

**KOMUNITAS *DREADLOCK* (RAMBUT GIMBAL)**

**SEBAGAI SUMBER IDE DALAM BATIK LUKIS**



**PENCIPTAAN**

**Annisa Titis Sasmitaningrum**

**NIM 1211637022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

**KOMUNITAS *DREADLOCK* (RAMBUT GIMBAL)**

**SEBAGAI SUMBER IDE DALAM BATIK LUKIS**



**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

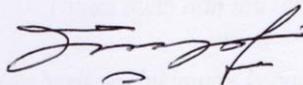
**Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni**

**2017**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

**KOMUNITAS DREADLOCK (RAMBUT GIMBAL) SEBAGAI SUMBER IDE DALAM BATIK LUKIS** diajukan oleh Annisa Titis Sasmitaningrum, NIM 1211637022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 April 2017.

Pembimbing I/Anggota



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

NIP 19730422 199903 1 005

Pembimbing II/Anggota



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

NIP 19751019 200212 1 003

Cognate/Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.

NIP. 19621231 198911 1 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi  
S-1 Kriya Seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1 001



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

## **PERSEMBAHAN**

*Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan*

*Kepada Allah SWT yang maha besar*

*Dan Rasulullah SAW penuntun ummat*

*Untuk ayah dan ibu tersayang*

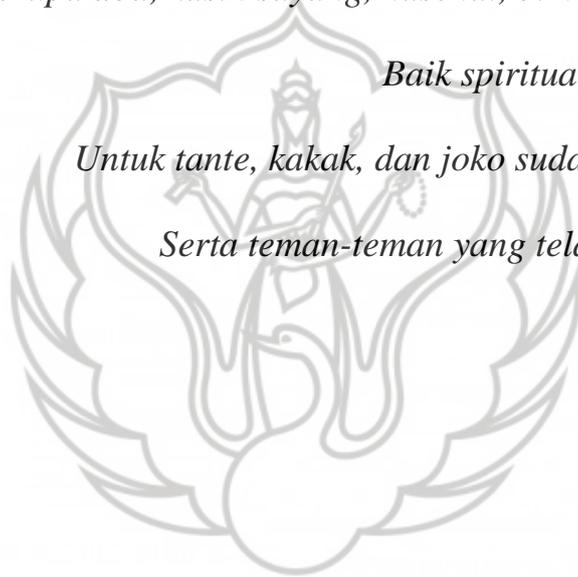
*Yang selalu memberikan dukungan kepada saya*

*Berupa doa, kasih sayang, nasehat, bimbingan dan motivasi*

*Baik spiritual maupun material.*

*Untuk tante, kakak, dan joko sudadyo yang baik hati*

*Serta teman-teman yang telah membantu saya.*



## **MOTTO**

**“Sesungguhnya sesudah KESULITAN itu ada KEMUDAHAN.  
Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah  
bekerja keras (untuk urusan yang lain)”**

**(Qs. Al Insyirah: 6-7)**



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan 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, 13 April 2017

Annisa Titis Sasmitaningrum

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan segala rahmat dan Karunian-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan sedemikian rupa, karya Tugas Akhir ini berjudul, “KOMUNITAS *DREADLOCK* (RAMBUT GIMBAL) SEBAGAI SUMBER IDE DALAM BATIK LUKIS” merupakan sebuah langkah menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis mengambil tema “KOMUNITAS *DREADLOCK* (RAMBUT GIMBAL) SEBAGAI SUMBER IDE DALAM BATIK LUKIS” Karena penulis suka gaya musik *reggae* Bob Marley berada di Afrika terlihat seperti singa rambut kusut ditakuti dan menakuti, memiliki pengalaman pribadi, dengan pengalaman rambut gimbal dan komunitas rambut gimbal maka dapat memberikan persembahan karya seni terbaiknya.

Penulis menyadari bahwa tugas ini jauh dari kesempurnaan, seperti yang diharapkan, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu penulis sehingga tugas ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati dan penuh keikhlasan penulis mengucapkan terimakasih banyak yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. FebrianWisnu Adi, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Kriya.
5. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., Dosen Pembimbing I.
6. SugengWardoyo, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing II.
7. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., *Cognate* atau DosenPenguji Ahli.
8. Retno Purwandari, S.S., M.A. DosenWali.
9. Ayah dan Ibu selama ini telah mendukung pembuatan karya ini dengan baik materi maupun doannya.
10. Om Joko Sudadiyo.
11. Pihak-Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terciptanya karya seni.

Kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan insan sang seniman, semoga tugas akhir ini bermanfaat untuk penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 13 April 2017

Annisa Titis Sasmitaningrum

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>INTISARI</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang Penciptaan</b> .....	1
<b>B. Rumusan Penciptaan</b> .....	2
<b>C. Tujuan dan Manfaat</b> .....	2
<b>D. Metode Penciptaan</b> .....	3
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	9
<b>A. Sumber Penciptaan</b> .....	9
<b>B. Landasan Teori</b> .....	13
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN</b> .....	26
<b>A. Data Acuan</b> .....	26
<b>B. Analisis Data</b> .....	27

<b>C. Rancangan Karya</b> .....	29
<b>D. Proses Perwujudan</b> .....	39
<b>1. Alat dan Bahan</b> .....	39
<b>2. Teknik Pengerjaan</b> .....	48
<b>3. Tahap Perwujudan</b> .....	59
<b>E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya</b> .....	61
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....	69
<b>A. Tinjauan Umum</b> .....	69
<b>B. Tinjauan Khusus</b> .....	70
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	86
<b>A. Kesimpulan</b> .....	86
<b>B. Saran</b> .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	88
<b>LAMPIRAN</b> .....	89
<b>A. Biodata</b> .....	90
<b>B. Foto Banner</b> .....	91
<b>C. Buku Tamu</b> .....	92
<b>D. Foto Situasi Pameran</b> .....	93
<b>E. Katalog</b> .....	94
<b>F. CD</b> .....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Pratice Research Mind Mapping.....	7
Gambar 02. Art Design in Research To Practice Based research the definition of practice based research would be the one from gray (1988).....	7
Gambar 03. Garis (Line).....	15
Gambar 04. Warna.....	17
Gambar 05. RGB Colour.....	18
Gambar 06. CMYK Colour.....	18
Gambar 07. Bob Marley.....	26
Gambar 08. Gaya Eksistensi dan Gaya Hidup.....	26
Gambar 09. Sarkem Perkusy Djati Malioboro.....	27
Gambar 10. Batik Lukis.....	27
Gambar 11. SketsaAlternatif 1.....	29
Gambar 12. SketsaAlternatif 2.....	30
Gambar 13. Sketsa Terpilih 1.....	31
Gambar 14. Sketsa Terpilih 2.....	32
Gambar 15. Sketsa Terpilih 3.....	33
Gambar 16. Sketsa Terpilih 4.....	34

Gambar 17. Sketsa Terpilih 5 .....	35
Gambar 18. Sketsa Terpilih 6 .....	36
Gambar 19. Sketsa Terpilih 7 .....	37
Gambar 20. Sketsa Terpilih 8 .....	38
Gambar 21. Kain Dobby .....	39
Gambar 22. Malam batik dan canting .....	40
Gambar 23. (a) PewarnaNaphthol, (b) Indigosoldan Garam ( ZatPengikat) untuk teknik usap dan percikan yang sudah disediakan dikaleng kecil .....	41
Gambar 24. TRO Sebagai campuran untuk pewarnaan naphthol .....	42
Gambar 25. Kostik sebagai campuran untuk pewaranaan naphol .....	42
Gambar 26. Hcl dan Nitrit .....	37
Gambar 27. Alat Desain dan Memola .....	44
Gambar 28. Alat Pembatikan .....	45
Gambar 29. Tempat dan Alat Pewarnaan .....	46
Gambar 30. Tempat dan Alat Pelorodan .....	47
Gambar 31. Proses Memola .....	48
Gambar 32. Proses Nglowong .....	49
Gambar 33. Proses Percikan .....	50
Gambar 34. Proses Menyiram Kain .....	51
Gambar 35. Proses PewarnaanUsap .....	52
Gambar 36. Proses Warna pada HCL dan Nitrit setelah Teknik usap .....	52
Gambar 37. Proses Pewarnaan Colet .....	53

Gambar 38. Proses Nembok.....	53
Gambar 39. Proses Mbironi.....	54
Gambar 40. Proses Rinningan.....	55
Gambar 41. Proses Parafin.....	56
Gambar 42. Proses Pelorodan.....	57
Gambar 43. Karya 1.....	58
Gambar 44. Karya 2.....	70
Gambar 45. Karya 3.....	72
Gambar 46. Karya 4.....	74
Gambar 47. Karya 5.....	76
Gambar 48. Karya 6.....	78
Gambar 49. Karya 7.....	80
Gambar 50. Karya 8.....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Karya 1 Berjudul Kharisma .....	61
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Karya 2 Berjudul Ilusi.....	62
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya 2 Berjudul <i>Destiny</i> .....	63
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 4 Berjudul <i>Jamaica</i> .....	64
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 5 Berjudul <i>Jamaica 1</i> .....	65
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 6 Berjudul <i>Jamaica 2</i> .....	66
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 7 Berjudul <i>Jamaica 3</i> .....	67
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 8 Berjudul <i>Ritual Of Cannabis</i> .....	68



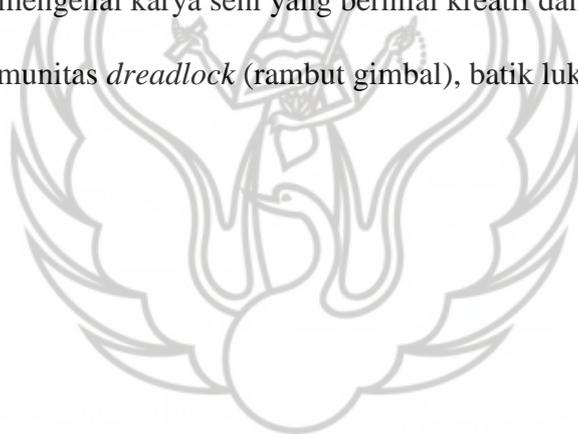
## INTISARI

Komunitas *Dreadlock* (Rambut Gimbal) yang merupakan keterampilan berbagai eksistensi kedalam aktifitas musik reaggae kehidupan yang berada di Afrika bahwa rambut gimbal yang terlihat seperti singa untuk ditakuti dan menakuti karena rambutnya begitu kusut dan tidak pernah mandi. Kota Yorubaland yang terdapat di Afrika menyebutnya *dreads*, Gimbal juga *Locs* dalam Bahasa Sansekerta, *Jata* adalah *helai ropelike* yang dibentuk oleh anyaman atau mengepang rambut.

Penciptaan Karya Batik Lukis ini menggunakan media kain Dobby dengan teknik batik lukis. Warna yang digunakan adalah naphthol dan indigosol. Hasil pewarnaan indigosol terlihat cerah yang memberikan kesansemanang dan ceria, serta warna naphthol yang cenderung warna gelap, terlihat berat dan memberikan kesan kuat. Pewarnaan menyesuaikan konsep dan berdasarkan percobaan.

Karya penulis merupakan wujud dari pengalaman pribadi dengan tema gimbal berbagai kreatifitas diharapkan mampu berbicara kepada para penikmat seni, member wawasan pengetahuan kepada masyarakat luas mengenai apa yang disampaikan penulis. Memberi wacana baru, kontribusi dan alternatif perkembangan mengenai karya seni yang bernilai kreatif dan inovatif.

Kata Kunci :komunitas *dreadlock* (rambut gimbal), batik lukis



## ABSTRACT

Dreadlock hair community which is a skill from various existence pour into the act of reggae music in some large part of Africa consider the lion-like dreadlock hair is the way to scare something and to be feared of since it is so tangled and dirty. Yorubaland city in africa call it dread, it is also locs. in sanscrit jata means a ropelike sheet shaped to braid hair.

The creation of these drawing batik is using doobby clothes with drawing technic ,and for the coloring, indigosol and naptol is used. Indigosol made the color so bright representing the spirit and happiness, meanwhile naptol with darker color made it look heavier and strong representing the concept from trial.

This masterpiece is a part of writer's personal experience presenting dreadlock themes with full creativity with the expectation to be able to talk to people who loves art and people in general about the new message writer wants to express. Contribution and alternative of development of art with creative and innovative value.

Keywords : dreadlock community, batik



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Sebagai seseorang yang berkecimpung di bidang seni, penulis mempunyai pengalaman pribadi sejak dari SMK hingga saat kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sewaktu SMK, penulis pernah disukai orang *dreadlock* (rambut gimbal) dengan penampilannya yang sangat lucu karena rambutnya yang begitu kusut seperti rambut yang tidak terawat, dan sedikit cuek penampilannya.

Keunikannya *dreadlock* (rambut gimbal) terlihat seperti singa dan ditakuti atau menakuti karena rambutnya yang begitu kusut, penulis mulai menanyakannya bagaimana cara mengolah rambut seperti itu, ada kemiripan ketika penulis studi di SMK Minat Utama di Tekstil yaitu seni rajut dengan menggunakan alat songket. Semenjak itu penulis memiliki ketertarikan dengan orang berambut gimbal. Hingga saat ini pun penulis masih tertarik kalau ada orang *dreadlock* (rambut gimbal), sehingga secara spontan penulis mendokumentasikan dengan kamera.

Semenjak penulis kuliah di bidang seni, ketika duduk di semester lima sering sekali bertemu dengan orang *dreadlock* (rambut gimbal) dalam acara kampus atau ketika sedang berjalan-jalan. Penulis mempunyai kenalan dengan seseorang yang *dreadlock* (rambut gimbal), sehingga penulis juga merasakan *dreadlock* (rambut gimbal).

Perkembangan zaman saat ini, keberadaan komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) di Indonesia merupakan komunitas yang identik dengan acara musik *reaggenya* dengan alat *jimbe*, *trambone* dan menari. Rambut gimbal yang pertama

kali dipopulerkan di Jamaika yang bernama oleh Bob Marley, karena itu penulis tertarik dengan *dreadlock* (rambut gimbal) untuk mengangkat menjadi judul tema suatu karya seni dengan media batik lukis.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana mewujudkan karya seni komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) sebagai sumber ide dalam batik lukis?
2. Ide-Ide apa saja yang dapat diwujudkan dari komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) dalam batik lukis.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Menciptakan karya batik lukis dari sumber ide komunitas *dreadlock* (rambut gimbal).
- b. Pengembangan bentuk motif komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) dalam batik lukis.
- c. Dapat dinikmati dari aspek visual dan aspek makna.

### **2. Manfaat**

#### **a. Bagi Mahasiswa**

Dapat menjadi media pembelajaran sebagai ajang untuk menuangkan ide serta gagasan secara kreatif. Dapat menambah keahlian yang dapat bermanfaat dalam proses pembuatan karya yang dituangkan ke dalam bentuk karya kriya seni yang memiliki fungsi sebagai nilai informatif.

**b. Bagi Lembaga Pendidikan**

Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam dunia kriya seni. Selain itu menambah wawasan serta pengetahuan mengenai tekstil dan kekaguman terhadap komunitas *dreadlock* (rambut gimbal).

**c. Bagi Masyarakat**

Penciptaan batik lukis dengan sumber ide komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) diharapkan dapat lebih mengenalkan komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) kepada masyarakat secara luas. Selain itu karya yang diciptakan dapat dinikmati dan dapat memberikan penyegaran serta inspirasi baru mengekspresikan ide dan gagasan dalam seni kriya sebagai acuan berkarya seni. Dapat memberikan inspirasi bagi peminat seni, khususnya batik.

**D. Metode Penciptaan****1. Metode Pengumpulan Data****a. Studi Pustaka**

Studi kepustakaan dalam proses pembuatan karya ini ialah dengan mencari data yang berkaitan dengan karya yang diambil dari berbagai macam sumber kepustakaan. Data diambil dari berbagai macam buku, majalah, jurnal, skripsi, tesis, dan berbagai sumber kepustakaan lainnya yang berkaitan dengan komunitas *dreadlock* (rambut gimbal).

### **b. Observasi**

Pembuatan karya ini memerlukan observasi langsung ke lapangan untuk mencari sumber informasi yang berkaitan dengan judul. Observasi yang dilakukan berupa observasi lapangan yang berkaitan komunitas *dreadlock* (rambut gimbal), dengan Ismail yang berada di Djati Malioboro.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi berguna untuk memanfaatkan dokumen dan melalui wawancara langsung, mencari buku perpustakaan dan internet yang berkaitan dengan komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) untuk memperoleh data. Data yang diperoleh dapat mendukung penulisan dan pembuatan karya mengenai batik lukis.

## **2. Metode Pendekatan**

### **a. Pendekatan Estetika**

Pada dasarnya estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang keindahan, mempelajari segala aspek dari apa yang disebut keindahan (Djelantik, 2004:7). Suatu benda dapat dikatakan indah jika memiliki sifat-sifat tertentu. Dharsono dalam bukunya mengutip pendapat Monroe Beardsley (2004:148) menjelaskan tentang 3 ciri yang membuat indah dari benda estetis. Benda dapat dikatakan estetis jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Kesatuan (*unity*), benda estetis haruslah tersusun dengan baik dan memiliki bentuk yang sempurna.

- 2) Kerumitan (*complexity*), benda estetis ialah benda yang kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan atau mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- 3) Kesungguhan (*intensity*), benda estetis yang baik harus memiliki kualitas yang menonjol, dan bukan sekedar suatu yang kosong. Bukan soal kualitas yang terkandung, melainkan suatu yang intensif dan sungguh-sungguh.

Menurut Dharsono (2004:5), estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala keindahan pada alam dan seni. Metode pendekatan ini mengacu pada nilai-nilai estetis (keindahan) yang terdapat dalam seni rupa. Penerapan estetika didasari oleh struktur rupa, yang terdiri dari unsur desain dan prinsip desain. Unsur dan prinsip desain tersebut akan dijelaskan pada landasan teori yang diterapkan dalam karya seni yang diciptakan.

#### **b. Pendekatan Semiotika**

Batik lukis sebagai karya seni rupa komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) pastinya sarat akan maksud serta makna yang terkandung didalamnya. Maksud serta makna yang terkandung disampaikan melalui tanda-tanda untuk mengkomunikasikannya. Bob Marley menyatakan bahwa ternyata itu juga ada makna tersendiri bagi Rastafari diantaranya adalah bagian dari sumpah dalam Injil Nazarene dan Leviticus yang melarang mereka untuk

mencukur rambut (tapi bukan berarti rastafarian ini selalu berambut gimbal, ada juga yang tidak). Makna yang lain adalah gimbal melambangkan identitas mereka, agar mereka tidak lupa siapa mereka dan mengingatkan mereka pada Jah (Tuhan) karena dengan rambut gimbal mereka terlihat seperti singa (Lion of Judah). Ganja atau cannabis atau mariyuana dibawa pertama sekali ke Jamaika pada akhir tahun 1800 oleh orang-orang India timur.

(<http://www.sayangi.com/2014/03/21/20247/fitur/ini-alasan-bob-marley-identik-dengan-gimbal-ganja-dan-rastafari>)

Menurut Scholes, semiotika didefinisikan sebagai pengkajian tanda-tanda (*the study of signs*). Pada dasarnya semiotika merupakan sebuah studi atas kode-kode, yaitu sistem yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai suatu yang bermakna (Budiman, 2011:3). Semiotika digunakan sebagai media untuk mengetahui tanda-tanda yang ada pada batik lukis, serta media untuk mengkomunikasikan tanda-tanda pada pembuatan karya ini.

### 3. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan metode ilmiah yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni kriya. Pada proses penciptaan karya seni kriya ini mengacu pada metode penciptaan menurut :

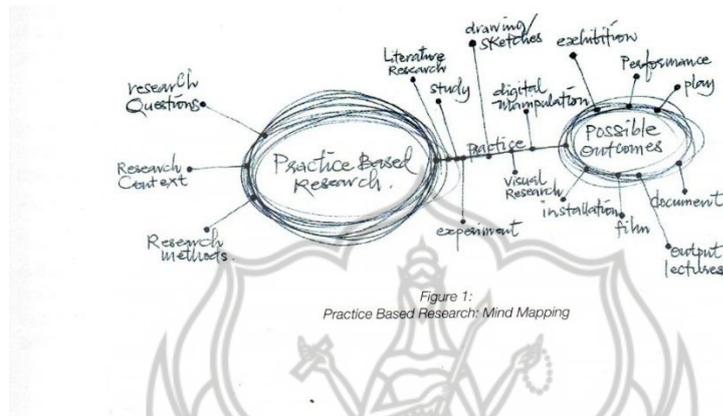


Figure 1:  
Practice Based Research: Mind Mapping

Gb1. Practice Research Mind Mapping

(Sumber : Assoc. Prof. Ramlan Abdullah. 2010. Practice Based Research in art and design, Why not?.Editorial Journal Inti FSSR Inti Jilid 18 (Bil. 1)

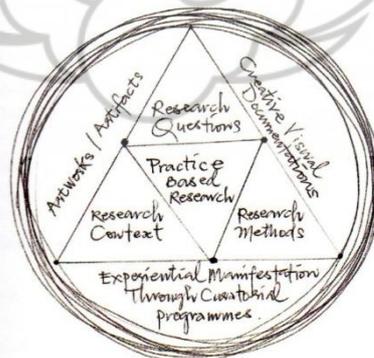


Figure 2:  
Art & Design Practice In Relation To Practice Based Research  
The best definition of practice based research, to my opinion  
would be the one from Gray (1988)

Gb2. Art and Design Practice in Research To Practice Based Research The Best definition of practice based research, to my opinion would be the one from Gray (1988).

(Sumber :Assoc. Prof. Ramlan Abdullah. 2010. Practice Based Research in art and design, Why not?.Editorial Journal Inti FSSR Inti Jilid 18 (Bil. 1)

Menurut *Practice Based Research* memakai *Figure 1* dengan cara *Research Questions, Research Context, Research Methods* dan *Possible Outcomes* dimulai dari *Literature Research* dengan mencari buku-buku, filosofi tentang komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) dalam batik lukis, wawancara dengan Ismail Gimbal dan sarkem perkusi di Djati Malioboro Yogyakarta, Digital Manipulation dengan para pemain perkusi sarkem.

Kedua membuat Sketsa alternatif, *drawing* sketsa, warna, komposisi, proposi, dan estetika. Eksperimen karya dimulai dari pembuatan batik lanjut ke proses *nglorod* atau menghilangkan warna batik. Tahap ini juga dapat dilakukan proses pemolaan terlebih dahulu sebelum di batik, tergantung pada motif tema yang akan dibuat. Setelah itu proses selanjutnya ialah *finishing* dengan pemasangan figura tentang komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) dalam batik lukis.

Ketiga *Practice* dengan *Visual Research* melakukan evaluasi terhadap hasil perwujudan komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) yang telah selesai dikerjakan. Langkah ini dimaksudkan untuk mengetahui secara menyeluruh gagasan dengan hasil perwujudan. Pameran akan dilakukan ketika di tugas akhir untuk penilaian tata cara dengan adanya buku tamu, *performance*, film, dokumentasi, instalasi, dan hasil kesimpulan.