

***STER* CATUR SEBAGAI SUMBER INSPIRASI KARYA
BATIK TULIS**



JURNAL KARYA SENI

Aris Setiawan

NIM : 1311754022

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

2017

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal
juli 2017

Pembimbing I

Suryo Tri Widodo.S.Sn.M.Hum
NIP. 19730402 199903 1 001

Pembimbing II

Febrian Wisnu Adi.S.Sn.MA
NIP. 19800210 200501 1 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan/Progam
Studi/Ketua/Anggota

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.
NIP. 19620729199002 1 001

STER CATUR SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM KARYA BATIK TULIS

Oleh : Aris Setiawan

INTISARI

Kriya seni merupakan suatu media yang digunakan sebagai sarana pengungkapan berbagai gagasan serta berbagai ungkapan estetika. Pilihan media tertentu yang memiliki batasan-batasan teknis bukan berarti hambatan untuk mengakomodasikan ide-ide segar yang ada dalam pikiran kita. Dengan kreativitas yang dimilikinya, manusia dapat menciptakan karya seni yang tidak terlepas dari unsur-unsur alam, lingkungan yang ada di sekitarnya, atau fenomena yang telah terjadi.

Permainan catur, terdapat 6 tokoh yang menjadi alat untuk permainan catur diantaranya Raja, *Ster* atau Ratu, Perdana Menteri, Kuda, Beteng, dan Pion. Penulis mengangkat *Ster* atau Ratu mempunyai keunikan yang berbeda dari tokoh-tokoh catur yang lainnya, *Ster* Catur memiliki pergerakan yang lebih banyak, dari diagonal, horisontal dan vertikal, dari *Ster* Catur penulis ingin mengembangkan sisi lain dari tokoh *ster* sebagai ratu dalam permainan catur, penulis ingin menyampaikan peranan seorang perempuan melalui visual *ster* catur. Dalam proses penciptaan karya batik ini menggunakan pendekatan semiotika dan pendekatan estetika, teori semiotika dan teori estetika digunakan untuk mengolah data acuan yang hendak dipakai untuk merancang sketsa, serta teori tersebut juga untuk menganalisis karya yang berhasil diwujudkan.

Metode penciptaan yang digunakan adalah melalui tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Penciptaan karya ini dengan mengamati bentuk-bentuk serta keunikan dari *Ster* Catur, selanjutnya adalah menuangkan goresan hasil imajinasi dan pengolahan ide kedalam sketsa rancangan. Kemudian pemilihan bahan baku berupa jenis kain yang akan dipakai, hingga tahap perwujudan yang dilakukan seperti proses pencantingan dan nembok. Kemudian proses pewarnaan menggunakan teknik colet dengan dua jenis pewarna seperti Remasol dan Indigosol lalu proses akhir dengan pelorodan. Selanjutnya *finishing* dengan pigura kayu dan pendisplayan. Karya diperkuat dengan beberapa teori pendukung seperti: tinjauan *Ster* Catur, tinjauan batik lukis, tinjauan teknik colet, tinjauan estetika, dan tinjauan semiotik. Hasil dari karya ini merupakan seni batik lukis dengan konsep tokoh *Ster* dalam permainan Catur yang merupakan hasil dari pengolahan ide serta konsep yang telah dipadukan dengan tema serta ekspresi yang penulis tuangkan. Penulis menyisipkan kandungan semiotika dalam karya ini sehingga diharapkan karya-karya ini dapat berkomunikasi kepada masyarakat luas dan penikmat seni dengan baik. Karya seni batik lukis dengan tema *Ster* Catur ini yang didalam karyanya mengisahkan perjuangan seorang ibu negara atau seorang orang ibu didalam keluarga.

Kata Kunci: *Ster* catur , Karya Batik Tulis

ABSTRACT

Art craft is a medium used as a means of disclosing various ideas and various aesthetic expressions. Certain media choices that have technical limitations do not imply barriers to accommodating fresh ideas in our minds. With the creativity it has, humans can create artwork that is not telepas of natural elements, the surrounding environment, or phenomena that have occurred.

Chess game, there are 6 characters that become a tool for the game of chess dianatranya King, Ster or Queen, Prime Minister, Horse, Beteng, and Pion. The author raises the Ster or the Queen has a different uniqueness than other chess figures, Ster Chess has more movement, from diagonal, horizotal and vertical, from Ster Chatur the author wants to develop the other side of the ster figure as queen in chess game, the author Wants to convey the role of a woman through a chess visual. In the process of creating this batik work using semiotic approach and aesthetic approach, the theory of semiotics and aesthetic theory is used to process the reference data that would be used to design the sketch, as well as the theory is also to analyze the work that has been realized.

The method of creation used is through exploration, design, and embodiment. The creation of this work by observing the forms and the uniqueness of the Ster Chess, then is to pour scratches of the imagination and the processing of ideas into the design sketch. Then the selection of raw materials in the form of fabric that will be used, until the stage embodiment is done such as the process of casting and wall. Next finishing with wooden frames and pendisplayan. The work is reinforced by several supporting theories such as: Ster Catur review, batik painting review, colet engineering review, aesthetic review, and semiotic review. The result of this work is the art of batik painting with the concept of Ster in the game Chess which is the result of processing ideas and concepts that have been combined with themes and expression that the author pour. The authors inserted the content of semiotics in this work so hopefully these works can communicate to the wider community and art lovers well. Painted batik art work with the theme Ster Chess is in his work tells the struggle of a first lady or a mother in the family.

Keywords: Ster chess, Batik Tulis

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Kriya seni merupakan suatu media yang digunakan sebagai sarana pengungkapan berbagai gagasan serta berbagai ungkapan estetika. Pilihan media tertentu yang memiliki batasan-batasan teknis bukan berarti hambatan untuk mengakomodasikan ide-ide segar yang ada dalam pikiran kita. Dengan kreatifitas yang dimilikinya, manusia dapat menciptakan karya seni yang tidak terlepas dari unsur-unsur alam, lingkungan yang ada di sekitarnya, atau fenomena yang telah terjadi.

Permainan catur pertama kali dimainkan di negara Cina. Namun ada perbedaan pendapat menurut H.J.R. Muray, penulis buku *Histori of Chess* (1913), catur berasal dari India pada abad ke-6 dikenal dengan nama chaturanga, yang berarti 4 unsur yang terpisah. Namun pendapat Muray dibantah oleh Muhammad Imail Sloan. Menurut Sloan, jika catur ditemukan di India, seharusnya permainan ini disebutkan dalam literatur sanskrit, namun nyatanya tidak ada sama sekali. Sebaliknya, catur oleh para pujangga Cina sudah disebutkan dalam syai-syair mereka, 800 tahun sebelumnya. Baru pada abad ke-6 dibawa orang Islam dari India dan Persia ke seluruh penjuru dunia. Terdapat di dalam buku Sejarah Catur Indonesia (2002:12)

Catur dahulu bidangnya tidak berbentuk kotak-kotak, melainkan bulat-bulat. Buah catur juga hanya terdiri dari empat jenis yaitu raja, benteng, ksatria (kuda), dan unskup (gajah), seiring berjalannya waktu, catur mengalami perubahan dari arena kotak-kotak hingga penambahan tokoh menjadi 6 tokoh catur. Tokoh catur modern yang sekarang ini terdiri dari raja, ratu (*Ster*), perdana menteri, benteng, kuda, dan pion.

Ster (ratu) orang Indonesia menyebutnya, *ster*, mengalami beberapa perubahan besar dalam sejarah. Dimulai dari bergerak hanya satu diagonal persegi, lalu bergerak dua kotak, dan lebih sepanjang jalan bisa bergerak seperti kesatria (kuda), hingga sekarang yang dapat bergerak diagonal, horisontal, dan vertikal. Awalnya sang ratu (*ster*) adalah *fers* seorang perdana menteri, penasihat raja. Perubahan itu oleh orang Eropa pada tahun 1400-an menjadi bagian terkuat dalam catur hingga kini. *Ster* juga adalah tokoh ratu, yang dalam pemerintahan atau kerajaan sangat berperan penting di belakang seorang penguasa raja. Seorang ibu negara biasa disebut sebagai wanita nomor satu pada sebuah negara. Posisinya dekat dengan orang nomor satu, yaitu suaminya sebagai presiden atau perdana menteri atau raja. Peran seorang ibu negara sangat penting dalam menyokong suksesnya seorang kepala pemerintahan dan kepala negara. Di negara manapun dari dulu sampai sekarang, peran ibu negara sangat sentral. Apakah itu dominan atau tidak tergantung siapa yang melihatnya. Berbeda kepentingan, berbeda pula pendapatnya. Terdapat di dalam buku Sejarah Catur Indonesia (2002:15)

Walaupun peranan penting dari wanita itu utamanya hanya ada dalam keluarga, janganlah lupa bahwa justru dari rumah tangga inilah sebagai inti terdalam bagi kehidupan di masyarakat. Khususnya pendidikan bagi generasi yang sedang berkembang, sebagian besar menjadi tugas wanita, karena wanita

adalah yang membimbing si anak pada langkah-langkah pertama dalam jalan hidupnya. Wanita yang meletakkan dasar pertama untuk perkembangan selanjutnya dari akal dan budi si anak dan kemudian selama waktu yang panjang ia masih menjadi penuntun bagi si remaja dalam menempuh jalan hidup yang penuh kesukaran itu. Berdasarkan penjelasan tersebut tersimpul peranan wanita.

Masyarakat Minangkabau memiliki anggapan, bahwa perempuan Minangkabau juga dapat memperoleh harta pribadi dari usahanya sendiri (*harto pancarian*) sebagai sesuatu yang sudah diketahui oleh umumnya. Wanita Minangkabau rajin sifatnya, ia tidak hanya dapat menyelesaikan segala macam pekerjaan perempuan pada bidang pertanian (menebar benih, menyiangi, memotong hasil panen, dan menebah padi). Di samping itu ia pandai pula mencari nafkah dengan jalan berdagang dan bertenun. Bila ia dari golongan yang tidak bekecukupan, adalah dengan melimbang emas pada musim paceklik. Ia dapat juga bertindak sendiri dalam perkara pengadilan, untuk membela kepentingan pribadinya (Adatrechtbundel VI : 261).

Penulis mencoba membuat karya tekstil khususnya batik yang terinspirasi dari permainan catur, khususnya tokoh *ster* atau ratu. Dalam karya ini penulis ingin mengembangkan sisi lain dari tokoh *ster* sebagai ratu dalam permainan catur, penulis ingin menyampaikan peranan seorang perempuan melalui visualisasi *ster* catur.

Penciptaan karya batik tulis ini sekaligus sebagai ungkapan kepedulian terhadap wanita, karena membatik dari dulu kala juga mengerjakannya, walaupun sekarang ini telah banyak kaum lelaki juga banyak yang menekuninya.

B. Rumusan Penciptaan dan Tujuan Penciptaan

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dalam penciptaan karya seni batik ini dapat dirumuskan masalah penciptaan sebagai berikut :

Bagaimana memvisualisasikan bentuk *ster* ke dalam batik lukis ?

2. Tujuan

1. Menciptakan karya batik dengan sumber ide dari *ster* catur.
2. Menciptakan karya batik yang lebih inovatif.

C. Teori dan Metode Pendekatan

a. Metode pendekatan

1. Metode pengumpulan data

Studi pustaka, yaitu untuk mencari sumber mencari sumber informasi, serta data yang berkaitan dengan tema atau konsep karya yang diangkat. Sumber ini diperoleh dari buku, majalah, internet, surat kabar, dan lain sebagainya.

2. Metode pendekatan

a) Pendekatan semiotika

Pendekatan dengan melihat sistem tanda atau simbol yang terkandung dalam karya seni. Setiap karya seni pasti memiliki simbol dengan makna tertentu yang terkandung di dalamnya yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh seniman.

b) Pendekatan Estetis

Pendekatan dengan mengutamakan keindahan pada karya dengan unsur berupa garis, bentuk, bidang, warna, unsur keseimbangan, dan komposisi yang terdapat di dalamnya. Dalam karya seni harus mengandung unsur estetika, karena merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindarkan dalam berkesenian. Keindahan merupakan sesuatu yang bersifat universal.

b. Metode Penciptaan

Metode penciptaan dalam pembuatan karya ini mengacu pada teori SP. Gustami yang disebut “Tiga Tahap - Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya” yang dijabarkan sebagai berikut:

a) Tahap Eksplorasi

Aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data, dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau disain.

b) Tahap perancangan

Memvisulasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif deasain atau sketsa, untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

c) Tahap perwujudan

Mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya sesungguhnya. Proses pembuatan karya-karya fungsional.

Ketiga tahap di atas dapat diuraikan menjadi enam langkah yaitu:

- a. Langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi untuk penciptaan karya batik motif *ster* catur.
- b. Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Pada tahap ini mengutamakan konsep secara keseluruhan mengenai batik dan motif *Ster* Catur, dengan beberapa teori yang digunakan untuk memperkuat konteks karya seninya.
- c. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional. Pada tahap perancangan ini dilakukan dengan membuat beberapa skesa mengenai *Ster* Catur dengan berbagai macam konsep yang beda dalam satu tema berdasarkan pertimbangan dari tahap eksplorasi sebelumnya, sehingga didapatkan beberapa sketsa yang utama dan sketsa alternatif.
- d. Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model *prototipe*. Dari beberapa sketsa untuk batik dengan motif *Ster* catur tersebut dipilih tiga yang menjadi sket utama yang nantinya dijadikan gambar desain dan dieksekusi menjadi karya seni.
- e. Perwujudan realisasi rancangan/prototipe ke dalam karya nyata sampai finishing dan kemasan. Pada karya ini memiliki jenis seni kriya ekspresi diri dengan teknik batik, maka sangat besar kemungkinan terjadi perubahan di luar perancangan pada saat proses berlangsungnya proses pewujudan karya batik ekspresif dengan motif *Ster* Catur ini.
- f. Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran/response dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik. Pada karya kriya sebagai ungkapan pribadi atau murni, yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh, dan jiwa keseniannya, termasuk penguasaan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya. Selain dari pada itu digunakan untuk acuan dalam pembuatan karya berikutnya.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Ster* catur



Gb. 1. Data acuan 1. Bidak *Ster* dalam permainan catur, bentuk bidak yang menjadi referensi penulis.

(Sumber : <http://wiki.answers.com> Kamis 16 Februari 2017 pukul 15.05)

Permainan catur modern terdapat enam tokoh di antaranya ada raja, *ster* atau ratu, perdana menteri, kuda, benteng, dan pion. Dalam bahasa manapun, raja dan ratu adalah penyebutan bagi penguasa laki-laki dan perempuan. Jika ratu adalah perempuan, maka posisi ratu dalam permainan catur adalah pelindung raja. Uniknya, dalam permainan catur, ratu lebih memiliki kebebasan dalam bergerak dibanding raja. Ratu mampu bergerak diagonal, horizontal, dan vertikal dengan lingkup bagian lain. Ide langkah ratu demikian ini berawal dari *Fers*, seorang konselor penasihat raja. Artinya fungsi ratu adalah perdana menteri, bukan penguasa seperti halnya raja. Dalam buku Sejarah Catur Indonesia (2002:15)

Permainan catur penyebutan *ster* terjadi saat salah satu tokoh catur dari lawan melakukan serangan dan mengakibatkan *ster* terancam keselamatannya saat itulah yang disebut skak *ster*, "skak yang saat raja atau ratu diserang oleh salah satu atau lebih dari lawan", "*ster* yang berarti ratu", dari kata itu penulis ingin membuat karya batik dengan judul, "*Ster* Catur Sebagai Sumber Inspirasi Karya Batik".

Ster juga adalah tokoh ratu, yang dalam pemerintahan atau kerajaan sangat berperan penting di belakang seorang penguasa raja, hal inilah,

membuata penulis ingin mengangkat sosok ratu atau ibu negara karena wanita sangat penting dalam kehidupan.

Karya penciptaan Tugas Akhir ini penulis membuat sebuah karya sesuai dengan latar belakang penulis yaitu kriya tekstil dan karya yang dibuat berupa batik lukis dengan konsep penggambaran visual tokoh *Ster* catur. Dalam karya ini penulis ingin menunjukkan sisi lain dari tokoh *ster* sebagai ratu dalam permainan catur. Penulis ingin menyampaikan peranan seorang perempuan melalui visual *ster* catur.

2. Data Acuan

Data acuan dipakai untuk mengacu berbagai ide dalam proses pembuatan konsep karya, pada proses penciptaan batik tulis ini penulis memakai data acuan yang diambil dari beberapa sumber dari buku dan internet yang menjelaskan dan menggambarkan tentang *Ster* Catur dan batik lukis, berikut beberapa data acuan berupa gambar yang dipakai guna mengerjakan sketsa:



Gambar. 2

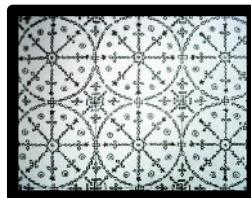


Gambar. 3

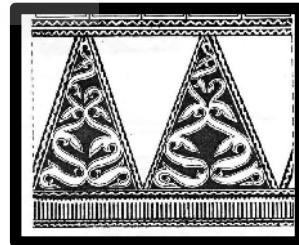
- a. Gambar. 2. Susunan permainan catur, Ornamen dalam tokoh catu
<http://orzxxx.com>
- b. Gambar. 3. Foto bentuk bidak catur dengan penambahan tangan
<http://ridgemini.blogspot.co.id>



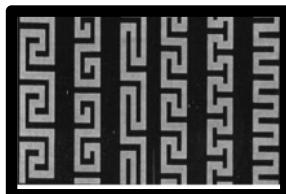
Gambar. 4



Gambar. 5



Gambar. 6



Gambar. 7



Gambar. 8

- c. Gambar. 4. Motif garuda menjadi referensi penulis

<http://bajubatiksolo.net/product/kain-batik-cap-solo-motif-truntum-garudo/>

- d. Gambar. 5. Motif Nitik yang akan menjadi latar dalam pembuatan karya penulis

<http://batikidku.blogspot.co.id/p/motif.html>

- e. Gamabr. 6. Motif tumpal yang menjadi motif referensi penulis dalam setiap karya

http://www.academia.edu/7862929/MOTIF_RAGAM_HIAS_BATIK_PADA_RUANG_PUBLIK_KOTA_JAYAPURA

- f. Gambar. 7. Contoh motif *meander* dalam Yunani kuno karya *Ela Kwasniewski* yang dipakai dalam beberapa karya penulis

http://www.123rf.com/photo_4362798_set-of-greek-geometricborders.html

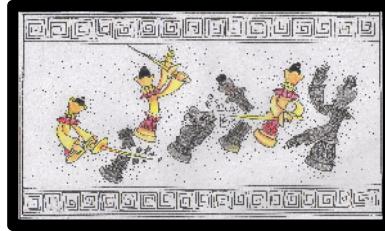
- g. Gambar. 8. motif isian yang menjadi referensi dalam pembuatan karya penulis

<http://batikdan.blogspot.co.id/2011/08/sejarah-batik-di-malaysia.html>

D. Rancangan Karya atau Sketsa



Gambar. 9. Sketsa terpilih



Gambar. 10. Sketsa terpilih 2



Gambar. 11. sketsa Terpilih 3

E. Perwujudan

1) Tahap Perwujudan

a. Pengolahan Bahan Baku

Proses penciptaan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan bahan dasar pembuatan batik tulis pada umumnya. Bahan yang dipakai dalam penciptaan Tugas Akhir ini sesuai dengan bahan yang diperlukan untuk membuat sebuah batik dengan takaran aturan yang sesuai. Namun ada beberapa bahan untuk penciptaan Tugas Akhir ini yang penulis pakai dengan takaran yang berbeda guna memperkuat kualitas hasil bati. Bahan yang digunakan diantaranya: kain Primisima, malam/lilin, lilin parafin, dan waterglas.

b. Pemolaan

Sebuah karya yang diciptakan terlebih dahulu dibuat atau dirancang dalam bentuk sketsa yang lalu dari sketsa tersebut dibuat karya sesungguhnya. Pada proses penciptaan batik ini penulis memakai tahap awal seperti pada umumnya khususnya dalam pembuatan batik seperti pemolaan pada kain. Sedikit berbeda, dalam perancangan pemolaan ini penulis merancanginya dimulai dari sketsa yang telah dipilih lalu mulai di gambar ulang untuk diperbesar sesuai ukuran kain yang akan dipakai. Sketsa yang telah gambar ulang dan diperbesar lalu, penulis mulai menata potongan-potongan sketsa yang telah dicetak tersebut menjadi sebuah gambaran sketsa sesuai ukuran kain. Setelah hasil sketsa yang diperbesar tersebut selesai, penulis melakukan proses pemolaan dengan menggambar kain di atas sketsa yang telah diperbesar tersebut.

c. Pencantingan

Proses pencantingan dilakukan setelah proses pemolaan yang dikerjakan selesai, dan pada proses pencantingan ini ada beberapa tahap pencantingan seperti; pencantingan *klowong* dan pencantingan *isen*.

d. Pewarnaan Remasol

Proses pewarnaan dalam proses penciptaan batik ini dilakukan dengan teknik colet yaitu dengan mencolet warna yang diolah kedalam motif yang sudah melalui proses pencantingan. Dalam pewarna colet yang dilakukan penulis yaitu dengan menggunakan zat warna Remasol warna kuning sebagai dasar dari motif tersebut selanjutnya nanti akan ditumpuk dengan warna kuning kecoklatan yang memunculkan efek gradasi, dengan takaran warna kuning, 3 gram remasol, serta 100 ml air dan warna kuning kecoklatan 1 gram remasol, serta 100 ml air.

e. Fiksasi atau Pengikat Warna Remasol

Proses fiksasi dilakukan dengan melapisi Remasol menggunakan *Waterglass* untuk mengikat warna yang dicolet menjadi lebih kuat dan tidak pudar ketika melalui proses pencucian, dengan takaran 5 ons *Waterglass* dan air secukupnya larutan *Waterglass* dibuat mengental.

f. Pencucian *Waterglas*

Pencucian yang dilakukan penulis, dengan menghilangkan *Waterglas* yang melapisi warna remasol dengan air bersih. Sebelum masuk proses pencucian, motif batik yang sudah diremasol dan *waterglas*, dijemur sampai kering dan kaku, setelah itu baru masuk proses pencucian.

g. *Nembok*

Proses *Nembok* yang dilakukan penulis untuk menutupi warna remasol yang sudah jadi agar dalam proses selanjutnya warna yang sudah di beri warna Remasol tidak mengalami kerusakan.

h. Pewarna Indigosol

Proses pewarnaan yang dilakukan penulis yaitu dengan teknik Colet menggunakan warna Indigosol, pewarnaan ini dilakukan dibawah sinar matahari dan dipastikan cerah tanpa ada penghalang karena akan mempengaruhi warna Indigosol.

i. Fiksasi atau pengikat Warna Indigosol

Proses fiksasi yang dilakukan dengan menggunakan larutan Nitrit dan cairan HCL. Nitrit dan HCL dilarutkan ke dalam 1 liter air dingin kedalam bak, kemudian kain yang sudah diwarnai indigosol dimasukkan secara merata agar warna yang ditimbulkan oleh Indigosol bisa terikat merata.

j. Pelorodan

Penciptaan sebuah batik, pelorodan adalah tahap akhir dari proses tersebut. Pada proses ini penulis mengerjakan tahap pelorodan sesuai dengan aturan dan takaran dalam pelorodan yaitu menggunakan baskom atau panci besar yang di isi air sekitar 3 liter atau lebih, lalu air dipanaskan diatas kompor hingga mendidih kemudian dicampurkan beberapa bahan yang dapat digunakan untuk proses pelorodan seperti waterglass atau soda abu.

Pelorodan juga dapat dijelaskan sebagai proses menghilangkan lilin malam pada kain seperti yang dijelaskan oleh Riyanto (1997: 22).

Bukunya yang menjelaskan bahwa arti dari dilorod adalah yaitu kain dibersihkan dari malam, dengan jalan digodog dengan air yang telah dicampur tawas atau kanji yang berguna agar tidak berbau dan lilin yang telah lepas tidak menempel lagi pada kain, kemudian dicuci.

Penciptaan batik lukis ini penulis menggunakan 2 kali proses pelorodan, pelorodan pertama untuk menghilangkan lilin malam tahap pertama lalu pelorodan kedua untuk menghilangkan malam tahap kedua dan menjadi proses akhir dalam pengerjaan batik ini. Untuk pelorodan tahap pertama dilakukan dengan takaran air yang banyak agar waterglass yang dipakai tidak meninggalkan bekas pada kain, karena saat kain terkena bekas atau noda dari waterglass maka saat proses pewarnaan selanjutnya akan menghasilkan warna yang tidak merata. Tetapi, proses pelorodan tahap kedua berbeda yaitu dilakukan dengan takaran air yang tidak terlalu banyak agar waterglass dapat mencair dengan cepat dan proses pelorodan tahap kedua menjadi bersih.

2) Hasil

Penciptaan karya seni batik ini penulis memakai konsep *Ster* dalam permainan catur yang memiliki kelebihan dalam pergerakan, seperti seorang ibu negara yang sangat berperan penting dibalik kepemimpinan seorang raja serta seorang ibu di dalam keluarga yang sangat berperan dalam menjaga dan melindungi keutuhan keluarganya. Visualisasi *Ster* Catur dituangkan dalam bentuk karya batik lukis yang memakai teknik tradisional seperti pencantingan secara tulis serta proses pewarnaan teknik colet. Dalam karya-karya ini dari segi bentuk mengambil referensi bentuk tokoh *Ster* Catur yang memiliki lengan yang terkesan *Ster* Catur tersebut hidup dan memiliki kehidupan dan dari segi warna memakai warna yang mampu menonjolkan sisi estetis dari tokoh *Ster* Catur. Dari keseluruhan karya yang diciptakan dengan tema *Ster* Catur ini mencoba mengutarakan hal-hal penting yang tidak disadari oleh masyarakat umum sehingga permasalahan penting tersebut cenderung terlupakan. Seperti masalah perselisihan, pengorbanan, dan perjuangan seorang ibu negara maupun ibu dalam keluarga. Kegelisahan atas permasalahan tersebut kemudian diwujudkan

dalam karya batik tulis dengan penggambaran perjuangan seorang ibu dalam visual *Ster* Catur.

3) Pembahasan Khusus



Gambar. 12. Karya 1



Gambar. 13. Karya 2



Gambar. 14. Karya 3

Karya 1. Karya ini Menggambarkan Tokoh *Ster* yang sedang melakukan gerakan tarian ditandai dari gerakan tangan serta jari - jari bentuk *Ngruji* dan *Ngitheng* dalam gerakan tari, serta penggambaran kepala yang bergeleng. *Ster* yang sedang menari tersebut menandai keanggunan dan kelembutan seorang Ibu negara maupun Ibu dalam keluarga.

Motif batik yang digambarkan dari karya ini yaitu motif Tumpal dan motif isian yang menghiasi latar. Pengembangan motif tumpal terdapat pada setiap karya pada bagian *Ster* yang telah mengalami deformasi sehingga sedikit dirubah dan disederhanakan.

Warna yang terdapat dalam karya memunculkan warna cerah pada *Ster* yang menggunakan warna Remasol. Motif dalam latar menimbulkan warna cerah menggunakan warna Indigosol, dan latar warna gelap menggunakan warna indigosol.

Karya ini memiliki perubahan dari disain ke karya jadi, di disainnya sendiri tangan yang membentuk gerakan tarian berjumlah delapan namun dalam karya jadi hanya memiliki tangan berjumlah enam.

Karya 2. Karya ini menggambarkan serangan Ratu atau *Ster* yang menyerang lawan dengan berbagai pergerakan, serangan diawali dari kanan kekiri, penyerangan pertama, dihujatkan ke arah tokoh Benteng di mana tokoh benteng sendiri di dalam permainan catur memiliki pergerakan lurus yaitu, arah depan, belakang, kanan, dan kiri menandakan bahwa *Ster* mampu menahklukan Benteng dengan pergerakan menyerupai Benteng itu sendiri. Serangan ke dua mengarah ke tokoh Kuda. Dalam permainan Catur, kuda memiliki pergerakan menyerupai huruf 'L', walaupun didalam permainan catur *Ster* tidak bisa berjalan menyerupai kuda namun *Ster* mampu menahklukan kuda dengan cara serta pergerakan yang lain.

Serangan ketiga penyerangan diujatkan langsung dua tokoh sekaligus yaitu, Mentri dan Raja, Mentri sendiri dalam permainan Catur memiliki pergerakan serong dari serong kedepan kanan, kiri, dan belakang kanan, kiri, lalu Raja sebagai tokoh yang paling dilindungi didalam permainan Catur serta menjadi kunci untuk berhentinya suatu permainan apabila raja sudah dikepung oleh lawan terancam mati serta tidak bisa bergerak kemana-mana.

Penyerangan-penyererangan tersebut menandakan bahwa betapa kuat serta tangguhny tokoh *Ster* di dalam mempertahankan keutuhan anggotanya dipermainan Catur, tidak jauh berbeda dengan seorang Ibu negara maupun ibu didalam keluarga, yang tangguh dan gigih didalam mempertahankan serta mengorbannkan hidupnya untuk keutuhan negara maupun didalam keluarga.

Karya ini memiliki bebrapa perubahan dari disain ke karya jadi, terutama dalam pewarnaan, untuk pewarnaan latar menggunakan warna coklat muda, serta warna motif menggunakan warna coklat tua, untuk pewarnaan indigosol disini menggunakan alat dua gawangan, dengan cara karya di bentang diantara dua gawangan dan disudut karya di kaitkan di paku yang sudah menempel di dua gawangan tersebut.

Karya ini dibuat dengan teknik batik tulis, goresan dari setiap garis dari karya ini tercipta dari ekspresif terhadap konsep dan tema *Ster Catur* yang sedemikian rupa sehingga menyesuaikan dengan konsep dan penggambaran karya. Motif batik yang digambarkan dari karya ini yaitu motif Tumpal dan Meander. Pengembangan motif tumpal terdapat dibagaian *Ster* telah mengalami deformasi sehingga sedikit dirubah dan disederhanakan.

Karya ini memiliki warna yang cerah dan gelap, penulis ingin memunculkan karakter dari *Ster* yang lebih cerah dari warna latar serta warna dari tokoh catur yang lainnya.

Karya 3. Karya ini menggambarkan tokoh *Ster* yang menguasai kekuasaan lawan dengan menyandra sebagian toko-tokoh dari lawan terdiri dari tokoh Perdana Mentri, Kuda, Beteng, dan Pion. Dalam gambaran tersebut *Ster* sebagai tokoh utama menyandra dengan mengikat mereka dengan lilitan bunga yang indah serta harum yang membuat para sandra merasa nyaman bukan terancam, menandakan bahwa *Ster* mempunyai jiwa yang damai, seperti halnya seorang ibu yang dapat membuat anggota keluarganya merasa nyaman dan damai ketika berkumpul bersama.

Motif dalam karya ini memiliki dua motif yaitu motif *gurdo* dan *tumpal*, untuk motif *gurdo* yang dipakai dalam karya ini sebagai pendukung dari *Ster* menandakan kekuasaan dari *Ster*; untuk motif tumpal sendiri terdapat di bagian tubuh dari *Ster* dan bagian pendukung dari karya yang berfungsi sebagai area perbatasan dari kekuasaan dari *Ster*.

Warna dalam karya sendiri mengandung warna cerah dalam tokoh utama *Ster* menggunakan warna remasol dan warna indigosol pada latar, untuk warna gelap pada tokoh-tokoh lawan dengan warna hitam menggunakan warna remasol.

3. Kesimpulan

Karya seni diciptakan untuk mendapatkan kepuasan batin dan sebagai media untuk berekspresi. Karya-karya dalam Tugas Akhir ini merupakan media hasil dari proses pengolahan ide dalam konsep yang telah dipadukan dengan tema serta ekspresi yang penulis tuangkan. Konsep yang mengangkat peran seorang ibu negara maupun ibu dalam keluarga ini diwujudkan dengan pemahaman mendalam dari beberapa literatur dan bentuk visual *Ster* Catur. Secara keseluruhan karya yang penulis ciptakan pada Tugas Akhir ini memakai konsep peran seorang ibu negara maupun ibu dalam keluarga dan mencoba memvisualkan ke bentuk tokoh *Ster* Catur kedalam batik lukis. Tahap perwujudan dilakukan dengan proses pengolahan ide dari beberapa acuan data teori dan visual lalu penuangan ide tersebut kedalam sebuah sketsa dan memilih beberapa sketsa terbaik yang lalu dipindahkan dalam kain dengan teknik memola kain pada gambaran sketsa terpilih, barulah masuk tahap pencantingan dan kemudian proses pewarnaan memakai teknik colet dengan berulang kali pewarnaan kain pada warna dimulai dari warna terang menuju warna gelap sehingga memunculkan kesan bergradasi dalam kontur warnanya. Penempatan kandungan semiotika dalam setiap karya yang dihasilkan diharapkan mampu untuk menjelaskan bagaimana konsep yang dipakai dalam karya. Dalam karya-karya ini juga menyisipkan pesan bahwa peranan seorang ibu negara maupun ibu dalam keluarga sangat berpengaruh untuk kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sechari. (2002), *Estetika Makna. Simbol dan Daya*. ITB, Bandung.
- Asti Musman & Ambar B. Arini. (2011), *BATIK-Warisan Adiluhung Nusaantara*. G- Media, Yogyakarta.
- Ds. F.K.N HARAHAHAP. (2002), *Sejarah Catur Indonesia*, Perpustakaan Yogyakarta.
- Gustami, SP. (1992) *Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia, Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni II/01*, BP ISI, Yogyakarta.

WEBTOGRAFI

<http://pt.gofreedownload.net/free-vector/vector-misc/crown-vector-207391/#.WUR8L3kIHU>

<http://batikidku.blogspot.co.id/p/motif.html>

<http://bajubatiksolo.net/product/kain-batik-cap-solo-motif-truntum-garudo/>

<http://lclwarta.blogspot.co.id/2012/10/belajar-melangkahkan-buah-catur.html>

