

**AKTIVITAS MASYARAKAT GRESIK DALAM  
DAMAR KURUNG SEBAGAI ACUAN PENCIPTAAN  
KAIN PANJANG**



**PENCIPTAAN**

**Alya Rakhma Syahrani Yuniputri**

**NIM 2012185022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

**AKTIVITAS MASYARAKAT GRESIK DALAM  
DAMAR KURUNG SEBAGAI ACUAN PENCIPTAAN  
KAIN PANJANG**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Alya Rakhma Syahrani Yuniputri**

**NIM 2012185022**

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:

**Aktivitas Masyarakat Gresik dalam Damar Kurung sebagai Acuan Penciptaan Kain Panjang** diajukan oleh Alya Rakhma Syahrani Yuniputri, NIM 2012185022, 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



Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 19741021 200501 1 002 /NIDN. 0021107406

Pembimbing II/Penguji II



Sumino, S.Sn., M.A.

NIP. 19670615 199802 1 001 /NIDN. 0015066706

Cognate/Penguji Ahli



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.

NIP. 19621231 198911 1 001 /NIDN. 0031126253

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



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 /NIDN. 0019107005

## **PERSEMBAHAN**

Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk Papa, Mama, dan Adek yang sudah membantu untuk berjuang menyelesaikan Tugas Akhir. Selibhnya, sebagai wujud kepedulian terhadap kelestarian karya seni khas Gresik, karya ini juga dipersembahkan untuk pegiat dan seniman damar kurung serta masyarakat Gresik lainnya. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat.

## **MOTTO**

“Hadapi meskipun berat dan ingin menyerah daripada menyesal karena tidak mencoba. Sebab, sakit yang didapat dari belajar lebih sepadan dibanding sakit yang didapat dari rasa penyesalan.”



## PERYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir Penciptaan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis mengacu pada laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Desember 2024



Alya Rakhma Syahrani Yuniputri

NIM. 2012185022



## KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul “*Aktivitas Masyarakat Gresik dalam Damar Kurung sebagai Acuan Penciptaan Kain Panjang*” ini dapat diselesaikan oleh penulis sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, penulis tidak berjalan sendiri untuk menyelesaikan. Banyak sekali orang yang terlibat untuk memberikan dukungan maupun arahan sehingga penulis tidak patah semangat. Terutama pada dosen pembimbing yang senantiasa membantu untuk memberikan arahan dalam menyelesaikan.

Dengan rasa hormat dan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Sugeng Wardoyo, M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn., Koordinator Program Studi Kriya
5. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., dosen wali yang senantiasa membantu dalam urusan akademik serta memberikan dukungan.
6. Isbandono Hariyanto, S.Sn, M.A., dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.
7. Sumino, S.Sn., M.A., dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
8. Seluruh dosen, staf, dan seluruh pihak yang membantu dalam proses Tugas Akhir ini.
9. Kedua orang tua tercinta, papa dan mama yang selalu memberikan doa yang tidak terputus serta memberikan dukungan moril dan materiil.
10. Aura Nasyahwa Ramadhani, adik perempuan penulis yang selalu memberikan semangat hingga saat ini serta saudara-saudara lain yang memberikan semangat dan dukungan.

11. Novan Effendy, direktur Damar Kurung Institute.
12. Sahabat-sahabat penulis yang senantiasa hadir menemani setiap langkah dan mendengarkan semua keluh kesah.
13. Teman-teman penulis yang lain yang membantu dalam menjalani masa perkuliahan dari awal hingga akhir.
14. Yang terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih pada diri sendiri, sebab memilih untuk bertahan bukan menyerah.

Dengan terwujudnya Tugas Akhir ini, penulis berharap laporan dan karya yang telah dibuat dapat memberikan manfaat dan informasi baru bagi perkembangan ilmu pengetahuan utamanya di bidang kriya, serta bermanfaat bagi pembaca dan penikmat seni yang lainnya, terlepas dari masih adanya kekurangan pada karya dan laporan ini.

Yogyakarta, 17 Desember 2024



Alya Rakhma Syahrani Yuniputri



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Metode Penciptaan .....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
<b>KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
A. Sumber Penciptaan.....	6
B. Landasan Teori .....	14
<b>BAB III.....</b>	<b>17</b>
<b>PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>17</b>
A. Data Acuan .....	17
B. Analisis Data Acuan .....	21
C. Rancangan Karya .....	24
1. Sketsa Alternatif .....	24
2. Desain Terpilih .....	28
D. Proses Perwujudan .....	32
1. Alat dan Bahan.....	32
2. Teknik Pengerjaan .....	35
3. Tahap Perwujudan.....	36



<b>BAB IV .....</b>	<b>53</b>
<b>TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>53</b>
A. Tinjauan Umum.....	53
B. Tinjauan Khusus.....	56
<b>BAB V.....</b>	<b>69</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>
<b>DAFTAR LAMAN .....</b>	<b>73</b>
<b>DAFTAR WAWANCARA.....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Damar Kurung yang Sedang Menyala .....	6
Gambar 2. 2 Lukisan damar kurung dengan judul "Pasar" tahun 2002 .....	8
Gambar 2. 3 Lukisan damar kurung karya Masmundari dengan judul "Pasar Bandeng" tahun 2002 .....	9
Gambar 2. 4 Lukisan damar kurung karya Masmundari dengan judul "Pasar malam" tahun 2002 .....	10
Gambar 2. 5 Gambar damar kurung yang sedang digantung di depan sebuah kedai kopi di Kota Gresik .....	12
Gambar 2. 6 Damar kurung sebagai kap lampu di sebuah kedai kopi di Kota Gresik .....	12
Gambar 3. 1 Damar kurung yang sedang berayun diterpa angin .....	17
Gambar 3. 2 Kegiatan jual-beli bunga sedap malam di Pasar Gresik .....	17
Gambar 3. 3 Kegiatan jual beli bandeng di pasar Gresik .....	18
Gambar 3. 4 Pedagang bunga di pasar Gresik .....	18
Gambar 3. 5 Proses penentuan pemenang bandeng kawak 2024 di festival pasar bandeng .....	19
Gambar 3. 6 Gambar bianglala di acara petronite fest .....	19
Gambar 3. 7 Gambar wahana permainan di acara Petronite Fest .....	20
Gambar 3. 8 Kain panjang "Dapur Manten" karya Batik Damar Kurung .....	20
Gambar 3. 9 Kain panjang "Harapan dari Jepang" karya Oey Soe Tjoen .....	20
Gambar 3. 10 Kain sarung tema puisi .....	21
Gambar 3. 11 Sketsa alternatif 1 .....	24
Gambar 3. 12 Sketsa alternatif 2 .....	24
Gambar 3. 13 Sketsa alternatif 3 .....	25
Gambar 3. 14 Sketsa alternatif 4 .....	25
Gambar 3. 15 Sketsa alternatif 5 .....	25
Gambar 3. 16 Sketsa alternatif 6 .....	26
Gambar 3. 17 Sketsa alternatif 7 .....	26
Gambar 3. 18 Sketsa alternatif 8 .....	26
Gambar 3. 19 Sketsa alternatif 9 .....	27

Gambar 3. 20 Sketsa alternatif 10 .....	27
Gambar 3. 21 Sketsa alternatif 11 .....	27
Gambar 3. 22 Desain Terpilih 1 .....	28
Gambar 3. 23 Detail Motif Desain 1 .....	28
Gambar 3. 24 Desain Terpilih 2 .....	28
Gambar 3. 25 Detail Motif Desain 2 .....	29
Gambar 3. 26 Desain Terpilih 3 .....	29
Gambar 3. 27 Detail Motif Desain 3 .....	29
Gambar 3. 28 Desain Terpilih 4 .....	30
Gambar 3. 29 Detail Motif Desain 4 .....	30
Gambar 3. 30 Desain Terpilih 5 .....	30
Gambar 3. 31 Detail Motif Desain 5 .....	31
Gambar 3. 32 Desain Terpilih 6 .....	31
Gambar 3. 33 Detail Motif Desain 6 .....	31
Gambar 3. 34 Skema Proses Penciptaan S. P. Gustami .....	37
Gambar 3. 35 Proses membuat desain .....	38
Gambar 3. 36 Proses pembuatan sample warna .....	38
Gambar 3. 37 Proses pembuatan prototipe pada kain ukuran 50 cm x 50 cm dengan skala ukuran desain 1:1 .....	39
Gambar 3. 38 Skema proses pengerjaan karya .....	39
Gambar 3. 39 Proses pencucian kain menggunakan deterjen .....	40
Gambar 3. 40 Proses pembuatan motif pada kain .....	40
Gambar 3. 41 Proses Klowong .....	41
Gambar 3. 42 Proses pewarnaan pertama .....	42
Gambar 3. 43 Proses <i>ngisen-isen</i> .....	42
Gambar 3. 44 Proses membuat retakan menggunakan parafin .....	43
Gambar 3. 45 Proses Pewarnaan kedua .....	44
Gambar 3. 46 Proses penguncian warna .....	45
Gambar 3. 47 Proses <i>ngelorod</i> .....	45
Gambar 3. 48 Proses pembilasan kain .....	46
Gambar 3. 49 Proses finishing .....	47
Gambar 4. 1 Karya 1 .....	56

Gambar 4. 2 Karya 2 .....	59
Gambar 4. 3 Karya 3 .....	61
Gambar 4. 4 Karya 4 .....	63
Gambar 4. 5 Karya 5 .....	65
Gambar 4. 6 Karya 6 .....	67



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat .....	32
Tabel 3. 2 Bahan.....	34
Tabel 3. 3 kalkulasi biaya karya 1 .....	47
Tabel 3. 4 Kalkulasi biaya karya 2 .....	48
Tabel 3. 5 Kalkulasi biaya karya 3 .....	49
Tabel 3. 6 Kalkulasi biaya 4 .....	49
Tabel 3. 7 Kalkulasi biaya karya 5 .....	50
Tabel 3. 8 Kalkulasi biaya karya 6 .....	51
Tabel 3. 9 Kalkulasi biaya keseluruhan karya.....	51



## INTISARI

Penciptaan karya Tugas Akhir ini didasari karena timbulnya kesadaran akan pelestarian karya seni khas dari daerah, utamanya adalah daerah Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur. Sebab, disamping kepopuleran Gresik sebagai kota industri, Gresik juga menyimpan banyak karya seni yang perlu dilestarikan, salah satunya adalah damar kurung. Dengan terwujudnya karya Tugas Akhir ini, diharapkan dapat membantu dalam melestarikan damar kurung, sehingga eksistensinya akan terus ada.

Tugas Akhir ini menggunakan metode penciptaan mimesis oleh Aristoteles dengan pendekatan estetika milik Djelantik. Metode mimesis adalah Metode penciptaan yang berfokus pada peniruan atau reproduksi terhadap sesuatu berupa bentuk, sifat, atau proses. Damar kurung dipotret, ditiru, dan digayakan sebagai motif batik yang diterapkan pada kain panjang. Pada pembuatan motif, pendekatan estetika Djelantik diterapkan supaya karya yang dihasilkan tetap memiliki nilai estetis. Dalam proses perwujudannya, karya ini dikerjakan dengan teknik batik tulis dan teknik pewarnaan colet.

Hasil yang terwujud pada karya ini adalah enam lembar kain batik dengan motif aktivitas masyarakat Gresik dalam damar kurung. Enam lembar kain ini dijadikan ke dalam satu koleksi yang berjudul "Sang Kain". Damar kurung dibentuk menjadi motif utama sekaligus poin penting dalam penciptaan karya, sedangkan aktivitas masyarakat Gresik juga diterapkan sebagai motif pendukung untuk bentuk damar kurung. Sebagai pengisi, diterapkan teknik *isen-isen* batik. Motif batik ini diaplikasikan pada kain panjang dengan jenis kain primissima berukuran 210-250 cm x 115 cm, sedangkan pewarna yang digunakan adalah remasol dengan pengunci *waterglass*. Warna yang diaplikasikan cenderung warna-warna cerah, menyesuaikan dari karakter damar kurung.

**Kata kunci:** Damar Kurung, Gresik, Batik, Kain Panjang, Colet.

## ABSTRACT

*The creation of this Final Project work was based on the awareness of the preservation of local artworks, especially Gresik. Besides the popularity of Gresik as an industrial city, Gresik also has many artworks that need to be preserved, one of which is damar kurung. With the realization of this Final Project, it is hoped that it can help in preserving damar kurung, so that its existence will continue to exist.*

*This final project uses Aristotle's mimesis creation method with Djelantik's aesthetic approach. The mimesis method is a creation method that focuses on the imitation or reproduction of something in form, nature, or process. Damar kurung is photographed, imitated, and stylized as a batik motif applied to a long cloth. In making the motif, Djelantik's aesthetic approach is applied so that the resulting work still has aesthetic value. In the process of realization, this work is done with batik tulis technique and colet coloring technique.*

*The results realized in this work are six pieces of batik cloth with the motif of Gresik people's activities in damar kurung. These six pieces of cloth are collected into one collection entitled "Sang Kain". Damar kurung is formed into the main motif as well as an important point in the creation of the work, while the activities of Gresik people are also applied as supporting motifs for the damar kurung shape. As a filler, batik isen-isen technique is applied. This batik motif is applied to a long cloth with the type of primissima fabric sized 210-250 cm x 115 cm, while the dye used is remasol with a waterglass fixative. The colors applied tend to be bright colors, adjusting from the character of damar kurung.*

**Keywords:** Damar Kurung, Gresik, Batik, Long Cloth, Colet.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Damar kurung adalah sebuah karya seni yang menjadi ikon dari Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Karya seni ini berupa lampion berbentuk kubus dengan sarung yang menutup keempat sisinya. Dalam sejarahnya, seni hias damar kurung pertama diperkenalkan pada era Sunan Prapen sebagai sarana hiburan anak-anak yang sedang menunggu salat tarawih di bulan Ramadan. Berjalannya waktu, karya seni ini sempat ditinggalkan oleh para perajinnya. Hal ini terjadi karena perkembangan kegiatan industri di Kabupaten Gresik yang menyebabkan para perajinnya memilih untuk bekerja sebagai buruh di pabrik dibanding membuat damar kurung.

Dalam katalog yang berjudul *Masmundari dan Damar Kurung: Kebebasan Pengembaraan Hati* dijelaskan bahwa, pada tahun 1972 masih ada sepuluh orang perajin yang tersisa dan damar kurung yang mereka buat dipasarkan di sekitar Pelabuhan Gresik. Damar kurung tersebut dipasarkan setahun sekali, pada saat menjelang puasa hingga pertengahan puasa. Namun, pada tahun 1987, perajin damar kurung hanya tersisa Masmundari (1987).

Selepas masa itu, Masmundari sebagai perajin yang tersisa terus membuat dan menjual damar kurung. Beliau sempat menjual damar kurung buaatannya di pemakaman dekat rumahnya atau pemakaman Tlogopojok pada setiap Bulan Ramadan. Dikisahkan, Masmundari mulanya mempelajari cara membuat damar kurung dari paman, ayah, serta saudaranya. Masmundari memiliki peran yang cukup besar bagi eksistensi damar kurung yang ada di Gresik hingga boleh dikatakan, beliau adalah salah satu maestro damar kurung yang ada di Gresik.

Kesadaran masyarakat Gresik sebagai pewaris seni hias damar kurung mulai bangkit. Sarung damar kurung yang mulanya hanya dibuat dengan media kertas yang dilukis menggunakan pewarna makanan dikembangkan ke media yang lebih baik. Bahkan penambahan kelistrikan ke dalam damar kurung pun dilakukan sebagai bentuk modernisasi dari damar kurung.

Ikhtiar lainnya adalah edukasi kepada para pelajar Gresik mengenai cara pembuatan damar kurung dan sejarah singkatnya. Hal ini dimaksudkan agar generasi penerus tidak buta mengenai damar kurung sehingga damar kurung tetap lestari.

Wujud kepedulian yang lain adalah bagaimana upaya pemerintah Gresik menjadikan damar kurung sebagai lampu hias di sepanjang jalan dan di banyak sudut Kota Gresik. Selain itu, pemerintah berusaha mengumpulkan arsip tentang damar kurung dan bekerja sama dengan kolektor dan pegiat damar kurung untuk mengarsipkan data mengenai damar kurung.

Inovasi mengenai damar kurung pun kerap dilakukan oleh beberapa masyarakat demi menghadirkan visual baru mengenai damar kurung. Salah satunya adalah menjadikan damar kurung sebagai ornamen batik. Damar kurung yang berwujud 3 dimensi disederhanakan ke dalam bentuk 2 dimensi dan kemudian digayakan sesuai dengan kreativitas pembuatnya. Inovasi ini yang menjadi acuan pada proses penciptaan karya Tugas Akhir ini.

Hiasan yang mengisi penutup damar kurung memotret aktivitas masyarakat Gresik. Potret ini digambar dengan sederhana dan diwarnai dengan warna-warna yang cerah. Hiasan dalam damar kurung ini yang menjadi acuan dalam pembuatan motif. Potret yang dipilih untuk dijadikan acuan antara lain suasana pasar di Kota Gresik, suasana pasar malam, suasana pasar bandeng serta potret ikon-ikon Kota Gresik juga ditampilkan ke dalam karya.

Dalam proses perwujudan karya, visualisasi damar kurung ke dalam karya kain panjang memiliki tantangan tersendiri. Proses stilisasi damar kurung diperlukan pemikiran yang lebih terstruktur. Sebab, bentuk damar kurung yang sudah sederhana harus digayakan dengan luwes agar tidak terlihat timpang ketika dipadukan dengan ornamen pengisi lainnya. Selain itu, dalam proses penentuan warna dan ornamen pendukung diperlukan kecermatan agar bagaimana ciri khas damar kurung yang meriah tetap bisa diterapkan dan tampil secara utuh dalam selembar kain panjang. Dalam karya Tugas Akhir ini identitas damar kurung yang sederhana sebisa

mungkin dipertahankan, agar kesan dari karya kain panjang ini tetap selaras dengan damar kurung aslinya. Terwujudnya karya Tugas Akhir ini memiliki keinginan yang sama dengan masyarakat lainnya, yakni melestarikan karya seni damar kurung serta memberikan visual lain yang bisa memberikan ide pada masyarakat.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana konsep bentuk damar kurung sebagai motif batik pada penciptaan kain panjang?
2. Bagaimana proses penciptaan kain panjang dengan motif batik damar kurung?
3. Bagaimana hasil karya kain batik dengan menggunakan motif damar kurung?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan
  - a. Mengetahui konsep bentuk damar kurung sebagai motif batik pada penciptaan kain panjang.
  - b. Mengetahui proses penciptaan kain panjang dengan motif batik damar kurung.
  - c. Mengetahui hasil karya kain batik dengan menggunakan motif damar kurung.
2. Manfaat
  - a. Pencipta
    1. Memotivasi penulis untuk mencari tahu lebih jauh mengenai damar kurung.
    2. Memotivasi penulis untuk memahami proses penciptaan karya.
  - b. Lembaga
    1. Menambah literatur mengenai batik dan damar kurung.
    2. Menjadi referensi untuk penciptaan karya.
  - c. Masyarakat luas

1. Melestarikan kearifan lokal, khususnya kearifan lokal Masyarakat Gresik.
2. Mengenalkan kepada masyarakat mengenai karya damar kurung.

#### **D. Metode Penciptaan**

Metode mimesis berasal dari kata Yunani *mimēsis* yang berarti peniruan. Metode pendekatan ini berfokus pada peniruan atau reproduksi terhadap sesuatu berupa bentuk, sifat, atau proses. Dalam konteks seni, sastra, teori ini berfokus pada ide yang mencerminkan atau meniru realitas dunia nyata.

Pada penciptaan karya Tugas Akhir ini metode mimesis oleh aristoteles digunakan. Menurut buku *Poetics* karya Aristoteles yang diterjemahkan oleh S. H. Butcher mengungkapkan bahwa karya seni dapat meniru dari realitas kehidupan, baik yang hidup maupun tidak (Butcher, 1999). Meskipun dalam buku ini tidak menunjukkan penjelasan secara spesifik mengenai peniruan objek yang tidak hidup, secara keseluruhan, teori mimesis juga mencakup pada peniruan objek yang tidak hidup, seperti damar kurung.

Seni sebagai imitasi, menurut Aristoteles dapat dibedakan menurut beberapa hal, yakni :

1. Medium imitasinya.

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, medium imitasi yang menjadi pembeda dengan damar kurung aslinya adalah media perwujudannya. Karya Tugas Akhir ini diwujudkan ke dalam media kain.

2. Objek imitasinya.

Objek yang ditiru dalam penciptaan karya ini adalah damar kurung. Bentuk damar kurung tiga dimensi divisualkan ke dalam bentuk dua dimensi sebagai motif batik.

3. Bagaimana imitasi dilakukan.

Proses imitasi dilakukan dengan mengamati dan memotret damar kurung, kemudian potret tersebut ditiru dan digayakan untuk diterapkan sebagai motif batik.

(Nirwana, 2018)

Damar kurung yang telah dipotret dan digayakan ini kemudian disatukan dengan ornamen lain yang melengkapi motif yang diterapkan pada kain panjang. Sebisa mungkin pesan dan kesan dari damar kurung yang sesungguhnya tetap dipertahankan dan ditampilkan pada karya Tugas Akhir ini.

