

BURUNG BANGAU DALAM BATIK SUTERA

WARNA ALAMI



PENCIPTAAN

**Putri Danis Mahmudah
NIM 1211672022**

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

BURUNG BANGAU DALAM BATIK SUTERA

WARNA ALAMI



PENCIPTAAN

Oleh :

Putri Danis Mahmudah

NIM : 1211672022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Rupa Kriya

2016

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

BURUNG BANGAU DALAM BATIK SUTERA WARNA ALAMI diajukan oleh Putri Danis Mahmudah NIM 1211672022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal...**25..Oktober..2016**

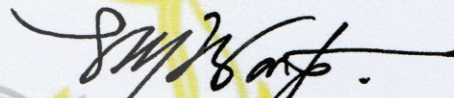
Pembimbing I/Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.

NIP 19621231 198911 1 001

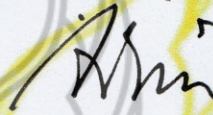
Pembimbing II/Anggota



Sugeng Wardoyo, S. Sn., M. Sn.

NIP 19751019 200212 1 003

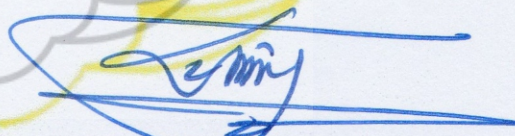
Cognate/Anggota



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP 19600218 198601 2 001

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

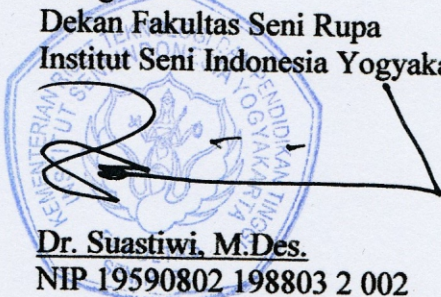


Arif Suharson, S. Sn. M.Sn.

NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini di persembahkan untuk

Kedua Orang Tuaku

Adik – adiku Rizal dan Ratih

Bahaudin aka Udien Aee

Ibu Lily Kasoem

Staf TITIAN Foundation

Teman – teman tercinta yang senantiasa memberi semangat tanpa terkecuali



MOTTO

**Jika Kau Berjuang Untuk Kluarga Dan Orang Yang Kau Kasihi Maka Akan
Dimudahkan Jalanmu, Maka Berkaryalah.**



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh nilai 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, 24 Oktober 2016

Putri Danis Mahmudah



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia, dan kasih sayangNya, sehingga proses Tugas Akhir ini dengan judul “Burung Bangau dalam Batik Sutera Warna Alam” yang dijadikan sebagai konsep penciptaan karya seni ini dapat terselesaikan. Penulisan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan di Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan dan karya Tugas Akhir ini, masih terdapat banyak sekali kekurangan, oleh karena itu diharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dalam membuat karya selanjutnya akan menjadi lebih baik lagi.

Dukungan dan bantuan yang diberikan merupakan motivasi untuk harapan mencapai yang lebih baik lagi, sehingga penyusunan laporan tugas akhir ini dapat di selesaikan. kelancaran proses penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh orang – orang terdekat baik matrial maupun spiritual dan segala keiklasanya dalam memberikan banyak kemudahan dan juga memberikan banyak pengarahan.

Untuk itu diucapkan terimakasih sebesar – besarnya 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, S.Sn., M. Sn., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M. Hum, Dosen Pembimbing I atas semua pengarahan, saran dan kritiknya yang membangun demi terciptanya laporan dan karya yang berbobot pada Tugas Akhir ini.
5. Sugeng Wardoyo S.Sn. M.Sn, Dosen Pembimbing II atas semua bantuan petunjuk, serta kritik yang membangun dan pengarahannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Ferbrian Wisnu Adi, Ssn.MA sebagai dosen wali yang sudah sabar dalam membimbing.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, semua bimbingan ilmu yang diberikan.
8. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Kedua orang tua bapak dan ibu tercinta yang selalu menyayangi, seluruh keluarga besar adik – adikku dan kekasih tercinta yang selalu mendukung dan memberikan banyak *support*.
10. Ibu Lily Kasoem yang sudah memberikan banyak bantuan dan pengarahan agar menjadi lebih baik.
11. Seluruh mentor dan staf dan karyawan TITIAN FOUNDATION yang selalu memberi bimbingan tanpa terkecuali.
12. Bank MANDIRI scholarship

13. Semua teman-teman Kriya angkatan 2012 Silfa, Mala, Nita ,Hari, Nur, Zakiyah, Alumni Titian Foundation (IKATIFO), dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis semoga mendapatkan balasan dari Allah SWT. Akhir kata, penulis berharap semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, meskipun sederhana tulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan , khususnya di lingkungan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia .

Yogyakarta, 21 Oktober 2016

Penyusun

Putri Danis Mahmudah



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR GAMBAR	i
INTISARI (ABSTRAK)	i
ABSTRACT.....	i
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Metode Pendekatan	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori	14
BAB III PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan.....	21
B. Analisis	26
C. Rancangan Karya.....	28
D. Proses Perwujudan	38

BAB IV TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Khusus.....	64
B. Tinjauan Umum.....	64

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	82
---------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	84
-----------------------------	-----------

WEBTOGRAFI.....	85
------------------------	-----------

LAMPIRAN

A. Poster Pameran.....	86
B. Situasi Pameran	87
C. Katalog Pameran	88
D. CV (Biodata).....	89
E. CD.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Karya 1.	59
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Karya 2.	60
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya 3.	60
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 4.	61
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 5.	61
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 6.	62
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 7.	62
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 8.	63
Tabel 9. Kalkulasi Total Pembuatan Karya	63

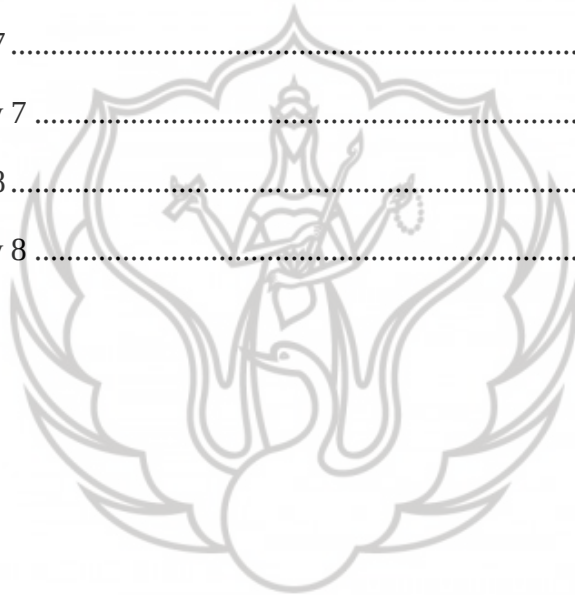


DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Mycteria Ibis	11
Gb. 2. Anastomus oscitans	12
Gb. 3. Openbill Stork	12
Gb. 4. White Stork	13
Gb. 5. Ciconidae Fams	22
Gb. 6. Ciconidae fams	22
Gb. 7. Ciconia Boyciana	23
Gb. 8. Ciconia Ciconia	23
Gb. 9. Batik pekalongan.....	24
Gb. 10. Batik Pekalongan.....	24
Gb. 11. Batik Pekalongan.....	25
Gb. 12. Batik Pekalongan.....	25
Gb. 13. Ink stamp.....	26
Gb. 14. Sket Alternatif	29
Gb. 15. Desain Terpilih 1	30
Gb. 16. Desain Terpilih 2.....	31
Gb. 17. Desain Terpilih 3.....	32
Gb. 18 Desain Terpilih 4.	33
Gb. 19. Desain Terpilih 5	35
Gb. 20. Desain Terpilih 6.....	35
Gb. 21. Desain Terpilih 7.....	36
Gb. 22. Desain Terpilih 8.....	37
Gb. 23. Kain sutera.....	40
Gb. 24. Malam batik.....	41

Gb. 25. kesumba.....	43
Gb. 26. secang.....	44
Gb. 27. Daun mangga.....	44
Gb. 28. Daun jati	45
Gb. 29. secang.....	45
Gb. 30. Kayu tegeran	46
Gb. 31. Kayu tingi.....	46
Gb. 32. Teh	47
Gb. 33. Proses ekstraksi	48
Gb. 34. Uji kekentalan warna alam.....	48
Gb. 35. Fiksasi warna alam.....	49
Gb. 36. Kompor listrik.....	50
Gb. 37. canting.....	50
Gb. 38. Alat mencolet	51
Gb. 39. Alat mencelup	51
Gb. 40. kuas	52
Gb. 41. Spanram.....	52
Gb. 42. Alat mendesain.....	53
Gb. 43. nyolet.....	55
Gb. 44. Nglorod	56
Gb. 45. Karya 1	65
Gb. 46. Display 1	65
Gb. 47. Karya 2	68
Gb. 48. Display 2	68

Gb. 49. Karya 3	70
Gb. 50. Display 3	70
Gb. 51. Karya 4	72
Gb. 52. display 4	72
Gb. 53. Karya 5	74
Gb. 54. Display 5	74
Gb. 55. Karya 6	76
Gb. 56. Display 6	76
Gb. 57. Karya 7	78
Gb. 58. Display 7	78
Gb. 59. Karya 8	80
Gb. 60. Display 8	80



INTISARI

Burung bangau termasuk kedalam kategori burung air (waterfowl). Bangau adalah sebutan untuk burung dari keluarga ciconidae, dengan ciri – ciri badan berukuran besar, berkaki panjang, berleher panjang, mempunyai paruh yang besar, kuat dan tebal. Burung bangau merupakan burung pantai migran, migran atau migrasi diturunkan dari kata migrat (latin) yang berarti pergi dari satu tempat ketempat yang lain dengan membelah angina secara aerodinamis. Setiap tahun burung bangau berpindah ke daerah yang lebih hangat karena mereka sangat rentan terhadap hawa dingin, itulah mengapa ketika burung bangau datang menandakan musim panas akan segera tiba. Disekitar tahun 2002 masih sangat mudah ditemui burung bangau yang bertengger di persawahan dan dirawa akan tetapi saat ini sudah sangat sulit dikarenakan cuaca dan suhu yang sudah tidak menentu lagi.

Penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan metode pendekatan menurut Dharsono yaitu pendekatan estetika, pendekatan ergonomi dan eksperimen. Makna estetis menggunakan metode estetika sedangkan untuk bahan dan medianya menggunakan pendekatan ergonomic, untuk pewarna alaminya menggunakan pendekatan eksperimental karna harus di coba terlebih dahulu sebelum diaplikasikan kedalam karya.

Metode penciptaan menurut Sp Gustami yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Proses perwujudan menggunakan batik tulis dengan pewarna alami. Teknik pewarnaan yang digunakan yaitu colet dan celup. Tahap perwujudan karya dimulai dari pemolaan, pencantingan, pewarnaan, penembokan, pelorodan dan finishing. Penciptaan karya tugas akhir ini menghasilkan 8 karya yang masing – masing mempunyai konsep sendiri. Dari proses perwujudan karya yang menghasilkan karya seni batik berupa kain panjang. Semoga karya ini menabuh ilmu pengetahuan dan dapat bermanfaat bagi masyarakat umum dan penikmat seni.

Ps : Burung bangau dalam batik sutera warna alami.

ABSTRACT



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penciptaan karya seni tidak pernah terlepas dari pengaruh alam, misalnya kekaguman akan keindahan, keindahan akan habitatnya atau keindahan suatu hubungan yang erat antara alam dan habitatnya. Alam semesta dan dinamika kehidupan makhluk hidup di dalamnya menyimpan banyak hal yang menarik untuk diamati dan direnungkan. Ketertarikan itulah yang menimbulkan gagasan seorang seniman dalam menciptakan suatu karya seni yang didukung oleh berbagai faktor di dalam lingkungan maupun pengalaman pribadinya, termasuk kebutuhan manusia yang membutuhkan keindahan, ketenangan, dan suatu kedamaian dalam hidup.

Dalam menciptakan suatu karya membutuhkan kreativitas tinggi dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam perwujudannya. Perpaduan bahan dan teknik yang dipakai harus melalui percobaan dan penelitian terlebih dahulu untuk menciptakan karya dengan karakter yang kuat. Aktivitas berkesenian tumbuh dan berkembang seiring dengan kehidupan manusia, sehingga seni menjadi banyak aliran yang hal itu lahir dari pemikiran manusia itu sendiri yang berkonsentrasi di bidang seni, banyak hal yang dapat dijadikan inspirasi untuk membuat sebuah karya, dan inspirasi bisa datang dari hal yang paling dekat dengan kehidupan kita sehari – hari.

Indonesia sejak jaman dahulu sudah terkenal akan kekayaan alamnya baik flora maupun fauna. Salah satu kekayaan alam yang tergolong banyak jenisnya adalah burung, burung merupakan salah satu kekayaan fauna Indonesia. Saat ini diketahui terdapat 1539 spesies burung yang tercatat di Indonesia baik sebagai burung yang menetap maupun pendatang yang hanya singgah sementara.

Sebagian diantaranya berupa burung air yang sering dijumpai di habitat lahan basah. Berpatokan kepada definisi tersebut, sampai saat ini di Indonesia telah tercatat sekitar 184 spesies burung air yang berasal dari 18 *familia*. Indonesia merupakan negara yang mempunyai keragaman burung air tertinggi di dunia. Sebagai perbandingan, di seluruh dunia terdapat 32 *familia* yang terdiri atas 833 spesies burung air.

Burung adalah anggota kelompok hewan bertulang belakang (*vertebrata*) yang memiliki bulu dan sayap, di dunia ini di perkirakan terdapat 8.800 sampai 10.200 spesies burung, dengan sekitar 1.500 jenis diantaranya ditemukan di Indonesia. Secara ilmiah, berbagai jenis burung tersebut digolongkan ke dalam kelas *aves*. Sebagian burung dapat terbang namun ada sebagian kecil yang tak dapat terbang. Ada yang burung darat ada pula burung pada air (Burung Taman Nasional Baluran : 2009).

Penulis tertarik pada burung air (*waterfowl*) lebih tepatnya pada burung Bangau dikarenakan burung Bangau adalah hewan yang unik secara visual dan cara hidupnya yang bisa berpindah dari pulau satu ke pulau yang lain (migrasi) dan kemudian kembali lagi ke tempat asalnya. Bangau adalah kelompok burung

yang secara alamiah kehidupannya sangat bergantung kepada keberadaan lahan basah namun hangat, yang termasuk dalam lahan basah meliputi: rawa, rawa payau, lahan gambut, perairan tergenang, perairan mengalir, wilayah perairan laut yang berada di pesisir pantai.

Bangau adalah sebutan untuk burung dari keluarga *Ciconiidae*. Badan berukuran besar, berkaki panjang, berleher panjang namun lebih pendek dari burung Kuntul, dan mempunyai paruh yang besar, kuat, dan tebal. Bangau bisa dijumpai di daerah beriklim hangat, habitat di daerah yang lebih kering dibandingkan burung Kuntul dan Ibis. Makanan berupa katak, ikan, serangga kecil, cacing, burung kecil, dan mamalia kecil dari lahan basah dan pantai.

Bangau tidak memiliki organ suara *syrinx* sehingga tidak bersuara. Paruh yang diadu dengan pasangannya merupakan cara berkomunikasi menggantikan suara panggilan, dan merupakan burung pantai migran, terbang jauh dengan cara melayang memanfaatkan arus udara panas sehingga dapat menghemat tenaga.

Burung ini harus berpindah ketika sudah merasa tidak nyaman dengan tempat sebelumnya terutama faktor makanan dan cuaca. Pengertian pantai migran berasal dari kata migrasi diturunkan dari kata *Migrat* (Latin) yang berarti ‘pergi dari satu tempat ke tempat lain’ atau juga bermakna ‘bepergian ke berbagai tempat’. Migrasi dalam kehidupan hewan dapat didefinisikan sebagai pergerakan musiman yang dilakukan secara terus menerus dari satu tempat ke tempat lain dan kembali ke tempat semula, biasanya dilakukan dalam dua musim yang meliputi datang dan

kembali ke daerah perkembangbiakan. Burung ini termasuk salah satu dari satwa yang melakukan migrasi.

Salah satu ciri khusus bangau adalah cara mereka terbang. Saat terbang, mereka menjulurkan kepalanya ke depan dan mendorong kakinya ke belakang. Gaya bangau terbang seperti ini memungkinkan mereka terbang lebih cepat dengan membelah angin secara *aerodinamis*. Setiap tahun bangau berpindah ke daerah yang lebih hangat karena mereka sangat rentan terhadap hawa dingin. Itulah mengapa ketika kita melihat bangau berdatangan, kita juga menerima kabar gembira bahwa musim panas segera tiba.

Burung bangau membuat sarangnya di atas dahan-dahan di rawa-rawa dan mereka hidup secara berkelompok (Ensiklopedia Dunia Fauna 1; 2013). Di sekitar tahun 2002-2009 masih sangat mudah ditemukan burung bangau yang bertengger dipersawahan atau di rawa-rawa sebagai penanda cuaca sedang cerah dan suhu hangat, akan tetapi beberapa tahun terakhir burung bangau cukup sulit dijumpai karena suhu dan musim di Indonesia saat ini sudah tidak bisa diprediksi lagi. Itu sebabnya penulis ingin menggambarkan kembali indahnya visual dari burung bangau yang saat ini sudah sulit untuk dijumpai.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini adalah bagaimana memvisualisasikan burung Bangau menjadi motif batik dalam kain panjang dengan batik tulis dan pewarna alami.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya seni batik yang terinspirasi dari burung Bangau.
- b. Mengekspresikan keindahan visual burung Bangau dalam bentuk batik kain panjang.
- c. Menciptakan karya seni batik dengan aplikasi warna alami.

2. Manfaat

- a. Menambah wawasan tentang karya seni tekstil terutama dengan warna alam.
- b. Menambah pengalaman dengan bereksperimen saat dalam proses pewarnaan alami.
- c. Memperkaya karya tekstil dan sebagai acuan lebih baik lagi bagi siapapun yang menikmati karya seni batik.

D. Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Penciptaan suatu karya seni diperlukan banyak macam metode pendekatan yang diperlukan untuk menunjang munculnya suatu karya yang lebih kreatif dan tepat guna. Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini menurut Dharsono dalam bukunya estetika (2007) adalah :

a. Estetis

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan pada nilai – nilai estetis ditinjau dari keunikan, ciri khas yang menarik. Pendekatan ini didasarkan pada pengalaman pribadi dalam menuangkan gagasan, digunakan nilai – nilai

estetis yang dapat memperindah karya seni. Di dalam memenuhi konsep keindahan diperhitungkan unsur proporsi, garis, warna, dan bentuk.

Estetis dalam penciptaan karya ini berfungsi untuk menciptakan suatu karya yang harmoni antara konsep, desain serta warna. Penciptaan desain yang memperhatikan proporsi, garis, bentuk akan memperkaya eksplorasi desain yang lebih luas.

b. Ergonomi

Pendekatan ergonomi yaitu pendekatan dari segi kenyamanan sebuah produk yang dibuat dalam menciptakan sebuah karya, yang utama harus mempertimbangkan aspek kenyamanan bahan (dingin dan menyerap keringat), kenyamanan dalam berbusana merupakan hal yang terpenting dari penciptaan suatu karya.

c. Eksperimen

Eksperimen uji coba dengan menggunakan pewarna natural beserta teknik yang akan digunakan. Seperti yang dilakukan penulis dalam percobaan membuat zat warna alam mengekstraksi bahan pewarna alam yang digunakan dengan merebus dan kemudian mencelupkan kain ke dalam ekstrak warna dan mengamati apakah pewarna tersebut bisa digunakan dalam proses pewarnaan atau tidak. Setelah proses percobaan ini berhasil maka untuk tahap selanjutnya kain diuji coba lagi dengan merebusnya, jika kainnya tidak luntur berarti pewarna tersebut bisa dipakai, karena suhu panas air bisa mempengaruhi hasil warna suatu zat warna alam.

2. Metode Pengumpulan Data

Untuk mencari dan mengumpulkan data atau referensi dengan mencari sumber yang ada dari buku, majalah, *website* maupun *literatur* lainnya berupa gambar dan teori – teori yang relevan dengan pokok permasalahan.

Berikut ini contoh metode pengumpulan data dengan melakukan cara:

a. Studi Pustaka

Penciptaan karya ini menggunakan studi pustaka yaitu mempelajari buku – buku, majalah dan katalog sehingga diperoleh data sebagai dasar gagasan dan ide dalam suatu penciptaan karya. Tujuan yang ingin dicapai adalah wawasan yang luas terhadap karya yang akan dibuat dalam mempelajari referensi yang ada.

b. Observasi

Penciptaan karya ini mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengamati objek secara langsung, mengamati objek dalam jarak dekat agar penulis mengetahui secara detail dari obyek yang sedang diamati, dan observasi secara tidak langsung yaitu dengan foto- foto burung Bangau yang diperoleh dari beberapa *literature* dan *website*.

3. Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data yang diperoleh menggunakan penelitian kualitatif, yaitu berupa analisis tentang kehidupan, riwayat, dan perilaku seseorang atau hubungan timbal balik. Penulis menganalisis kehidupan burung Bangau dan lingkungannya. Selain itu akan dianalisis juga dari bentuk secara

visual penggambaranya yang mengacu dalam unsur – unsur seni rupa , yaitu komposisi, proporsi, kesatuan, harmoni, bentuk, dan *gesture*.

4. Proses Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya kriya tentu melalui berbagai tahapan. Dalam metode penciptaan karya ini mengacu pada metode penciptaan oleh Gustami (32 : 2004) dalam bukunya yang berjudul “*Proses penciptaan Seni Kriya*”. Gustami mengungkapkan tiga metode atau tahap panciptaan karya seni.

Berdasarkan atas metode penciptaan seni diatas, ada beberapa tahap penyelesaian yang dilakukan dalam karya ini.

a. Eksplorasi

Penciptaan karya seni yang berjudul “Burung Bangau dalam Batik Sutra Warna Alam” penggambaran dari bentuk burung bangau, habitatnya, dan cara hidup burung Bangau. Menggali lebih dalam tentang bentuk visual dari burung bangau, dengan mengeksplorasi gambar–gambar yang sesuai dengan habitat aslinya.

b. Perancangan

Penciptaan karya seni ini yang mengacu pada pendapat Gustami, “pertama, tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan mengenai sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian pengumpulan data dan referensi, yang hasilnya di pakai sebagai dasar perancangan. Untuk mewujudkan proses pengolahan karya diawali

dengan membuat sketsa – sketsa sebagai media pencatat ide yang mengalir dari pikiran. Karya yang akan diciptakan terlebih dahulu digambar ke dalam sket alternatif, selanjutnya memilih sketsa yang terbaik dari sketsa alternatif kemudian digambarkan dalam media perwujudan. Beberapa langkah metode perancangan yaitu penuangan ide kedalam sketsa dan penuangan sketsa ke dalam gambar teknik atau model.

c. Perwujudan

Pada proses ini seniman mewujudkan karya dengan menggunakan cara pembatikan pada umumnya, yaitu menggunakan cara pembuatan batik dengan *nglowong*, *nembok* dan *isen – isen* dengan menggunakan lilin batik atau malam. Tahap pewarnaan dengan menggunakan zat warna alam teknik *colet*, tutup celup dan tahap akhir *pelorodan*.