

**DEFORMASI KOKESHI SOSAKU
DALAM KARYA SENI BATIK**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	2654/H/5/09
KLAS	
TERIMA	30-03-09
	TTP 72

DEFORMASI KOKESHI SOSAKU DALAM KARYA SENI BATIK



KT001050

KARYA SENI

Oleh

Aprin Nurdasanti



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

**DEFORMASI KOKESHI SOSAKU
DALAM KARYA SENI BATIK**



KARYA SENI

Aprin Nurdasanti

NIM 0211191022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

**Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal 23 Januari 2009**



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.
Pembimbing I/Anggota



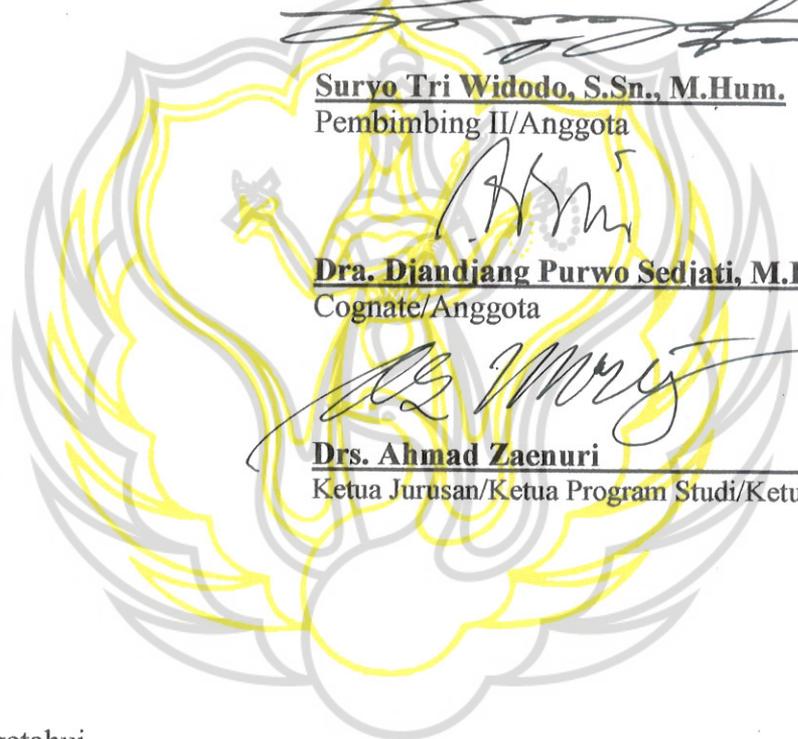
Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.
Pembimbing II/Anggota



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.
Cognate/Anggota



Drs. Ahmad Zaenuri
Ketua Jurusan/Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia



Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
NIP. 131567129

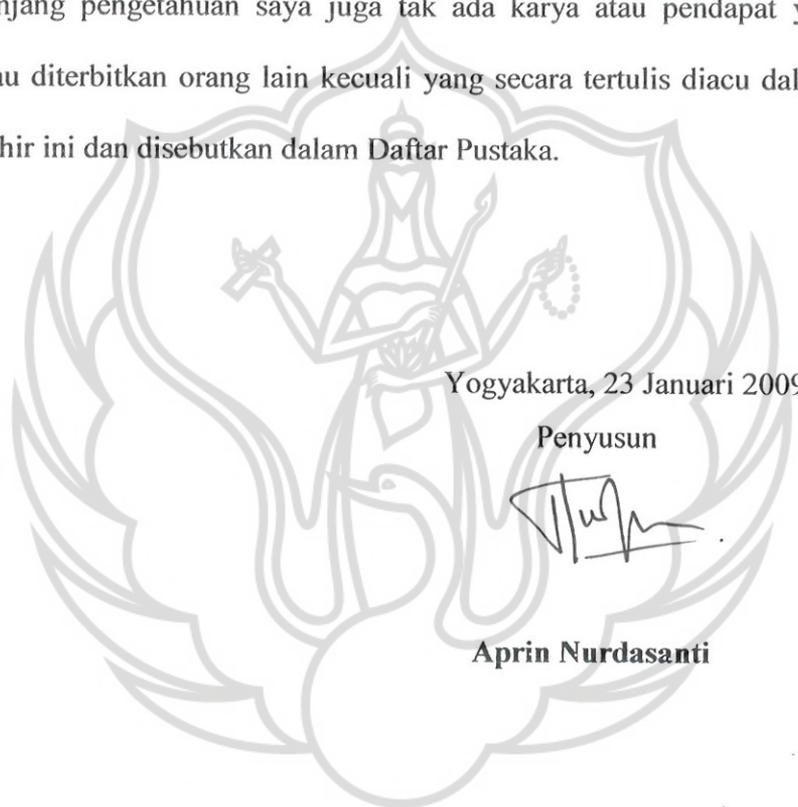
PERSEMBAHAN



*Tugas akhir ini kupersembahkan untuk :
Kedua orang tuaku, suami, dan anakku
tercinta Rafli Nur Ikhsan*

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 23 Januari 2009

Penyusun



Aprin Nurdasanti

KATA PENGANTAR

Tiada untaian kata yang dapat diucapkan kecuali syukur Alhamdulillah atas segala rahmad dan karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“DEFORMASI KOKESHI SOSAKU DALAM KARYA BATIK”** sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S-1 di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak baik material maupun spiritual. Berbagai dukungan dan bantuan yang diberikan menumbuhkan motivasi untuk melakukan yang terbaik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Sebagai ungkapan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
3. Drs. Ahmad Zaenuri, Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., Dosen Pembimbing I.
5. Suryo Tri Widodo, S.Sn, M.Hum., Pembimbing II.

6. Seluruh dosen dan staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kepada kedua orang tuaku, kakak, adik, suami dan anakku tercinta.
8. Mahasiswa ISI, teman-teman Angkatan 2002 dan teman-teman TA.
9. Semua pihak yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa hasil yang tercapai dalam penciptaan karya dan penulisan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk menyempurnakan lebih lanjut.

Yogyakarta, 23 Januari 2009

Penulis

Aprin Nurdasanti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	3
C. Metode Penciptaan	4
D. Metode Perwujudan	5
E. Proses Perwujudan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	11

	Halaman
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	18
A. Data Acuan	18
B. Analisis Data Acuan	33
C. Sketsa Alternatif	36
D. Sketsa Terpilih	47
E. Proses Perwujudan.....	55
1. Bahan dan Alat	55
2. Teknik Pengerjaan	62
3. Teknik Perwujudan.....	63
F. Kalkulasi	66
BAB IV. TINJAUAN KARYA	69
BAB V. PENUTUP	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	
BIODATA	
KATALOG	
POSTER	
SUASANA PAMERAN	

DAFTAR GAMBAR

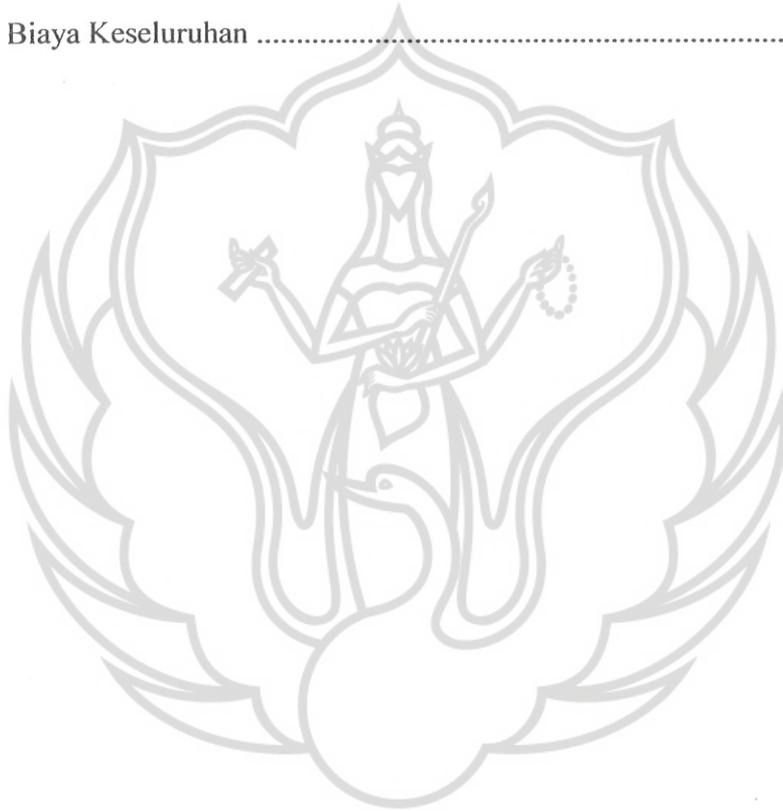
	Halaman
Gambar 1. Kokeshi Naruko	19
Gambar 2. Tradisional Kokeshi Dolls	20
Gambar 3. “Japanese Babies” by Michael.....	21
Gambar 4. “Creative Kokeshi” by Miyakawa	22
Gambar 5. Kokeshi Doll Set.....	23
Gambar 6. Manecas-Kokeshi Kreative.....	24
Gambar 7. Wild Flower Kokeshi.....	25
Gambar 8. Son Kokeshi.....	26
Gambar 9. ”Kokeshi Doll” by Myriam Lakraa	27
Gambar 10. “Kokeshi Doll” by Kilpatrick	28
Gambar 11. Doll Kimonos.....	29
Gambar 12. “Girls Kokeshi” by Laura’s	30
Gambar 13. Sketsa Alternatif	36
Gambar 14. Sketsa Terpilih	47
Gambar 15. Bahan dan Alat.....	55
Gambar 16. Pembuatan Sketsa Pada Kain.....	63
Gambar 17. Proses Pelilinan Pada Kain	64
Gambar 18. Pewarnaan Pada Kain	65
Gambar 19. Dua Sejoli	69

	Halaman
Gambar 20. Dua Sejoli 2	71
Gambar 21. Menari	73
Gambar 22. Menari 2	75
Gambar 23. Menangkap Capung	77
Gambar 24. Bermain Bola	79
Gambar 25. Festival Lampion	81
Gambar 26. Bermain Layang-layang	83



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel I. Biaya Bahan Baku.....	66
Tabel II. Biaya Bahan Bantu	67
Tabel III. Biaya Bahan Finishing.....	67
Tabel IV. Biaya Keseluruhan	68



INTISARI

Keindahan warna, bentuk, dan motif pada Kokeshi Sosaku, kiranya dapat dijadikan bentuk kreatifitas dalam pembuatan karya batik lukis. Seperti diketahui yang disebut Kokeshi Sosaku adalah sebuah boneka Jepang yang didesain dengan gaya metropolis, namun masih mempertahankan bentuk asalnya yang terdiri dari kepala dan badan. Kokeshi Sosaku (Kokeshi Kreatif) merupakan perkembangan dari Kokeshi Dento (Kokeshi Tradisional) dan Kokeshi Singhata (Kokeshi Baru). Seiring dengan pertumbuhan ekonomi, Kokeshi Sosaku mulai diproduksi sebagai souvenir, karena bentuk dan warna lebih menarik dan sesuai dengan kreativitas pembuatnya.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini merupakan perenungan dari rasa estetis penulis. Dengan mengambil ide dasar dari boneka Kokeshi Sosaku yang dideformasi. Pendeformasian dengan penambahan tangan, kaki dan ekspresi tubuh seolah-olah sedang beraktivitas. Kokeshi Sosaku yang dideformasi akan divisualisasikan menjadi suatu karya seni batik.

Teknik yang digunakan untuk membuat karya Tugas Akhir ini yaitu dengan teknik tradisional atau manual yaitu teknik lorodan.

Hasil dari penciptaan karya Tugas Akhir ini yaitu berupa hiasan dinding atau lukisan batik. Pembuatan lukisan batik ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan melestarikan seni batik. Batik ini merupakan salah satu bentuk kesenian modern yang berakar dari unsur-unsur tradisional yang telah dikembangkan sehingga memiliki kekhasan baru yang ikut mewarnai kekayaan budaya Indonesia yang di dalamnya terkandung nilai-nilai.

Kata kunci : Deformasi, Boneka Kokeshi Sosaku, Seni Batik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Jepang merupakan negara kepulauan yang terdiri dari beribu-ribu pulau. Sebagai negara yang besar, Jepang mempunyai beragam kekayaan baik berupa kekayaan alam maupun kebudayaan termasuk juga kerajinan.

Menengok ke belakang sejarah besar kerajinan Jepang adalah cerita kegigihan perempuan-perempuan Jepang. Pada waktu itu negeri mereka “luluh lantak” oleh kekejaman Perang Dunia ke II. Mereka memanfaatkan apapun yang tersisa di sekitar mereka untuk menjadikan sumber penghidupan. Hal pertama yang masih bisa dimanfaatkan adalah “natural resources” yang masih ada. Mereka membuat barang-barang yang cepat dan mudah dibuat dengan tangan atau alat-alat seadanya. Ketika peralatan sehari-hari telah tercipta dan dapat dimanfaatkan, mulai terpikir bahwa bambu, kayu, batang-batang padi dan kulit sapi, bisa dibuat kerajinan yang bernilai ekonomis. Di antara banyaknya kerajinan yang dibuat, ada salah satu kerajinan Jepang yang saat ini masih populer oleh masyarakat Jepang dan dunia yaitu Kokeshi.¹

Kokeshi adalah boneka kenthongan atau boneka kayu khas Jepang yang menggambarkan sosok gadis Jepang. Ciri khas khusus boneka ini adalah badan yang berbentuk silindris dengan kepala yang bulat, serta tidak ada tangan dan

¹The Indonesian Handicraft Showcase of Excellence”, dalam *Kriya Indonesia Craft*, Dekranas Majalah Dwi Bulanan, No. 08 Edisi Spesial 2007, P. 12.

kaki seperti bentuk kenthongan. Kokeshi ternyata punya riwayat sejarah yang cukup panjang. Boneka unik itu sudah dibuat sejak pertengahan zaman Edo (1603-1867). Di Jepang sendiri awalnya pembuatan kokeshi hanya dikenal di wilayah Tohoku, ujung utara Pulau Honsu. Sampai saat ini di daerah itu kokeshi masih dibuat dengan teknik tradisional yang diturunkan oleh para perajin dari generasi ke generasi. Boneka itu ternyata bisa jadi media ekspresi seni bagi para perupa. Bentuknya hanya kayu lonjong yang dipahat menyerupai bentuk dasar manusia. Ada badan dan kepala mirip manusia. Dengan penambahan lukisan, ekspresi boneka menjadi semakin jelas. Setelah Perang Dunia II, hampir semua daerah mengembangkan Kokeshi sebagai mainan dan souvenir. Akibatnya Kokeshi mengalami perkembangan. Kayu tidak lagi dibubut untuk membentuk badan dan kepala, tetapi bisa badan saja atau kepala saja. Selanjutnya diidentifikasi anggota tubuh dengan menggunakan cat warna-warni.²

Keindahan warna dan bentuk Kokeshi yang lucu dan imut telah menyadarkan akan suatu fenomena keindahan yang telah menimbulkan rangsangan estetis untuk dapat mengekspresikan bentuk Kokeshi dalam sebuah karya seni yang memiliki nilai artistik.

Penciptaan suatu karya seni merupakan wujud penghargaan atas ide dan gagasan yang telah ada, yang telah diciptakan dengan kreativitas tinggi dan karya dapat yang diciptakan dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, sehingga publik dapat mengetahui dan merasakan pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta karya. Hal ini didasari karena hadirnya karya seni tidak semata-mata

²www.suarapembaharuan.com/14-03-2007 .

untuk kepuasan pribadi penciptanya (*'I art for 'I art*), tetapi juga memberikan manfaat positif bagi kehidupan masyarakat.³

Dalam penciptaan karya seni Soedarso, SP berpendapat bahwa :

Dalam hal ini adalah hasil karya manusia yang mengkombinasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut merangsang secara indah manusia lain yang menghayatinya.⁴

Untuk memvisualisasikan sumber ide dan gagasan akan Kokeshi, maka penulis menggunakan media batik dalam bentuk panel dengan teknik batik lukis dalam bentuk panel dengan teknik batik lukis dalam karya seni tugas akhir ini. Dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini penulis terinspirasi dari bentuk, warna, dan ciri khas dari kokeshi. Namun dalam pembuatan karya kokeshi akan mengalami deformasi. Penulis akan mengambil ciri khas dari kokeshi yaitu kokeshi sosaku atau kokeshi kreatif.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Pemenuhan salah satu syarat kelulusan S-1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Ingin menciptakan karya kriya berupa batik dengan objek Kokeshi.
- c. Mengajak para penikmat karya untuk lebih memahami bentuk dari Kokeshi melalui karya batik.

³SP. Gustami. Proses Penciptaan Seni Kriya : "*Untaian Metodologis*," (Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2004), P. 37.

⁴Soedarso, SP, *Tinjauan Seni : Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta : STSRI ASRI, 1990) P. 5.

- d. Untuk memenuhi hasrat dalam berekspresi melalui seni batik.
- e. Salah satu upaya untuk melestarikan salah satu hasil kebudayaan Indonesia yaitu batik.

2. Manfaat

- a. Karya yang dihasilkan dapat dinikmati oleh masyarakat penikmat seni maupun masyarakat pada umumnya.
- b. Hasil karya ini diarahkan sebagai pemenuhan nilai estetis dalam pengembangan karya kriya tekstil, khususnya batik.
- c. Keberadaannya dapat dijadikan media ekspresi kekriyaan yang diwujudkan dalam bentuk karya batik.

C. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini digunakan beberapa pendekatan antara lain :

1. Pendekatan historis, yaitu kajian terhadap referensi-referensi yang telah ada sebelumnya yang menulis tentang objek tersebut dari aspek sejarahnya.
2. Pendekatan kontemplatif, penulis melakukan aktivitas perenungan diri yang bertujuan memaknai objek untuk mencari hal-hal yang ingin dimunculkan dalam karya.
3. Pendekatan eksperimental, pendekatan ini bertujuan untuk mengenali teknik-teknik dan berbagai hal tentang media karya untuk mencapai visual karya yang diinginkan.

4. Pendekatan estetis, pengamatan tentang keindahan kokeshi sosaku, yaitu keindahan bentuk, warna, dan motif.

D. Metode Perwujudan

Cara dan teknik perwujudan dalam pembuatan karya tugas akhir ini dengan memakai teknik tradisional atau manual, yaitu dengan teknik lorodan.

E. Proses Perwujudan

1. Pemolaan

Pertama-tama yang dilakukan adalah kain, yaitu merendam kain ke dalam air yang sudah dicampur dengan zat penghilang kanji yang di sini penulis memakai deterjen. Perendaman dilakukan kira-kira tiga jam. Setelah kain selesai direndam dan dikeringkan, langkah selanjutnya adalah memindahkan desain awal ke atas permukaan kain dengan memakai pensil 2B. Proses ini disebut pemolaan.

2. Pencantingan/Pelilinan

Dalam proses ini kain yang sudah dipola kemudian di malam atau dililin. Proses pelilinan dilakukan pada bagian-bagian tertentu yang diinginkan dengan menggunakan canting dan kuas.

3. Pewarnaan

Pewarnaan dilakukan setelah proses pencantingan atau pelilinan. Zat warna yang digunakan dalam pembuatan karya-karya tersebut adalah zat kimia dan bukan zat pewarna alami. Zat pewarna tersebut misalnya : naphтол, indigosol dan rapid.

Dalam proses penciptaan karya penulis menggunakan beberapa teknik pewarnaan, yaitu :

a. Teknik Celup

Untuk teknik celup, penulis menggunakan zat pewarna naphtol untuk menghasilkan warna yang pekat. Teknik pewarnaan ini digunakan untuk memberi warna pada bagian atau ruang-ruang yang besar pada kain supaya kerataan warna bisa tercapai.

b. Teknik Usap

Penulis memakai zat pewarna naphtol dan indigosol untuk teknik usap. Teknik pewarnaan ini dipakai untuk memberikan warna pada ruang-ruang medium. Penulis menggunakan spanram untuk membentangkan kain pada saat proses pewarnaan. Dan pemberian warna dilakukan dengan memakai kapas dan tisu untuk menorehkan warna pada ruang yang akan diberi warna.

c. Teknik Colet

Untuk teknik colet, penulis memakai zat pewarna indigosol. Teknik colet digunakan untuk memberi warna pada ruang-ruang kecil yang hanya bisa dijangkau dengan teknik tersebut. Dalam proses ini penulis menggunakan spanram untuk membentangkan kain pada bidang yang akan diberi warna.

d. Teknik Tabur/Siram

Pada teknik pewarnaan ini, penulis memakai zat warna naphtol dan indigosol. Teknik tabur ini dipakai untuk memberikan warna pada

ruang-ruang yang besar (biasanya lebih dari 1,5 meter). Cara dengan membentangkan kain pada spanram yang disesuaikan dengan ukuran kain, atau juga bisa dengan menempelkan kain pada tembok dengan cara dipaku pada ujung-ujung kain yang tidak mengganggu bentuknya. Teknik pewarnaan celup, karena keterbatasan media pencelupan (ember dan bak). Keuntungan dari teknik ini adalah, kain yang sudah dililin tidak akan mengalami retak, karena kain tidak akan dilipat dan dimasukkan ke dalam ember yang memiliki keterbatasan ukuran. Pada proses ini warna tidak akan mengalami kebocoran. Penulis menggunakan gayung atau ciduk untuk menyiramkan warna pada kain.

4. Pelorodan

Proses akhir dalam pembatikan adalah pelorodan, yaitu menghilangkan lilin pada kain dengan cara merebusnya dalam panci yang sudah berisi campuran antara air dan soda api atau waterglass. Pelorodan dilakukan untuk melihat hasil akhir dari seluruh proses pewarnaan ataupun pembatikan.

5. Finishing

Hal yang tidak kalah pentingnya dalam perwujudan karya yang sudah jadi adalah finishing (penyelesaian). Dengan tahap finishing ini diharapkan karya yang dihasilkan dapat lebih menarik dan menambah nilai estetis dari karya tersebut. Finishing di sini juga meliputi pemasangan karya pada spanram dan bingkai.