

**RUBAH BEREKOR SEMBILAN DALAM KARYA  
SULAM TAPIS**



Eko Iswantoro

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014**

# RUBAH BEREKOR SEMBILAN DALAM KARYA SULAM TAPIS


UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta		
INV.	9.458/H/c/2014	
KLAS		
TERIMA	5-5-2014	ITD dr.



**KARYA SENI**

**Eko Iswantoro**

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta  
Rubah Berekor Sembilan dalam K...



\*MS140404458\*



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014**


**RUBAH BEREKOR SEMBILAN DALAM KARYA  
SULAM TAPIS**




**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  
2014**

Tugas Penciptaan Akhir Karya Seni berjudul:

**RUBAH BEREKOR SEMBILAN DALAM KARYA SULAM TAPIS** diajukan oleh Eko Iswanto, NIM 0911489022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Februari 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.




Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.  
Dosen Pembimbing I



Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.  
Dosen Pembimbing II




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



Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.  
Ketua Jurusan Kriya/Ketua/Anggota  
Ketua Program Studi S-1 Kriya  
Seni/Anggota

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M. Des.  
NIP 19590802 198803 2 001

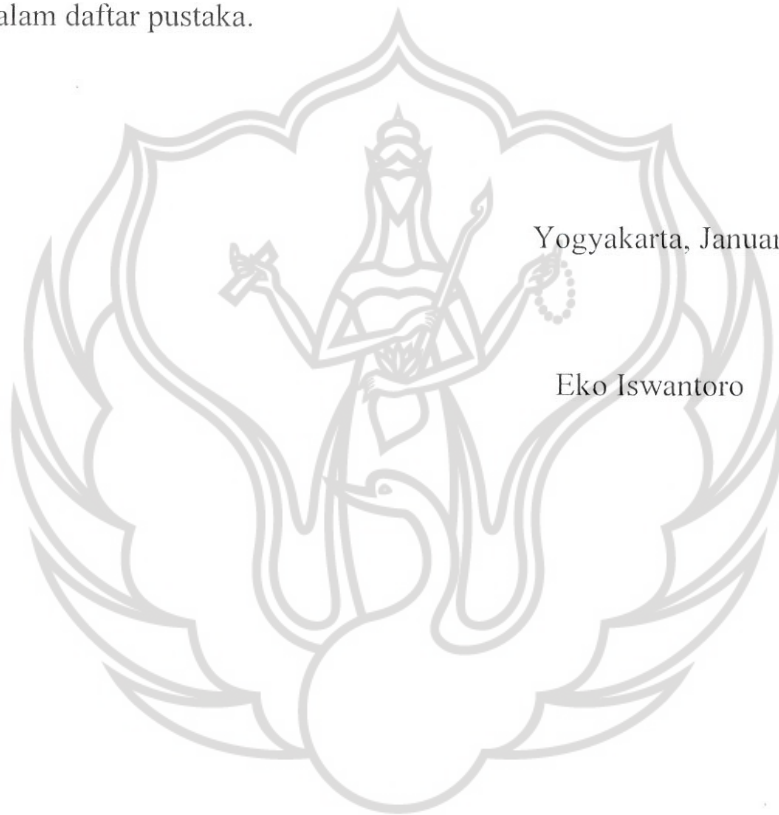
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir karya seni ini saya persembahkan kepada Bapak dan Ibu ku yang telah merawat dan membesarkanku sampai aku bisa menjadi seperti sekarang ini, dosen waliku yang telah membimbing saya dari awal saya masuk hingga lulus kuliah, dan untuk teman-temanku yang telah memberi semangat kepada saya, terimakasih atas semua.



## 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, Januari 2014

Eko Iswantoro

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang selalu melimpah. Dengan rahmat dan hidayah-Nya juga Tugas Akhir karya seni kriya yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusumayati. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M. Des. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn. Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Progam Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum. Dosen Pembimbing I, yang selama proses pengerjaan tugas akhir ini telah banyak memberikan bimbingan, suport serta kritik dan saran.
5. Sugeng Wardoyo S.Sn., M.Sn. Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing, mensupport serta memberikan kritik dan saran hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sampai selesai.
6. Drs. Purwito. Dosen Wali yang selama ini telah banyak memberikan bimbingan dan arahan.
7. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum. Cognate / anggota, yang telah membimbing dan memberikan kritik serta sarannya sehingga penulis dapat menyempurnakan laporan tugas akhir ini dengan lebih baik.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku-buku untuk referensi dalam berkarya.
10. Kedua orang tuaku yang telah banyak membantu baik materi maupun non materi serta dukungan dan dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.
11. Untuk adiku Aditya Dwi Santoso yang telah banyak memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi selama ini.
12. Untuk Mas Aderian, Firta, Hastin, Mawar, Mbak Niken, Nuri, Mbak Yuli, Mbak Huges, Mbak Sekar, Damas, Pak Sugeng, Mbak Oka, Mbak Sri Karyati dan semua teman teman kriya angkatan 2009, 2008, 2007, 2010, 2011, 2012 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.

Penulis menyadari, dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu diharapkan kritik serta sarannya demi kesempurnaan penulisan ini dan karya-karya akan datang.

Yogyakarta, Januari 2014

Eko Iswantoro



## INTISARI

Mitologi atau mitos merupakan salah satu ilmu yang membahas mengenai kehidupan para Dewa maupun makhluk halus dalam suatu kebudayaan yang ada di suatu negara. Rubah berekor sembilan merupakan salah satu cerita mitologi dalam kebudayaan masyarakat Asia Timur pada abad ke-5 SM. Menurut cerita Rubah digambarkan memiliki ekor berjumlah sembilan ekor, merupakan Rubah yang berada dalam kesaktian tertinggi dan dilukiskan memiliki kebijaksanaan yang tak terbatas.

Berawal dari ketertarikan terhadap karakter mitologi Rubah berekor sembilan muncul gagasan penulis untuk mewujudkan kedalam karya sulam tapis. Proses perwujudan dalam pembuatan karya sulam tapis ini menggunakan beberapa metode diantaranya: Metode Penciptaan: Metode Pengumpulan Data yaitu: Metode pustaka, Metode Obserfasi, Metode Pendekatan: Kontemplasi, Empiris, Estetis, Eksperimen dan Metode Perwujudan menggunakan cara tradisional dan modern, yaitu teknik sulam tapis Lampung dan dikombinasikan dengan teknik Aplikasi.

Hasil perwujudan karya seni tugas akhir ini merupakan proses penciptaan nilai estetis dari bentuk Rubah berekor sembilan yang diaplikasikan kedalam media karya sulam tapis berupa panel. Penulis mengangkat Rubah berekor sembilan sebagai motif sulam tapis karena, ingin mengembangkan kerajinan sulam tapis dan menambahkan keragaman ragam hias sulam tapis.

Kata Kunci: Mitologi Rubah Berekor Sembilan, Sulam Tapis Lampung, Teknik Aplikasi.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>INTISARI</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Tujuan dan Manfaat .....	8
C. Metode Penciptaan.....	9
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	17
A. Sumber Penciptaan.....	17
B. Landasan Teori.....	20
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	28
A. Data Acuan.....	28
B. Analisis .....	33
C. Rancangan Karya .....	36
Desain Alternatif .....	36
Desain Terpilih.....	49
D. Proses Perwujudan.....	67
1. Alat dan Bahan.....	67
2. Teknik Pengerjaan .....	82
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	89
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	98
1. Tinjauan Umum.....	98
2. Tinjauan Khusus.....	100
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	118
<b>LAMPIRAN</b>	
A. Foto Poster Pameran	
B. Foto Situasi Pameran	
C. Katalogus	
D. Biodata (CV)	
E. CD	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	89
Tabel 2	: Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	90
Tabel 3	: Kalkulasi Biaya Karya 3.....	91
Tabel 4	: Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	92
Tabel 5	: Kalkulasi Biaya Karya 5 .....	93
Tabel 6	: Kalkulasi Biaya Karya 6 .....	94
Tabel 7	: Kalkulasi Biaya Karya 7 .....	95
Tabel 8	: Kalkulasi Biaya Karya 8.....	96
Tabel 9	: Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	97



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Penampakan Dewi Inari bersama rubah putihnya....	2
Gambar 2.	9 Dewa Perang Jepang.....	3
Gambar 3.	Dewi Dakiniten bersama rubah putih nya .....	4
Gambar 4.	Kitsune jelmaan rubah berekor sembilan berwujud wanita cantik dengan bulu warna putih .....	5
Gambar 5.	Rubah merah Jepang.....	6
Gambar 6.	Proses pembuatan sulam tapis Lampung.....	14
Gambar 7.	Sulam Tapis Lampung Tradisional.....	15
Gambar 8.	Serial drama Korea My Girlfrend is a Guminho menceritakan kisah romantis antara siluman rubah ekor dengan manusia .....	19
Gambar 9.	Merupakan <i>Bijuu</i> berwujud hewan rakun yang memiliki ekor 1 (terendah) bernama <i>Shukakau</i> .....	22
Gambar 10.	Merupakan <i>Bijuu</i> berwujud hewa rubah yang memiliki ekor 9 (terkuat) bernama <i>Kyuubi</i> .....	22
Gambar 11.	Simbol Dewata Nawa Sanga (u) Utara, (s) Selatan, (t) Timur, (b) Barat..	23
Gambar 12.	Lukisan klasik Jepang menggambarkan rubah menjelma menjadi seorang wanita Tamamo no mae.....	29
Gambar 13.	Wanita berpakaian kimono sebagai sumber ide penciptaan jelmaan sang rubah ketika berubah menjadi wanita .....	29
Gambar 14.	Proses evolusi adalah: proses perubah wujud dari segi bentuk, kekuatan maupun karakter dari setiap benda mapun mahluk .....	30
Gambar 15.	Hantu anjing penggambaran hantu anjing pada animasi Jepang.....	30
Gambar 16.	Busana Kimono, merupakan pakaian tradisional wanita Jepang sebagai sumber ide pakaian yang digunakan rubah berekor sembilan ketika menjadi manusia.....	31
Gambar 17.	Rubah Berekor Sembilan berwarna emas.....	31
Gambar 18.	Wajah rubah merah, rubah yang terdapat di kawasan Asia, khususnya di Asia Timur.....	32
Gambar 19.	Yin dan Yang .....	32
Gambar 20.	Desain alternatif 1 (Menjelma 1).....	36
Gambar 21.	Desain alternatif 2 (Tipu Daya Muslihat Sang Rubah 1) .....	37
Gambar 22.	Desain alternatif 3 ( Berevolusi 1).....	38
Gambar 23.	Desain alternatif 4 (Tamamo no Mae 1).....	39
Gambar 24.	Desain alternatif 5 (Si Hitam dan Si Putih 1) .....	40
Gambar 25.	Desain alternatif 6 (Sang Ekor Sembilan 1).....	41
Gambar 26.	Desain alternatif 7 (Menjelma 2).....	42
Gambar 27.	Desain alternatif 8 (Tipu Daya Muslihat Sang Rubah 2) .....	43
Gambar 28.	Desain alternatif 9 (Tamamo no Mae 2).....	44
Gambar 29.	Desain alternatif 10 (Akhir Dari Permainan) .....	45
Gambar 30.	Desain alternatif 11 (Sebuah Perjuangan) .....	46
Gambar 31.	Desain alternatif 12 (Berevolusi2).....	47
Gambar 32.	Desain alternatif 13 (Si Hitam dan Si Putih 2) .....	48
Gambar 33.	Desain terpilih 1 Menjelma .....	49
Gambar 34.	Desain terpilih 2 Sebuah Perjuangan.....	51
Gambar 35.	Desain terpilih 3 Sang Ekor Sembilan.....	53
Gambar 36.	Desain terpilih 4 Akhir Sebuah Permainan.....	55

Gambar 37.	Desain terpilih 5 Tamamo no Mae .....	57
Gambar 38.	Desain terpilih 6 Berevolusi .....	59
Gambar 39.	Desain terpilih 7 Tipu Daya Muslihat Sang Rubah .....	62
Gambar 40.	Desain terpilih 8 Si Hitam dan Si Putih.....	64
Gambar 41.	Rancangan Pigura.....	65
Gambar 42.	Jarum jahit .....	67
Gambar 43.	Pendedel.....	68
Gambar 44.	Gunting .....	68
Gambar 45.	Guntecker.....	69
Gambar 46.	Span-ram.....	69
Gambar 47.	Alat Tulis .....	70
Gambar 48.	Kain kavas.....	70
Gambar 49.	Kain Paris .....	71
Gambar 50.	Benang kasur .....	71
Gambar 51.	Benang wol/rajut.....	72
Gambar 52.	Benang kulit.....	72
Gambar 53.	Benang bulky .....	73
Gambar 54.	Lem .....	73
Gambar 55.	Manik-manik .....	74
Gambar 56.	Senar pancing.....	74
Gambar 57.	Kain felboa.....	75
Gambar 58.	Benang jahit.....	75
Gambar 59.	Kapas dakron.....	76
Gambar 60.	Indigosol .....	77
Gambar 61.	HCL.....	77
Gambar 62.	Nitrit.....	78
Gambar 63.	Naptol .....	78
Gambar 64.	TRO .....	79
Gambar 65.	Kostik.....	80
Gambar 66.	Direx .....	80
Gambar 67.	Fixsanol.....	81
Gambar 68.	Garam .....	81
Gambar 69.	Cuka.....	82
Gambar 70.	Pemindahan pola ke bidang kerja (kanvas) .....	83
Gambar 71.	Pencelupan pertama benang kelarutan naptol ASD + nitrit + TRO dan air panas.....	84
Gambar 72.	Pencelupan kedua benang kelarutan pengunci dengan garam merah B + air dingin .....	84
Gambar 73.	Perebusan benang dengan pewarna direx dengan campuran garam dan cuka.....	85
Gambar 74.	Proses pelarutan fixsanol dengan air dilanjutkan proses pencelupan benang kedalam larutan fixsanol yang berfungsi sebagai pengunci warna .....	86
Gambar 75.	Proses pelarutan fixsanol dengan air dilanjutkan proses pencelupan benang kedalam larutan fixsanol yang berfungsi sebagai pengunci warna.....	86
Gambar 76.	Proses penjemuran benang kasur.....	86
Gambar 77.	Proses menapis.....	87
Gambar 78.	Pembuatan pola pada kain.....	88
Gambar 79.	Proses pembuatan karya dengan teknik aplikasi.....	88
Gambar 80.	Karya 1 .....	100
Gambar 81.	Karya 2 .....	102

Gambar 82. Karya 3 .....	104
Gambar 83. Karya 4 .....	106
Gambar 84. Karya 5 .....	108
Gambar 85. Karya 6 .....	110
Gambar 86. Karya 7 .....	112
Gambar 87. Karya 8 .....	115



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Kebudayaan yang ada di suatu negara yang ada di dunia ini pasti memiliki sebuah cerita mitologi atau sering disebut sebagai cerita rakyat yang tak tahu akan kebenarannya, apakah cerita itu benar adanya ataupun sebuah cerita rekayasa yang dibuat untuk kepentingan pihak tertentu. Mitologi yang ada dimasyarakat pada umumnya menceritakan mengenai sebuah cerita mitos atau dongeng suci yang berkembang di suatu masyarakat, pada perkembangannya cerita rakyat atau mitologi sering digunakan sebagai bahan cerita dongeng untuk anak kecil, yang dibacakan oleh orang dewasa menjelang tidur. Ketika membacakan sebuah cerita orang dewasa pun, perlu memaknai kisah-kisah bernuansa mitologi atau cerita rakyat, yang menyisipkan hikmah bijak serta berguna dalam menjalani kehidupan,<sup>1</sup> sedangkan yang dimaksud dengan mitologi adalah suatu ilmu tentang kesususasteraan yang memandang konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan.<sup>2</sup> Di dalam cerita mitologi yang ada di masyarakat tidak sedikit mengambil tokoh binatang seperti yang ada di Indonesia memiliki Kancil, dan di Asia Timur tokoh binatang yang sangat terkenal yakni

---

<sup>1</sup> Rinurbad, *101 Cerita Bijak dari Korea*, (Yogyakarta: Gradien Mediatama, 2013), p.3.

<sup>2</sup> Anton M. Moliono (ed), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1988), p.558.

Rubah berekor sembilan. Cerita Rubah yang memiliki sembilan ekor tersebut sangat terkenal dengan nama yang berbeda disetiap negara antara lain: Piyin di Cina, Kyuubi di Jepang dan Kumiho/Gumiho di Korea. Rubah berekor sembilan merupakan cerita hewan mitologi pada abad ke-5 SM, Rubah berekor sembilan memiliki wujud seperti Rubah pada umumnya yang membedakan hanya ekornya yang berjumlah sembilan ekor. Menurut cerita rakyat di Jepang Rubah sering dianggap sebagai binatang keramat, yang merupakan pelayan dari Dewi Inari menurut kepercayaan *Shinto*. Sedangkan cerita lain menyebutkan bahwa Rubah berekor sembilan merupakan salah satu dari 9 Dewa perang.

Dalam mitologi Jepang 9 Dewa perang tersebut digambarkan dalam bentuk binatang ghaib yang memiliki kekuatan maha dahsyat. Kekuatan diurutkan dari besarnya chakra. Chakra sendiri dapat diartikan sebagai stamina atau *inner will*. Terlemah ditandai dengan ekor satu sedang yang terkuat ekor sembilan. Satu Dewa dengan Dewa yang lainnya tidak akur sehingga menimbulkan peperangan luar biasa. akibat peperangan ini Rakyat sangat menderita. Peperangan ini dikenal dengan nama "*The Ancient war of 9 Gods*". Di Jepang 9 dewa ini dinamakan Bijuu, konon roh-roh mereka disegel di 9 kuil di Jepang. Sampai sekarang pun mitologi ini masih kental dalam kebudayaan Jepang.<sup>3</sup>



Gambar (1)

Penampakan Dewi Inari bersama Rubah putihnya

(Sumber: Majalah Animoster Volume 109, April, 2008)

<sup>3</sup> <http://ikikatta.blogspot.com, 9 -dewa- perang -jepang-mulai -dari-ekor. html>, Mei, 25, 2010





Gambar (2)

9 Dewa Perang Jepang dalam cerita mitologi Jepang

(Sumber: <http://ikikatta.blogspot.com>, Februari, 07, 2014)

Terdapat berbagai versi cerita mengenai Rubah berekor sembilan diantaranya dalam cerita mitologi Rubah berekor sembilan yang ada di Jepang yang sering disebut dengan Kitsune. Menurut cerita mitologi Kitsune digambarkan sebagai, makhluk cerdas dengan kemampuan sihirnya yang semakin sempurna sejalan dengan semakin bijak dan semakin tua Rubah tersebut. Selain itu, Rubah mampu berubah bentuk menjadi manusia, dan digambarkan sebagai makhluk yang memiliki loyalitas yang sangat tinggi baik sebagai: teman, kekasih, atau istri, walaupun sering terdapat kisah Rubah menipu manusia. Menurut

kepercayaan Budha, Rubah muncul sebagai hewan tunggangan Dewi Dakiniten merupakan Budhisattva perempuan dalam mitologi Jepang, Rubah berekor sembilan *nine-tailed fox* adalah Rubah yang mencapai usia 1000 tahun.



Gambar (3)

Dewi Dakiniten dengan Rubah putihnya

(Sumber: [www.onmarkproduction.com](http://www.onmarkproduction.com), Februari, 07, 2014)

Dalam mitologi Jepang Rubah berekor sembilan dipandang dari segi kepercayaan Asia Timur adalah Rubah yang berada dalam tingkat kesaktian tertinggi bahkan kadang dilukiskan memiliki kebijaksanaan tak terbatas, dikarenakan menurut *fengshui* (Cina) atau dikenal dengan sebutan *fusui* (Jepang), di mana angka satu sampai sembilan bukan sekedar bilangan namun memiliki arti masing-masing, angka sembilan adalah angka kemujuran, sekaligus menunjukkan sebuah pencapaian tertinggi. Rubah yang memiliki ekor berjumlah sembilan dikenal dengan sebutan *Kyuubi Kitsune*.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Sami Eto'o, "Rubah Emas Berekor Sembilan" : Majalah Animoster, Volume 109, (Bandung : April 2008), p.74-75.



Gambar (4)

Kitsune jelmaan Rubah berekor sembilan berwujud wanita cantik berekor dengan bulu warna putih

(Sumber: [www.nine tails fox.com](http://www.nine tails fox.com), Februari, 07, 2014)

Sedangkan Rubah itu sendiri adalah” Sejenis Anjing liar berwatak mirip Anjing kecil yang ramping. Perbedaanya Rubah memiliki ekor berbulu lebat, kuping yang lebar atau besar berdiri dan berujung runcing, mocongnya panjang dan menyempit dibagian ujung, kakinya relatif lebih pendek dari pada Anjing. Setiap kaki depan memiliki 5 jari, namun satu jari mempunyai perkembangan tidak sempurna, sedangkan kaki belakangnya hanya berjari 4. Tubuh ditutupi rambut yang berwarna dan kelebatannya sangat bergantung pada jenis Rubah. Kebanyakan Rubah mempunyai kelenjar dekat bagian ekornya, kelenjar ini menghasilkan zat berbau harum. Rubah berkembang biak dengan cara melahirkan setelah bunting selama 7-11 minggu (tergantung jenis) dengan melahirkan anak

dengan jumlah bervariasi tergantung jenisnya.”<sup>5</sup> Terdapat berbagai jenis Rubah yang ada di dunia diantaranya: Rubah termasuk suku *Canidae*. Nama Rubah merah *Vulpes fulva*, Rubah kelabu *Urocyon cinereogenteus*, Rubah artik *Alopex lagopus*.<sup>6</sup> Merupakan binatang *karnivora*, sedangkan di Jepang terdapat satu jenis Rubah yang dikenal dengan Rubah merah Jepang *vulpes japonia*.



Gambar (5)  
Rubah merah Jepang

(Sumber: [www.picsy.com](http://www.picsy.com) Rubah merah Jepang, Februari ,07 ,2014)

Berawal dari ketertarikan dari cerita maupun bentuk fisik dari Rubah berekor sembilan penulis mendapat ide untuk mewujudkan Rubah berekor sembilan ke dalam karya sulam tapis. Mitologi Rubah berekor sembilan di angkat dalam penciptaan karya Tugas Akhir karena, hingga

<sup>5</sup> “Rubah”, *ENSIKLOPEDIA NASIONAL INDONESIA* (Jakarta: Delta Pamungkas, 2004, QRS SE 14), p. 267.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p.267

saat ini karya sulam tapis yang ada hanya menggunakan motif-motif tradisional seperti motif tradisional Lampung, masih jarang ditemukan motif binatang khususnya binatang mitologi atau dogeng dari bangsa sendiri maupun bangsa lain yang dijadikan sebuah motif pada kerajinan sulam tapis, oleh karena itu dalam pembuatan tugas Tugas Akhir ini penulis memilih Rubah berekor sembilan sebagai sumber ide dalam penciptaan karya sulam tapis, bukan karena penulis tidak mencintai tokoh mitologi dalam negeri sendiri akan tetapi penulis ingin menciptakan alternatif baru serta menambah keanekaragaman motif pada kerajinan sulam tapis di Indonesia. Maka dari itu nantinya penulis ingin mewujudkan sebuah karya sulam tapis dari keunikan bentuk maupun cerita dari Rubah berekor sembilan. Tujuannya selain untuk mengembangkan ide kreatifitas juga sebagai salah satu cara untuk mencintai sulam tapis, maupun mengkombinasikan dua kebudayaan yang ditunjukkan melalui wujud sulam tapis bertema Rubah berekor sembilan sebagai sumber ide dalam menciptakan karya sulam tapis.

Pembuatan karya seni sendiri membutuhkan banyak kreativitas, hal ini sangat penting agar karya-karya yang dihasilkan berbeda dengan karya lain yang dihasilkan sebelumnya. Proses penciptaan karya seni membutuhkan waktu yang relatif lama dalam perwujudannya. Perpaduan bahan dan teknik yang dipakai harus melalui eksperimen dan penelitian, yang usulkan akan dihasilkan karya seni yang indah alami dan berciri khas

sesuai dengan perasaan seniman yang membuatnya, hal ini sesuai dengan konsep seni menurut Soedarso SP yang menyatakan :

“Seni adalah segala macam bentuk keindahan yang diciptakan manusia maksudnya seni merupakan suatu bentuk keindahan yang dapat mendatangkan kenikmatan”.<sup>7</sup>

Rubah berekor sembilan dipilih menjadi motif sulam tapis dikarenakan, penulis ingin mengkombinasikan kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Asia Timur khususnya Jepang, dari uraian tersebut disimpulkan bahwa pengaruh kebudayaan bangsa sendiri dikombinasikan dengan kebudayaan bangsa lain yakni Jepang diharapkan mampu menjadi sumber ide dalam penciptaan sebuah karya seni.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

- a.) Adapun Tujuan dari pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah :
1. Sebagai syarat memenuhi ujian akhir, untuk memperoleh gelar S1.
  2. Mewujudkan ide dan gagasan serta ekspresi melalui proses penciptaan karya kriya seni.
  3. Memenuhi kepuasan terhadap rasa estetik yang terus mengisi dalam jiwa berkesenian.

---

<sup>7</sup> Soedarso SP. *Tinjauan Seni Rupa, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni.*(Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p. 1.

b.) Adapun Manfaat dari proses pembuatan Proposal Tugas Akhir ini adalah :

1. Menambah inspirasi sebagai salah satu pilihan dalam proses penciptaan kriya seni.
2. Sebagai pemenuhan rasa estetik yang terus berkembang sejalan dengan perkembangan dunia seni.
3. Diharapkan agar dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam berproses karya seni bagi mahasiswa generasi masa mendatang.
4. Memberikan apresiasi seni kepada masyarakat atas bentuk karya sulam tapis berkaitan dengan motif Rubah berekor sembilan.

### C. Metode Penciptaan

Metode adalah suatu cara untuk bertindak menurut sistem atau aturan tertentu yang bertujuan agar kegiatan pembuatan karya seni terlaksana secara rasional dan terarah sehingga dapat di capai hasil yang optimal.<sup>8</sup> Metode merupakan prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu, yang mempunyai langkah-langkah yang sistematis.<sup>9</sup> Adapun beberapa Metode yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni tersebut di antaranya adalah:

---

<sup>8</sup> Anton H, Bekker, *Metode-Metode Filsafat*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1986), p. 6.

<sup>9</sup> Jujun S, Susiasumantri, *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1990), p. 119.

## A. Metode Pengumpulan Data

Yaitu mencari dan mengumpulkan data atau referensi dengan mencari dokumentasi rubah berekor sembilan yang sudah pernah ada baik dari buku, majalah, website, maupun literatur lainnya berupa gambar dan teori-teori yang relevan dengan pokok permasalahan. Berikut ini merupakan beberapa contoh metode pengumpulan data:

### 1.) Metode Pustaka

Penerapan studi dokumentasi dimaksud mengumpulkan data melalui sumber literatur antara lain, melalui media cetak yakni buku, majalah, kamus, ensiklopedia dan melalui media elektronik yakni internet.

Data yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan ini selain gambar juga berupa tulisan untuk mendukung argumentasi pada laporan yang disajikan.

### 2.) Metode Obserfasi

Data digali dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek-objek yang bersangkutan. Misalnya mencari dan mengamati secara langsung karya sulam tapis berupa panel, seperti karya alumni mahasiswa jurusan kriya 2005 yang bernama Ahmad Kanafi di lorong gedung kriya tekstil ISI Yogyakarta, selain itu penulis juga obserfasi bahan dengan cara mencari, serta memilih secara langsung bahan utama maupun bahan



pendukung dalam proses pembuatan karya sulam tapis, seperti: Benang, kain, pewarna dan lain-lain.

### 3.) Metode Pendekatan

Penciptaan karya seni memerlukan berbagai macam pendekatan yang diperlukan untuk menunjang munculnya karya kreatif. Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah:

#### a.) Kontemplasi

Yaitu metode yang digunakan berdasarkan proses perenungan, berfikir, dan memusatkan perhatian guna mencari nilai-nilai, makna tujuan, dan manfaat dari hasil penciptaan karya seni.

#### b.) Empiris

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman-pengalaman dalam berkarya seni sebelumnya.

#### c.) Estetis

Pendekatan berdasarkan kaidah-kaidah estetis yang kemudian divisualisasikan dalam karya seni.

#### d.) Eksperimen

Pendekatan yang dilakukan dengan melakukan percobaan-percobaan selama perwujudan karya melalui eksplorasi bentuk, gaya, dan teknik.

#### 4.) Metode Perwujudan

Metode ini dilakukan dalam proses mewujudkan karya, hal ini dengan menggunakan cara tradisional dan modern. Cara tradisional, seperti pada saat menapis dengan menggunakan tangan atau *hand made* sesuai dengan teknik sulam tapis di daerah asalnya Lampung. Namun dalam proses pembuatan karya penulis juga mencampurkan teknik aplikasi, yaitu merupakan salah satu proses menghias kain teknik modern dalam karya tekstil.

##### a.) Pembuatan sketsa alternatif

Untuk menghasilkan beberapa karya dalam pengerjaan tugas akhir ini dilakukan dengan cara pembuatan beberapa alternatif sketsa karya. Hal ini bertujuan untuk mengolah ide dan bentuk dalam karya yang akan terwujud, sehingga banyak mendapatkan pilihan karya yang bervariasi.

##### b.) Pemilihan sketsa

Pemilihan sketsa merupakan langkah untuk mencari sketsa atau desain yang memungkinkan untuk dikerjakan, dengan pertimbangan berbagai aspek bentuk, keindahan, makna, teknik, dan bahan.

##### c.) Desaining

Desaining merupakan langkah berikutnya, yaitu dari sketsa terpilih dibuat desain dalam bentuk gambar kerja beserta penjelasannya

### 5.) Proses Perwujudan

Proses perwujudan karya ini menggunakan beberapa tahap sebelum terciptanya sebuah karya. Tahap pertama adalah pembuatan desain alternatif yang kemudian dikonsultasikan untuk menjadi desain terpilih dan kemudian diwujudkan dalam bentuk karya yang sesungguhnya. Untuk proses perwujudan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode tradisional, yaitu menggunakan teknik sulam tradisional Lampung. Metode ini dipakai untuk mewujudkan pembuatan motif tapis diatas kain kanvas dengan menggunakan alat jarum jahit tangan dan dua benang pengkait (pengawatan). Seperti kain atau wastra khas daerah indonesia lainnya yang dibuat dengan cara di tenun, kain tapis Lampung dibuat dengan menggunakan peralatan tradisional dan sederhana yang dikerjakan dengan jeli oleh tangan-tangan halus pengerajin wanita, dengan tujuan mengisi waktu senggang mereka,<sup>10</sup> sedangkan yang dimaksud dengan sulam tapis adalah menurut pengertian dari Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah terbagi menjadi 2 kata yakni: Sulam dan Tapis, keduanya memiliki arti yang berbeda-beda diantara keduanya. Sulam berarti: Bordir,<sup>11</sup> sedangkan Tapis berarti: Kain tenun bersulamkan benang emas untuk upacara adat di Lampung, yang biasanya dipakai untuk wanita.<sup>12</sup> Kata tapis menurut Azhar Kadir berasal dari kata “menapis” yang berarti

---

<sup>10</sup> Stephanus Hamy, Debbie S.Suryawan, *CHIC MENGOLAH WASTRA INDONESIA SULAM TAPIS LAMPUNG* ,(Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), p. 8.

<sup>11</sup> Anton M. Moeliono (ed), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ( Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1988), p. 865.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 903.

menyaring atau menghalangi atau menutupi.<sup>13</sup> Berikut ini merupakan contoh proses pembuatan sulam tapis Lampung yang dikerjakan oleh pengerajin, yang pada umumnya dikerjakan oleh para pengerajin wanita.



Gambar (6)

Proses pembuatan sulam tapis Lampung

(Sumber: <http://data.tribunnews.com>, Februari, 07, 2014)

Jadi yang dimaksud dengan kain tapis Lampung adalah hasil tenunan benang kapas atau benang katun dengan warna yang telah ditentukan sebelumnya. Hasilnya kain dasar tapis itu penuh dengan motif

---

<sup>13</sup> Wawancara Lili Hartono dengan Azhar Kadir dalam “ *Kain Tapis Lampung Perubahan Fungsi, Motif dan Makna Simbolisnya*”, (Yogyakarta : Dalam Tesis S-2 Program Studi Pengkajian Seni Rupa Jurusan Ilmu Humaniora, Program Pasca Sarjana Universitas Gajah Mada, 2004), p.34.

garis-garis polos horisontal membentuk bidang-bidang warna yang dihiasi dengan sulaman benang hias berwarna terang.



Gambar (7)  
Sulam Tapis Lampung Tradisional  
(Foto: Eko Iswantoro)

Pada umumnya benang emas dan benang sutra itu membentuk motif sesuai dengan keinginan. Teknik yang dipakai untuk menyulam benang hias ditempuh dengan cara meletakkan kain dasar pada alat pengencang (teukang). Pada jenis kain tertentu diberi hiasan aplikasi bahan lain, seperti kaca, moci atau payet, uang logam dan sebagainya. Metode ini merupakan pelaksanaan proses sulam atau pengkaitan, dalam proses penyulaman penulis menggunakan dua teknik sulam tapis yaitu teknik motif datar dan motif zig-zang atau selang-seling.

Selain menggunakan metode tradisional penulis juga menggunakan teknik modern yakni teknik aplikasi, merupakan salah satu teknik kriya tekstil yang berguna untuk mempermudah menghias kain.

Teknik aplikasi merupakan salah satu cara yang lebih cepat dan mudah untuk mendapatkan hiasan pada kain ialah dengan lekapan. Motif motif hias dibuat dari kain lain (perca) atau bahan lain, jahitan dengan tusuk hias. Sedangkan pengertian lain mengenai teknik aplikasi adalah: Sedangkan yang di maksud dengan teknik aplikasi adalah: Teknik menghias kain aplikasi ialah teknik menghias dengan melekapkan kain yang telah dibentuk di atas kain lain. Cara ini adalah cara yang termudah dan tercepat untuk menghias kain. Bahan yang dipilih ialah kain polos atau bercorak tergantung dari disain, bahan yang agak kaku, tidak mudah tertiras dan tidak luntur. Bentuk bentuk motif tidak terlampau runcing karena akan sulit menjahitnya dengan lipatan. Lengkapan dikerjakan dengan tusuk feston, tusuk kordon, tusuk jelujur, tusuk kelim, dan sebagainya. Dalam membuat bentuk garis, titik dan lain lain digunakan tusuk-susuk hias seperti: tusuk tangkai, tusuk jejak, rantai, tusuk pipih dan sebagainya.<sup>14</sup>

Teknik aplikasi yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, merupakan salah satu teknik dalam kerajinan tekstil yang sering digunakan dalam proses menghias kain seperti: Tas, baju, sarung bantal maupun berbagai macam kerajinan yang menggunakan bahan utama kain.

---

<sup>14</sup> Ny. Wasia Roesbani Pulukandang, *Ketrampilan Menghias Kain*, (Bandung: Angkasa, 1982), p. 73.