42
Tabel 3. 3. Bahan membuat karya panel batik	43
Tabel 3. 4. Bahan membuat Augmented Reality	45
Tabel 3. 5. Kalkulasi Bahan dan Alat	56
Tabel 3. 6. Kalkulasi Biaya Karya 1	57
Tabel 3. 7. Kalkulasi Biaya Karya 2	58
Tabel 3. 8. Kalkulasi Biaya Karya 3	59
Tabel 3. 9. Kalkulasi Biaya Karya 4	60
Tabel 3. 10. Kalkulasi Biaya Karya 5	61



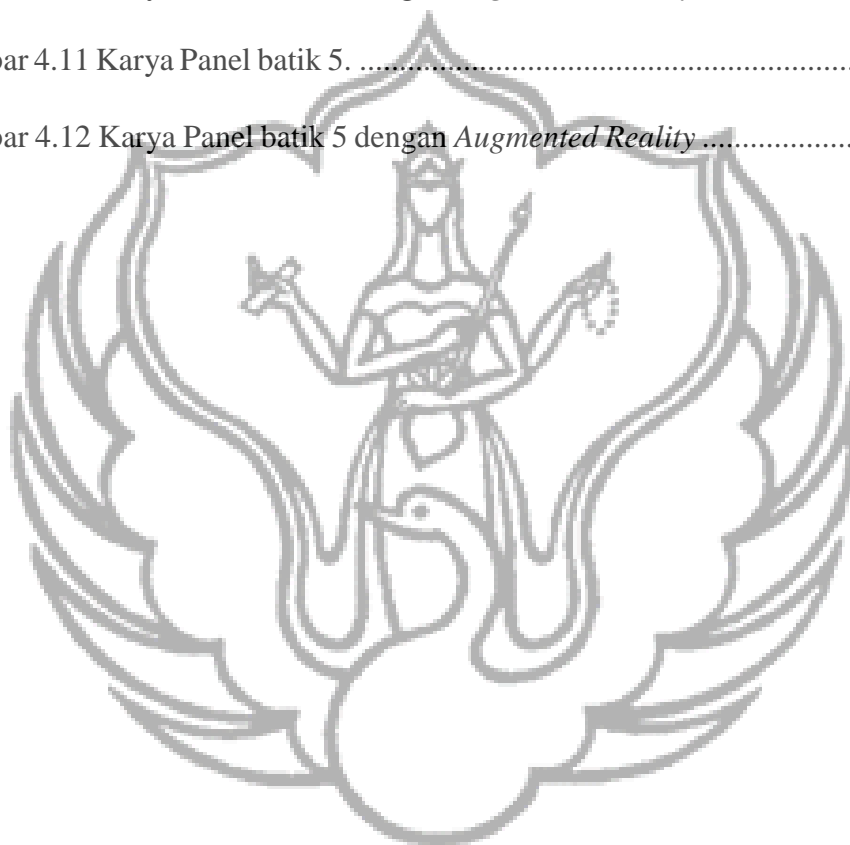
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Studi lapangan di Dinas keairan dan Perikanan Yogyakarta	7
Gambar 2. 2 & Gambar 2. 3 Data informasi yang didapat dari hasil studi lapangan ke Dinas Keairan dan Perikanan Yogyakarta.....	8
Gambar 2. 4 Daftar target 20 jenis biota air konservasi prioritas tahun 2020-2024. Sumber:PowerPoint Presentation (kkp.go.id)	9
Gambar 2. 5. Roadmap pengelolaan konservasi jenis biota air Sumber:PowerPoint Presentation (kkp.go.id)	10
Gambar 2. 6 . Ikan Hiu.....	10
Gambar 2. 7 Ikan Hiu Berjalan	12
Gambar 2. 8. Dugong	13
Gambar 2. 9. Sidat.....	14
Gambar 2. 10. Banggai Cardinalfish.....	15
Gambar 2. 11. Karang Hias.....	16
Gambar 2. 12. Teripang	17
Gambar 2. 13. Ikan butini dan ikan opudi.....	19
Gambar 2. 14. Ikan endemik Danau Purba atau Matano	19
Gambar 2. 15 & Gambar 2. 16 Bambu Air dan Akar Bahar.....	20
Gambar 2. 17 . Terubuk	21
Gambar 2. 18 Gambar 2. 19	22
Gambar 2. 20 Hiu Paus	22

Gambar 2. 21. Ikan Arwana	23
Gambar 2. 22. Ikan Belida	24
Gambar 2. 23. Ikan Napoleon	24
Gambar 2. 24. Ikan Pari Manta	25
Gambar 2. 25. Ikan Pari Manta	25
Gambar 2. 26. Paus pembunuh (Orca) termasuk kedalam jenis Cetasea.....	26
Gambar 2. 27. Kima.....	27
Gambar 2. 28. Lola.....	27
Gambar 2. 29. Penyu.....	28
Gambar 2. 30. Kuda Air	29
Gambar 2.31. Referensi Karya Batik.....	30
Gambar 2. 32. Karya seniman Choerodin Roadyn dengan judul "Gugur Gulita"	32
Gambar 2. 33. Kegiatan wawancara penulis dengan seniman Choerodin Roadyn	33
Gambar 3.1. 20 Jenis Biota Air Prioritas Konservasi Nasional Tahun 2020-2024.....	34
Gambar 3.2. Roadmap pembagian tahun dalam upaya pengelolaan jenis biota laut.....	34
Gambar 3.3. Motif Kawung	35
Gambar 3.4. Motif Isen-isen	35
Gambar 3.5. Referensi karya batik.....	35
Gambar 3.6. Referensi karya batik.....	35
Gambar 3.7. Augmented Reality pada karya seni lukis.....	36

Gambar 3.8. Sketsa Karya Alternatif 1.....	37
Gambar 3.9. Sketsa Karya Alternatif 2	38
Gambar 3.10. Sketsa Karya Alternatif 3.....	37
Gambar 3.11. Sketsa Karya Terpilih 1	39
Gambar 3.12. Sketsa Karya Terpilih 2.....	39
Gambar 3.13. Proses canting dan ngeblok	48
Gambar 3.14. Proses canting dan ngeblok	48
Gambar 3.15. Proses Pewarnaan Tahap Awal.....	49
Gambar 3.16. Proses Pelorodan	50
Gambar 3.17. Hasil Pelorodan Pertama.	50
Gambar 3.18. Memberi tanda pada warna yang dipertahankan.....	51
Gambar 3.19. Canting, Ngeblok, Isi Jarik	51
Gambar 3.20. Pewarnaan setelah pelorodan pertama.....	52
Gambar 3.21. Pewarnaan setelah pelorodan pertama.....	52
Gambar 3.22. Pelorodan Kedua	53
Gambar 3.23. Foto karya dan objek (motif) pada karya.....	53
Gambar 3.24. Crop Gambar atau Objek Foto	54
Gambar 3.25. Membuat Gerakan pada Objek	54
Gambar 3.26. Pembuatan <i>Augmented Reality</i>	55
Gambar 3.27. Penerbitan Efek atau Filter ke Media sosial	55
Gambar 4. 1 Hasil penciptaan karya panel batik.....	62
Gambar 4. 2 Hasil penciptaan karya panel batik dengan <i>Augmented Reality</i>	63
Gambar 4. 3 Karya panel batik 1	64

Gambar 4.4 Karya Panel batik 1 dengan <i>Augmented Reality</i>	66
Gambar 4.5 Karya Panel batik 2.	67
Gambar 4.6 Karya Panel batik 2 dengan <i>Augmented Reality</i>	68
Gambar 4.7 Karya Panel batik 3	69
Gambar 4.8 Karya Panel batik 3 dengan <i>Augmented Reality</i>	70
Gambar 4.9 Karya Panel batik 4	71
Gambar 4.10 Karya Panel batik 4 dengan <i>Augmented Reality</i>	72
Gambar 4.11 Karya Panel batik 5.	73
Gambar 4.12 Karya Panel batik 5 dengan <i>Augmented Reality</i>	74



INTISARI

Biota air dengan beraneka ragamnya sangat rentan dengan kepunahan yang diakibatkan oleh eksploitasi air atau pemanfaatan sumber daya air secara berlebihan. Diperlukan upaya pencegahan dan pelestarian biota air agar tetap terpeliharanya keanekaragaman hayati yang sangat banyak manfaatnya bagi manusia. Upaya pencegahan dan pelestarian biota air tersebut bukan hanya tanggung jawab pemerintah tapi semua pihak dalam menjaga ekosistem dan kelestarian lingkungan serta memelihara ketersediaan sumber daya alam untuk generasi selanjutnya.

Metode pendekatan yang penulis gunakan yaitu pendekatan Estetika dari Dra. Artini kusmiati dan pendekatan Seni Informasi dari Stephen Wilson yang menggabungkan antara seni, sains, dan teknologi. Metode penciptaan yang diterapkan penulis dalam menciptakan karya ini yaitu *Practiced-led Research* dari Husen Hedriyana dengan tiga tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Perwujudan karya ini dibuat menggunakan teknik batik tulis dan teknik pewarnaan tutup celup dengan pewarna sintetis berupa naphthol pada bahan utama kain katun satin.

Hasil dari penciptaan tugas akhir ini, penulis menghasilkan lima karya panel batik dengan topik jenis-jenis biota air yang diprioritaskan dan dikonservasi oleh nasional periode tahun 2020-2024. Karya panel batik ini dikolaborasikan dengan teknologi berupa *Augmented Reality* (AR). Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) dari hasil seni batik yaitu menghasilkan sebuah obyek seni yang bergerak dan lebih hidup dan menampilkan visual karya seni panel batik yang interaktif dan imersif, sekaligus menjadikan seni batik tetap berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan kedinamisan yang ada.

Kata kunci : Biota Air, Konservasi, Seni Batik, *Augmented Reality*.

ABSTRACT

The diversity of aquatic biota is highly vulnerable to extinction resulting from the exploitation of water or the overuse of water resources. It requires prevention and conservation of aquatic biota in order to preserve the biodiversity that is of immense benefit to mankind. It is not only the responsibility of the government but also of all parties to preserve the ecosystem and environmental sustainability and to maintain the availability of natural resources for future generations.

The methods of approach the author's use are the Aesthetic approach of Dr. Artini Kusmiati and the Art of Information approach of Stephen Wilson that bridges art, science, and technology. The method of creation used by the author in the creation of this work is Practiced-led Research by Husen Hedriyana with three stages, namely the pre-production stage, the production stage, and the post production stage. The work was carried out using batik writing techniques and the dip cap coloring technique with synthetic dyes of naphthol on the main material of cotton satin.

As a result of the creation of this final task, the author produced five batik panel works on the topics of the types of aquatic biota that are prioritized and preserved by the national period 2020-2024. The work of the batik panel is collaborated with the Augmented Reality (AR) technology. The use of the augmented reality technology of the art of batik is to produce a moving and more vivid art object and display the visual interactive and immersive art of the Batik panel, while keeping the art continuously evolving with the advancement of technology and dynamism.

Keywords: Aquatic Biota, Conservation, Batik Art, Augmented Reality.

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia termasuk ke dalam salah satu negara yang memiliki keanekaragaman hayati tertinggi di dunia dengan memiliki jenis biota air terbanyak. Terdiri dari 8500 spesies ikan, 555 spesies rumput laut, dan 950 spesies biota terumbu karang (Sharif C. Sutarjo tahun 2013). Namun seiring berjalannya waktu, puluhan jenis biota air terancam mengalami kepunahan. Indikatornya yaitu meliputi adanya penurunan di alam, kemampuan reproduksi rendah, kepadatan populasi kecil, pertumbuhan lambat, dan endemik atau hanya ada di Indonesia. Indikator lain yang menyebabkan punahnya puluhan jenis biota air yaitu eksploitasi laut atau pemanfaatan sumber daya laut secara berlebihan atau sewenang-wenang, seperti penangkapan ikan menggunakan bahan peledak hingga perdagangan ilegal. Hal tersebut dilakukan oleh sebagian masyarakat hanya untuk kepentingan ekonomi semata tanpa peduli akibat buruk yang terjadi ke depannya. Akibatnya, ekosistem perairan di Indonesia menjadi sangat terganggu sehingga berdampak pada menurunnya populasi biota air secara drastis. Sementara itu, terdapat puluhan jenis biota air yang terancam punah yang mengakibatkan semakin berkurangnya keanekaragaman hayati.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mencegah terjadinya kepunahan puluhan biota air, salah satunya adalah dengan membuat konservasi atau upaya perlindungan terhadap beberapa biota air. Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP) telah melaksanakan kebijakan ini dari tahun 2015-2019. Pada awalnya, peneliti Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) merekomendasikan 308 spesies biota air terancam punah, yang terdiri dari 120 spesies perlindungan penuh dan 188 spesies perlindungan terbatas, untuk mendorong terjadinya rencana konservasi. Namun, dengan pertimbangan dari KKP berupa kebutuhan dalam pengelolaan, skala prioritas, indikator dan pencapaian, serta isu yang paling krusial, maka ditetapkan 20 jenis biota air yang akan difokuskan atau

diprioritaskan dalam upaya aksi konservasi pada program rencana tahun 2020-2024.

Dalam rencana aksi konservasi tersebut, KKP mengajak masyarakat Indonesia untuk lebih peduli terhadap keanekaragaman hayati di Indonesia terutama pada biota air yang dikonservasi dan diprioritaskan akibat tingkat kepunahannya yang terancam tinggi. Adapun 20 jenis biota air yang termasuk ke dalam prioritas konservasi periode tahun 2020-2024, terdiri dari pari *Appendix CITES*, hiu *Appendix CITES*, karang hias, sidat, duyung, *Banggai Cardinal Fish* (BCF), hiu paus, arwana, belida, penyu, kuda air, teripang, ikan endemik danau purba, bambu air dan akar bahar, terubuk, napoleon, pari manta, cetacean, kima dan lola.

Kaitannya dengan biota air dan isu konservasi, beberapa seniman menciptakan karya seni yang mengambil inspirasi dari hal tersebut. Salah satunya karya dari Erub Arts (kolektif perupa asal Erubam (Pulau Darnley) di Kepulauan Selat Torres) dengan karyanya yang berjudul "*Ghost Nets: Awakening the Drifting Giants*" (2023). Karya tersebut berupa Instalasi dengan bentuk biota air berbahan dasar limbah pukat ikan (jaring) yang didaur ulang. Dalam karya ini, seniman menyuarakan pesan untuk meningkatkan kesadaran diri pada masyarakat mengenai pentingnya konservasi laut dalam upaya melindungi lingkungan.

Berdasarkan fenomena yang sudah dipaparkan diatas, penulis mengangkat topik 20 jenis biota air konservasi prioritas oleh nasional periode tahun 2020-2024 sebagai tema penciptaan karya tugas akhir berupa karya panel batik. Batik secara teknis tradisional adalah kain yang dibuat dengan menggunakan teknik tutup celup dengan malam atau lilin batik sebagai bahan perintang warna. Sesuai perkembangan zaman, batik dapat diartikan membuat hiasan dengan teknik tutup celup pada suatu media dan malam sebagai bahan perintang warna (Nian, 1987: 7). Batik merupakan warisan karya seni budaya Indonesia yang harus dilestarikan keberadaannya. Tema ini diangkat pada karya panel batik sebagai wujud kampanye dan meningkatkan kesadaran masyarakat agar lebih peka terhadap isu tersebut.

Perkembangan teknologi kini semakin berkembang pesat. banyak manusia berlomba-lomba mengembangkan teknologi, salah satu teknologi *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan objek visual dua atau tiga dimensi kedalam dunia nyata atau realitas secara *real-time*. Teknologi *augmented reality* ini sudah diterapkan diberbagai bidang seperti bidang pendidikan, bidang kesehatan, permainan game, hingga bidang kesenian. Saat ini banyak dijumpai pameran seni yang menerapkan teknologi AR didalamnya, menunjukkan bahwa banyak seniman berlomba-lomba menerapkan teknologi AR ini dengan karya seninya. Salah satu karya seni yang sering menerapkan teknologi AR ini yaitu seni lukis. Teknologi AR ini menampilkan visual seni lukis yang tampak bergerak dan hidup.

Dari fenomena diatas, penulis tertarik untuk menerapkan teknologi *augmented reality* ini dengan karya seni panel batik. Penerapan *augmented reality* pada karya, menampilkan visual karya seni panel batik yang interaktif dan imersif. Salah satu prinsip AR yaitu menampilkan objek virtual kedalam dunia nyata. Dari prinsip tersebut, Tujuan penulis menggabungkan AR dengan karya seni panel batik yaitu ingin menciptakan inovasi baru dengan menampilkan motif seni batik lukis tampak hidup dan bergerak di dunia nyata tanpa harus menghilangkan nilai dari seni batik lukis itu sendiri. Penggunaan *augmented reality* dalam karya seni dapat menciptakan pengalaman yang lebih mendalam, menghubungkan dunia fisik dan digital, serta merangsang imajinasi bagi penikmat karya.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya panel batik dengan tema Jenis Biota Air Prioritas Konservasi Nasional Tahun 2020-2024 Dalam Karya Panel Batik Sebagai Sumber Ide Penciptaan *Augmented Reality* (AR)?
2. Bagaimana proses penciptaan karya panel batik dengan Jenis Biota Air Prioritas Konservasi Nasional Tahun 2020-2024 Dalam Karya Panel Batik Sebagai Sumber Ide Penciptaan *Augmented Reality* (AR)?

3. Bagaimana hasil penciptaan karya panel batik dengan tema Jenis Biota Air Prioritas Konservasi Nasional Tahun 2020-2024 Dalam Karya Panel Batik Sebagai Sumber Ide Penciptaan *Augmented Reality* (AR)?

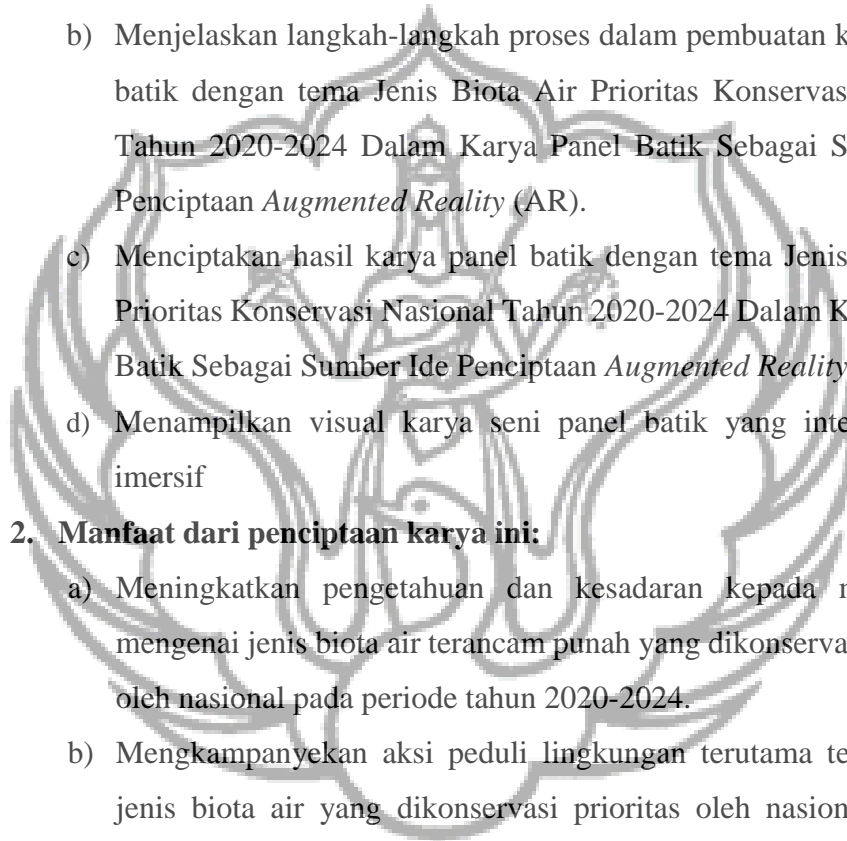
C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari penciptaan karya ini:

- a) Memahami konsep penciptaan karya panel batik dengan tema Jenis Biota Air Prioritas Konservasi Nasional Tahun 2020-2024 Dalam Karya Panel Batik Sebagai Sumber Ide Penciptaan *Augmented Reality* (AR).
- b) Menjelaskan langkah-langkah proses dalam pembuatan karya panel batik dengan tema Jenis Biota Air Prioritas Konservasi Nasional Tahun 2020-2024 Dalam Karya Panel Batik Sebagai Sumber Ide Penciptaan *Augmented Reality* (AR).
- c) Menciptakan hasil karya panel batik dengan tema Jenis Biota Air Prioritas Konservasi Nasional Tahun 2020-2024 Dalam Karya Panel Batik Sebagai Sumber Ide Penciptaan *Augmented Reality* (AR)
- d) Menampilkan visual karya seni panel batik yang interaktif dan imersif

2. Manfaat dari penciptaan karya ini:

- a) Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran kepada masyarakat mengenai jenis biota air terancam punah yang dikonservasi prioritas oleh nasional pada periode tahun 2020-2024.
- b) Mengkampanyekan aksi peduli lingkungan terutama terhadap 20 jenis biota air yang dikonservasi prioritas oleh nasional melalui karya panel batik.
- c) Menambah pengetahuan mengenai penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan mengaplikasikannya pada karya panel batik.
- d) Menciptakan karya panel batik yang dapat dinikmati secara aktif oleh audiens menggunakan *Augmented Reality* (AR).
- e) Mewujudkan inovasi baru dalam menggabungkan seni kriya berupa batik dengan teknologi *Augmented Reality* (AR).



D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Dalam penciptaan karya seni yang berjudul "Jenis Biota Air Prioritas Konservasi Nasional Tahun 2020-2024 Dalam Karya Panel Batik Sebagai Sumber Ide Penciptaan *Augmented Reality* (AR)" ini penulis menggunakan pendekatan sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan

a) Estetika

Pada penciptaan karya ini, penulis menggunakan pendekatan estetika dari teori Dra. Artini Kusmiati. Estetika merupakan cabang filsafat yang membahas semua tentang keindahan. Menurut Dra. Artini Kusmiati, estetika adalah kondisi yang berkaitan dengan sensasi keindahan yang dirasakan seseorang tetapi rasa keindahan tersebut baru akan dirasakan apabila terjalin perpaduan yang harmonis dari elemen-elemen keindahan yang terkandung pada suatu objek. Terdapat beberapa aspek menyangkut tentang sensasi keindahan setelah memadukan antar elemen yang harmonis seperti halnya memadukan seni batik dengan teknologi AR (*Augmented Reality*).

b) Seni Informasi

Penulis menggunakan pendekatan Seni Informasi dari teori Stephen Wilson dalam penciptaan karya ini. Stephen Wilson membahas konsep seni informasi sebagai perpaduan antara seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dalam seni informasi, seniman menggunakan pendekatan yang inovatif dan interdisipliner untuk menyampaikan informasi atau gagasan kompleks melalui medium seni. Teori yang penulis terapkan yaitu penerapan ilmu mengenai 20 jenis biota air konservasi prioritas yang dituangkan kedalam karya seni panel batik dan digabungkan dengan teknologi berupa *Augmented Reality*.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah langkah-langkah atau cara untuk menciptakan sesuatu yang sebelumnya telah dipikirkan terlebih dahulu untuk diwujudkan. Dalam menciptakan karya ini, penulis menggunakan metode dari Husen Hendriyana yaitu *Practice-led Reseach* dengan menggunakan 4 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan (Hendriyana, 2018:21-22). Berikut, tahapan yang dilakukan penulis dalam proses penciptaan:

a) Tahap persiapan.

Dalam tahap ini, penulis menggunakan metode studi pustaka dan studi lapangan. Menurut Mestika Zed (2003), Studi pustaka atau kepastakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Studi lapangan atau *field study* menurut Bevan dan Sharon (2009) yaitu metode pembelajaran melalui pengumpulan data secara langsung dengan pengamatan, wawancara, mencatat, atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Studi pustaka dan studi lapangan ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data mengenai spesies air konservasi prioritas oleh nasional tahun 2020-2024, proses pembuatan panel batik dengan teknik tutup celup, penjelasan tentang AR (*Augmented Reality*) dan teknik pengaplikasiannya pada karya seni.

Data dan informasi yang dikumpulkan bersumber dari perpustakaan kota, jurnal, E-jurnal, dan wawancara secara langsung dengan Dinas Keairan dan Perikanan Yogyakarta serta seniman yang menerapkan AR pada karya seninya. Data tersebut didokumentasikan dan dicatat secara manual dalam buku. Setelah melalui tahap ini, penulis mendapatkan beberapa ide untuk pembuatan karya.

b) Tahap mengimajinasi.

Dalam tahap ini, penulis melakukan imajinasi konkret dengan cara melakukan eksplorasi-eksplorasi bentuk spesies air pada batik, eksperimentasi teknik, material bahan yang akan digunakan, serta memadukan karya panel batik dengan teknologi.

c) Tahap pengembangan imajinasi.

Tahap ini dilakukan untuk mematangkan konsep sebagai hasil evaluasi dan peningkatan imajinasi konkret sebelumnya. Penulis melakukan pengembangan imajinasi dengan membuat beberapa sketa karya yang akan diwujudkan dalam bentuk karya panel batik menggunakan data yang sebelumnya dikumpulkan. Beberapa sketa tersebut akan dievaluasi oleh dosen pembimbing agar menghasilkan karya yang lebih bernilai.

d) Tahap pengerjaan

Yaitu tahap pembuatan karya dengan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Setelah melalui proses evaluasi oleh dosen, pada tahap ini penulis menyiapkan bahan dan alat-alat yang dibutuhkan dalam pengerjaan karya yang akan dibuat. Lalu dilakukan proses pengerjaan dan perwujudan karya hingga finishing.

