

**WAYANG BEBER SEBAGAI INSPIRASI DALAM
PENCIPTAAN BATIK KONTEMPORER DENGAN
GAYA PUNK**



PENCIPTAAN

Audia Febriana

NIM 2012189022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**WAYANG BEBER SEBAGAI INSPIRASI DALAM
PENCIPTAAN BATIK KONTEMPORER DENGAN
GAYA PUNK**



PENCIPTAAN

Oleh:

Audia Febriana

NIM 2012189022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya
2025

Tugas Akhir berjudul:

Wayang Beber sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Batik Kontemporer dengan Gaya Punk diajukan oleh Audia Febriana, NIM. 2012189022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I


Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP. 19600218 198601 2 001/NIDN. 0018026004

Pembimbing II/Penguji II


Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.

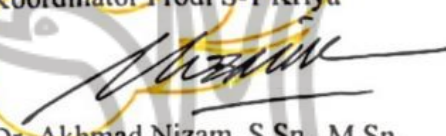
NIP. 19660622 199303 1 001/NIDN. 0022066610

Cognate/Penguji Ahli


Arumah, S.Sn., M.A.

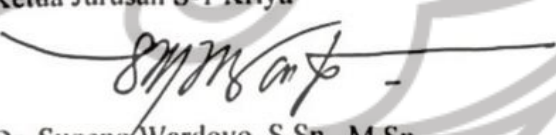
NIP 19771018 200312 1 010/NIDN 00818107706

Koordinator Prodi S-1 Kriya


Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

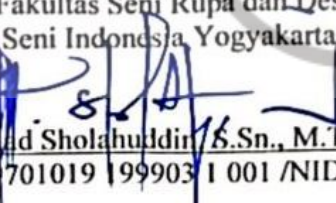
Ketua Jurusan S-1 Kriya


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

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 /NIDN. 0019107005

MOTTO

“Layaknya dalam pertunjukkan wayang beber, Tuhan berperan sebagai dalang, sementara manusia seperti lelakon yang bergerak mengikuti kehendak dalang. Subkultur punk ibarat ekspresi hidup dalam mencari jati diri, keadilan, dan kebebasan”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, serta syafa'at Nabi besar Muhammad SAW. Penulis persembahkan karya Tugas Akhir ini untuk kedua orang tua tercinta, almarhum kakak tersayang, keluarga, dan teman-teman yang telah memberi kekuatan, keyakinan, dan dukungan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terwujud.

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, 6 Januari 2025

Audia Febriana

NIM. 2012189022

KATA PENGANTAR

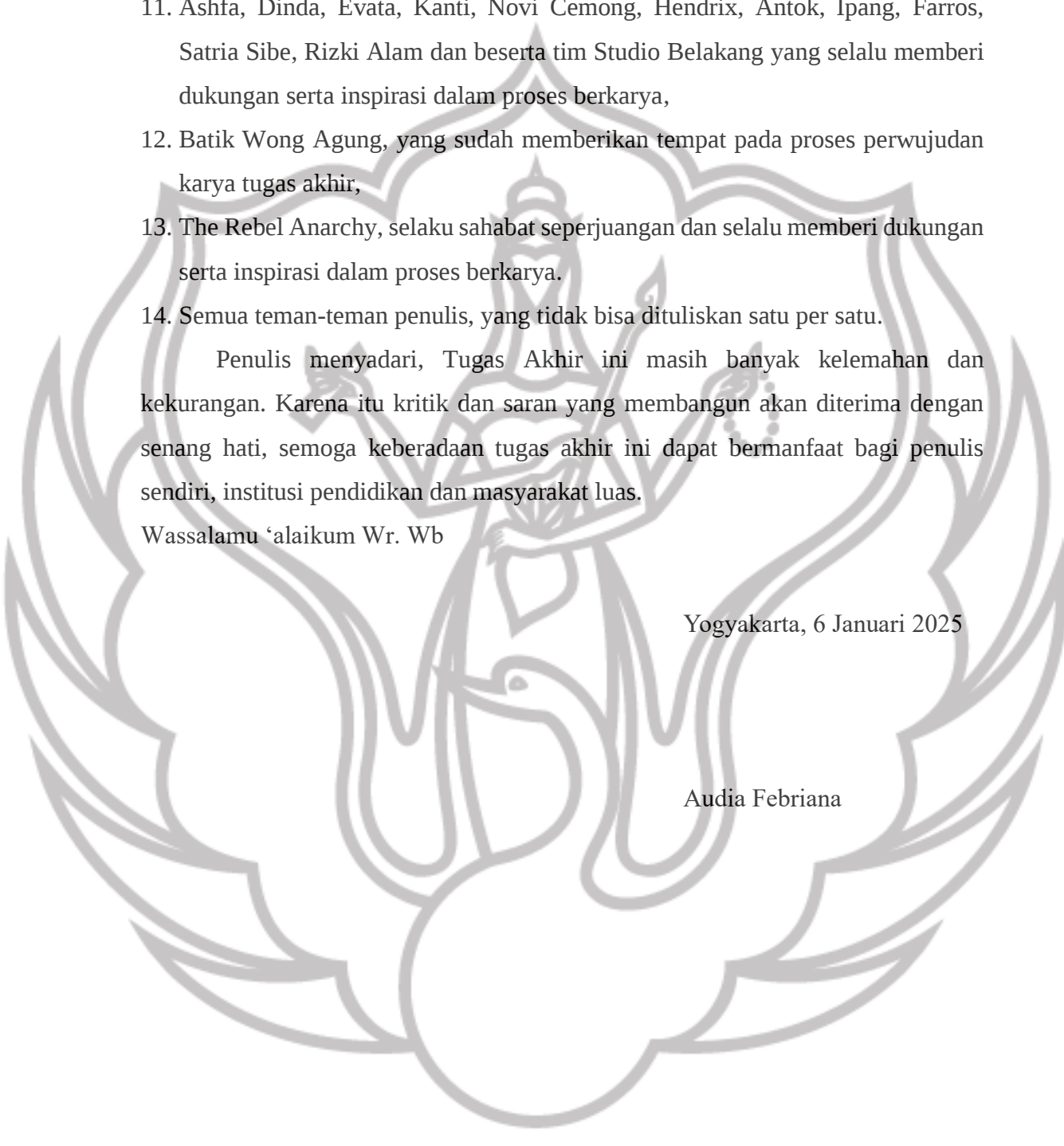
Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu‘alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “Wayang Beber sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Batik Kontemporer dengan Gaya Punk”

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi S-1 Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan di Jurusan Kriya sampai dengan proses penyelesaian tugas akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak memberikan fasilitas kampus kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan,
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan dengan tugas akhir ini,
5. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan,
6. Aruman, S.Sn., M.A. *Cognate* (Dosen Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan,
7. Bapak atau Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna,
8. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam tugas akhir ini,

- 
9. Kedua orang tua dan keluarga, yang telah memberikan dukungan moril dan materil,
 10. Diri Sendiri, terima kasih sudah bertahan hingga saat ini,
 11. Ashfa, Dinda, Evata, Kanti, Novi Cemong, Hendrix, Antok, Ipang, Farros, Satria Sibe, Rizki Alam dan beserta tim Studio Belakang yang selalu memberi dukungan serta inspirasi dalam proses berkarya,
 12. Batik Wong Agung, yang sudah memberikan tempat pada proses perwujudan karya tugas akhir,
 13. The Rebel Anarchy, selaku sahabat seperjuangan dan selalu memberi dukungan serta inspirasi dalam proses berkarya.
 14. Semua teman-teman penulis, yang tidak bisa dituliskan satu per satu.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Audia Febriana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/ MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SKEMA	xvi
ABSTRACT	xvii
INTISARI	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	17
BAB III PROSES PENCIPTAAN	21
A. Data Acuan	21
B. Analisis Data Acuan	31
C. Rancangan Karya	36
1. Sketsa Alternatif	36
2. Desain Terpilih	42
D. Proses Perwujudan	45
1. Alat dan Bahan	45
2. Teknik Pengerjaan	53
3. Tahap Perwujudan	54
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	101
1. Kalkulasi Biaya Karya 1	101
2. Kalkulasi Biaya Karya 2	102
3. Kalkulasi Biaya Karya 3	103

4.	Kalkulasi Biaya Karya 4	104
5.	Kalkulasi Biaya Karya 5	105
6.	Kalkulasi Biaya Karya 6	106
7.	Kalkulasi Biaya Keseluruhan	108
BAB IV TINJAUAN KARYA		109
A.	Tinjauan Umum	109
B.	Tinjauan Khusus	111
1.	Tinjauan Karya 1	111
2.	Tinjauan Karya 2	113
3.	Tinjauan Karya 3	115
4.	Tinjauan Karya 4	117
5.	Tinjauan Karya 5	119
6.	Tinjauan Karya 6	121
BAB V PENUTUP		123
A.	Kesimpulan	123
B.	Saran	124
DAFTAR PUSTAKA		125
DAFTAR LAMAN		127
GLOSARIUM		128
LAMPIRAN		130
A.	Foto Poster Pameran	130
B.	Katalog	131
C.	Foto Situasi Pameran	134
D.	Biodata CV)	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Wayang Beber Watu di Museum Wayang Beber Sekartaji	8
Gambar 2. 2 Wayang Beber Era Kerajaan Majapahit di Museum Wayang Beber Sekartaji.....	9
Gambar 2. 3 Wayang Beber Era Kerajaan Islam di Museum Wayang Beber Sekartaji	9
Gambar 2. 4 Karya Wayang Beber Pancasila, Indra Suroinggeno di Museum Wayang Beber Sekartaji.....	11
Gambar 2. 5 Batik Tulis	12
Gambar 2. 6 Karya Batik Kontemporer Amri yahya, Ombak, 1984.....	13
Gambar 2. 7 Karya Batik Kontemporer Batik Wong Agung, Numpang di Lahan Sendiri	13
Gambar 2. 8 Kreator Majalah Punk John Holmstrom, Legs McNeil and Ged Dunn di Depan Markas "Punk Dump" 1976.....	15
Gambar 3. 1 Sekelompok Anak Punk yang sedang Bermain Musik	21
Gambar 3. 2 Anak Punk sedang Bermain Drum oleh Losing_teeth ²⁴	21
Gambar 3. 3 Suasana saat Konser Punk.....	22
Gambar 3. 4 Potret Anak Punk di Jalanan.....	22
Gambar 3. 5 Potret Anak Punk di Jalanan.....	23
Gambar 3. 6 Potret Anak Punk dengan Aparat	23
Gambar 3. 7 Cuplikan Video Dokumenter di Balik Stigma Budaya Punk	24
Gambar 3. 8 CBGB <i>Sunday Hardcore</i> Matinee Tahun 1984 oleh Drew Carolan. 24	
Gambar 3. 9 CBGB OMFUG di New York pada Tahun 1977 oleh Allan Tannenbaum	25
Gambar 3. 10 Gaya Rambut Mohawk pada Anak Punk oleh Blanco Project.....	25
Gambar 3. 11 <i>Fashion Style</i> Punk.....	26
Gambar 3. 12 Jaket Kulit Berduri (<i>Spike</i>) dan Tubuh Bertato	26
Gambar 3. 13 Anak Muda sedang Menyablon.....	27
Gambar 3. 14 Anak Muda sedang Mengecek <i>Screen</i> Sablon	27
Gambar 3. 15 Wayang Beber Papua di Musem Wayang Beber Sekartaji.....	28
Gambar 3. 16 Karya Batik Kontemporer Amri Yahya, Komposisi, 1974.....	28
Gambar 3. 17 Ornamen Klasik Parang	29

Gambar 3. 18 Ornamen Tumbuhan.....	29
Gambar 3. 19 Ornamen Lereng.....	29
Gambar 3. 20 Ornamen Ukel	30
Gambar 3. 21 Ornamen Tribal Sumba	30
Gambar 3. 22 Desain <i>Pop Art</i> dari Karya Andy Warhol, Flowers, 1970	30
Gambar 3. 23 Sketsa Alternatif 1	36
Gambar 3. 24 Sketsa Alternatif 2	36
Gambar 3. 25 Sketsa Alternatif 3	37
Gambar 3. 26 Sketsa Alternatif 4	37
Gambar 3. 27 Sketsa Alternatif 5	38
Gambar 3. 28 Sketsa Alternatif 6	38
Gambar 3. 29 Sketsa Alternatif 7	39
Gambar 3. 30 Sketsa Alternatif 8	39
Gambar 3. 31 Sketsa Alternatif 9	40
Gambar 3. 32 Sketsa Alternatif 10	40
Gambar 3. 33 Sketsa Alternatif 11	41
Gambar 3. 34 Sketsa Alternatif 12	41
Gambar 3. 35 Desain Terpilih 1	42
Gambar 3. 36 Desain Terpilih 2	42
Gambar 3. 37 Desain Terpilih 3	43
Gambar 3. 38 Desain Terpilih 4	43
Gambar 3. 39 Desain Terpilih 5	44
Gambar 3. 40 Desain Terpilih 6	44
Gambar 3. 41 Membuat Sketsa Desain	56
Gambar 3. 42 <i>Nyorek</i>	57
Gambar 3. 43 <i>Nyanting</i>	57
Gambar 3. 44 Hasil <i>Nyanting</i> Karya 1	58
Gambar 3. 45 <i>Nembok</i> dan <i>Ngrawit</i>	58
Gambar 3. 46 Membuat Palet Warna	59
Gambar 3. 47 Meracik Warna	59
Gambar 3. 48 Pewarnaan Teknik Colet Karya 1	60
Gambar 3. 49 Pewarnaan Teknik Colet Karya 2	60

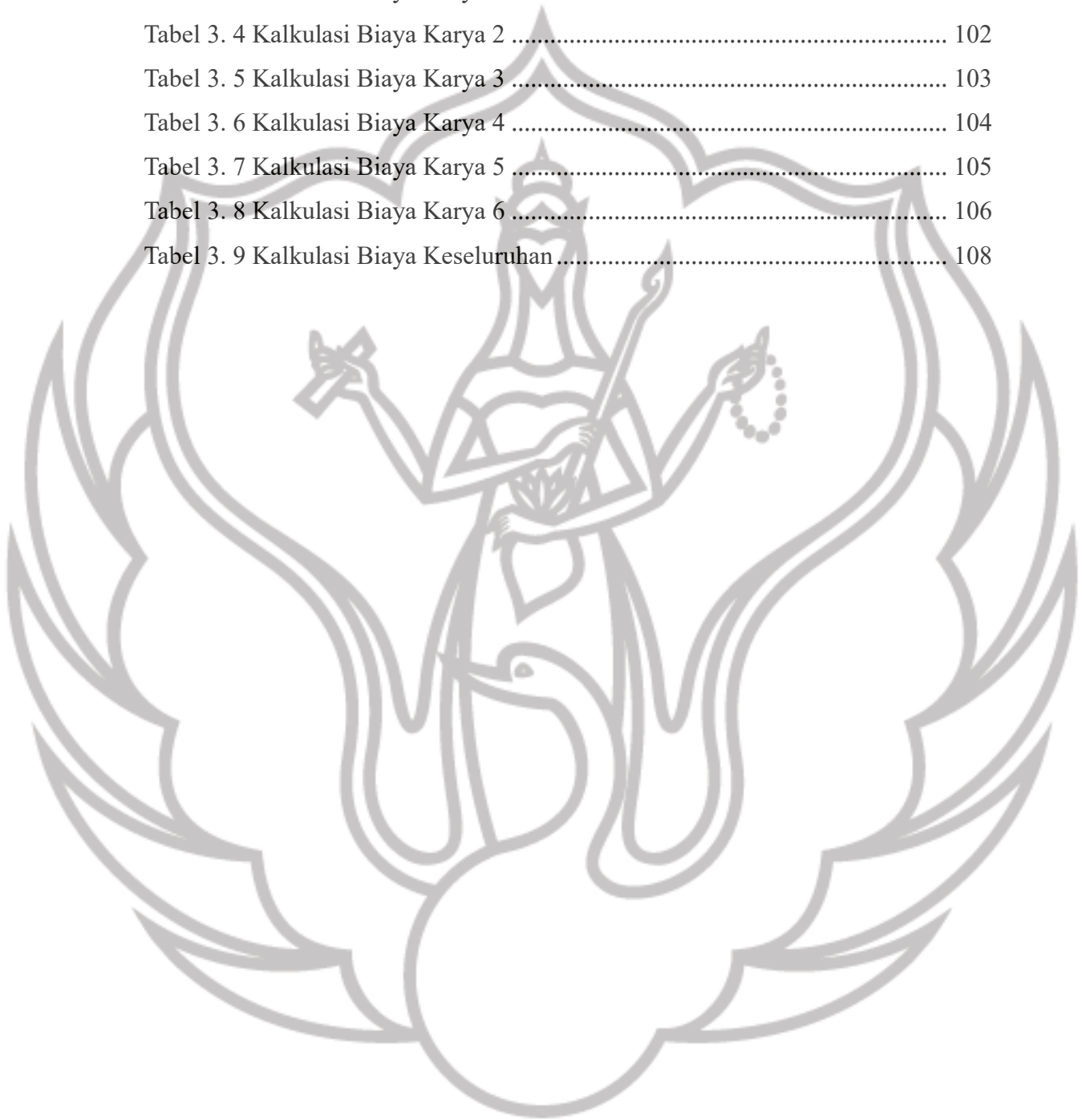
Gambar 3. 50 Pewarnaan Teknik Colet Karya 3	61
Gambar 3. 51 Pewarnaan Teknik Colet Karya 4	61
Gambar 3. 52 Pewarnaan Teknik Colet Karya 6	61
Gambar 3. 53 Proses Fiksasi Warna Karya 3	62
Gambar 3. 54 Proses Fiksasi Warna Karya 4	62
Gambar 3. 55 Proses Fiksasi Warna Karya 6	63
Gambar 3. 56 Pembilasan Karya 1	63
Gambar 3. 57 Pembilasan Karya 2	64
Gambar 3. 58 Pembilasan Karya 3	64
Gambar 3. 59 Pembilasan Karya 4	64
Gambar 3. 60 Pembilasan Karya 6	65
Gambar 3. 61 Pengkodean Pertama Karya 2	65
Gambar 3. 62 Pengkodean Pertama Karya 4	66
Gambar 3. 63 Nyanting Kedua Karya 1	66
Gambar 3. 64 Memberi Ornamen pada Beberapa Objek	67
Gambar 3. 65 <i>Nyanting</i> Kedua Karya 3	67
Gambar 3. 66 Memberi Ornamen pada Beberapa Objek	67
Gambar 3. 67 <i>Nyanting</i> Kedua Karya 4	68
Gambar 3. 68 Memberi Ornamen pada Beberapa Objek	68
Gambar 3. 69 <i>Ngelir</i> Pertama Karya 1	69
Gambar 3. 70 <i>Ngelir</i> Pertama Karya 2	69
Gambar 3. 71 <i>Ngelir</i> Pertama Karya 3	70
Gambar 3. 72 <i>Ngelir</i> Pertama Karya 4	70
Gambar 3. 73 <i>Ngelir</i> Pertama Karya 6	70
Gambar 3. 74 Pengkodean Kedua Karya 1	71
Gambar 3. 75 Pengkodean Kedua Karya 3	71
Gambar 3. 76 <i>Nyanting</i> Ketiga Karya 1	72
Gambar 3. 77 <i>Nyanting</i> Ketiga Karya 2	72
Gambar 3. 78 <i>Nyanting</i> Ketiga Karya 3	73
Gambar 3. 79 <i>Nyanting</i> Ketiga Karya 6	73
Gambar 3. 80 <i>Ngelir</i> Kedua Karya 2	74
Gambar 3. 81 <i>Ngelir</i> Kedua Karya 3	74

Gambar 3. 82 <i>Ngelir</i> Kedua Karya 4	75
Gambar 3. 83 <i>Ngelir</i> Kedua Karya 6	75
Gambar 3. 84 <i>Nyanting</i> Keempat Karya 1	76
Gambar 3. 85 <i>Nyanting</i> Keempat Karya 6	76
Gambar 3. 86 <i>Ngelir</i> Ketiga Karya 2	77
Gambar 3. 87 <i>Ngelir</i> Ketiga Karya 4	77
Gambar 3. 88 <i>Ngelir</i> Ketiga Karya 6	78
Gambar 3. 89 <i>Nglorod</i> Pertama Karya 1	78
Gambar 3. 90 <i>Nglorod</i> Pertama Karya 2	79
Gambar 3. 91 <i>Nglorod</i> Pertama Karya 3	79
Gambar 3. 92 <i>Nglorod</i> Pertama Karya 6	79
Gambar 3. 93 Hasil <i>Nggirah</i> Karya 1	80
Gambar 3. 94 Hasil <i>Nggirah</i> Karya 2	80
Gambar 3. 95 <i>Nggirah</i> Karya 3	81
Gambar 3. 96 Hasil <i>Nggirah</i> Karya 6	81
Gambar 3. 97 <i>Nyanting</i> Kelima Karya 1	82
Gambar 3. 98 <i>Nyanting</i> Kelima Karya 2	82
Gambar 3. 99 <i>Nyanting</i> Kelima Karya 6	83
Gambar 3. 100 Hasil <i>Nyanting</i> Kelima Karya 6	83
Gambar 3. 101 <i>Ngelir</i> Keempat Karya 1	84
Gambar 3. 102 <i>Ngelir</i> Keempat Karya 2	84
Gambar 3. 103 <i>Ngelir</i> Keempat Karya 6	84
Gambar 3. 104 <i>Ngelir</i> Kelima Karya 6	85
Gambar 3. 105 <i>Nglorod</i> Kedua Karya 2	86
Gambar 3. 106 <i>Nglorod</i> Kedua Karya 6	86
Gambar 3. 107 <i>Nyorek</i> Karya 5	87
Gambar 3. 108 <i>Nyanting</i> Karya 5	88
Gambar 3. 109 <i>Nembok</i> dan <i>Ngrawit</i> Karya 5	88
Gambar 3. 110 Hasil <i>Nembok</i> dan <i>Ngrawit</i> Karya 5	89
Gambar 3. 111 <i>Ngelir</i> Pertama Karya 5	89
Gambar 3. 112 <i>Ngelir</i> Pertama Karya 5	90
Gambar 3. 113 Pengkodean Pertama Karya 5	90

Gambar 3. 114 <i>Nyanting</i> Kedua Karya 5	91
Gambar 3. 115 <i>Ngelir</i> Kedua Karya 5.....	91
Gambar 3. 116 Pengkodean Kedua Karya 5	92
Gambar 3. 117 <i>Ngelir</i> Ketiga Karya 5	92
Gambar 3. 118 <i>Nglorod</i> Pertama Karya 5	93
Gambar 3. 119 <i>Nggirah</i> Karya 5	93
Gambar 3. 120 Pengkodean Ketiga Karya 5	94
Gambar 3. 121 <i>Nyanting</i> Keempat Karya 5	94
Gambar 3. 122 <i>Ngelir</i> Keempat Karya 5	95
Gambar 3. 123 <i>Ngelir</i> Keempat karya 5	95
Gambar 3. 124 Pengkodean Keempat Karya 5	96
Gambar 3. 125 <i>Nyanting</i> Kelima Karya 5.....	96
Gambar 3. 126 <i>Ngelir</i> Kelima Karya 5	97
Gambar 3. 127 <i>Nglorod</i> Kedua karya 5	97
Gambar 3. 128 <i>Nyanting</i> Keenam Karya 5	98
Gambar 3. 129 <i>Ngelir</i> Keenam Karya 5.....	99
Gambar 3. 130 <i>Ngelir</i> Keenam Karya 5.....	99
Gambar 3. 131 Hasil <i>Nggirah</i> Karya 5	100
Gambar 4. 1 Karya 1	111
Gambar 4. 2 Karya 2	113
Gambar 4. 3 Karya 3	115
Gambar 4. 4 Karya 4	117
Gambar 4. 5 Karya 5	119
Gambar 4. 6 Karya 6	121

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat yang Digunakan dalam Proses Perwujudan.....	45
Tabel 3. 2 Bahan yang Digunakan dalam Proses Perwujudan	50
Tabel 3. 3 Kalkulasi Biaya Karya 1	101
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Karya 2	102
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Karya 3	103
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Karya 4	104
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Karya 5	105
Tabel 3. 8 Kalkulasi Biaya Karya 6	106
Tabel 3. 9 Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	108



DAFTAR SKEMA

Skema 3. 1 Skema Pertama Tahap Perwujudan Karya 1,2,3,4 dan 6.....	54
Skema 3. 2 Skema Kedua Tahap Perwujudan Karya 5	55



ABSTRACT

The creation of the Final Project work entitled 'Beber Puppet as Inspiration in the Creation of Contemporary Batik with a Punk Style' is an interpretation that combines the messages of the punk movement with the visual elements of beber puppet faces. It stems from concerns over the decline of traditional arts such as beber puppets due to globalization. Modern art is considered more easily accepted by younger generations, while the punk movement offers freedom of expression, social criticism, and anti-consumerism with striking and bold visual styles. This creation uses bright pop art-style colors combined with traditional isen-isen patterns, creating a harmonious blend of tradition and modernity.

This creation process uses aesthetic and semiotic approaches, while the creation method uses practice-led research methods. The data collection process was through analysis of punk subcultures and beber puppets, literature studies, and field studies by conducting observations. The process of realizing the work uses batik techniques, the lorodan dip cap technique using synthetic dyes, naphthol and indigosol, the colet remasol dyeing technique, and the swab technique.

*The works produced in this Final Project consist of six two-dimensional contemporary batik art panels. Each piece has unique visuals and meanings, titled *The Movement Was Born, From Garage to the World, Stand for Equality, The Art of Noise: Ink and Resistance, The Rebel Anarchy, and CBGB Days: Punk Never Dies*. Through this Final Project, it is hoped to innovate and inspire critical thinking, enrich art, foster deep reflection, and bridge tradition with the younger generation in the modern era.*

Keywords: *Beber Puppets, Punk, Contemporary Batik, Tradition, Modernity.*

INTISARI

Penciptaan karya Tugas Akhir berjudul ‘Wayang Beber sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Batik Kontemporer dengan Gaya Punk’ adalah interpretasi yang menggabungkan pesan gerakan punk dengan visual wajah wayang beber. Berawal dari keresahan terhadap kemunduran seni tradisional seperti wayang beber akibat globalisasi. Seni modern dianggap lebih mudah diterima generasi muda, sementara gerakan punk menawarkan kebebasan berekspresi, kritik sosial dan anti konsumerisme dengan gaya visual yang mencolok. Penciptaan ini menggunakan warna cerah ala *pop art* yang dipadukan dengan *isen-isen* tradisional, menciptakan perpaduan harmonis antara tradisi dan modernitas.

Proses penciptaan ini menggunakan metode pendekatan estetika dan semiotika, sedangkan metode penciptaannya menggunakan metode *practice-led research*. Proses pengumpulan data melalui analisis subkultur punk dan wayang beber, studi pustaka dan studi lapangan dengan melakukan observasi. Proses perwujudan karya menggunakan teknik membatik, teknik tutup celup *lorodan* menggunakan pewarna sintetis naphthol dan indigosol, teknik pewarnaan colet remasol dan teknik usap.

Karya yang dihasilkan dalam tugas akhir ini berupa karya panel dua dimensi yang berjumlah 6 karya seni batik kontemporer. Karya-karya yang diciptakan memiliki keunikan visual dan makna tersendiri dengan judul *The Movement Was Born, From Garage to the World, Stand for Equality, The Art of Noise: Ink and Resistance, The Rebel Anarchy* dan *CBGB Days: Punk Never Dies*. Melalui karya tugas akhir ini, diharapkan bisa menginovasi dan menginspirasi pemikiran kritis, memperkaya seni, refleksi mendalam dan menjembatani tradisi dengan generasi muda di era modern.

Kata kunci: Wayang Beber, Punk, Batik Kontemporer, Tradisi, Modernitas

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia memiliki beragam bentuk seni wayang, salah satunya adalah wayang beber. Keberagaman ini mencerminkan kekayaan budaya Indonesia yang terdiri dari berbagai kelompok etnis, agama, dan tradisi. Wayang merupakan seni pertunjukan yang melambangkan sifat dan perwatakan manusia melalui alur cerita penuh makna, sehingga tidak akan pernah habis untuk dibahas dari berbagai sisi dan sudut pandang. Wayang bukan hanya sebatas media komunikasi untuk memahami kehidupan, namun juga dapat dijadikan sebagai simbol pandangan hidup yang mengandung nilai filosofis, historis, dan simbolis. Di Indonesia terutama di Pulau Jawa terdapat ratusan jenis wayang dengan ciri khas dan budaya masing-masing, yang dapat digolongkan berdasarkan cerita, cara pementasan, dan bahan pembuatannya (Anggoro, 2018).

Fenomena budaya wayang beber merupakan hal penting dalam membangun sebuah paradigma, sebagai kesenian tradisional bernilai tinggi. Dalam upaya pelestariannya, wayang beber menghadapi kemunduran cukup signifikan dibandingkan wayang kulit, karena mulai ditinggalkan oleh sebagian besar masyarakat dan pendukungnya. Kesenian tersebut berada dalam kondisi kritis, terancam punah baik dari segi keberadaan fisik wayang beber maupun regenerasi dalang yang mampu menyampaikan cerita, makna, pesan, dan petuah dalam lukisan wayang beber. Faktor utama kemunduran ini adalah perubahan zaman yang dipengaruhi oleh gelombang globalisasi, yang menjadi tantangan berat bagi eksistensi kesenian tradisional seperti wayang beber. Era globalisasi telah memaksa tradisi berkesenian klasik berubah, bahkan meninggalkan bentuk aslinya (Subandi, et al., 2011).

Dalam dunia kesenian, masyarakat modern beranggapan bahwa kesenian modern lebih menarik karena mudah untuk diterima dan dinikmati dibandingkan kesenian tradisional, terutama di kalangan anak muda. Dalam mempertahankan eksistensi kesenian tradisional, berbagai pembaruan

dilakukan pada bentuk, struktur, pola pementasan, dan piranti pendukungnya yang digunakan dalam pementasan. Namun, hal tersebut terbukti dari adanya tradisi dan budaya lokal yang tetap terancam karena banyak masyarakat beralih ke gaya hidup modern dan mengutamakan teknologi (Sudanta, 2019). Selain kesenian, batik juga menjadi bagian penting dari budaya Indonesia. Menurut Soedarmono (2008), Batik adalah kain bermotif yang dibuat dengan menggunakan lilin *malam*. Kata “batik” berasal dari Bahasa Jawa, yaitu *amba* (menuliskan) dan *nitik* (menorehkan titik-titik) yang mencerminkan proses pembuatannya secara khas.

Mengikuti perkembangan zaman, batik memiliki variasi lain yaitu batik kontemporer. Kontemporer sendiri merupakan sesuatu yang berlangsung atau relevan dengan masa kini, sering mencerminkan dinamika, isu, atau estetika zaman sekarang. Menurut Soedarmono (2008), batik kontemporer merupakan bentuk pengembangan yang tidak terikat pada pola-pola tradisional, tetapi lebih terbuka terhadap inovasi, eksplorasi baru, dalam desain, dan warna. Ditekankan bahwa batik kontemporer memungkinkan perajin dan seniman batik untuk keluar dari pakem tradisional dan menciptakan motif-motif yang lebih modern. Dipaparkan pula perjalanan batik dari era tradisional hingga menjadi bentuk ekspresi kontemporer, batik tradisional terikat oleh pakem-pakem tertentu seperti pola yang memiliki makna simbolis dan penggunaan warna yang terbatas pada filosofi budaya tertentu.

Batik kontemporer muncul sebagai respons terhadap tuntutan zaman yang lebih terbuka terhadap eksplorasi kreatif dan adaptasi gaya hidup modern. Kondisi serupa terjadi pada subkultur punk yang tetap relevan hingga saat ini, sebagai reaksi terhadap *mainstream rock* yang dianggap berlebihan dan komersial. Punk berasal dari akronim bahasa Inggris yaitu *Public United not Kingdom* yang disingkat menjadi P.U.N.K., punk menekankan kebebasan berekspresi, keaslian, dan anti-konsumerisme, serta mengedepankan solidaritas antar anggota terlebih di Indonesia, banyak anak muda memutuskan untuk bergabung dan bisa eksplor identitas diri mereka. Punk menciptakan ruang sosial untuk mengekspresikan diri tanpa penilaian, seperti konser dan acara punk sebagai tempat berkumpul dan berbagi ide. Etika DIY (*Do It*

Yourself) sangat kuat dalam budaya punk, mendorong orang untuk menciptakan musik, seni, dan mode mereka sendiri tanpa bergantung pada industri besar.

Menurut Joe Strummer, personel the Clash dalam buku *PUNKS: A Guide to an American Subculture* (2009), Punk adalah subkultur yang muncul pada pertengahan 1970-an di Amerika Serikat dan Inggris. Beberapa band seperti Ramones, Sex Pistols, dan The Clash menjadi pelopor genre ini yang menyuarakan ekspresi ketidakpuasan, sehingga lagu-lagunya berfokus pada kebebasan individu dan penolakan terhadap otoritas. Pada tahun 1980-1990, punk berkembang menjadi berbagai subgenre seperti *hardcore punk*, *pop-punk*, dan punk alternatif. Musik punk ditandai dengan tempo cepat, gitar distorsi, dan vokal agresif, serta lirik yang mengkritik sosial, politik, dan personal secara provokatif. Penampilan punk mencakup jaket kulit, celana ketat, *t-shirt* band dan aksesoris, serta rambut *mohawk* dengan warna mencolok. Punk adalah gerakan yang kompleks, menggabungkan elemen musik, *fashion*, aktivisme, dan tetap relevan hingga saat ini.

Perubahan zaman dan modernisasi menjadi tantangan bagi kesenian tradisional, namun berbagai upaya dilakukan untuk melestarikannya, seperti menggabungkan unsur seni wayang beber, batik, dan pesan dari gaya hidup modern. Ketertarikan penulis memilih visual wajah wayang beber karena melibatkan seni lukis pada lembaran kain yang dibentangkan untuk menciptakan elemen estetika yang kuat dalam pertunjukan. Upaya memadukan elemen tradisional dengan estetika dan pesan gerakan punk dalam karya panel dua dimensi, sebagai respons ketidakpuasan terhadap sistem sosial dan politik tertentu, serta mengaplikasikan dengan teknik batik kontemporer. Karya ini merupakan inovasi seni yang menggabungkan seni tradisional dan budaya pop, untuk menyampaikan pesan-pesan seperti isu lingkungan, hak asasi manusia, ketidaksetaraan, atau perlawanan terhadap penindasan. Penciptaan ini menggunakan warna-warna berani dan cerah (*Pop-Art*) untuk memberikan kesan dinamis dan ekspresif. Memberikan sentuhan ornamen seperti motif tumbuhan, klasik, ukel dan tribal Sumba yang mencerminkan kekayaan budaya tradisional serta menciptakan harmoni antara tradisi dan modernitas.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan Wayang beber dengan gaya punk pada batik kontemporer?
2. Bagaimana proses penciptaan ‘Wayang Beber sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Batik Kontemporer dengan Gaya Punk’?
3. Bagaimana hasil karya dengan tema ‘Wayang Beber sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Batik Kontemporer dengan Gaya Punk’?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Menciptakan konsep melalui penciptaan ‘Wayang Beber sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Batik Kontemporer dengan Gaya Punk’.
- b. Melakukan proses perwujudan ‘Wayang Beber sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Batik Kontemporer dengan Gaya Punk’.
- c. Mewujudkan hasil karya ‘Wayang Beber sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Batik Kontemporer dengan Gaya Punk’.

2. Manfaat

a. Bagi Penulis

- 1) Sebagai media untuk mengekspresikan ide dan gagasan penulis.
- 2) Sebagai media untuk mengembangkan teknik dan konsep baru dalam desain batik.
- 3) Sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana strata satu bidang kriya.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran alternatif untuk tumbuhnya desain baru serta ide gagasan atau sebagai referensi dalam pembuatan karya seni kriya tekstil bagi perkembangannya.
- 2) Sebagai sumbangan pemikiran untuk aktivitas akademik yang berguna untuk menambah wawasan bagi mahasiswa.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Diharapkan dengan karya yang ditampilkan dalam Tugas Akhir ini masyarakat dapat memahami setiap individu mempunyai pemikiran yang bebas dalam membuat karya.
- 2) Sebagai media ekspresi yang dapat dinikmati masyarakat umum.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Estetika

Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk mengetahui penilaian dari penciptaan ‘Wayang Beber sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Batik Kontemporer dengan Gaya Punk’ berdasarkan teori estetika oleh A. A. M. Djelantik yang meliputi unsur wujud atau rupa (penerapan unsur desain), bobot atau isi (sumber ide), dan penampilan dan penyajian (penerapan prinsip desain).

b. Metode Semiotika

Penciptaan karya ‘Wayang Beber sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Batik Kontemporer dengan Gaya Punk’ lekat kaitannya dengan visual wajah wayang beber yang mengenakan atribut-atribut dari punk. Metode semiotika dalam penciptaan karya ini dibutuhkan untuk menjabarkan tiap objek yang tertera didalam karya. Dalam hal ini, metode semiotika yang digunakan mengacu pada teori Peircean yang dikemukakan oleh Sambo Tinarbuko, dengan tiga aspek krusial: ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) yang relevan untuk mengungkapkan makna dalam karya.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan dalam proses perwujudan karya ini menggunakan metode *Practice-led Research*, hal ini bertujuan agar dalam proses penciptaan karya menjadi lebih terarah dan jelas. Metode ini menekankan pada proses penciptaan yang berfokus pada eksplorasi kreatif, eksperimen, dan refleksi untuk menghasilkan karya baru yang bermakna. Berdasarkan panduan yang dijelaskan oleh (Hendriyana, 2021:11), metode ini menggunakan tahapan ICS-USI-USA dalam proses perwujudan karya yang terdiri dari tiga langkah yaitu, Tahap ICS (*Idea, Concept, Shape*), Tahap USI (*User, Solution, Innovation*), dan Tahap USA (*Utility, Significance, Aesthetic*). Metode ini diterjemahkan dalam bentuk karya seni, model, purwarupa dan *prototype*. Kegiatan-kegiatan ini mencakup beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap ini terdiri atas kegiatan observasi dan analisis. Pada tahap ini, penulis melakukan kajian awal dalam rangka mencari data terkait dengan isu dan permasalahan yang bisa didapatkan dari masyarakat, jurnal, ataupun tulisan di media internet. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan, kemudian dianalisis untuk menemukan tema atau topik yang relevan. Hasil analisis dijadikan dasar untuk penyusunan ide, termasuk pemilihan elemen wajah wayang beber dan gaya punk.

b. Tahap Mengimajinasi

Tahap mengimajinasi ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu *image* abstrak dan *image* konkret. Pada tahapan ini melibatkan proses imajinasi mengenai bentuk dasar dari wajah wayang beber dalam gaya punk. Kemudian ide atau gagasan tersebut dituangkan dalam bentuk gambar kerja berupa desain atau sketsa karya spesifik menggunakan teknik gambar sketsa *digital*.

c. Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahapan ini penulis menggambar desain atau sketsa karya sebanyak-banyaknya sebagai eksplorasi dari ide awal. Proses ini dilakukan secara terencana agar sesuai dengan kebutuhan konsep. Langkah ini dilakukan untuk mempermudah dalam penentuan warna, komposisi, dan penonjolan objek dalam karya. Dari beberapa desain tersebut, kemudian dipilih untuk dijadikan sebagai sketsa terpilih yang akan diwujudkan dalam bentuk karya pada proses perwujudan. Penyesuaian elemen visual, seperti warna *Pop-Art*, ornamen tradisional, dan motif punk dilakukan untuk menciptakan harmoni antara tradisi dan modernitas tercapai.

d. Tahap Pengerjaan

Tahapan ini merupakan implementasi keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari kematangan konsep. Penulis mewujudkan sketsa terpilih menjadi karya seni dua dimensi dalam bentuk batik kontemporer. Proses ini dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan pemilihan material alat, bahan, teknik, dan bentuk-

bentuk yang akan diwujudkan agar tidak terjadi penyimpangan konsep atau tema yang telah ditemukan sebelumnya. Setiap langkah dikerjakan secara terstruktur untuk memastikan konsep dan tema tetap konsisten hingga proses akhir.

