

**KEHIDUPAN BERUANG MADU SEBAGAI INSPIRASI
KARYA BATIK KAIN PANJANG**



PENCIPTAAN

Oleh:

Luluk Kusumaningtyas

NIM 1210008422

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

2017

**KEHIDUPAN BERUANG MADU SEBAGAI INSPIRASI
KARYA BATIK KAIN PANJANG**



PENCIPTAAN

Oleh:

Luluk Kusumaningtyas

NIM 1210008422

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

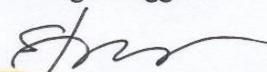
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2017

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

KEHIDUPAN BERUANG MADU SEBAGAI INSPIRASI KARYA BATIK KAIN PANJANG diajukan oleh Luluk Kusumaningtyas, NIM 1210008422, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal.....

Pembimbing I/Anggota



Isbandono Hariyanto, S.Sn., MA.

NIP 19741021 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota



Retno Purwandari, SS., MA.

NIP 19810307 200501 2 001

Cognate/Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.

NIP 19621231 198911 1 001

Ketua Jurusan / Ketua Program
Studi S-1 Kriya Seni / Anggota

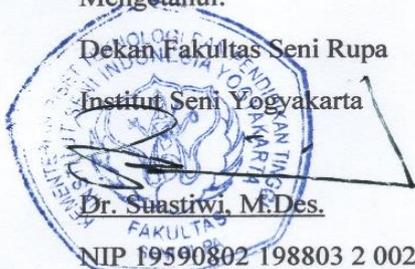


Yulhawan, Dr., M. Hum.

NIP 19620729 199002 1001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Yogyakarta

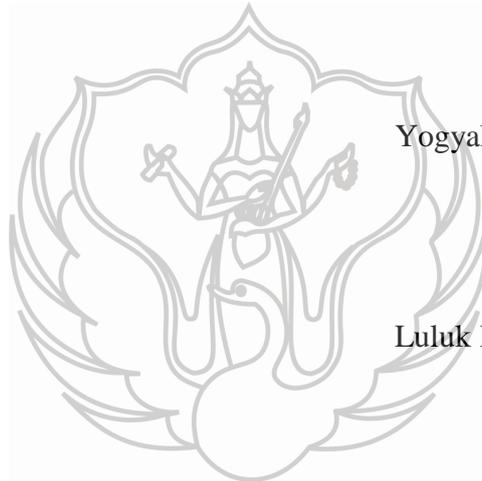


Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir 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 diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Februari 2017

Luluk Kusumaningtyas

INTISARI (ABSTRAK)

Beruang Madu merupakan satwa asli Kalimantan yang sudah lama menghuni hutan di sekitar Balikpapan jauh sebelum ada manusia yang tinggal di wilayah Balikpapan. Beruang Madu juga telah menjadi maskot kota Balikpapan. Beruang Madu sekarang merupakan salah satu jenis fauna langka yang masih bertahan hidup dengan populasi kecil di dalam batas kota Balikpapan. Untuk menyosialisasikan hal tersebut kepada masyarakat, beruang Madu diwujudkan dalam berbagai bentuk. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk ikut menjadikan kehidupan beruang Madu sebagai sumber inspirasi. Tujuan pembuatan Tugas Akhir ini yaitu menciptakan karya seni batik kain panjang dengan inspirasi dari kehidupan beruang Madu. Dengan proses analisis yang menggunakan metode pendekatan estetika dan pendekatan semiotika, sedangkan penciptaannya menggunakan metode SP Gustami.

Proses perwujudan karya ini diawali dengan eksplorasi berbagai macam hal yang berkaitan dengan beruang Madu, kemudian dilanjutkan pemahaman lebih dalam tentang perilaku beruang Madu, lalu hal tersebut divisualisasikan ke dalam karya seni kriya tekstil dengan menggunakan teknik batik tulis dengan pewarnaan sintesis. Teknik pewarnaan yang digunakan adalah teknik celup dan teknik *colet*. Tahapan perwujudan karya dimulai dari pemolaan, pencantingan, pewarnaan, penembokan, pelorodan dan tahap perampungan.

Penciptaan Tugas Akhir ini menghasilkan 8 karya batik bermotif beruang Madu dan motif pendukung yang berasal dari alam untuk menguatkan karakter beruang Madu yang memiliki nilai estetis sebagai benda seni sekaligus sebagai benda fungsional. Penyusunan motif pada karya batik sebagian ada yang menggunakan pola batik geometris.

Kata kunci : beruang Madu, perilaku, karya seni

Aku persembahkan cinta dan sayangku kepada orang tua, kakak, adik, dan khususnya suamiku yang telah menjadi motivasi dan inspirasi serta tiada henti memberikan dukungan doanya untukku.



Orang yang cerdas adalah orang yang bisa mengoreksi dirinya sendiri

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil ‘alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT, laporan Tugas Akhir ini telah tersusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan di program studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Instiitut Seni Indonesia Yogyakarta, tahun 2016/2017. Selanjutnya dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenalkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Yogyakarta
3. Yulriawan, Dr., M.Hum.,Ketua Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Isbandono Hariyanto, S.Sn., MA., dosen pembimbing I
5. Retno Purwandari, SS., MA., dosen pembimbing II
6. I Made Sukanadi, M.Hum., cognate
7. Joko Subiharto, SE., M.Sc., Dosen Wali
8. Seluruh pengajar dan karyawan Jurusan Kriya ISI Yogyakarta
9. Serta semua pihak yang telah membantu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya kriya tekstil.

Luluk Kusumaningtyas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
INTISATI (ABSTRAK)	v
HALAMAN PERSEMBAHAN/ MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori	17
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	20
A. Data Acuan	20
B. Analisis Data	24
C. Rancangan Karya	26
D. Proses Perwujudan	54
1. Alat	54
2. Bahan	59
3. Teknik Pengerjaan	63
4. Tahap Perwujudan	63
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	66
BAB IV. TINJAUAN KARYA	71
A. Tinjauan Umum	71
B. Tinjauan Khusus	72

BAB V. PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tingkah beruang Madu saat bermain	13
Gambar 2. Tingkah Anak Beruang Madu	14
Gambar 3. Beruang Madu saat makan buah	14
Gambar 4. Beruang Madu saat mencari makanan di tumpukan potongan kayu...15	
Gambar 5. Kegiatan beruang Madu menjaga anaknya	15
Gambar 6. Koloni beruang Madu mencari makanan di tumpukan batang kayu...16	
Gambar 7. Pola Batik Ceplok	17
Gambar 8. Pola Batik Parang	17
Gambar 9. Bayi Beruang Madu	19
Gambar 10. Beruang Madu Dewasa	19
Gambar 11. Anak Beruang Meniru	20
Gambar 12. Beruang Madu Bersantai	20
Gambar 13. Beruang Madu mencari makanan	21
Gambar 14. Beruang Madu menjulurkan lidah	21
Gambar 15. Batik Untaian Pakis	22
Gambar 16. Batik dengan Motif Bunga Anggrek	22
Gambar 17. Batik Tanaman Bakau	23
Gambar 18. Batik Dayak	23
Gambar 19. Sketsa 1	25
Gambar 20. Sketsa 2	26
Gambar 21. Sketsa 3	26
Gambar 22. Sketsa 4	27
Gambar 23. Sketsa 5	27
Gambar 24. Sketsa 6	28
Gambar 25. Sketsa 7	28
Gambar 26. Sketsa 8	29

Gambar 27. Sketsa 9	29
Gambar 28. Sketsa 10	30
Gambar 29. Sketsa 11	30
Gambar 30. Sketsa 12	31
Gambar 31. Sketsa 13	31
Gambar 32. Sketsa 14	32
Gambar 33. Sketsa 15	32
Gambar 34. Sketsa Terpilih 1	33
Gambar 35. Sketsa Terpilih 2	33
Gambar 36. Sketsa Terpilih 3	34
Gambar 37. Sketsa Terpilih 4	34
Gambar 38. Sketsa Terpilih 5	35
Gambar 39. Sketsa Terpilih 6	35
Gambar 40. Sketsa Terpilih 7	36
Gambar 41. Sketsa Terpilih 8	36
Gambar 42. Desain Karya 1	37
Gambar 43. Detail Motif 1	38
Gambar 44. Detail Motif 2	38
Gambar 45. Desain karya 2	39
Gambar 46. Detail motif 1	40
Gambar 47. Detail motif 2	40
Gambar 48. Desain karya 3	41
Gambar 49. Detail motif 1	42
Gambar 50. Detail motif 2	42
Gambar 51. Desain karya 4	43
Gambar 52. Detail motif 1	44
Gambar 53. Detail motif 2	44

Gambar 54. Desain karya 5	45
Gambar 55. Detail motif 1	46
Gambar 56. Detail motif 2	46
Gambar 57. Desain karya 6	47
Gambar 58. Detail motif 1	48
Gambar 61. Desain karya 7	49
Gambar 62. Detail motif 1	50
Gambar 63. Detail motif 2	50
Gambar 64. Desain karya 8	51
Gambar 65. Detail motif 1	52
Gambar 66. Detail motif 2	52
Gambar 67. Pensil dan penghapus	53
Gambar 68. Canting	54
Gambar 69. Wajan dan kompor	54
Gambar 70. Gawangan	55
Gambar 71. Kuas	55
Gambar 72. Ember	56
Gambar 73. Sarung tangan	56
Gambar 74. Panci	57
Gambar 75. Keren	57
Gambar 76. Kain primisima	58
Gambar 77. Lilin malam	58
Gambar 78. Parafin	59
Gambar 79. Naptol dan garam naptol	59
Gambar 80. TRO	60
Gambar 81. Kostik	60
Gambar 82. HCl	61

Gambar 83. Soda abu	61
Gambar 84. Pemolaan	63
Gambar 85. Pematikan	63
Gambar 86. Pewarnaan	64
Gambar 87. Proses penjemuran	65
Gambar 88. Karya 1 “Tingkah Polah Beruang”	71
Gambar 89. Karya 2 “Pencarian Makanan”	73
Gambar 90. Karya 3 “Perjuangan”	75
Gambar 91. Karya 4 “Karunia Hutan”	77
Gambar 92. Karya 5 “Kebersamaan”	79
Gambar 93. Karya 6 “Kesukaan”	81
Gambar 94. Karya 7 “Habitat Beruang”	83
Gambar 95. Karya 8 “Maskot dalam Batik”	85



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Karya 1 “Tingkah Pola Beruang”	65
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Karya 2 “Pencarian Makanan”	66
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya 3 “Perjuangan”	66
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 4 “Karunia Hutan”	67
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 5 “Kebersamaan”	67
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 6 “Kesukaan”	68
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 7 “Habitat Beruang”	68
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 8 “Maskot dalam Batik”	69
Tabel 9. Total Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kriya seni merupakan suatu media yang sebenarnya memiliki kemungkinan untuk digunakan sebagai sarana pengungkapan berbagai gagasan serta berbagai kecenderungan estetik. Pilihan media tertentu, yang tentunya memiliki batasan-batasan teknis, bukan berarti hambatan untuk mengakomodasikan ide-ide segar yang ada dalam pikiran kita. Dengan kreativitas yang dimiliki, manusia dapat menciptakan karya seni yang tidak terlepas dari unsur-unsur alam atau lingkungan yang ada di sekitarnya. Alam dan makhluk hidup merupakan suatu kesatuan yang diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa yang di dalamnya tersimpan fenomena yang menarik untuk diamati dan direnungkan.

Dalam hal ini, penulis mencoba membuat karya tekstil khususnya batik diwujudkan dalam kain panjang yang terinspirasi dari salah satu hewan khas dari Kalimantan, yakni beruang Madu. Indonesia memiliki kekayaan fauna yang banyak macamnya, tetapi ada kekhasan dari hamparan pulau Kalimantan.

Pulau Kalimantan yang letaknya di tengah-tengah nusantara memiliki jenis-jenis hewan, seperti beruang Madu, orang utan, buaya, burung Enggang, burung Thiong Batu, dan rusa. Dari jenis hewan tersebut jumlahnya semakin berkurang karena keegoisan manusia, hanya mengejar keuntungan tanpa memperdulikan kelestarian alam. Luas hutan di Kalimantan semakin menyempit dan

memprihatinkan. Penebangan pohon di sepanjang sungai dan pesisir untuk pembangunan perkebunan merupakan larangan menurut hukum di Indonesia, namun tetap terjadi terus-menerus.

Kerusakan hutan disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama perbuatan manusia yang menebang hutan secara liar, mengalihfungsikan hutan menjadi lahan pertanian, pemukiman, dan perkebunan (hasil membuka hutan). Selain hutan, banyak wilayah pertanian masyarakat lokal banyak dialihkan ke perkebunan kelapa sawit. Hal ini berakibat turunnya debit air sungai dan sumur-sumur air mengering. Ratusan hektar kehilangan sumber pakan penting dan populasi jenis hewan lain, seperti owa-owa, lutung, dan beruang Madu punah di berbagai lokasi. Faktor kedua berasal dari alam, yakni kebakaran hutan yang sering terjadi pada musim kemarau. Di Kalimantan Timur banyak titik rawan sumber kebakaran karena di dalamnya banyak terdapat kandungan batu bara. Letak Kalimantan yang dilewati garis katulistiwa membuat iklim panas yang menyebabkan pohon kering. Hal tersebut menjadi pemicu besar terjadinya kebakaran hutan yang mengakibatkan berbagai jenis hewan mati terbakar.

Fauna khas Kalimantan yang semakin sedikit menyebabkan keadaan semakin langka. Oleh karena itu, berbagai pihak baik pemerintah maupun swasta berusaha melindungi dan menjaga kelestariannya. Di Balikpapan untuk menjaga habitat fauna dibangunlah Hutan Lindung Sungai Wain dan Kebun Raya Balikpapan. Khusus untuk melindungi beruang Madu dibangun Kawasan Wisata dan Pendidikan Lingkungan Hidup (KWPLH).

Beruang Madu dilindungi di Indonesia sejak tahun 1973. Saat ini UU no 5 tahun 1990 mengatur perlindungan beruang Madu. Tahun 2001 beruang Madu dipilih menjadi maskot Balikpapan dan diresmikan tahun 2004. Diharapkan hal tersebut akan meningkatkan semangat warga Balikpapan untuk mendukung pelestarian beruang Madu dan habitatnya di Hutan Lindung Sungai Wain. Untuk menyosialisasikan kepada masyarakat, beruang Madu diwujudkan dalam berbagai bentuk dan diletakkan di berbagai tempat strategis, misalnya patung beruang Madu yang menjadi patung selamat datang pada tiap gapura di beberapa wilayah.

Atas dasar tersebut di atas, penulis sebagai orang yang lahir dan dibesarkan di kota Balikpapan terinspirasi untuk mengangkat tema kehidupan beruang Madu dalam karya batik yang diwujudkan dengan kain panjang menggunakan pewarna kimia. Harapan penulis bisa mengekspresikan ide dan gagasan, mendapatkan pengalaman dalam berolah seni, karya yang dibuat mempunyai karakter, unik, menarik, dan dapat turut menyosialisasikan beruang Madu yang menjadi ikon melalui media karya batik kain panjang. Masyarakat Balikpapan jarang untuk bisa bertemu langsung dengan fauna yang menjadi maskot kota Balikpapan, namun melalui seni batik ini masyarakat bisa semakin mengenal dan akrab dengan maskot Balikpapan, yaitu beruang Madu.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana memvisualisasikan kehidupan beruang Madu ke dalam batik kain panjang ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Menciptakan karya batik kain panjang dengan memvisualisasikan kehidupan beruang Madu.

2. Manfaat

- a. Menambah pengalaman dan kemampuan penulis dalam berekspresi dan berimajinasi di dalam berkarya seni.
- b. Memberi kontribusi secara tidak langsung dari pemikiran maupun ide kreatif agar bisa menambah pengetahuan di dunia tekstil yang ditujukan kepada lembaga, instansi, dan pemerintah.
- c. Menambah wawasan dan sumber inspirasi bagi masyarakat tentang kehidupan beruang Madu.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Pendekatan Semiotika, yaitu dilakukan dengan melihat sistem tanda atau simbol yang terkandung dalam karya seni. Setiap karya seni pasti memiliki simbol dengan makna tertentu yang terkandung di dalamnya yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh seniman. Teori Pierce menyebutkan bahwa tanda merupakan bagian yang tidak bisa terpisah dengan objek referensinya.
- b. Pendekatan Estetis, yaitu pendekatan dengan mengutamakan keindahan pada karya dengan unsur berupa garis, bentuk, bidang, warna, unsur keseimbangan, dan komposisi yang terdapat di

dalamnya. Dalam karya seni harus mengandung unsur estetika, karena merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindarkan dalam berkesenian. Keindahan merupakan sesuatu yang bersifat universal, seperti yang diutarakan Djelantik (1999: 4) bahwa:

Indah di dalam jiwa kita dapat menimbulkan rasa senang, rasa puas, rasa aman, nyaman dan bahagia, bila rasa itu sangat kuat kita merasa terpaku, terharu, terpesona, dan menimbulkan keinginan untuk merasakan kembali perasaan ini.

2. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini menggunakan metode penciptaan yang diungkapkan oleh SP. Gustami yang memerlukan beberapa tahapan, antara lain:

a. Tahap eksplorasi

Menggali sumber ide dengan langkah identifikasi, perumusan masalah, penelusuran, pengumpulan data dan referensi. Pengolahan data dengan menggunakan teori-teori yang menjadi landasan dalam proses analisis untuk mendapatkan konsep pemecahan masalah secara teoritis, dan hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Metode pengumpulan data yang digunakan.

- 1) Studi Pustaka, yaitu dilakukan untuk mencari sumber informasi, serta data yang berkaitan dengan tema atau konsep karya yang diangkat diantaranya dari beberapa buku, majalah, dan internet. Buku-buku yang dipakai antara lain 100 Pengetahuan tentang Beruang, Hutan Pasca Pemanenan “ Melindungi Satwa Liar dalam Kegiatan Hutan Produksi di Kalimantan”, Beruang Madu

Sun Bear, sedangkan majalah yang digunakan adalah majalah *Share*.

2) Observasi, yaitu dilakukan secara langsung melalui pengamatan dan wawancara dengan memberi pertanyaan tentang beruang Madu kepada pihak terkait di tempat habitatnya.

b. Tahap perancangan

Perancangan yang dibuat berdasarkan poin-poin penting yang didapat dari hasil eksplorasi yang telah diolah, kemudian divisualisasikan dalam bentuk sketsa alternatif dan ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan yang berguna dalam perwujudannya.

c. Tahap perwujudan

Perwujudan bermula dari pembuatan sketsa alternatif yang sesuai dengan kesempurnaan karya yang dikehendaki kemudian diteruskan dengan mewujudkan karya yang sesungguhnya.