

DEFORMASI MANUSIA SIRKUS SEBAGAI IDE DALAM PENCIPTAAN CANTING CAP LOGAM

Oleh:

Arce Priangsari

ABSTRACT

The circus is a group of people who ventured to entertain the audience with attractions acrobatics, clowns, trained animals, trapeze acts, walking a tightrope, juggling, a bicycle wheel and other amusements combined with music or other sound effects. In this thesis the author makes canting seal deformation result of human circus, the results are applied in the form of posters circus attractions, such as functional batik cloth that could be developed further into a motif on a small blanket, pillow cases, bags, clothes, curtains, and other functional items.

Creation method does is perform the exploration phase that browsing activity dig a source of ideas. The design phase is to visualize the description of the data into a variety of alternative design (sketch). Embodiment stage of realizing the design chosen. The approach taken is that the method used Aesthetic refers to the aesthetic values contained in art. Methods functional approach consists of the functions of personal, social functioning, and physical function, but which is used in the writing here is the physical function. Data collection methods used to assess the various sources that are relevant to the issues in creating ideas.

In the embodiment here using copper sheet size 0,4mm. Engineering process, from sketching elected then patterned, in order to make it easier to measure and assemble. In making canting seal using brazing techniques, solder used include silver powder mixed copper and zinc, then mixed with pijer. Pijer melehnya process by burning charcoal. Later stages of finishing with print while using gondorukem canting seal, then filed until blended. The results achieved in the form of human deformation canting seal circus motif that can be enabled to taste in fabrics. It could then be developed on functional items such as curtains, small blanket, and a handkerchief that was able to successfully achieved.

Keywords: Deformation, human, circus, canting stamp, metal.

ABSTRAK

Sirkus adalah sekelompok orang yang berkelana untuk menghibur penonton dengan atraksi akrobat, badut, binatang terlatih, aksi *trapeze*, berjalan di atas tali, *juggling*, sepeda roda satu dan hiburan-hiburan lainnya dipadukan dengan musik atau efek suara lainnya. Pada tugas akhir ini penulis membuat canting cap hasil deformasi manusia sirkus, yang hasilnya diaplikasikan dalam bentuk poster atraksi sirkus, berupa kain batik fungsional yang bisa dikembangkan lagi menjadi motif pada selimut kecil, sarung bantal, tas, baju, gorden, dan barang fungsional lainnya.

Metode penciptaan yang dilakukan adalah melakukan tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide. Tahap perancangan yaitu memvisualisasikan hasil deskripsi data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa). Tahap Perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih. Metode pendekatan yang dilakukan adalah Estetis yaitu metode yang digunakan mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa. Metode pendekatan fungsional terdiri dari fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik, namun yang digunakan pada penulisan disini adalah fungsi fisik. Metode pengumpulan data digunakan untuk mengkaji berbagai sumber yang relevan dengan permasalahan dalam menciptakan ide.

Dalam proses perwujudan disini menggunakan tembaga lembaran ukuran 0,4mm. Teknik pengerjaannya, dari sketsa yang terpilih kemudian dipola, agar mempermudah saat mengukur dan merangkai. Dalam pembuatan canting cap menggunakan teknik mematri, patri yang digunakan mencakup serbuk perak campur tembaga dan seng, kemudian dicampur dengan pijer. Proses melelehnya pijer dengan cara dibakar menggunakan arang. Kemudian tahap finishing dengan mencetak sementara canting cap menggunakan gondrukem, lalu dikikir hingga rata. Hasil yang dicapai berupa canting cap motif deformasi manusia sirkus yang bisa difungsikan untuk mengecap di kain. Kemudian bisa dikembangkan pada barang-barang fungsional seperti gordin, selimut kecil, dan sapu tangan yang sudah bisa berhasil dicapai.

Kata kunci: Deformasi, manusia, sirkus, canting cap, logam

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Sekitar tahun 1996, ada stasiun televisi menayangkan sirkus yang menjadi tontonan kegemaran penulis semasa kanak-kanak. Dalam tayangan tersebut, disajikan keanekaragaman ragam atraksi seperti, monyet bersepeda, berang-berang yang dapat berhitung, sulap, gajah berdiri dengan dua kaki, seseorang penakhluk singa, orang yang menyemburkan api, atraksi manusia berjalan di atas bola, manusia bersepeda roda satu, orang yang bergelantungan tanpa alat pengaman dan atraksi menelan pedang, yang diiringi musik untuk mengiringi pertunjukan yang berlangsung.

Sirkus adalah sekelompok orang yang berkelana untuk menghibur penonton dengan atraksi akrobat, badut, binatang terlatih, aksi *trapeze*, berjalan di atas tali, *juggling*, sepeda roda satu dan hiburan-hiburan lainnya. Kata ini juga mendeskripsikan kegiatan yang mereka lakukan, yang biasanya merupakan atraksi atau aksi-aksi yang dipadukan dengan musik atau efek suara lainnya (Encyclopedia: 2003). Banyak film-film yang menampilkan sirkus seperti *Dr. Oz*, *The Great and Powerful*, *The Imaginarium of Doctor Parnassus*, dan *Big Fish*. Dari film tersebut menampilkan sirkus tradisional. Dalam buku *The World Book Encyclopedia*, sirkus tradisional biasanya beratraksi di dalam tenda besar dengan tempat duduk melingkar berbentuk oval di sekeliling ring utama.

Dibeberapa film yang menampilkan sirkus, terdapat manusia aneh dari segi fisiknya. Manusia aneh dalam sirkus apabila mencari di google adalah *freak human*. Beragam keanehan fisik yang ditampilkan, ada manusia berkaki empat, manusia berkepala dua, wanita berjenggot dan berambut panjang, manusia tanpa kaki, manusia kerdil dan masih banyak lagi. Manusia aneh yang ditampilkan di pertunjukan sirkus, membuat penonton terkagum karena jarang ditemui, bahkan bagi beberapa orang menganggapnya seperti monster.

Pada pertunjukan sirkus juga terdapat poster untuk mengiklankan pertunjukannya dan memberi informasi kepada masyarakat sekitar untuk melihat pertunjukan sirkus, bertujuan untuk meramaikan acara. Pada tugas akhir ini penulis membuat canting cap dengan bahan logam tembaga kemudian hasilnya diaplikasikan dalam bentuk poster atraksi sirkus, berupa kain batik fungsional yang bisa dikemangkan lagi menjadi motif pada selimut kecil, sarung bantal, tas, baju, gorden, dan barang fungsional lainnya. Canting cap dari kayu tidak menghantarkan panas sebaik tembaga sehingga malam (lilin) yang menempel pada kayu lebih tipis, dan hasil pengecapannya yang terbentukpun memiliki kekhasan tersendiri, biasanya terdapat sedikit warna yang meresap pada batik karena lilin yang menempel terlalu tipis, sehingga terlihat gradasi warna pada pola antara pinggir motif dan tengahnya.

Sebelumnya juga ada seniman yang membuat poster sirkus dengan gayanya sendiri, yaitu Ricardo Cavolo seniman asal Madrid, yang menjadi inspirasi penulis dalam berkarya pada tugas akhir ini. Ricardo Cavolo banyak menggambar di media kertas, canvas, dan tembok. Karyanya banyak yang menggambarkan tentang manusia aneh dan atraksi sirkus, juga membuat poster sirkus dengan warna-warna cerah dan karakter yang ia buat. Seniman asal Madrid ini memang menjadi inspirasi penulis dalam tugas akhir, namun ada perbedaan dari segi bentuk dan warna. Visual yang dibuat Ricardo Cavolo terlihat dekoratif, sedangkan yang penulis buat adalah deformasi.

2. Rumusan/Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

- 1) Bagaimana konsep deformasi manusia sirkus menjadi sumber ide penciptaan cangking cap?
- 2) Bagaimana bentuk visual deformasi manusia sirkus dalam karya penciptaan cangking cap?

b. Tujuan

- 1) Menambah ilmu pengetahuan tentang pemahaman pembuatan cangking cap yang diinspirasi dari sirkus.
- 2) Dapat memberikan referensi baru tentang bentuk cangking cap motif sirkus dalam dunia kriya logam.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori

1) Estetis

Estetis yaitu metode yang digunakan mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa, seperti garis (line), bentuk (shape), warna (color), tekstur (texture) dan lain-lain. Penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur-unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Pratiwi, 2004: 103). Karena tampilnya unsur-unsur rupa yang secara fisik dapat dilihat, unsur-unsur ini antara lain berupa garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan sebagainya, unsur-unsur yang memang tidak selalu hadir secara lengkap pada sebuah karya seni rupa (Soedarson, 1992: 167). Dari data acuan dengan karya tidak sama persis, namun ada perubahan dari yang membuat, dalam artian digayakan. Pembuat karya merasa ingin merespon visual dari obyek yang dilihat.

Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya (Susanto, 2002: 113). Warna pada karya deformasi manusia dan atraksi pada pertunjukan sirkus adalah, warna dari tembaga itu sendiri. Disini memang sengaja tidak memberi warna pada tembaga agar cangking cap yang dibuat

sama seperti yang banyak orang buat hanya desain yang membuat cacing cap ini berbeda.

Tekstur bisa dirasakan dengan indera peraba menolong untuk memberitahu tentang sekeliling kita secara cepat. Bahasa kita melalui beberapa kata seperti halus, kasar, lembut, dan keras menunjukkan bahwa menyentuh dapat memberi tahu kita tentang sifat dari suatu objek.

2) Pendekatan fungsional

Menurut Edmund Burke Feldman, Fungsi dari seni ada 3, yaitu:

a) Fungsi personal.

Fungsi personal seni merupakan saluran ekspresi pribadi, tidak hanya terbatas pada ilham saja yang semata-mata tidak berhubungan dengan emosi-emosi pribadi dan hal ihwal tentang kehidupan, tetapi juga mengandung pandangan-pandangan pribadi tentang peristiwa dan objek umum yang dekat dengan kehidupan, termasuk situasi kemanusiaan yang mendasar, seperti cinta, sakit, kematian, dan perayaan yang terulang secara konstan sebagai tema-tema seni. Tema-tema ini dapat dibebaskan dari kebiasaan, yang secara pribadi dan unik ditampilkan oleh seniman.

b) Fungsi sosial.

padapendapat Feldman yang menjelaskan, bahwa karya seni menunjukkan fungsi sosial, apabila: (1) karya seni itu mencari atau cenderung mempengaruhi perilaku kolektif orang banyak; (2) karya itu diciptakan untuk dilihat atau dipakai (dipergunakan), khususnya dalam situasi-situasi umum; dan (3) karya seni itu mengekspresikan atau menjelaskan aspek-aspek tentang eksistensi sosial atau kolektif sebagai lawan dari bermacam-macam pengalaman personal individu.

c) Fungsi fisik.

Fungsi fisik sebuah karya seni, dihubungkan dengan penggunaan benda-benda yang efektif sesuai dengan kriteria kegunaan dan efisiensi, baik penampilan maupun tuntutan permintaan. Menurut Feldman bahwa fungsi fisik seni atau desain terhubung dengan operasi yang efektif dari benda-benda sesuai dengan kriteria kegunaan dan efisiensi serta penampilan dan daya tariknya (Feldman, 1967: 70).

b. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni, tentu melalui berbagai tahapan. SP Gustami telah membuat proses penciptaan seni kriya itu melalui tiga pilar penciptaan karya kriya seperti eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan.

- a. Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, sehingga diperoleh konsep pemecahan yang signifikan.
- b. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari deskripsi verbal data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.
- c. Tahap Perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya (SP Gustami, 2006: 31-34).

B. HASIL PEMBAHASAN

Secara ilmu jiwa, langkah pertama lahirnya karya seni adalah pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas berdiri sendiri, karena bila seseorang mengamati suatu obyek, maka akan ada stimulasi (rangsangan). Selanjutnya seseorang akan menangkap suatu makna dari obyek tersebut secara pribadi sesuai pengalamannya. Biasanya obyek adalah suatu benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran karya seni (Sudarmaji, 1973: 1937)

. Melalui hasil melihat sirkus di televisi, film dan internet, menangkap visual berupa atraksi sirkus, muncul keinginan untuk membuat karya cacing cap logam, sesuai jurusan yang sedang ditempuh. Dalam pertunjukkan sirkus ada beberapa atraksi yang disajikan, berupa atraksi manusia, atraksi hewan, dan manusia aneh yang diiringi dengan musik. Atraksi manusia berupa manusia yang dapat melipat tubuhnya, berjalan diatas tali, sepeda roda satu, badut, sulap, memasukkan pedang ke dalam mulut, dan beraksi dengan api. Atraksi hewan berupa anjing laut yang bisa berhitung, gajah berdiri dengan dua kaki, anjing yang bisa menari, beruang berjalan diatas tongkat dan berang-berang yang dapat berhitung. Manusia aneh yang ada dalam pertunjukan sirkus berupa manusia kerdil, wanita berjenggot panjang, manusia yang mempunyai badan sangat tinggi, manusia berkaki empat, manusia bertubuh satu namun memiliki kepala dua, dan manusia tanpa sepasang kaki.

Film Big Fish, menampilkan visual tentang sirkus, walaupun tidak penuh dari awal hingga akhir, namun yang disajikan menarik karena terdapat adegan dimana atraksi sirkus tersebut adalah sirkus klasik, visual yang ditampilkan juga bernuansa tempo dulu. Kemudian dari situ membuat penulis mencari gambar-gambar sirkus berupa atraksi manusia dan manusia aneh. Disaat mencari data acuan, ada yang menarik perhatian penulis yaitu poster

sirkus. Lalu penulis menemukan cara untuk mewujudkan poster sirkus tersebut dengan cara dibatik. Namun, karena penulis saat ini sedang studi di jurusan kriya, bidang keahlian logam, maka mencari cara agar poster batik tersebut terealisasi dengan media logam. Kemudian muncul ide untuk membuat canting cap, dari logam tembaga.

Cap merupakan sebuah alat berbentuk semacam stempel besar yang telah digambar pola batik. Pada umumnya, pola pada canting cap ini dibentuk dari bahan dasar tembaga, tetapi ada pula yang dikombinasikan dengan besi. Dari jenis produksi batik cap ini, pembatik bisa menghemat tenaga dan tak perlu menggambar pola atau desain di atas kain (Arini, 2011: 21)

Pada batik cap mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Batik cap mempunyai warna pada kedua sisi kain adalah sama persis karena menggunakan cap yang sama.
2. Batik cap mempunyai warna lebih mengkilap karena proses pewarnaan yang sempurna.
3. Batik cap kebanyakan mempunyai motif atau corak yang tidak menggunakan tangan tetapi menggunakan stempel cap.
4. Batik cap biasanya mempunyai warna dasar warna tua atau gelap. (Lisbijanto, 2013: 32)



Canting cap motif tradisional

(Sumber:

<https://depingacygacy.wordpress.com>,



canting cap yang sudah dikemangkan

(Sumbaer:

<https://batikbest.wordpress.com>

[/2012/07/08/cerita-hari-ini-belajar-](https://batikbest.wordpress.com/2012/07/08/cerita-hari-ini-belajar-)

Hasil analisis yang didapatkan dengan cara melihat, mengamati, merenungkan beragam bentuk, dan keistimewaan yang terdapat pada sirkus. Yang akan diwujudkan kedalam sebuah karya seni.

Baik didalam mewujudkannya mengandung unsur garis, tekstur, warna, bentuk, sehingga menarik sebagai ekspresi dalam karya seni kriya logam dalam bentuk canting cap. Meski berbagai deformasi bentuknya yang khas membuat manusia aneh dan atraksi dalam sirkus masih dapat dikenali dari segi bentuk tubuhnya .

Konsep penciptaan diwujudkan melalui pendekatan estetis dan imajinasi penulis. Demikian analisis dilakukan untuk mendapatkan gambaran dari data-data acuan terbaik dan sesuai dengan tema dan konsep penciptaan, agar karya yang dibuat sesuai dengan konsep awal.

Manusia kerdil merupakan manusia tidak normal dari segi fisik. Fisiknya yang tidak tinggi, bahkan tidak lebih tinggi dari anak umur 9 tahun, rata-rata manusia kerdil berusia dewasa. Fisiknya yang tidak tinggi membuat tidak mudah mendapatkan pekerjaan yang diinginkan. Manusia kerdil ini beberapa orang menyebutnya kurcaci, karena pada cerita dongeng legendaris yaitu *Snow White*, para manusia kerdil berperan sebagai kurcaci.

Perempuan berkaki empat yaitu perempuan yang memiliki kaki empat, tidak seperti manusia normal yang memiliki dua kaki. Manusia tersebut menjadi asing, karena jarang dijumpai. Perempuan satu badan berkepala dua adalah manusia yang mempunyai satu badan, dengan dua tangan, dua kaki, dan dua kepala. Manusia tersebut aneh, karena terlihat tidak normal seperti orang lainnya yang mempunyai satu badan, dua kaki, dua tangan dan satu kepala.

Wanita tanpa kaki merupakan wanita yang mempunyai keadaan fisik yang tidak bisa berjalan dengan menggunakan kaki seperti orang pada umumnya. Kondisi badannya hanya sebatas dari kepala sampai pinggang/panggul. Perempuan berjenggot dan berambut panjang yaitu perempuan yang memiliki jenggot panjang dan lebat seperti laki-laki. Pada manusia seperti ini memiliki pertumbuhan rambut yang berbeda dengan perempuan pada umumnya. Perempuan berjenggot dan berambut panjang ini memiliki tingkat pertumbuhan rambut yang banyak dan pertumbuhan rambut di kepalanya tumbuh dengan cepat.

Manusia-manusia aneh tersebut, jika hanya melihat dari foto-foto dapat saja merupakan hasil rekayasa atau olahan. Namun, di dalam pertunjukan sirkus, manusia-manusia aneh tersebut benar-benar nyata, bukan rekayasa dan kecanggihan tata rias. Kehadiran manusia-manusia aneh tersebut membuat penulis tertarik karena jarang ditemui, di dalam sirkus atau sekolah sirkus sudah jarang dijumpai, maka penulis ingin menimbulkan kembali manusia-manusia aneh ke dalam bentuk visual karya seni.

Perempuan elastis merupakan atraksi seorang perempuan dengan tubuh yang dapat ditebuk-tebuk dan meliuk-liuk. Dalam gambar, tampak seorang gadis menekuk tubuhnya ke belakang hingga kepala bertemu dengan kedua kakinya dan menghasilkan bentuk lingkaran. Menelan pedang adalah atraksi yang sedikit mengerikan, karena pedang yang tajam dan panjang masuk ke dalam mulut hingga ke kerongkongan tanpa ada luka di dalam tubuh tersebut.

Perempuan dan api yaitu atraksi seorang perempuan yang bermain api, ia meletakkan api di atas tempat tersendiri yang sudah disediakan oleh perempuan tersebut. Atraksi ini perlu keseimbangan karena api di letakkan di kedua tangan, kaki, dan kepala, kemudian bergerak dari posisi ke posisi tengkurap tanpa menjatuhkan api.

Gadis kecil dan ular merupakan atraksi gadis kecil yang biasanya bermain boneka atau masak-masakan, namun di atraksi ini gadis tersebut bermain dengan binatang yang berbahaya, yaitu ular. Ular yang bisa saja berbisa dan menggigitnya atau melilit badannya. Karena ular yang dimainkan adalah ular-ular yang berukuran besar.

Atraksi terbang adalah atraksi manusia yang bergelantungan pada tali, tanpa menggunakan tali pengaman. Atraksi ini biasanya tidak dilakukan sendiri, beberapa orang memancing dalam satu pertunjukan ini. Dua orang yang berayun pada tali yang berbeda, kemudian ada satu orang yang melepaskan tali genggamanannya kemudian berputar di udara lalu orang satunya berhasil menangkapnya. Perihal poster sirkus sebagaimana termuat dalam data acuan memiliki visual berupa obyek gambar yang disajikan adalah sebagai pertunjukan di dalam sirkus. Salah satu contohnya adalah gambar, merupakan poster sirkus dengan obyek gambar pertunjukan manusia bermain dengan hewan yang berbahaya yaitu ular dan buaya. Obyek gambar poster pada data acuan tersebut bernuansa tempo dulu atau dalam hal pilihan warna yang tidak tajam. Diposter ini tidak menggunakan teknik foto.

TINJAUAN KARYA



Karya I
"Boss Sirkus"
16cmx20cm
Tembaga

Karya II

“ Gadis Kecil Penakhluk Ular”

15cmx20cm

Tembaga



Karya III

“Gadis Meja”

10cmx20cm

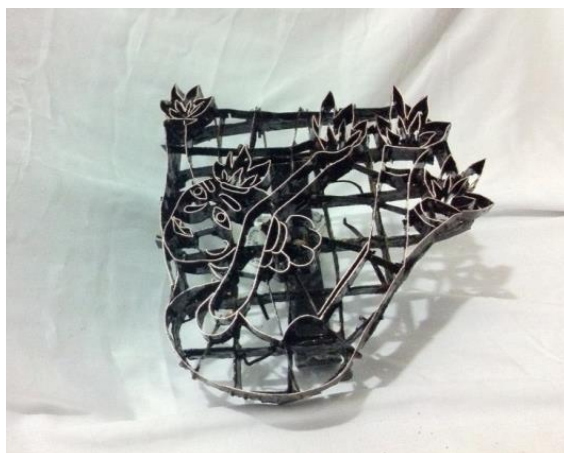
Tembaga

Karya IV

“ Girl and Fire”

20cmx20cm

Tembaga





Karya V
“Perempuan Berjenggot”
14cmx20cm
Tembaga



Karya VI
“Perempuan Lipat”
14cmx20cm
Tembaga



Karya VII
“Pria Akrobat Melayang”
15cmx20cm
Tembaga

Karya VIII

“Setengah Menelan Pedang”

20cmx15cm

Tembaga



Karya IX

“Two in One”

15cmx20cm

Tembaga

Karya X

“Wanita Tanpa Kaki”

12cmx20cm

Tembaga



C. KESIMPULAN

Suatu karya seni lahir dan berawal dari pengamatan seniman terhadap lingkungan sekitar. Dari pengamatan tersebut timbul kegelisahan dalam diri seniman dan kegelisahan tersebut kemudian menjadi ide dan gagasan yang pada akhirnya tertuang dalam karya seni sebagai media curahan ekspresi dan imajinasi. Tiap-tiap seniman memiliki ciri-ciri karakter yang berbeda satu sama lain. Meski ide yang menjadi penciptaan sama namun karya yang diciptakan belum tentu sama karena setiap seniman memiliki pengalaman batin tersendiri.

Bagi penulis dalam karya cantingcap ini memiliki kesan tersendiri, karena dalam teknik pembuatan tidak diajarkan secara akademis. Penulis mencari tahu pengrajin yang membuat canting cap yang berada di daerah Yogyakarta, ternyata pembuat canting cap di Jogja masih sedikit dibandingkan dengan Jepara, ini bisa dibuktikan apabila mencari di *Google* kebanyakan yang muncul adalah pengrajin cantingcap yang berada di Solo dan Jepara. Penulis mengetahui tiga tempat pengrajin canting cap, tetapi yang memadahi untuk pembuatan karya berada di daerah Jalan Parangtritis. Disana penulis melihat cara perangkaian canting cap sembari bertanya-tanya soal alat dan bahan yang digunakan. Tidak mudah dalam pembuatan canting cap disini, pada tahap perangkaian butuh keahlian yang lebih, karena menyangkut pengukuran dan kebiasaan dalam membuat. Pada proses mematri tidak menemukan kendala seperti dalam tahap perangkaian. Proses finishing dalam pembuatan canting cap disini, tenaga yang dibutuhkan lebih besar dari proses sebelumnya. Dari proses pembakaran patri hingga penggosokan. Proses penggosokan dan mengikir disini memerlukan kerajinan, karena menentukan hasil dari canting cap tersebut.

Setelah canting cap jadi, kemudian dicoba dicapkan pada kain. Pengecapan pertama tidak semulus batik cap lainnya, karena pada canting cap masih tertinggal gondorukem yang membuat malam batik tidak tembus rata hingga ke belakang kain, menyebabkan efek patah-patah pada kain setelah kain diwarna dan di *lorod*. Namun gambar yang dihasilkan memuaskan bagi penulis, karena apa yang diinginkan pada sket dan konsep tidak jauh beda.

Akhirnya penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini dengan baik, walaupun masih jauh dengan kata sempurna. Kendala tersebut menjadi pembelajaran yang baik bagi penulis untuk dapat berkarya lebih baik lagi dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Feldman, Edmund Burke, *Art as Image and Idea*, New Jersey: Prentice Hall, INC., 1967
- Gustami, SP., 'Trilogi Keseimbangan' *Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis* dalam Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni, Vol. IV No.1 (Surakarta: 1 Desember 2006
- Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda Pratiwi, *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sains. Bandung, 2004
- Lisbijanto, Herry, *Batik*, Graha Ilmu. Yogyakarta, 2013
- Musman, Asti dan Ambar B. Arini, *Batik: Warisan Adiluhung Nusantara*, G-Media. Yogyakarta, 2011
- Soedarson, R.M, *Pengantar Apresiasi Seni*, Balai Pustaka. Jakarta 1992
- Sudarmaji, *Dasar-dasar Seni Rupa*, STRRI, ASRI, Yogyakarta, 1973
- Susanto, Mikke, *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Kanisius, 2002
- The World Book Encyclopedia*, Chicago: World Book, Inc, 2003
- Wartoko, Teguh, *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*, Kanisius. Yogyakarta, 1984

