

**POLA UBIN BUNGA DALAM FILM *BARBIE IN THE
12 DANCING PRINCESSES* PADA KARYA BATIK
INTERAKTIF**



TUGAS AKHIR

Oleh:

Aqila Teja Salsabila

NIM 2212352022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

GENAP 2026

**POLA UBIN BUNGA DALAM FILM *BARBIE IN THE
12 DANCING PRINCESSES* PADA KARYA BATIK
INTERAKTIF**



TUGAS AKHIR

Oleh:

Aqila Teja Salsabila

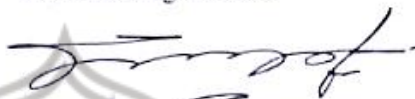
NIM 2212352022

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
Genap 2026

Tugas Akhir berjudul:

POLA UBIN BUNGA DALAM FILM *BARBIE IN THE 12 DANCING PRINCESSES* PADA KARYA BATIK INTERAKTIF diajukan oleh Aqila Teja Salsabila, NIM 2212352022, 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 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

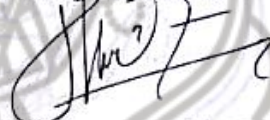
Pembimbing I/Ketua



Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.

NUPTK 9754751652130082

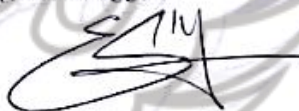
Pembimbing II/ Anggota



Toyibah Kusumawati, M.Sn.

NUPTK 8435749650230102

Cognate/ Anggota



Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd.

NUPTK 0255759660230123

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholihuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Kriya



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

NUPTK 4160750651130153

MOTTO

“But I’m here for a reason. Could it be the reason I was born?”

–Show Yourself, Frozen II



HALAMAN 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. Lembar-lembur ini adalah monumen bisu dari sebuah perjalanan panjang, yang dengan penuh rasa bangga dan haru, penulis persembahkan.

Diri saya sendiri, Aqila. Kepada jiwa yang menolak menyerah sekeras dan seberat apa pun hari-hari yang telah dilalui. Terima kasih telah memeluk erat beban besar yang kau tanggung sendirian, meski sering kali tak terlihat di mana tempat untuk bersandar. Terima kasih karena telah berani melangkah keluar dari zona nyaman demi sebuah pertumbuhan, dan kepada raga yang tetap utuh, lengkap, serta kokoh bertahan hingga detik ini. Kamu hebat, Qil.

Mama dan Papa tersayang. Orang tua yang tidak pernah menyerah menghidupi, membimbing, dan mendidik anak ini. Terima kasih atas kado terbesar berupa kepercayaan untuk membiarkan diri ini belajar hidup mandiri di tanah orang untuk pertama kalinya. Meski tumbuh sebagai anak *trial and error*, segala badai dan tempaan di masa lalu itulah yang justru berhasil membentuk sosok Aqila yang tangguh hari ini.

Kota Yogyakarta dan orang-orang di dalamnya. Sebuah kota yang dahulu bahkan tidak pernah masuk dalam daftar rencana hidup saya, namun tak disangka, hampir genap empat tahun saya menghirup udaranya. Bersama orang-orang baik yang datang dan pergi mewarnai hari, ribuan memori telah terukir di atas aspalnya. Kini, ketika waktu itu semakin dekat, saya hanya terus berpikir: bagaimana caranya meninggalkan kota ini dengan setelah segala hal yang saya lalui? Yogyakarta mungkin bukan tempat kelahiran, tapi saya tahu persis ke mana harus melangkah di setiap sudut jalannya.

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 17 Juni 2026



Aqila Teja Salsabila



KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pola Ubin Bunga dalam Film *Barbie in The 12 Dancing Princesses* pada Karya Batik Interaktif” 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 dan Desain, 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. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum, Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
6. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
7. Seluruh dosen dan staff Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Orang tua terhebat, Papa Temmy dan Mama Jamilah yang tak pernah berhenti memberikan doa, semangat dan kepercayaan kepada penulis;
9. Adik-adik tersayang, Alifa dan Azka, yang selalu memberikan doanya dan menjadi salah satu alasan penulis untuk segera menyelesaikan studi;
10. Keluarga kost Triple A, Cinta, Radhisva, Gracia, Amelia, Bu Uti, Bu Wanti, Divta, Rani, dan teman-teman kost Triple A lainnya yang sudah menemani dan membantu masa perkuliahan penulis selama ini;

11. Keluarga Besar Batik Seno, terutama 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 dan Mas Yul, karyawan Batik Seno yang dengan sangat tulus dan sabar mendampingi, menjawab pertanyaan dan membantu penulis saat proses pewarnaan. Serta teman-teman Dolan Centil Seno dan karyawan Batik Seno lainnya yang telah memberikan saran, menyemangati dan menghibur penulis di waktu-waktu tertentu;
12. Sahabat-sahabat MAN, Dwi, Uul, Maya, dan Selvi yang selalu memberikan dukungan meski berada di tempat yang berbeda-beda;
13. Keluarga besar penulis, terkhusus pada kakak dan abang sepupu yang selalu memberikan nasihat, berbagi pengalaman, serta dukungan yang sangat berarti bagi penulis;
14. Seluruh orang baik yang pernah hadir dalam setiap fase perkuliahan penulis—mulai dari awal menginjakkan kaki di kampus, berkegiatan di organisasi, perjalanan studi, masa magang, hingga perjuangan menyelesaikan Tugas Akhir—terima kasih telah menjadikan masa-masa perkuliahan ini sebagai babak kehidupan yang paling berkesan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya dan laporan ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif bagi perkembangan dunia seni rupa dan kriya kontemporer.

Yogyakarta, 17 Juni 2026

Aqila Teja Salsabila
NIM 2212352022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
1. Tujuan Penciptaan.....	4
2. Manfaat Penciptaan.....	4
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	4
1. Metode Pendekatan.....	4
2. Metode Penciptaan.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
1. Film Barbie in The 12 Dancing Princesses.....	9
2. Bunga-Bunga Lokal	11
3. Interaktivitas	18
B. Landasan Teori.....	18
1. Estetika.....	18
2. Empiris.....	21
3. Prinsip Adaptasi Visual.....	22
4. Seni Batik Lukis.....	23
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	26
A. Data Acuan.....	26

B.	Analisis Data Acuan	30
C.	Rancangan karya.....	32
1.	Sketsa Alternatif.....	32
2.	Sketsa Terpilih	36
3.	Desain Karya.....	37
D.	Proses Perwujudan	40
1.	Bagan Proses Perwujudan.....	40
2.	Bahan dan Alat.....	41
3.	Teknik dan Tahap Pengerjaan.....	47
E.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	65
1.	Kalkulasi Biaya Karya	65
2.	Total Biaya Karya	72
BAB IV TINJAUAN KARYA		73
A.	Tinjauan Umum	73
B.	Tinjauan Khusus	75
1.	Karya 1	75
2.	Karya 2.....	77
3.	Karya 3.....	79
4.	Karya 4.....	81
5.	Karya 5.....	83
6.	Karya 6.....	85
7.	Karya 7.....	87
8.	Karya 8.....	89
9.	Karya 9.....	91
10.	Karya 10.....	93
11.	Karya 11.....	95
12.	Karya 12.....	97
BAB V PENUTUP		99
A.	KESIMPULAN.....	99
B.	SARAN	100
DAFTAR PUSTAKA		102
LAMPIRAN.....		103

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Bahan	41
Tabel 3. 2 Alat.....	44
Tabel 3. 3 Kalkulasi Biaya Karya 1	65
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Karya 2	66
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Karya 3	66
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Karya 4	67
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Karya 5	68
Tabel 3. 8 Kalkulasi Biaya Karya 6	69
Tabel 3. 9 Kalkulasi Biaya Karya 7	69
Tabel 3. 10 Kalkulasi Biaya Karya 8	70
Tabel 3. 11 Kalkulasi Biaya Karya 9	70
Tabel 3. 12 Kalkulasi Biaya Karya 10	71
Tabel 3. 13 Kalkulasi Biaya Karya 11	71
Tabel 3. 14 Kalkulasi Biaya Karya 12	72
Tabel 3. 15 Total Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster film Barbie in 12 Dancing Princesses	10
Gambar 2. 2 Adengan Para Putri Menari Diatas Ubin.....	10
Gambar 2. 3 Potongan klip saat Genevieve mencocokkan motif di buku dengan ubin	11
Gambar 2. 4 Bunga Kembang Sepatu Mekar Dan Kuncup	12
Gambar 2. 5 Bunga Kamboja.....	12
Gambar 2. 6 Bunga Kamboja Jepang	13
Gambar 2. 7 Bunga Terompet Emas.....	13
Gambar 2. 8 Bunga Asoka Merah.....	14
Gambar 2. 9 Bunga Pepaya.....	14
Gambar 2. 10 Bunga Lindernia.....	15
Gambar 2. 11 Bunga Teratai	15
Gambar 2. 12 Bunga Pukul Sembilan.....	16
Gambar 2. 13 Bunga Bougenville.....	16
Gambar 2. 14 Bunga Jambu Air.....	17
Gambar 2. 15 Bunga Putri Malu	17
Gambar 2. 16 Batik lukis pantai Krakal oleh Aqila.....	24
Gambar 2. 17 Batik lukis kupu-kupu oleh Aqila	24
Gambar 2. 18 Batik lukis pantai Selatan oleh Aqila.....	25
Gambar 2. 19 Lukisan Batik Aqila	25
Gambar 3. 1 Detail Bunga Kembang Sepatu	26
Gambar 3. 2 Detail Bunga Kamboja.....	26
Gambar 3. 3 Detail Bunga Terompet Emas	26
Gambar 3. 4 Detail Bunga Kamboja Jepang.....	27
Gambar 3. 5 Detail Bunga Asoka	27
Gambar 3. 6 Detail Bunga Pepaya.....	27
Gambar 3. 7 Detail Bunga Lindernia	27
Gambar 3. 8 Detail Bunga Teratai	28
Gambar 3. 9 Detail Bunga Pukul Sembilan.....	28
Gambar 3. 10 Detail Bunga Bougenville	28
Gambar 3. 11 Detail Bunga Jambu Air.....	28
Gambar 3. 12 Detail Bunga Putri Malu	29
Gambar 3. 13 Detail Ubin Bunga Dari <i>Scene</i> Film Barbie.....	29
Gambar 3. 14 Lukisan Batik Aqila	29
Gambar 3. 15 Sketsa Alternatif Dari Bunga Kembang Sepatu.....	32
Gambar 3. 16 Sketsa Alternatif Dari Bunga Kamboja.....	32
Gambar 3. 17 Sketsa Alternatif Dari Bunga Kamboja Jepang	33
Gambar 3. 18 Sketsa Alternatif Dari Bunga Terompet Emas.....	33
Gambar 3. 19 Sketsa Alternatif Dari Bunga Asoka	33
Gambar 3. 20 Sketsa Alternatif Dari Bunga Pepaya.....	33
Gambar 3. 21 Sketsa Alternatif Dari Bunga Lindernia.....	34
Gambar 3. 22 Sketsa Alternatif Dari Bunga Teratai.....	34
Gambar 3. 23 Sketsa Alternatif Dari Bunga Pukul Sembilan.....	34
Gambar 3. 24 Sketsa Alternatif Dari Bunga Bougenville.....	34
Gambar 3. 25 Sketsa Alternatif Dari Bunga Jambu Air	35
Gambar 3. 26 Sketsa Alternatif Dari Bunga Putri Malu	35

Gambar 3. 27 Sketsa Terpilih	36
Gambar 3. 28 Desain Batik Lukis Bunga Kamboja, Kembang Sepatu, Asoka, Pukul Sembilan, Jambu dan Kamboja Jepang	37
Gambar 3. 29 Desain Batik Lukis Bunga Teratai, Terompet Emas, Bougenville, Pepaya, Lindernia dan Putri Malu	38
Gambar 3. 30 Rancangan Konstruksi Karya.....	39
Gambar 3. 31 Skema Susunan Karya	39
Gambar 3. 32 Alternatif Skema Susunan Karya	39
Gambar 3. 33 Bagan Proses Perwujudan	40
Gambar 3. 34 Proses Pengukuran Kain	48
Gambar 3. 35 Proses Pemotongan Kain.....	48
Gambar 3. 36 Proses Pembuatan Pola Pada Kain.....	49
Gambar 3. 37 Proses Pembuatan Pola Pada Kain Yang Dipasang Ke Gawangan	49
Gambar 3. 38 Proses Pecantingan Pertama.....	50
Gambar 3. 39 Proses Pencantingan Pertama Dengan Bantuan Gawangan.....	50
Gambar 3. 40 Proses <i>Isen-Isen</i> Dengan Canting Isen.....	50
Gambar 3. 41 Proses <i>Isen-Isen</i> Dengan Kuas	51
Gambar 3. 42 Proses Colet Warna Pada Objek	51
Gambar 3. 43 Proses Colet Warna Yang Lebih Gelap Pada Objek.....	52
Gambar 3. 44 Proses Penjemuran Dibawah Sinar Matahari.....	52
Gambar 3. 45 Proses Penyiraman Dengan Hcl Setelah Pewarnaan.....	53
Gambar 3. 46 Proses Penyiraman Dengan Hcl Setelah Pewarnaan Objek.....	53
Gambar 3. 47 Proses Penembokan Paraffin.....	54
Gambar 3. 48 Proses <i>Isen-Isen</i> Pada Bagian Yang Sudah Diwarnai	54
Gambar 3. 49 Proses Pengambilan Warna Dengan Kuas Malam.....	55
Gambar 3. 50 Proses Pengambilan Warna Kuning.....	55
Gambar 3. 51 Proses Pengambilan Warna Merah Muda.....	55
Gambar 3. 52 Proses Pengambilan Warna Ungu.....	56
Gambar 3. 53 Proses Pewarnaan <i>Background</i>	56
Gambar 3. 54 Proses Penembokan <i>Background</i>	57
Gambar 3. 55 Proses Colet Untuk Warna Yang Lebih Gelap	58
Gambar 3. 56 Proses Perataan Warna Ungu	58
Gambar 3. 57 Proses Perataan Warna Kuning Dan <i>Pink</i>	58
Gambar 3. 58 Proses Pewarnaan Dengan Naphthol Merah	59
Gambar 3. 59 Proses Memasukkan Kain Ke Air Mendidih	60
Gambar 3. 60 Proses Pengangkatan Kain Setelah Dilorod.....	60
Gambar 3. 61 Proses Penjemuran Akhir.....	61
Gambar 3. 62 Proses Mengamplas Multiplek.....	62
Gambar 3. 63 Proses Pemsangan Kain Pada Kerangka	63
Gambar 3. 64 Proses Pemotongan Mika.....	63
Gambar 3. 65 Proses Pemsangan Mika Dengan Staples.....	64
Gambar 3. 66 Proses Pemanasan Mika Dengan <i>Hair Dryer</i>	64
Gambar 4. 1 Karya Imajinasi Rasa	75
Gambar 4. 2 Karya Menculik Keindahan	77
Gambar 4. 3 Karya Jejak Rona Rumah Pertama.....	79
Gambar 4. 4 Karya Pesona Kuning Pagar Surau	81
Gambar 4. 5 Karya Rasa Manis Kanak-Kanak	83
Gambar 4. 6 Karya Pengamat Teras Belakang	85

Gambar 4. 7 Karya <i>Little Bloom</i>	87
Gambar 4. 8 Karya Petualangan di Danau	89
Gambar 4. 9 Karya Kisah Remaja Jam Sembilan	91
Gambar 4. 10 Karya <i>Morning Vision</i>	93
Gambar 4. 11 Karya Yang Betebaran	95
Gambar 4. 12 Karya Pop! Pop! Flower!	97



INTISARI

Penciptaan karya kriya batik kontemporer ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk merekonstruksi memori kolektif masa kecil melalui media seni visual yang interaktif. Konsep karya menggabungkan visualisasi magis pola ubin bunga dari adegan film animasi *Barbie in the 12 Dancing Princesses* dengan identitas flora lokal yang dikurasi dari lingkungan sekitar peneliti. Tujuan utama dari penciptaan Tugas Akhir ini adalah mentransformasikan apresiasi seni kriya batik tulis yang semula dinikmati secara pasif atau sebatas visual menjadi sebuah pengalaman multisensori yang partisipatoris. Melalui pendekatan ini, audiens tidak hanya bertindak sebagai penonton, melainkan terlibat langsung menjadi bagian penting dalam menghidupkan ekosistem karya.

Guna merealisasikan seluruh gagasan tersebut, proses penciptaan ini menerapkan metode *Practice-Based Research* (PBR) yang menempatkan praktik pembuatan fisik karya sebagai instrumen utama dalam menghasilkan pengetahuan baru. Proses riset penciptaan dilewati melalui tiga fase iteratif, yaitu fase konseptualisasi (studi visual dan perancangan desain), fase praktik kreatif-eksperimen (eksplorasi motif *isen-isen*, kombinasi warna *colet*, serta perakitan komponen elektronik), hingga fase evaluasi dan refleksi. Pendekatan eksperimental ini diterapkan untuk memastikan keselarasan estetika visual batik tulis sekaligus menguji ketahanan mekanis material saat diintegrasikan dengan sistem teknologi interaktif.

Hasil akhir karya Tugas Akhir ini yang berjudul "Pola Ubin Bunga dalam Film *Barbie in The 12 Dancing Princesses* pada Karya Batik Interaktif" berhasil dibuat sebanyak 12 buah, dengan masing-masing cerita di balik motifnya yang merepresentasikan flora lokal. Di bawah permukaan ubin kain batik tulis tersebut, diintegrasikan perangkat keras elektronik berupa Modul Suara Taktile (*Tactile Sound Module*) yang memanfaatkan sensor tekanan mekanik. Sistem komputasi fisik (*physical computing*) ini berfungsi mentransmisikan stimulus pijakan kaki audiens secara acak menjadi luaran audio berupa harmoni melodi secara mandiri dan dinamis. Secara keseluruhan, karya ini telah mencapai target keberhasilan fungsi mekanis serta terbukti mampu menghadirkan ruang nostalgia yang komunikatif bagi audiens.

Kata Kunci: Batik Tulis, Film *Barbie*, Interaktif, Modul Suara Taktile, *Practice-Based Research*.

ABSTRACT

The creation of this contemporary hand-drawn batik craft work is motivated by the desire to reconstruct collective childhood memories through an interactive visual art medium. The concept of the work merges the magical visualization of floral tile patterns from the animated film Barbie in the 12 Dancing Princesses with the identity of local flora curated from the researcher's immediate environment. The primary objective of this final project creation is to transform the appreciation of hand-drawn batik craft, which is conventionally enjoyed passively through visual means, into a participatory and multisensory experience. Through this approach, the audience does not merely act as spectators, but is directly involved as an essential component in bringing the work's ecosystem to life.

To realize this entire concept, the creative process implements the Practice-Based Research (PBR) method, which positions the physical practice of making the artwork as the primary instrument for generating new knowledge. The creative research process was conducted through three iterative phases: the conceptualization phase (visual studies and design planning), the creative practice-experimental phase (exploring isen-isen motifs, combining color colors, and assembling electronic components), and finally, the evaluation and reflection phase. This experimental approach was applied to ensure the harmony of the hand-drawn batik's visual aesthetics while simultaneously testing the mechanical durability of the materials when integrated with the interactive technology system.

The final result of this final project artwork, titled "Pola Ubin Bunga dalam Film Barbie in The 12 Dancing Princesses pada Karya Batik Interaktif," was successfully created in a total of 12 pieces, each possessing its own unique story behind the motifs that represent local flora. Beneath the surface of these circular hand-drawn batik cloth tile panels, an electronic hardware device called the Tactile Sound Module is integrated, utilizing mechanical pressure sensors. This physical computing system functions to transmit the stimulus of the audience's random footsteps into autonomous and dynamic audio outputs in the form of harmonious melodies. Overall, this work has achieved its targeted mechanical functionality and has proven effective in presenting a communicative nostalgic space for the audience.

Keywords: *Hand-drawn Batik, Barbie Film, Interactive, Tactile Sound Module, Practice-Based Research.*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Daya tarik visual naratif sering kali menjadi pemantik utama dalam penciptaan karya seni, salah satunya bersumber dari film animasi *Barbie in the 12 Dancing Princesses* (2006). Film ini bercerita tentang dua belas putri Raja Randolph yang hidup tanpa bimbingan ibu. Mereka tumbuh menjadi anak-anak yang tidak memiliki tata krama dan sopan santun layaknya keluarga Kerajaan. Oleh karena itu ayah mereka, Raja Randolph memanggil saudarinya untuk membimbing mereka. Namun, saudarinya yang bernama Rowena ternyata memiliki niat lain, yaitu mengambil alih kekuasaan raja. Saat para putri ingin mengungkapkan niat buruk Rowena, sang raja tidak percaya dan kedua belas putri itu berakhir dikurung di kamar mereka. Saat itulah, kedua belas putri Raja Randolph menemukan pintu rahasia menuju dunia magis di lantai paviliun kamar mereka. Lantai tersebut dihiasi oleh dua belas motif ubin bunga (*flower tiles*) yang berbeda untuk setiap putri. Ketika ubin-ubin tersebut dipijak dengan gerakan tarian yang berurutan, lantai itu akan bereaksi dan membuka portal Ajaib menuju dunia magis tanpa peraturan dan mereka bebas melakukan apa saja, seperti hobi mereka yaitu berdansa.

Konsep "ubin interaktif" ini menarik diangkat karena menjadikan karya seni yang biasanya hanya dinikmati secara pasif melalui indra penglihatan bertransformasi menjadi sebuah instalasi lantai yang bersifat interaktif dan partisipatoris. Melalui inovasi instalasi ini, apresiasi diperluas dapat melalui panca indra lain. Audiens tidak lagi diposisikan sebagai pengamat berjarak, melainkan diajak untuk berinteraksi secara langsung melalui sentuhan dan pendengaran. Konsep inilah yang menunjukkan bagaimana sebuah permukaan dekoratif dapat berubah menjadi medium magis melalui sentuhan fisik.

Pemilihan narasi dari film tersebut sebagai sumber penciptaan tidak terlepas dari pengalaman personal penulis, di mana kenangan masa kecil akan

hadiah kepingan DVD film *Barbie* dari orang tua telah membangun ikatan emosional dan nostalgia yang kuat. Memori tentang imajinasi dunia fantasi yang utuh ini dirasa memiliki urgensi untuk dihadirkan kembali pada masa sekarang. Karya panel instalasi ini diciptakan bagi kelompok audiens usia dewasa awal yang rentang usianya sebaya dengan penulis. Kelompok audiens ini merupakan generasi yang tumbuh bersama budaya visual pop tahun 2000-an dan memiliki memori kolektif yang sama terhadap film tersebut. Di tengah rutinitas kedewasaan ini, kehadiran 12 panel instalasi batik interaktif ini diposisikan sebagai sebuah 'ruang istirahat dari kedewasaan', di mana selama beberapa detik audiens diharapkan kembali mengingat masa kecil dahulu. Melalui interaksi pijakan kaki yang menghasilkan melodi, sesama penggemar dan audiens sebaya diajak untuk bernostalgia secara aktif, menjeda sejenak dari realitas masa kini, dan menghidupkan kembali rasa kebebasan serta keajaiban masa kecil yang pernah dimiliki bersama.

Untuk menerjemahkan memori ubin ajaib tersebut ke dalam realitas fisik, penulis mengusung konsep inovasi lukisan batik interaktif. Perkembangan seni rupa kontemporer saat ini memungkinkan penggabungan antara kriya tradisi dengan sistem teknologi mekanik untuk menciptakan komunikasi dua arah. Dalam konteks karya ini, eksistensi batik tidak lagi dibatasi pada fungsi konvensional sebagai sandang atau pajangan dinding, melainkan bertransformasi menjadi instalasi lantai partisipatoris. Karya ini tidak hanya menyajikan keindahan visual dari teknik rintang warna (malam) yang mengadaptasi flora lokal sebagai pengganti bunga di film, tetapi juga dilengkapi dengan sistem Modul Suara Taktil (*Tactile Sound Module*). Sistem ini mengintegrasikan sensor tekanan fisik mekanis dengan modul audio yang dirancang untuk mengubah stimulus injakan kaki menjadi sinyal elektronik pengeluar suara (O'Sullivan & Igoe, 2004). Mekanisme ini dirancang untuk merespons stimulus fisik, di mana pijakan kaki audiens secara akan mengaktifkan sensor dan menghasilkan harmoni melodi layaknya adegan tarian dalam film.

Secara wacana estetik, penciptaan ini menawarkan sebuah kebaruan dalam medan seni kriya tekstil Indonesia. Eksplorasi seni yang memadukan elemen visual, tekstil, dan audio interaktif sejatinya telah berkembang di kancah global. Sebagai contoh, karya mural *Conduct San Jose* oleh seniman Alice Zhang yang mampu menghasilkan suara musik ketika visualnya disentuh (The Tech, 2019). Namun, penerapan konsep interaktivitas sentuh-suara (*audio-responsive*) semacam ini pada medium batik tulis tradisional berwujud instalasi lantai masih sangat jarang dieksplorasi. Sepanjang penelusuran penulis, belum ada karya sejenis batik yang dikolaborasikan dengan modul pijakan interaktif bersuara. Oleh karena itu, penciptaan ini menjadi penting sebagai terobosan yang menggeser paradigma apresiasi batik dari sekadar objek tontonan pasif menjadi medium peristiwa eksperimental yang menuntut keterlibatan audiens.

Interaksi pada karya ini terwujud ketika audiens melangkah dan memijak permukaan ubin kriya batik, yang secara otomatis akan memicu respons audio berupa harmoni melodi. Setiap nada atau potongan melodi yang keluar bersifat dinamis dan mandiri, menyesuaikan secara langsung dengan ubin acak mana yang dipilih dan dipijak oleh audiens. Guna merealisasikan seluruh konsep interaktif tersebut, proses penciptaan karya Tugas Akhir ini menerapkan pendekatan *Practice-Based Research* (PBR), di mana praktik pembuatan fisik ubin interaktif ini diposisikan sebagai instrumen utama dalam eksperimen untuk menghasilkan pengetahuan dan pengalaman estetis yang baru.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep penciptaan Pola Ubin Bunga Dalam Film *Barbie in The 12 Dancing Princesses* Pada Karya Batik Interaktif?
2. Bagaimana proses penciptaan Pola Ubin Bunga Dalam Film *Barbie in The 12 Dancing Princesses* Pada Karya Batik Interaktif?
3. Bagaimana hasil akhir penciptaan Pola Ubin Bunga Dalam Film *Barbie in The 12 Dancing Princesses* Pada Karya Batik Interaktif?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Untuk mendeskripsikan konsep penciptaan Pola Ubin Bunga dalam Film *Barbie in The 12 Dancing Princesses* pada Karya Batik Interaktif.
- b. Untuk menjelaskan proses perwujudan karya Pola Ubin Bunga dalam Film *Barbie in The 12 Dancing Princesses* pada Karya Batik Interaktif.
- c. Untuk mewujudkan karya Pola Ubin Bunga dalam Film *Barbie in The 12 Dancing Princesses* pada Karya Batik Interaktif.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Dapat menjadi referensi tentang pengembangan kriya tekstil kontemporer, khususnya mengenai inovasi penggabungan teknik batik tradisional dengan teknologi interaktif (sensor).
- b. Memberikan pengalaman estetik baru (partisipatoris) dalam menikmati batik, di mana audiens tidak hanya melihat secara visual tetapi juga terlibat secara fisik (kinestetik) dan auditif.
- c. Menjadi jembatan visual yang memperkenalkan kembali kekayaan flora lokal dan motif tradisi melalui pendekatan budaya populer yang dekat dengan mereka.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Dalam perancangan penciptaan karya ini, penulis menggunakan beberapa pendekatan untuk memaparkan ide penciptaan.

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika digunakan untuk membedah ide penciptaan karya berdasarkan nilai-nilai keindahan, keselarasan struktur bentuk dan unsur-unsur seni rupa. Nilai estetika suatu

karya seni kriya terwujud melalui kesatuan antara wujud fisik (*apperance*), bobot atau isi (*content*), dan cara penyajiannya (*presentation*), (Djelantik, 1999).

Dalam penciptaan Tugas Akhir ini, pendekatan estetika diterapkan untuk mendesain komposisi visual pada ke-12 instalasi batik interaktif. Penulis memanfaatkan pendekatan ini dalam merancang motif bunga serta mengatur keharmonisan warna yang dihasilkan dari zat warna tekstil. Penyelarasan unsur garis, tekstur pada latar belakang, serta gradasi warna berfungsi membentuk kesatuan visual yang estetik di atas permukaan material kain dan mika, sehingga karya mampu menyampaikan keindahan yang optimal kepada audiens.

b. Pendekatan Empiris

Pendekatan empiris menekankan pada pengalaman nyata yang dialami langsung oleh individu sebagai fondasi utama dalam memandang dunia atau menciptakan sebuah karya seni. John Dewey (1934) dalam teorinya mengenai *Art as Experience* menyatakan bahwa proses penciptaan seni tidak dapat dipisahkan dari kumpulan pengalaman hidup masa lalu senimannya, yang kemudian diolah kembali menjadi bentuk ekspresi estetis. (Dewey, 1934)

Penulis menerapkan pendekatan empiris ini karena seluruh ide dasar penciptaan ke-12 ubin batik interaktif ini bersumber langsung dari pengalaman pribadi masa kecil penulis. Kenangan empiris masa kanak-kanak yang lekat dengan memori visual *Barbie* menjadi stimulus utama dalam pemilihan konsep karya. Selain itu, pemilihan kedua belas objek bunga didasarkan pada kedekatan empiris penulis, di mana masing-masing bunga memiliki narasi dan memori personal dari masa kecil. Melalui pendekatan ini, penulis merekonstruksi ingatan masa lalu yang

bersifat personal menjadi sebuah instalasi seni interaktif yang dapat dialami kembali secara fisik oleh audiens.

2. Metode Penciptaan

Penelitian penciptaan ini menerapkan metode *Practice-Based Research* atau Penelitian Berbasis Praktik yang merujuk pada pemikiran Linda Candy (Candy & Edmonds, 2018). Dalam perspektif ini, artefak atau karya seni bukan sekadar hasil akhir, melainkan instrumen utama penyelidikan untuk menghasilkan pengetahuan baru. Hal ini sejalan dengan pandangan Hendriyana (2022) mengenai metodologi penciptaan kriya, yang menegaskan bahwa dalam *Practice-Based Research*, aktivitas praktik kreatif diletakkan sebagai basis utama penelitian, di mana eksistensi karya seni rupa atau kriya itu sendiri merupakan perwujudan langsung dari klaim pengetahuan baru yang ditemukan (Hendriyana, 2022). Pendekatan ini dipilih karena karakteristik karya yang bersifat eksperimental, baik dari segi visual berupa stilisasi motif maupun teknis berupa instalasi interaktif. Linda Candy menekankan pentingnya siklus aksi dan refleksi, di mana setiap keputusan artistik, seperti keputusan mengubah bunga film menjadi bunga lokal dianggap sebagai temuan riset yang valid.

Mengacu pada kerangka kerja *Practice-Based Research*, proses penciptaan karya ini dilakukan melalui alur kerja iteratif (pengulangan yang menyempurnakan). Tahapan proses dibagi menjadi tiga fase utama sebagai berikut:

a. Fase Konseptualisasi dan Riset Kontekstual

Fase ini berfokus pada pembangunan landasan ide sebelum praktik fisik dimulai. Langkah pertama adalah analisis sumber visual, yaitu membedah struktur komposisi ubin lantai dalam adegan film *Barbie in the 12 Dancing Princesses*. Langkah kedua adalah studi dan kurasi flora lokal, di mana penulis

melakukan observasi terhadap ragam bunga di lingkungan sekitar (sebagai jejak memori masa kecil) untuk mensubstitusi bunga versi film. Langkah ketiga adalah perancangan adaptasi visual, yaitu merumuskan komposisi bagaimana flora lokal tersebut dapat diaplikasikan dengan teknik batik tulis ke dalam format melingkar, sehingga karya mampu merepresentasikan realitas ekologis penulis tanpa menghilangkan identitas visual ubin ajaib pada film.

b. Fase Praktik Kreatif dan Eksperimen

Fase ini merupakan inti penelitian di mana pengetahuan ditemukan melalui tindakan berkarya. Langkah pertama dimulai dengan eksperimen desain karya, yaitu merancang dua belas panel ubin berbentuk lingkaran dengan diameter bervariasi antara 40 cm hingga 60 cm. Pada tahap ini dilakukan uji komposisi untuk memastikan ragam flora lokal dapat tampil secara proporsional dan harmonis sebagai fokus utama di dalam bidang lingkaran tersebut.

Langkah selanjutnya adalah perwujudan visual karya, di mana desain flora lokal diaplikasikan ke atas kain menggunakan teknik membatik (batik tulis) dengan pewarnaan colet. Proses ini melibatkan eksperimen pewarnaan untuk mendapatkan ketajaman warna yang menyerupai nuansa magis pop dalam film Barbie, namun tetap mempertahankan karakter khas material batik. Langkah terakhir dalam fase ini adalah integrasi teknologi, yaitu perakitan sistem *Modul Suara Taktil* pada struktur karya, guna memastikan sensitivitas mekanik bekerja dengan baik saat diinjak tanpa merusak ketegangan kain batik di atasnya.

c. Fase Evaluasi dan Refleksi

Setelah purwarupa karya selesai dirakit, dilakukan evaluasi menyeluruh. Evaluasi teknis mencakup uji interaktivitas untuk

memastikan respons suara (melodi) muncul secara akurat merespons tekanan pijakan kaki pada kedua belas karya ubin lingkaran. Selain itu, dilakukan refleksi estetik untuk menilai kembali apakah visualisasi flora lokal dalam format ubin interaktif tersebut berhasil menghadirkan kembali pengalaman kebertubuhan (*embodied experience*) dan pesan nostalgia masa kecil yang diinginkan. Hasil refleksi ini kemudian dicatat sebagai laporan pertanggungjawaban proses penciptaan karya.

