

**PERMAINAN RAKYAT MERIAM KARBIT
KOTA PONTIANAK SEBAGAI MOTIF BATIK
BAJU KURUNG MELAYU**



PENCIPTAAN

Andi Ardhira Lyyin Bilqisa Akbar

NIM 2112307022

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

2025

**PERMAINAN RAKYAT MERIAM KARBIT
KOTA PONTIANAK SEBAGAI MOTIF BATIK
BAJU KURUNG MELAYU**

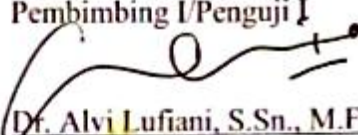


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2025

Tugas Akhir berjudul:

Permainan Rakyat Meriam Karbit Kota Pontianak sebagai Motif Batik Baju Kurung Melayu diajukan oleh Andi ArdHIRa LyyN Bilqisa Akbar, NIM 2122307022, 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 23 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I


Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

Pembimbing II/Penguji II


Septianli, S.Sn., M.Sn.

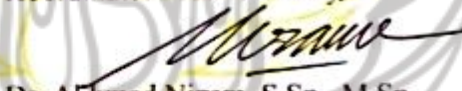
NIP. 19920927 202203 2 012/NIDN. 0727099203

Cognate/Penguji Ahli


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

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Koordinator Prodi S-1 Kriya


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

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan 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

MOTTO

“They plan, and Allah plans. Surely, Allah is the Best of planners”

- QS. Al-Anfal (8) ayat 30-

“When you want something, all the universe conspires to help you to achieve it.”

-Paulo Coelho-



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil'Alamin

Atas segala rezeki dan nikmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terlepas dari banyaknya lika-liku selama prosesnya, penulis sangat amat bersyukur atas jalan yang selalu dipermudah hingga bisa sampai di titik sekarang ini.

Secara khusus, penulis persembahkan tugas akhir ini kepada Ayah Eko dan Bunda Novi, dunia penulis. Terima kasih atas setiap kasih dan lelahnya. Menjadi anak perempuan pertama yang bisa berhasil sampai di tahap ini tentu tidak terlepas dari setiap pengorbanan dan bait doa yang selalu melangit. Perjalanan baru dimulai, sertailah dengan kekal seluruh cinta yang tak akan ada habisnya. Selalu menjadi sinar yang mendekap hangat dimanapun penulis berada. Ribuan doa selalu penulis semogakan dengan penuh harap agar ayah dan bunda bisa mendampingi penulis berproses menemukan “diri.”

Kepada adik penulis satu-satunya, Aul, terimakasih telah menjadi saudara yang penuh hangat. Selalu menjadi motivasi penulis untuk tumbuh menjadi kakak yang jauh lebih baik. Kelak menjadi seseorang yang pantas dijadikan panutan, menjadi jawaban di antara banyaknya tanda tanya yang ingin diketahui.

Terakhir, kepada kota dengan seribu sungainya, Pontianak, yang menjadi tempat penulis melihat kilau hangat untuk pertama kali. Banyak lembar kisah yang penulis lalui dengan begitu banyak emosi yang dirasakan. Kemanapun penulis bepergian, Pontianak akan selalu menjadi kota yang penulis rindukan untuk “pulang”, sehingga penulis persembahkan karya ini sebagai kado kecil yang dapat mengabadikan bentuk cinta pada kota tersebut.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan 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 dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 09 Desember 2025



Andi Ardhira Lyyen Bilqisa Akbar

NIM 2112307022

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Permainan Rakyat Meriam Karbit Kota Pontianak sebagai Motif Batik Baju Kurung Melayu” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di Program Studi S1 Kriya. Selama proses penulisan tugas akhir ini, terdapat banyak arahan dan bimbingan yang penulis dapatkan, terutama dari bimbingan akademik maupun pihak lain, baik secara lisan maupun tulisan. Kelancaran proses berkarya dan menulis Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan dari orang-orang terdekat mulai dari hal material, emosional, maupun spiritual. Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Muhamad Sholahuddin, S.T., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Sugeng Wardoyo, M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn., Koordinator Prodi S-1 Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
6. Septianti, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
7. Seluruh dosen dan staff Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Orang tua terhebat, ayah Eko dan bunda Novi yang tak pernah berhenti memberikan doa, semangat dan kepercayaan kepada penulis;
9. Adik laki laki tersayang, Aul, yang selalu memberikan dukungan serta doa dan candaan-candaan ringan yang menghibur penulis di beberapa waktu;
10. Keluarga dekat penulis, Andung, Mimi, Sima yang turut memberikan semangat secara emosional, selalu percaya bahwa penulis bisa menggapai apa yang penulis targetkan;

11. Luby, anak bulu penulis yang walaupun terkadang menyebalkan tetapi selalu mengerti dan setia menemani penulis dari masa awal perkuliahan hingga kini dan selalu menjadi tempat penulis berbagi segala rasa manis pahit di rantauan;
12. Teman-teman dekat yang selalu berusaha memberikan dukungannya baik secara emosional dan tenaganya antara lain Bintang, Piti, Ripe, Ijul, Ijah, Nad, Aan, Tamam, teman-teman lain khususnya yang berada di Pontianak yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu;
13. Keluarga Besar Batik Seno, khususnya Mba Melinda dan Mas Andi yang dengan tulus memberikan segala bentuk dukungan, semangat dan motivasi kepada penulis selama proses pengerjaan karya tugas akhir. Pak Tukiman, salah satu karyawan Batik Seno yang sudah penulis anggap seperti kakek sendiri yang dengan sangat tulus dan sabar mendampingi dan membantu penulis saat proses pewarnaan. Serta teman-teman Dolan Centil Seno dan karyawan Batik Seno lainnya yang telah menyemangati dan menghibur penulis di waktu-waktu tertentu;
14. Semua pihak yang membantu dalam melancarkan proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini, penulis berusaha untuk memenuhi kriteria yang ada, namun tetap mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan penulisan ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat serta memberikan inspirasi baru bagi pembacanya.

Yogyakarta, 12 Desember 2025

Andi Ardhira Lyyn Bilqisa Akbar

NIM 2112307022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
1. Tujuan	3
2. Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	4
1. Metode Pendekatan	4
2. Metode Penciptaan	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	10
A. Sumber Penciptaan	10
1. Permainan Rakyat Meriam Karbit	10
2. Sungai Kapuas.....	12
3. Sampan.....	13
4. Manggar	13
5. Batik.....	14
6. Baju Kurung Melayu.....	15
B. Landasan Teori	16
1. Estetika.....	16
2. Ergonomi.....	18
3. Ornamen.....	20
BAB III PROSES PENCIPTAAN	22

A. Data Acuan Penciptaan	22
B. Analisis Data Acuan.....	25
1. Meriam Karbit.....	25
2. Sungai Kapuas.....	27
3. Sampan.....	28
4. Manggar	28
5. Baju Kurung Melayu.....	29
6. Motif Corak Insang	30
C. Rancangan Karya	32
1. Sketsa Alternatif.....	32
2. Sketsa Terpilih	34
3. Desain Karya.....	46
D. Proses Perwujudan	77
1. Alat dan Bahan.....	77
2. Teknik Pengerjaan.....	83
3. Tahap Perwujudan.....	85
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan.....	98
1. Kalkulasi Biaya Karya	98
2. Total Kalkulasi Biaya.....	103
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	105
A. Tinjauan Umum	105
B. Tinjauan Khusus	106
1. Karya 1.....	106
2. Karya 2.....	108
3. Karya 3.....	109
4. Karya 4.....	111
5. Karya 5.....	112
6. Karya 6.....	114
BAB V PENUTUP.....	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA.....	121
DAFTAR LAMAN.....	123
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Ukuran Standar M Wanita	46
Tabel 3. 2 Alat.....	77
Tabel 3. 3 Bahan	81
Tabel 3. 4 Resep Warna Hasil Eksperimen.....	89
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Busana 1	98
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Busana 2	99
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Busana 3	100
Tabel 3. 8 Kalkulasi Biaya Busana 4	101
Tabel 3. 9 Kalkulasi Biaya Busana 5	102
Tabel 3. 10 Kalkulasi Biaya Busana 6	103
Tabel 3. 11 Total Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Kerja <i>Practice Based Research</i> yang dikembangkan oleh Andi Ardhiria Lyyn Bilqisa Akbar, tahun 2025.....	xi
Gambar 2. 1 Permainan Meriam Karbit.....	10
Gambar 2. 2 Tepian Sungai Kapuas.....	12
Gambar 2. 3 Sampan.....	13
Gambar 2. 4 Hiasan Manggar	13
Gambar 2. 5 Kain Batik	14
Gambar 2. 6 Baju Kurung Melayu Pontianak.....	15
Gambar 3. 1 Tampak Meriam Karbit.....	22
Gambar 3. 2 Proses Peledakan Meriam	22
Gambar 3. 3 Tampak Atas Sungai Kapuas	23
Gambar 3. 4 Tampak Dekat Sungai Kapuas	23
Gambar 3. 5 Sampan Tradisional Sungai Kapuas.....	23
Gambar 3. 6 Baju Kurung Melayu dengan Pesak	24
Gambar 3. 7 Hiasan Manggar	24
Gambar 3. 8 Tampak Atas Sampan.....	24
Gambar 3. 9 Baju Kurung Melayu Tanpa Pesak	25
Gambar 3. 10 Tenun Corak Insang	25
Gambar 3. 11 Detail Meriam Karbit	25
Gambar 3. 12 Meriam Saat Meledak	26
Gambar 3. 13 Obor Api.....	26
Gambar 3. 14 Detail Riak Air Kapuas	27
Gambar 3. 15 Detail Sampan	28
Gambar 3. 16 Detail Pohon Manggar	28
Gambar 3. 17 Detail Baju Kurung Melayu dengan Pesak	29
Gambar 3. 18 Detail Baju Kurung Melayu Tanpa Pesak.....	30
Gambar 3. 19 Detail Motif Corak Insang.....	30
Gambar 3. 20 Sketsa Alternatif Motif Batik	32
Gambar 3. 21 Sketsa Alternatif Busana	33
Gambar 3. 22 Sketsa Motif Terpilih 1	34
Gambar 3. 23 Sketsa Motif Terpilih 2	35
Gambar 3. 24 Sketsa Motif Terpilih 3	36
Gambar 3. 25 Sketsa Motif Terpilih 4	37
Gambar 3. 26 Sketsa Motif Terpilih 5	38
Gambar 3. 27 Sketsa Motif Terpilih 6	39
Gambar 3. 28 Sketsa Motif Terpilih 7	39
Gambar 3. 29 Sketsa Busana Terpilih 1	40
Gambar 3. 30 Sketsa Busana Terpilih 2.....	41
Gambar 3. 31 Sketsa Busana Terpilih 3.....	42
Gambar 3. 32 Sketsa Busana Terpilih 4.....	43
Gambar 3. 33 Sketsa Busana Terpilih 5.....	44
Gambar 3. 34 Sketsa Busana Terpilih 6.....	45
Gambar 3. 35 Desain Busana 1	47

Gambar 3. 36 Pola Badan Atas Desain Busana 1	48
Gambar 3. 37 Pola Plisket Badan Atas Desain Busana 1	49
Gambar 3. 38 Pola Rok Desain Busana 1	50
Gambar 3. 39 Pola Lengan Desain Busana 1	49
Gambar 3. 40 Desain Motif 1 Busana 1	51
Gambar 3. 41 Desain Motif 2 Busana 1	51
Gambar 3. 42 Desain Motif 3 Busana 1	52
Gambar 3. 43 Desain Busana 2	53
Gambar 3. 44 Pola Badan Atas Desain Busana 2	54
Gambar 3. 45 Pola Lengan Desain Busana 2	54
Gambar 3. 46 Pola Rok Desain Busana 2	55
Gambar 3. 47 Desain Motif 1 Busana 2	56
Gambar 3. 48 Desain Motif 2 Busana 2	56
Gambar 3. 49 Desain Motif 3 Busana 2	57
Gambar 3. 50 Desain Busana 3	58
Gambar 3. 51 Pola Badan Atas dan Lengan Desain Busana 3	59
Gambar 3. 52 Pola Celana Kulot Seperempat Lingkaran Busana 3	60
Gambar 3. 53 Desain Motif 1 Busana 3	61
Gambar 3. 54 Desain Motif 2 Busana 3	61
Gambar 3. 55 Desain Busana 4	62
Gambar 3. 56 Pola Badan Atas Desain Busana 4	63
Gambar 3. 57 Pola Lengan Desain Busana 4	64
Gambar 3. 58 Pola Rok Desain Busana 4	64
Gambar 3. 59 Desain Motif 1 Busana 4	65
Gambar 3. 60 Desain Motif 2 Busana 4	65
Gambar 3. 61 Desain Motif 3 Busana 4	66
Gambar 3. 62 Desain Busana 5	67
Gambar 3. 63 Pola Kerah dan Badan Atas Desain Busana 5	68
Gambar 3. 64 Pola Lengan Desain Busana 5	68
Gambar 3. 65 Pola Rok Desain Busana 5	69
Gambar 3. 66 Desain Motif 1 Busana 5	69
Gambar 3. 67 Desain Motif 2 Busana 5	70
Gambar 3. 68 Desain Motif 3 Busana 5	70
Gambar 3. 69 Desain Motif 6	71
Gambar 3. 70 Pola Badan Depan Desain Busana 6	72
Gambar 3. 72 Pola Pesak dan Kekek Desain Busana 6	73
Gambar 3. 71 Pola Badan Belakang Desain Busana 6	72
Gambar 3. 73 Pola Lengan Desain Busana 6	73
Gambar 3. 74 Pola Rok Desain Busana 6	74
Gambar 3. 75 Desain Motif 1 Busana 6	75
Gambar 3. 76 Desain Motif 2 Busana 6	75
Gambar 3. 77 Pembuatan Sketsa	85
Gambar 3. 78 Perancangan Desain	86
Gambar 3. 79 Pembuatan Pola Busana	86
Gambar 3. 80 Penjiplakan Pola	87

Gambar 3. 81 Penjiplakan Motif.....	87
Gambar 3. 82 Pengaplikasian Lilin dengan Kuas	88
Gambar 3. 83 Mencanting Motif Batik.....	88
Gambar 3. 84 Eksperimen Warna	89
Gambar 3. 85 Pewarnaan Pertama	92
Gambar 3. 86 Pelorodan Pertama	93
Gambar 3. 87 Pewarnaan Kedua.....	93
Gambar 3. 88 Proses Pengambilan Motif	94
Gambar 3. 89 Pengambilan Motif Corak Insang	94
Gambar 3. 90 Pewarnaan Terakhir.....	94
Gambar 3. 91 Pelorodan Terakhir.....	95
Gambar 3. 92 Proses Pemotongan Bahan	95
Gambar 3. 93 Kertas Pola Plsiket	96
Gambar 3. 94 Mesin Plsiket.....	96
Gambar 3. 95 Proses Jahit.....	97
Gambar 3. 96 Proses Finishing	97
Gambar 4. 1 Senandung Kapuas	106
Gambar 4. 2 Karya Semarak Raye.....	108
Gambar 4. 3 Karya Selaksa Cahaya.....	109
Gambar 4. 4 Karya Lenggang Serumpun.....	111
Gambar 4. 5 Karya Riu Seberang Kote.....	112
Gambar 4. 6 Karya Gemilang Khatulistiwa.....	114

INTISARI

Permainan rakyat Meriam Karbit menjadi salah satu tradisi masyarakat Melayu di Kota Pontianak yang masih hidup dan dilestarikan hingga kini. Meriam Karbit terbuat dari kayu berukuran besar yang dinyalakan menggunakan karbit dan menghasilkan dentuman keras dan khas. Tradisi ini bahkan berkembang menjadi ajang festival khususnya pada malam Hari Raya Idul Fitri. Suasana dan objek visual di sekitar tempat permainan seperti sungai Kapuas, sampan, dan manggar juga turut menjadi daya tarik penulis dalam perancangan motif batik yang diciptakan. Penciptaan karya ini diharapkan dapat memperkenalkan dan mengembangkan eksistensi batik di kota Pontianak dengan mengangkat unsur budaya lokal ke dalam bentuk motif batik baru yang kemudian diterapkan pada busana tradisional baju kurung Melayu yang dimodifikasi tanpa mengurangi unsur khasnya.

Dalam membuat sebuah karya, diperlukan metode pendekatan dan metode penciptaan. Metode pendekatan menggunakan teori estetika Monroe Beardsley dan Ergonomi Debastiani e Silva dkk., serta metode penciptaan Practice Based Research. Metode penciptaan yang menekankan eksplorasi, eksperimen, perancangan, perwujudan, dan refleksi. Teknik yang digunakan meliputi teknik pola konstruksi, teknik batik tulis, teknik pewarnaan naphtol dan remazol, teknik penjahitan busana, dan teknik menghias busana.

Hasil dari karya Tugas Akhir yang bertajuk “*Permainan Rakyat Meriam Karbit Kota Pontianak sebagai Motif Batik Baju Kurung Melayu*” ada sebanyak enam pasang busana baju kurung Melayu dengan kombinasi motif batik yang berbeda-beda. Tiap karya memiliki ciri khas dan maknanya masing-masing namun tetap dalam konsep yang selaras dengan permainan rakyat Meriam Karbit.

Kata Kunci: permainan rakyat meriam karbit, batik, baju kurung Melayu

ABSTRACT

The traditional folk game of Meriam Karbit serves as one of the living cultural traditions of the Malay community in Pontianak City that continues to be preserved to this day. Meriam Karbit is made of large wooden cannons ignited using carbide, producing a loud and distinctive explosion. This tradition has further developed into a festival event, particularly held on the night of Eid al-Fitr. The atmosphere and visual elements surrounding the game location, such as the Kapuas River, traditional boats, and manggar, also attract the author's interest in the design of the batik motifs created. The creation of this work is expected to introduce and develop the existence of batik in Pontianak City by transforming local cultural elements into new batik motifs, which are then applied to modified traditional Malay attire, namely the baju kurung, without diminishing its distinctive characteristics.

In producing an artwork, both an approach method and a creation method are required. The approach method employs Monroe Beardsley's aesthetic theory and the ergonomic theory proposed by Debastiani e Silva et al., while the creation method applies Practice-Based Research. This creation method emphasizes the stages of exploration, experimentation, design, realization, and reflection. The techniques employed include construction pattern techniques, hand-drawn batik techniques, naphthol and remazol dyeing techniques, garment sewing techniques, and garment decoration techniques.

*The outcome of this Final Project, entitled “**Permainan Rakyat Meriam Karbit Kota Pontianak sebagai Motif Batik Baju Kurung Melayu**”, consists of six sets of baju kurung Melayu garments featuring different combinations of batik motifs. Each work possesses its own distinctive characteristics and meanings while remaining conceptually aligned with the folk game of Meriam Karbit.*

Keywords: Meriam Karbit folk game, batik, baju kurung Melayu.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kalimantan Barat mempunyai berbagai tradisi khas yang berkembang terutama di Kota Pontianak, sebuah kota kesultanan tua yang didirikan oleh Sultan Abdurachman Al-Qadrie pada 23 Oktober 1771. Pontianak terletak tepat di tepian sungai bercabang tiga yaitu Kapuas Besar, Kapuas Kecil dan Sungai Landak. Kota ini didominasi oleh etnik Melayu yang terbentuk sejak masuknya Islam di Kalimantan Barat. Istilah “Melayu” digunakan untuk menyebutkan identitas penduduk Kalimantan Barat yang beragama Islam (Yusriadi, 2018).

Melayu sebagai identitas di Kalimantan Barat khususnya Kota Pontianak muncul dalam berbagai bentuk. Salah satunya pada aspek budaya yaitu permainan rakyat Meriam Karbit yang hanya dapat ditemukan dalam budaya masyarakat Melayu Pontianak dan sekitarnya. Permainan rakyat tersebut hanya dilaksanakan pada waktu dan momen tertentu bahkan telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) tahun 2016. Sejarah berkembangnya festival juga tidak terlepas dari sejarah berdirinya Kesultanan Kadriyah Pontianak yang kini adalah Kota Pontianak. Oleh karena itu, meriam karbit dipandang sebagai tradisi yang penting dan memiliki nilai historis kuat bagi masyarakat Melayu Pontianak.

Di masa kini, meriam tetap eksis digunakan namun dengan konstruk fisik dan fungsi yang berbeda. Meriam yang dulunya dikenal dengan nama meriam *setimbol* yang berbahan dasar besi padat dan berhulu ledak, sekarang bermetamorfosis menjadi meriam karbit dengan berbahan dasar kayu balok yang berukuran panjang serta menggunakan bahan ledak karbit. Meriam karbit saat ini hanya dimainkan saat momen memasuki bulan Ramadhan seperti menyambut hari raya Idul Fitri, Tahun Baru Hijriah juga peringatan hari jadi Kota Pontianak dan hanya dimainkan di sepanjang pesisir Sungai Kapuas dalam bentuk festival yang cukup meriah sehingga menjadi objek wisata yang diperlombakan oleh setiap pemuda di

perkampungan tempat (Dinas Pariwisata Kebudayaan Informasi dan Komunikasi Kota Pontianak, 2008).

Selain permainan rakyat tersebut, identitas budaya Melayu Pontianak juga tampak pada busana tradisional yaitu baju kurung yang digunakan oleh perempuan Melayu dengan ciri khas tertentu yang awalnya hanya dipakai untuk upacara kebesaran Kerajaan. Namun kini, baju kurung bisa digunakan oleh siapapun pada berbagai kesempatan bahkan dengan bentuk yang lebih beragam menyesuaikan dengan perkembangan industri fashion yang ada. Hal ini dilakukan untuk menghadirkan desain yang lebih baru, tanpa meninggalkan ciri khas tradisional yang ada pada baju kurung tersebut.

Penerapan teknik batik pada penciptaan karya Tugas Akhir ini selain sebagai upaya melestarikan warisan budaya bangsa, juga melihat kenyataan bahwa keberadaan batik meluas di hampir seluruh Nusantara, termasuk di Kalimantan Barat. Awalnya batik berkembang di Jawa sebagai busana yang digunakan khusus untuk raja dan keluarga keraton, namun kemudian meluas ke berbagai daerah. Masuknya batik ke Kalimantan Barat dipengaruhi oleh interaksi perdagangan dengan Pulau Jawa yang membawa masuk kain-kain batik khas Jawa dengan berbagai motif dan teknik pewarnaannya yang kemudian menjadi inspirasi bagi pengrajin lokal untuk menciptakan batik dengan motif-motif yang menggambarkan budaya lokal setempat dengan teknik yang tidak jauh berbeda dari batik yang berkembang di Jawa.

Dilatarbelakangi oleh pemaparan di atas, penulis tertarik untuk menciptakan motif batik yang di angkat dari berbagai objek yang terlibat pada permainan rakyat Meriam Karbit di Kota Pontianak. Ketertarikan ini juga didasarkan pada pandangan penulis bahwa eksistensi batik di Kota Pontianak masih memiliki potensi untuk dikembangkan. Motif batik yang dihasilkan nantinya akan penulis terapkan dan dikombinasikan pada baju adat perempuan Melayu di Kota Pontianak, yaitu baju kurung, sebagai salah satu bentuk modifikasi untuk menghadirkan inovasi sekaligus tren baru pada baju tradisional tersebut. Modifikasi tidak hanya dilakukan pada penerapan motif, tetapi juga pada aspek bentuk, warna dan elemen lainnya

sehingga busana yang dirancang dapat menghasilkan karya yang lebih variatif namun tetap memiliki karakteristik budaya yang kuat.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep dan proses permainan rakyat Meriam Karbit Kota Pontianak sebagai motif batik baju kurung Melayu?
2. Bagaimana hasil permainan rakyat Meriam Karbit Kota Pontianak sebagai motif batik baju kurung Melayu?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan dan mendeskripsikan konsep permainan rakyat meriam karbit Kota Pontianak sebagai sumber ide penciptaan pada motif batik.
- b. Menjelaskan proses penciptaan baju kurung Melayu dengan mengaplikasikan motif batik berdasarkan sumber ide.
- c. Menghasilkan karya motif batik baju kurung Melayu dengan permainan rakyat Meriam Karbit kota Pontianak sebagai sumber idenya.

2. Manfaat

- a. Memperluas pengetahuan mengenai budaya etnik Melayu di Kota Pontianak khususnya permainan rakyat Meriam Karbit dan baju kurung.
- b. Media dalam mengembangkan dan melestarikan budaya batik yang ada di Kota Pontianak dengan menciptakan motif batik baru.
- c. Memperkenalkan budaya etnik Melayu di Kota Pontianak pada masyarakat luas dalam bentuk karya baju kurung yang lebih variative

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Dalam pendekatan estetika, nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa sangat ditekankan seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme serta bentuk menjadi dasar pertimbangan dalam proses perancangan hingga perwujudan karya. Melalui pendekatan ini, penciptaan karya diharapkan mampu menghasilkan keindahan visual serta memiliki ciri khas yang selaras dengan konsep ide yang diangkat

Dalam penciptaan karya ini, pendekatan estetika digunakan untuk menggali dan menonjolkan nilai-nilai keindahan pada baju kurung Melayu dengan motif batik bertema permainan rakyat Meriam Karbit Kota Pontianak. Pendekatan ini membantu penulis dalam menentukan komposisi, bentuk, serta harmonisasi unsur visual agar karya yang dihasilkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga memiliki makna yang merepresentasikan nilai budaya lokal.

Sebagai landasan dalam penerapan pendekatan ini, penulis mengacu pada teori estetika Monroe Beardsley, yang mengemukakan bahwa keindahan suatu karya seni dapat dilihat melalui tiga unsur utama, yaitu kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*) (Iswandi, 2016). Ketiga unsur tersebut menjadi pedoman dalam penciptaan karya, baik pada tahap perancangan motif batik dan desain busana maupun pada perwujudan bentuk busana.

b. Ergonomis

Pendekatan ergonomis berfokus pada aspek kenyamanan, keamanan, dan kesesuaian antara produk yang dirancang dengan anatomi serta gerak tubuh penggunaannya. Dalam konteks busana, pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan desain yang tidak

hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan rasa nyaman ketika digunakan.

Menurut Debastiani e Silva, dkk., (2019), setiap bagian tubuh manusia mempunyai karakteristik dan pola gerak yang berbeda, sehingga penting bagi perancang busana untuk memperhatikan pakaian saat dikenakan pada tubuh agar tidak menimbulkan hambatan atau ketidaknyamanan. Oleh karena itu, penerapan prinsip ergonomis dalam desain busana mencakup pemilihan bahan tekstil yang aman dan nyaman, penentuan ukuran model serta potongan yang sesuai dengan bentuk tubuh, serta pengaturan struktur busana agar tidak membatasi ruang gerak pemakainya. Dengan demikian, pendekatan ergonomis dalam karya ini digunakan untuk memastikan bahwa busana yang diciptakan tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga memenuhi kebutuhan kenyamanan dan fungsionalitas bagi penggunanya.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan dalam karya ini menggunakan pendekatan *Practice Based Research* atau penelitian berbasis praktek. Pendekatan ini digunakan karena sesuai dengan proses penciptaan karya seni maupun desain yang menjadikan proses kreatif sebagai sarana utama untuk menemukan pengetahuan baru.

Menurut Candy dalam jurnalnya “*Practice-Based Research: A Guide*” (2006), penelitian berbasis pratik adalah penelitian yang menghasilkan pemahaman baru melalui proses berkarya dan hasil karya tersebut. Candy & Edmonds dalam jurnalnya “*Practice Based Research in the creative arts: Foundations and futures from the front line*” (2018) juga menjelaskan bahwa dalam penelitian berbasis praktik, proses dan karya yang dihasilkan berfungsi sebagai bukti pengetahuan.

Selain itu, *Arts dan Humanities Research Board* (AHRB) yang sekarang dikenal sebagai *Arts and Humanities Research Council* (AHRC) di Inggris mendefinisikan bahwa penelitian bukan berdasarkan hasilnya saja melainkan juga berdasarkan prosesnya seperti proses

berpikir, proses penciptaan, dan proses refleksi. Definisi tersebut menekankan tiga komponen utama, yaitu:

a. *The Problem* atau Permasalahan

Komponen ini dalam *Practice Based Research* berfungsi sebagai arah eksplorasi agar proses penciptaan lebih terarah dan mampu menghasilkan pengetahuan baru melalui pengalaman berkarya (Edmonds, 2018). Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana permainan rakyat Meriam Karbit dapat dituangkan menjadi motif batik yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk busana kurung melayu. Masalah ini tidak hanya berhubungan dengan bentuk visual, tetapi juga dengan cara mengangkat dan melestarikan makna budaya dan identitas lokal melalui karya seni atau desain sehingga dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat.

b. *The Context* atau Konteks

Karya kreatif dalam penelitian berbasis praktik harus mempunyai konteks yang jelas agar dapat dipahami dan dinilai secara ilmiah, bukan hanya dari sisi keindahan visualnya saja (Candy, 2006). Candy juga menegaskan bahwa dalam penelitian berbasis praktik, makna, konteks, dan kontribusi karya terhadap pengetahuan harus dijelaskan secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan. Maka dari itu dalam penelitian ini budaya Melayu Kota Pontianak menjadi konteks utama, Dimana permainan rakyat Meriam Karbit merupakan salah satu budaya penting yang menggambarkan semangat, gotong royong, serta kebersamaan masyarakat setempat. Karya ini menempatkan motif batik sebagai upaya pelestarian dan pengembangan budaya lokal yang dituangkan dalam media busana tradisional yang telah dikembangkan, yaitu baju kurung Melayu.

c. *The Methods* atau Metode

Dalam *Practice Based Research* terdapat komponen metode yang diartikan sebagai metode penciptaan. Metode ini dilakukan secara bertahap dan reflektif. Langkah-langkahnya meliputi:

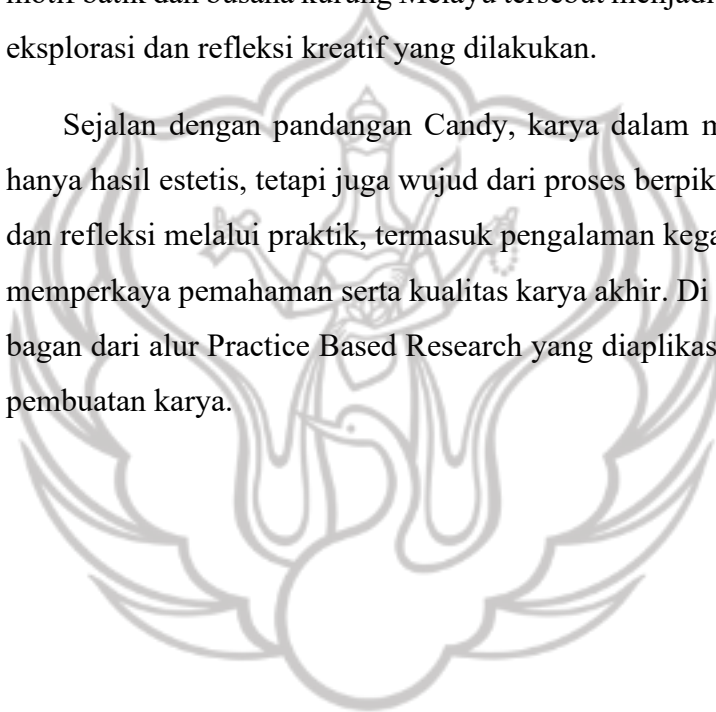
- 1) Observasi dan Pengumpulan Data Visual, yaitu proses pengumpulan data dari pengamatan visual pada objek penciptaan maupun analisa pada karya-karya sebelumnya dengan cara observasi. Ditahap ini observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati dari berbagai objek utama yang ada dalam permainan rakyat Meriam Karbit Kota Pontianak mulai dari bentuk meriamnya hingga objek pendukung yang berhubungan dengan tradisi tersebut serta bentuk baju kurung melayu untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai visual yang diciptakan.
- 2) Eksplorasi dan Eksperimen Visual, yaitu proses mengolah dan mengembangkan hasil observasi atau ide menjadi sketsa motif batik melalui berbagai percobaan bentuk dan komposisi yang dapat menggambarkan kemeriahannya saat Meriam Karbit tersebut dimainkan.
- 3) Perancangan dan Realisasi Karya, yaitu memilih desain terbaik untuk diwujudkan menjadi kain batik dengan menggunakan teknik batik tulis dan memadukannya pada rancangan baju kurung Melayu yang telah dibuat.
- 4) Refleksi dan Evaluasi, yaitu menilai hasil karya berdasarkan aspek estetika, makna simbolik, dan keterkaitannya dengan budaya Kota Pontianak.

Dalam pendekatan yang dijelaskan oleh Candy, proses penciptaan tidak selalu berjalan lancar. Kegagalan, percobaan yang tidak berhasil, atau hasil yang tidak sesuai justru dianggap bagian penting dari penelitian. Kegagalan dipahami sebagai tahap pembelajaran dan refleksi, karena melalui kesalahan atau hambatan yang ada, penulis dapat

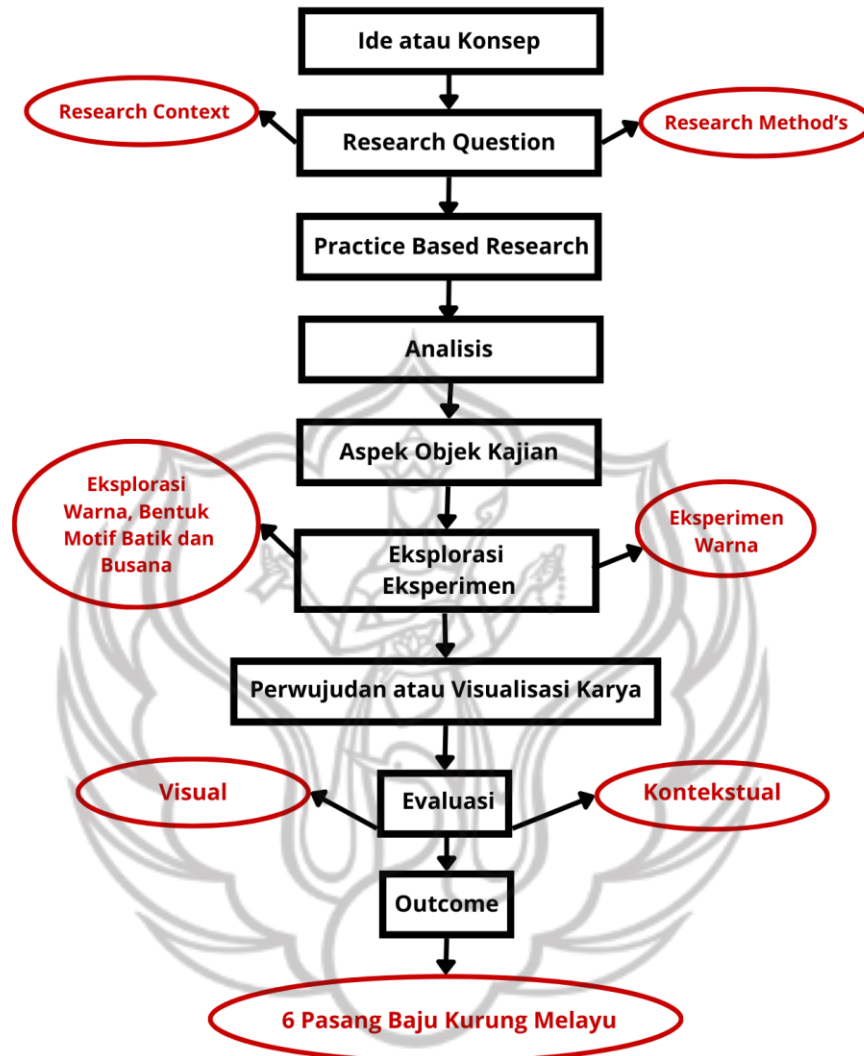
menemukan langkah atau ide baru untuk memperbaiki maupun menyempurnakan ide dan hasil karya yang dibuat. Dengan demikian, setiap kegagalan memiliki nilai pengetahuan yang sama pentingnya dengan keberhasilan.

Melalui metode penciptaan *Practice Based Research*, proses penciptaan ini tidak hanya menghasilkan karya visual, tetapi juga memberikan pengetahuan baru tentang pengolahan objek visual pada permianan rakyat Meriam Karbit Kota Pontianak menjadi motif batik yang kemudian diaplikasikan pada baju kurung Melayu. Karya berupa motif batik dan busana kurung Melayu tersebut menjadi bukti dari proses eksplorasi dan refleksi kreatif yang dilakukan.

Sejalan dengan pandangan Candy, karya dalam metode ini bukan hanya hasil estetis, tetapi juga wujud dari proses berpikir, pembelajaran, dan refleksi melalui praktik, termasuk pengalaman kegagalan yang turut memperkaya pemahaman serta kualitas karya akhir. Di bawah ini adalah bagan dari alur *Practice Based Research* yang diaplikasikan pada proses pembuatan karya.



Bagan Kerja Practice Based Research



Gambar 1. 1 Bagan Kerja *Practice Based Research* yang dikembangkan oleh Andi Ardhira Lyyin Bilqisa Akbar, tahun 2025