

**BANGUNAN *ICON* KOTA SEMARANG SEBAGAI SUMBER  
PENCIPTAAN KARYA SENI BATIK LUKIS**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Wening Tyas Bayu Arini**

**NIM : 101 1524 022**

**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 Seni**

**2016**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**BANGUNAN *ICON* KOTA SEMARANG SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN KARYA SENI BATIK LUKIS** diajukan oleh Wening Tyas Bayu Arini, NIM 1011524022, Program Studi S-1Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Jurusan Tugas Akhir pada tanggal 2016


Pembimbing I/ Anggota

  
Drs. I Made Sukanadi, M.Hum  
NIP 19621231 198601 2 001

Pembimbing II/ Anggota

  
Isbandono Hariyanto, S.Sn., MA  
NIP 197410121 200501 1 002

Cognate /Anggota


  
Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum  
NIP 19600218 198601 2 001

Ketua Jurusan/ Ketua Prodi  
S-1 Kriya Seni/ Anggota

  
Arif Suharson, S.Sn., M.Sn  
NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Suastiwi, M.Des  
NIP 19590802 198803 2 002



## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk:

1. Bapak, Ibu dan Adikku tercinta yang selalu mendo'akanku, membiayai pendidikanku dan selalu perteguh perjuanganku.
2. Adi Narendra Putra sebagai motivator, kakak, dan kekasih terbaik.
3. Kota Semarang dan segala kenangannya sebagai sumber inspirasi utama dalam tugas akhir ini.
4. Almamaterku Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



## **MOTTO**

*“Segala sesuatu yang terlalu sedikit adalah sama buruknya dengan sesuatu yang terlalu banyak”*

*“Tidak ada hal yang tidak dapat kita kerjakan, dengan kemauan yang teguh dan kerja keras segala hal dapat dikuasai”*



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya 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,

2016

Wening Tyas Bayu Arini

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan penciptaan karya dan Laporan Tugas Akhir dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 di bidang Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran dalam proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini, tidak terlepas dari dukungan serta bantuan yang diberikan oleh kedua orang tua dan orang-orang terdekat, baik yang secara material maupun spiritual. Atas segala kemurahan hati dan keikhlasan dalam memberi kemudahan, kelancaran, ajaran, dan arahan yang tidak ternilai harganya. Bantuan dan dukungan yang telah diberikan merupakan semangat dan motivasi diri untuk mencapai harapan yang lebih baik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan yang berjudul “Bangunan *Icon* Kota Semarang Sebagai Sumber Penciptaan Karya Seni Batik Lukis” dapat terselesaikan.

Dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. Arif Suharson, M.Sn., Ketua Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., dosen pembimbing I.
5. Isbandono Hariyanto, S.Sn., MA., dosen Pembimbing II.
6. Drs. Supriaswoto, M.Hum., dosen wali.
7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu dan bimbingannya.
8. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini.

Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi rekan-rekan yang membutuhkan wawasan . Amin

Yogyakarta,

2016

Penulis

Wening Tyas Bayu Arini  
NIM 1011524022

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI (ABSTRAK) .....	xviii
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	5
E. Batasan Masalah .....	9



## **BAB II. KONSEP PENCIPTAAN**

A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori.....	24

## **BAB III. PROSES PENCIPTAAN**

A. Data Acuan.....	29
B. Analisis.....	40
C. Rancangan Karya .....	45
D. Proses Perwujudan .....	54
1. Bahan.....	57
2. Alat.....	61
3. Teknik Pengerjaan.....	64
4. Tahap dan Proses Perwujudan .....	65
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	76

## **BAB IV. TINJAUAN KARYA**

A. Tinjauan Umum .....	88
B. Tinjauan Khusus .....	89

## **BAB V. PENUTUP.....**

## **DAFTAR PUSTAKA .....**

## **LAMPIRAN .....**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 1 .....	76
Tabel 2.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 2 .....	78
Tabel 3.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 3 .....	79
Tabel 4.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 4 .....	80
Tabel 5.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 5 .....	81
Tabel 6.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 6 .....	82
Tabel 7.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 7 .....	83
Tabel 8.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 8 .....	84
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Tambahan.....	85
Tabel 10. Biaya Pembuatan Bingkai.....	86
Tabel 11. Biaya Keseluruhan Tugas Akhir.....	87

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 01. Contoh hasil karya <i>silkpainting</i> .....	4
Gambar 02. Bangunan <i>Icon</i> Kota Semarang .....	10
Gambar 03. Lawang Sewu .....	12
Gambar 04. Gedung A Lawang Sewu.....	14
Gambar 05. Bagian dalam Gedung A Lawang Sewu .....	14
Gambar 06. Gedung B Lawang Sewu.....	15
Gambar 07. Jembatan penghubung Gedung A dan B Lawang Sewu .....	15
Gambar 08. Bagian dalam Gedung B Lawang Sewu.....	16
Gambar 09. Tampak luar Gedung C Lawang Sewu .....	16
Gambar 10. Bagian dalam Gedung C Lawang Sewu.....	17
Gambar 11. Tugu Muda .....	18
Gambar 12. Reruntuhan Gedung <i>StadSchouwburg</i> .....	19
Gambar 13. Denah Lokasi <i>StadSchouwburg</i> dan Gedung Marabunta .....	20
Gambar 14. Gedung Marabunta.....	20
Gambar 15. Kompleks Klenteng Dewa Bumi Sampookong .....	21
Gambar 16. Aula Pengunjung umum Klenteng Sampookong .....	21
Gambar 17. Tampak samping aula pengunjung Klenteng Sampookong .....	22

Gambar 18. Pintu Gua batu Sampookong.....	22
Gambar 19. Bangunan penjualan souvenir Klenteng Sampookong.....	23
Gambar 20. Warna-warna pasta <i>gutta resist</i> .....	28
Gambar 21. Menara Gedung A Lawang Sewu .....	29
Gambar 22. Tampak belakang Gedung A Lawang Sewu .....	30
Gambar 23. Ornamen kaca patri pada balkon Gedung A Lawang Sewu .....	30
Gambar 24. Ornamen kaca patri bagian 1 & 2.....	31
Gambar 25. Ornamen kaca patri bagian 3 & 4.....	31
Gambar 26. Relief <i>Hongerodeem</i> .....	32
Gambar 27. Relief Pertempuran .....	32
Gambar 28. Relief Penyerangan .....	32
Gambar 29. Relief Korban .....	33
Gambar 30. Relief Kemenangan.....	33
Gambar 31. Relief Pancasila dan Lidah Api Tugu Muda .....	34
Gambar 32. Mata Hari.....	34
Gambar 33. Kaca patri “Mata Hari” .....	35
Gambar 34. Kaca Patri dongeng Putri Salju .....	35
Gambar 35. Patung semut Marabunta.....	36
Gambar 36. Patung Semut Marabunta pada Gedung Lama.....	36

Gambar 37 Motif semut Marabunta pada pagar Gedung Marabunta .....	37
Gambar 38. <i>Balustrade</i> Gedung Marabunta .....	37
Gambar 39. Detail dan ornamen aula pengunjung Klenteng Sampookong .....	38
Gambar 40. Ukiran Naga Air pada Gua Sampookong.....	38
Gambar 41. Patung Laksamana Cheng Ho .....	39
Gambar 42. Relief tentang kedatangan Laksamana Cheng Ho.....	39
Gambar 43. Sketsa Alternatif 1 .....	45
Gambar 44. Sketsa Alternatif 2 .....	46
Gambar 45. Sketsa Alternatif 3 .....	46
Gambar 46. Sketsa Alternatif 4.....	47
Gambar 47. Sketsa Alternatif 5 .....	47
Gambar 48. Sketsa Alternatif 6.....	48
Gambar 49. Desain Karya terpilih 1 .....	49
Gambar 50. Desain Karya terpilih 2 .....	50
Gambar 51. Desain Karya terpilih 3 .....	51
Gambar 52. Desain Karya terpilih 4 .....	52
Gambar 53. Desain Karya terpilih 5 .....	53
Gambar 54. Desain Karya terpilih 6 .....	54
Gambar 55. Desain Karya terpilih 7 .....	55

Gambar 56. Desain Karya terpilih 8 .....	56
Gambar 57. Kain Sutra Super T56 .....	57
Gambar 58. Naphtol .....	58
Gambar 59. Remasol .....	58
Gambar 60. Garam Krasak.....	59
Gambar 61. <i>Gutta Resist</i> .....	60
Gambar 62. Cat Sutra <i>Silk Fix Soie</i> .....	61
Gambar 63. <i>Anti-Fusant</i> .....	61
Gambar 64. Sambungan paralon “L” dan “T” .....	63
Gambar 65. Pipa Paralon ½” .....	63
Gambar 66. <i>Masking Tape</i> .....	64
Gambar 67. Bingkai pembedang paralon .....	65
Gambar 68. Memasang karya pada pembedang paralon .....	66
Gambar 69. Pembuatan desain 1:1 pada kertas <i>Concord</i> .....	69
Gambar 70. Proses pencantingan .....	70
Gambar 71. Meracik pewarna Remasol .....	70
Gambar 72. Cairan <i>Waterglass</i> pengunci warna Remasol.....	71
Gambar 73. Proses pencoletan Remasol .....	71
Gambar 74. Teknik penggunaan garam .....	72

Gambar 75. Proses <i>nembok</i> .....	72
Gambar 76. Proses pencoletan <i>naphtol</i> .....	76
Gambar 77. Penggunaan <i>anti-fusant</i> .....	73
Gambar 78.. Proses <i>Silkpainting</i> .....	74
Gambar 79. Penguncian warna cat sutra dengan di setrika.....	74
Gambar 80. Proses <i>nglorod</i> .....	75
Gambar 81. Foto Karya 1.....	90
Gambar 82. Foto Karya 2.....	92
Gambar 83. Foto Karya 3.....	94
Gambar 84. Foto Karya 4.....	96
Gambar 85. Foto Karya 5.....	98
Gambar 86. Foto Karya 6.....	100
Gambar 87. Foto Karya 7.....	102
Gambar 88. Foto Karya 8.....	104
Gambar 89. Poster Pameran .....	110
Gambar 90. Situasi pameran .....	111
Gambar 91. Situasi pameran .....	111
Gambar 92. Situasi pameran .....	112
Gambar 93. Situasi pameran .....	112

Gambar 94. Situasi pameran ..... 113





## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
A. Foto Poster Pameran .....	110
B. Foto Situasi Pameran .....	111
C. Katalogus .....	114
D. Biodata (CV) .....	115
E. CD .....	117



## INTISARI

Semarang sebagai Ibukota Propinsi Jawa Tengah yang pernah menjadi salah satu kota pelabuhan dan perdagangan terpenting pada masa lalu memiliki beberapa bangunan yang menjadi *icon* atau *landmark* dari kota tersebut. Meskipun terdapat cukup banyak bangunan cagar budaya yang ada di Semarang, penulis memilih Lawang Sewu, Tugu Muda, Gedung Marabunta, dan Klenteng Sampookong sebagai sumber ide penciptaan dalam tugas akhir ini.

Karya tentang bangunan *icon* Kota Semarang ini diciptakan melalui proses eksplorasi penulis. Proses dimulai dengan menggali sumber ide tentang bangunan *icon* Kota Semarang, kemudian mengumpulkan data dan informasi, baik berupa landasan teorimaupun acuan visual. Data-data mengenai sumber penciptaan diperoleh diperoleh dari buku maupun literatur, baik cetak maupun online. Proses dokumentasi langsung ke lokasi bangunan *icon* Kota Semarang juga menghasilkan foto-foto yang menangkap detail-detail arsitektur dan ornamen khas dari bangunan *icon* Kota Semarang yang terpilih menjadi sumber penciptaan karya seni batik lukis. Seluruh data yang terkumpul kemudian ditinjau dari segi estetisnya, sisi bangunan mana saja yang akan dijadikan desain bagi karya ini. Dari beberapa sketsa, ide kemudian dikembangkan menjadi desain yang siap dieksekusi menjadi karya. Dengan kreatifitas dan eksperimen dalam pemilihan bahan dan teknik, desain tentang bangunan *icon* Kota Semarang ini diwujudkan menjadi karya seni batik lukis. Dua teknik yang diterapkan dalam proses penciptaan karya seni batik lukis tentang bangunan *icon* Kota Semarang ini adalah teknik membatik tradisional (batik tulis) dan teknik *Silkpainting*. Teknik *Silkpainting* sendiri merupakan teknik melukis kain sutra dengan cat khusus sutra dan menggunakan *gutta resist* sebagai bahan *outliner* dan perintang warna.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini menghasilkan 8 karya yang bermotifkan bangunan *icon* Kota Semarang sebagai sumber idenya. Setiap masing-masing karya memiliki nilai estetis yang berbeda dari batik tradisional. Karya tentang Lawang Sewu dan Gedung Marabunta bernuansa Belanda, Karya tentang Tugu Muda menggambarkan tentang semangat perjuangan dan nasionalisme yang menggelora, sedangkan karya tentang Klenteng Sampookong sangat bernuansa oriental. Variasi gaya ini mencerminkan keragaman budaya yang ada di Kota Semarang. Semoga karya tugas akhir ini bisa bermanfaat menambah ilmu pengetahuan bagi semua kalangan masyarakat akan keindahan bangunan *icon* Kota Semarang sebagai sebuah karya seni baru dalam bidang Kriya Tekstil.

Kata Kunci: Bangunan, *Icon*, Semarang, Kota Semarang, *Silkpainting*, Batik Lukis, *Silkpainting*.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Nama Kota Semarang berasal dari kata “asem” dan “arang”, yang artinya adalah pohon asam yang tumbuhnya jarang (arang-arang). Sebelum bernama Semarang wilayah tersebut bernama Plagota (Bergota). Daerah Plagota merupakan daerah kekuasaan kerajaan Mataram Kuno. Menurut ahli geologi dari Belanda yang bernama Van Bermelen, bentuk awal dari daerah Semarang berupa pulau-pulau kecil, kemudian pada abad ke 15, daratan Semarang menyatu terbentuk dari proses pemadatan lumpur hingga ke daerah Sleko yang menjadi daerah sekitar pasar Johar saat ini (Gituaja.com)

Kota Semarang merupakan salah satu kota besar di Propinsi Jawa Tengah sekaligus menjadi ibukota Propinsi Jawa Tengah. Pemerintah Kota Semarang saat ini sedang giat membenahi infrastrukturnya, pelestarian lokasi-lokasi budaya dan pencarian identitas yang mampu mewakili Semarang sebagai sebuah kota yang berkarakter giat dilakukan oleh pemerintah. Kota Semarang memiliki kurang lebih 105 bangunan kuno yang masih dilestarikan dan termasuk dalam kategori bangunan cagar budaya Antin Sambodo (2012:10). Selain bangunan cagar budaya, banyak hal-hal lain yang menjadi *icon* dari Kota Semarang. Mulai dari makanan, lokasi wisata, festival tahunan, legenda rakyat, dan lain-lain. Hal inilah yang menginspirasi penulis untuk membuat karya seni batik dengan *icon* Kota Semarang sebagai sumber

ide penciptaan karya. Karya batik akan dibuat dalam bentuk dua dimensi, berupa karya panel, dengan ukuran beragam dan memakai teknik batik lukis.

Konsep menuangkan *icon* Kota Semarang menjadi motif batik ini telah banyak dilakukan oleh para pengrajin di kampung batik Semarang yang berlokasi di daerah Bubakan Semarang. Penulis ingin mengembangkan motif, media, dan teknik yang akan digunakan dalam pembuatan karya, sehingga *icon* Kota Semarang mampu ditampilkan secara berbeda dibandingkan batik semarang yang sudah ada.

Semarang termasuk dalam jajaran kota yang terletak di pesisir utara Pulau Jawa, berada pada satu jalur dengan kota-kota yang ada di pesisir utara Jawa lain seperti Cirebon, Pekalongan, Demak, Jepara, Kudus, Rembang, dan Lasem yang juga merupakan kota penghasil batik. Batik di pesisir utara Jawa dihasilkan oleh pelbagai golongan masyarakat, termasuk diantaranya orang – orang keturunan pendatang dari Arab, Cina, dan Belanda. Batik di pesisir utara Jawa ini dipakai oleh pelbagai golongan masyarakat dari segala lapisan, mulai dari rakyat jelata sampai dengan kaum bangsawan atau raja. Motif batik pesisir umumnya memiliki warna yang berwarna – warni (Sumarsono dkk., 2013:22).

Penulis akan memfokuskan sumber penciptaan karya tentang bangunan bersejarah yang menjadi *icon* Kota Semarang. Banyak bangunan yang menjadi *landmark* Kota Semarang, yang memiliki keunikan masing-masing baik dari segi arsitektur, sejarah, maupun budaya yang mempengaruhinya.

Gaya Bangunan bersejarah yang menjadi *icon* Kota Semarang banyak dipengaruhi oleh Belanda dan Cina, namun ada juga beberapa bangunan yang dipengaruhi oleh bangsa Arab, khususnya masjid. Pengaruh Belanda terasa sangat kental pada arsitektur dan gaya ornamen bangunan yang menjadi *icon* Kota Semarang karena pada masa lampau Semarang merupakan salah satu kota pelabuhan dan kota dengan stasiun kereta api yang sangat penting bagi Belanda. Pemerintah kolonial Belanda mengatur kegiatan perniagaan (VOC) dan pemerintahan melalui Batavia (Jakarta) –Samarang (Semarang) – Soerabaja (Surabaya). Semarang merupakan salah satu kota pertama yang memiliki stasiun kereta api milik Belanda di pulau Jawa, jalur transportasi kereta api yang sangat penting bagi Belanda pada saat itu adalah jalur dari Kota Semarang ke daerah *Vorstenlanden* (sekarang Yogyakarta) yang merupakan wilayah pertanian yang produktif namun sulit dijangkau.

Selain pengaruh Belanda dalam bangunan Lawang sewu dan bangunan pada kawasan kota lama, pengaruh budaya lain juga datang dari Cina, terutama pada Klenteng Sampookong. Dalam pembuatan karya seni tugas akhir ini penulis membatasi opsi bangunan yang akan dibuat menjadi karya seni untuk tugas akhir ini, yaitu Lawang Sewu, Tugu Muda, gedung Marabunta, dan klenteng Sampookong.

Penulis tertarik dengan bangunan *icon* kota Semarang yang memiliki keunikan khas masing-masing, setiap bangunan tersebut memiliki keunikan arsitektur, pengaruh budaya, dan ornamen penghias pada interiornya. Dari pengamatan tersebut penulis tertarik untuk memperkenalkan bangunan dan

tugu *icon* Kota Semarang yang akan dituangkan menjadi karya seni dengan teknik batik lukis, yang merupakan kombinasi dari teknik batik tulis dan *silkpainting*.



Gambar 1.  
Salah satu contoh karya seni dengan teknik *silkpainting*  
( Sumber: Karya Jim Barry, california, 2012,  
Dokumentasi penulis )

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana memvisualisasikan keindahan arsitektur dan unsur ornamen dalam bangunan *icon* Kota Semarang menjadi karya batik dua dimensi yang menarik?
2. Bagaimana mengkombinasikan teknik batik tradisional dengan teknik *silkpainting* dalam suatu karya seni tekstil?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan
  - a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang kriya seni
  - b. Mengenalkan, menciptakan dan mengembangkan motif batik kreasi pada karya seni batik dua dimensi.

- c. Memperkenalkan bangunan dan tugu yang menjadi *icon* Kota Semarang kepada masyarakat luas.

## 2. Manfaat

- a. Sebagai salah satu media untuk mengekspresikan ide dan gagasan kedalam karya seni.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam dunia seni kriya khususnya kriya tekstil.

### D. Metode Penciptaan

Tahapan penting yang dilalui dalam proses penciptaan karya ini adalah mengacu pendapat SP.Gustami :

“Terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Pertama, tahap eksplorasi, meliputi aktivitas penjelajahan mengenai sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kedua, tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang di rumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudia ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Ketiga, tahap perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternative atau gambar teknik yang disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan



karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniature, bisa pula dalam ukuran sebenarnya” (Gustami, 2004:31).

Terdapat pendapat mendasar penciptaan seni kriya dalam konteks itu, sebagai ungkapan ekspresi pribadi dalam seni kriya berfungsi praktis sebab penciptaan seni kriya sebagai ekspresi diri sejak awal belum diketahui hasil akhir yang hendak dicapai. Itu disebabkan penciptaannya berlangsung melalui proses perwujudan yang selalu berubah dan berkembang. Sedangkan seni kriya yang bertujuan untuk layanan publik, sejak awal hasil akhir yang dikehendaki sudah diketahui dengan pasti berdasarkan gambar teknik lengkap, detail dan mantap.

#### 1. Metode Pengumpulan Data

##### a. Metode Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dan kajian pustaka berupa literatur yang berhubungan dengan konsep karya Tugas Akhir mengenai bangunan-bangunan yang menjadi *icon* Kota Semarang untuk mempelajari serta memperluas pengetahuan melalui buku, elektronik, majalah, internet, dan lain sebagainya.

##### b. Metode Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan kegiatan dengan menggunakan pancaindera, baik penglihatan, atau pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan dan memperoleh gambaran riil tentang bangunan – bangunan *icon* Kota Semarang.



### c. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan foto-foto maupun video tentang bangunan *icon* Kota Semarang yang akan dipilih sebagai sumber penciptaan karya.

## 2. Metode Pendekatan

Dalam menelaah maupun membuat sebuah karya seni diperlukan suatu metode pendekatan. Beberapa pendekatan yang digunakan penulis dalam menciptakan karya adalah sebagai berikut:

### a. Estetik

Pendekatan Estetis ini menjelaskan aspek seni dan desain dalam kaitannya dengan daya tarik estetis, dan tentunya mengutamakan keindahan pada karya yang akan dibuat. Di sini nilai-nilai estetis ditinjau dari sisi objektif sumber ide penciptaan aslinya dari tingkat kerumitan dan detail-detailnya yang kemudian disederhanakan sebagai motif batik dalam karya seni batik lukis yang disesuaikan melalui titik, garis, bentuk, warna, tekstur, ukuran serta bidang.

### b. Kreatifitas

Metode ini dipakai untuk mewujudkan gagasan atau ide yang variatif dengan sentuhan teknik.

## 3. Metode Penciptaan

Metode yang dipakai dalam proses penciptaan karya batik lukis tentang bangunan *icon* Kota Semarang ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen menggunakan suatu percobaan yang dirancang secara

khusus guna membangkitkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (Margono, 2005:110). Ide pokok dasar dari semua eksperimen sangat sederhana, yaitu mencoba sesuatu dan mengamati dengan sistematis apa yang terjadi. Dalam hal ini penulis melakukan eksperimen dalam penerapan bahan baku kain sutra, *gutta resist* dan lilin/*malam* sebagai bahan perintang warna, serta remasol dan cat *Silk Fix Soie* sebagai pewarna utama dalam proses pembuatan karya seni batik lukis ini. Pada beberapa karya penulis juga memakai pewarna naphtol dan indigosol.

Proses pembuatan dimulai dengan proses penjiplakan gambar desain dari kertas *concord* ke lembaran kain sutra (proses *nyorek*). Kemudian kain sutra melalui proses pelilinan, seluruh motif yang telah dijiplak ditutup dengan lilin/*malam* (proses *nglowong* dan *nembok*), Proses selanjutnya adalah proses pewarnaan dengan pewarna remasol. Remasol dipilih karena warnanya yang cerah dan dari warna-warna dasar yang sudah ada dapat dicampur menjadi banyak warna baru sesuai keinginan. Setelah proses pewarnaan dengan remasol selesai, kemudian bagian kain yang telah diwarnai dengan remasol diolesi larutan *waterglass* untuk mengunci warna remasolnya. Setelah *waterglass* benar-benar mengering, kain sutra dicuci dengan air bersih yang mengalir hingga seluruh residu *waterglass*nya hilang. Kain sutra diangin-anginkan hingga kering, kemudian kembali dibentangkan pada bingkai paralon untuk melalui proses *silkpainting*. Proses *silkpainting* dimulai dengan pengolesan *gutta resist* pada bagian motif yang akan diberi *outline* berwarna. Setelah *gutta resist* mengering, kain sutra diwarnai dengan cat *Silk*

*Fix Soie* dengan kuas (proses melukis). Setelah proses *silkpainting* selesai seluruhnya, kain sutra didiamkan satu jam supaya cat sutranya benar-benar mengering. Kain sutra kemudian disetrika, proses penyetrikaan tidak langsung pada permukaan kain, melainkan dialasi dulu dengan lapisan kertas koran pada bagian depan dan belakang kain untuk mencegah lilin/*malam* langsung menempel pada setrika dan alas setrika. Kain sutra disetrika dengan panas medium selama lima sampai 10 menit. Proses terakhir yaitu *pelorodan*, kain sutra direbus sampai lilin/*malam*nya hilang. Bilas kain dengan air bersih, kemudian kain sutra diangin-anginkan hingga kering.

#### **E. Batasan Masalah**

Tema yang diangkat pada karya ini adalah bangunan *icon* Kota Semarang sebagai sumber ide penciptaan karya seni batik lukis. Karya seni ini dibuat dengan perpaduan dua teknik yaitu teknik membatik tradisional dengan canting dan *malam* (lilin) dan teknik *silkpainting*, yaitu teknik melukis kain sutra dengan cat khusus tekstil dan menggunakan *gutta resist* sebagai *outline* atau perintang antar warna (prinsipnya sama dengan *malam* atau lilin pada proses membatik tradisional).

Karya ini dibuat dengan bangunan *icon* Kota Semarang sebagai motif utamanya. Ada empat bangunan *icon* Kota Semarang yang akan dijadikan sumber inspirasi karya seni batik lukis ini, ke empat bangunan tersebut antara lain Tugu Muda, Lawang Sewu, Klenteng Sampookong, dan Gedung Marabunta.