

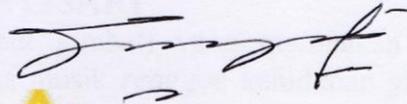
**KOMUNITAS *DREADLOCK* (RAMBUT GIMBAL)
SEBAGAI SUMBER IDE DALAM BATIK LUKIS**



**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 pada tanggal 24 Mei 2017.

Pembimbing I/Anggota



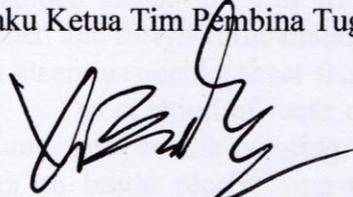
Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.
NIP 19743022 199903 1 005

Pembimbing II/Anggota



Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.
NIP 19751019 200212 1 003

Mengetahui:
Ketua Jurusan Kriya
Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir



Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

KOMUNITAS *DREADLOCK* (RAMBUT GIMBAL) SEBAGAI SUMBER IDE DALAM BATIK LUKIS

Oleh : Annisa Titis Sasmitaningrum

INTISARI

Komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) yang merupakan keterampilan berbagai eksistensi kedalam aktifitas musik *reggae* kehidupan yang berada di Afrika bahwa rambut gimbal yang terlihat seperti singa untuk ditakuti dan menakutin 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 kesan semangat 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 alternative 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

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Sebagai seseorang yang berkecimpung di bidang seni, penulis mempunyai pengalaman pribadi sejak dari SMK hingga saat kuliah di Institut Seni Yogyakarta Indonesia. 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 alat menggunakan 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 *reggenya* 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.

2. Rumusan Masalah / Tujuan Penciptaan

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

3. Tujuan dan Manfaat

- 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.
- d. 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.

e. 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).

f. 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.

4. 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).

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 di antaranya 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.

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).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka semiotika digunakan sebagai media untuk mengetahui tanda-tanda yang ada pada batik lukis, serta media untuk mengkomunikasikan tanda-tanda pada pembuatan karya ini.

5. Metode Penciptaan

a. Metode Pengumpulan Data

Pada metode ini mencari berbagai acuan dari segi teori maupun visual yang dituju untuk menemukan buku membahas batik dan sejarah komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) adalah perpustakaan ISI Yogyakarta dan Perpustakaan Daerah, untuk acuan gambar penulis mencari dari berbagai internet halaman blog dan halaman library genies yang merupakan *virtual pinboard* sebagai referensi. Penulis juga mencari acuan dengan cara observasi kelapangan langsung bersama *dreadlock* (rambut gimbal) dalam batik lukis.

b. Metode Penciptaan

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 mas Ismail Gimbal dan sarkem perkusi di Djati Malioboro Yogyakarta, *Digital Manipulation* dengan para pemain perkusi sarkem.

Kedua membuat Sketsa alternatif, *drawing skets*, warna, komposisi, proposi, dan estetik. Experimen karya dimulai dari pembuatan batik lanjut ke proses *nglorod* atau menghilangkan warna batik. Tahap ini jugadapat dilakukan proses pemolaah terlebih dahulu sebelum dibatik, tergantung pada motif tema yang akan dibuat. Setelah 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. Pameranakan dilakukan ketika di tugas akhir untuk penilaian tata cara dengan adanya buku tamu, *performance*, film, *documentasi*, intalasi dan hasil kesimpulan.

B. HASIL dan PEMBAHASAN

1. Komunitas *dreadlock* (rambut gimbal)

Kota Yorubaland yang berada di Afrika Barat, anak yang lahir dengan alami berambut kusut mirip dengan gimbal dengan cara yang sama rambut gimbal, dalam Bahasa Inggris Amerika bahwa rambut gimbal adalah asal Jamaika digunakan untuk merujuk pada pria rasta menjadi

orang takut dan ditakuti karena memiliki rambut khusut menyebutnya gimbal atau *dreds*. Perbedaan bahwa sejak anak lahir keriting, dipaksa menumbuhkan *dreds* karena sebagian besar anak Nigeria memakai rambut dalam keadaan alami.

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).

Perkembangan gaya komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) identik dengan jenis musik *reggae* yang berasal dari Jamaika. Musik *reggae* ini pada dasarnya lahir dari jalanan perkampungan kaum Rastafarian di Kingston, ibu kota Jamaika. Lalu orang yang pertama kali memainkannya adalah Robert Nesta Marley pada Februari 1945 di St. Ann, Jamaika, atau yang sering di sebut Bob Marley, Ia mempunyai ayah seorang kulit putih dan ibunya berkulit hitam. Pada tahun 1950-an, Bob Marley sendiri beserta keluarganya pindah ke ibu kota Jamaika, Kingston. Musik sebagai profesi menemukan pelampiasan, waktu itu Bob Marley banyak mendengarkan musik R&B dan soul, yang kemudian hari menjadi inspirasi irama *reggae*, itulah yang menyebabkan gaya *dreadlock* (rambut gimbal) menghiasi para musisi *reggae*, awal dan lirik-lirik lagu *reggae* sarat dengan muatan ajaran Rastafari, yakni kehidupan yang penuh kebebasan tetapi tetap menjaga perdamaian di sekitarnya serta menggambarkan keindahan alam semesta dan gaya kehidupan seniman.

2. Batik Lukis

Teknik batik untuk ekspresi dengan teknik dua dimensional yang didalam mendapatkan bentuk atau warna dilakukan dengan jalan menutup dengan lilin bagian-bagian yang tidak dikehendaki terkena warna.

3. Landasan Teori

a. Tinjauan Estetika

Keindahan suatu karya batasan rakitan (*structure*) dan perasaan (*role*) dari keindahan, khususnya dalam seni (Kartika, 2004:9). Dalam penciptaan tugas akhir ini Aspek-aspek yang berdasarkan dengan nilai estetika seperti : unsur-unsur desain : Garis, bidang, warna, tekstur, dan ukuran. Prinsip desain dengan harmoni, proposi, *balance*, irama, *emphasis*, dan *unity*.

b. Tinjauan Semiotika

Jenis semiotika yang dibutuhkan dan dipakai dalam penciptaan karya batik lukis guna menjelaskan karya dari segi semiotika, maka penulis juga memakai teori dan pemahaman pragmatik Semiotik dari Charles Sanders Peirce, yaitu : Ikon, Indeks, dan Simbol.

c. Tinjauan Batik

Corak khas ciri batik Indonesia dengan lilin sebagai zat perintang (Soesanto, 1984:4). Struktur batik terdiri dari unsur pola atau motif batik yang disusun berdasarkan pola atau struktur yang sudah baku, batik tersusun dari: motif , motif pengisi, dan isen.

4. Proses Penciptaan

a. Data Acuan

Beberapa data acuan dipakai penulis guna memberikan referensi dalam proses penciptaan karya, beberapa data acuan sebagai berikut:



(Sumber: <http://hiburan.metrotvnews.com/read/2015/02/06/354998/10-fakta-tentang-bob-marley-yang-patut-diketahui>)



(Sumber: (Gimbal (Dreadlock) : Diantara Filosofi, Ganja, Eksistensi dan Gaya Hidup, 2015)



Sarkem Percusi. Djatie Malioboro
(sumber : Ismail Gimbal, 2015)



(Sumber:<https://janujanu.wordpress.com/2012/07/11/pengetahuan-desain-seni-rupa-sebagai-penunjang-desain-motif-batik/>)

b. Analisis

Dari beberapa gambar yang menjadi acuan data penulis guna menciptakan sebuah goresan sketsa yang nantinya akan dipakai sebagai desain untuk karya yang dibuat. Beberapa gambar acuan atas sendiri menggambarkan seseorang Bob Marley berambut gimbal yang begitu kusut, gambar acuan bawahnya melambangkan bendera rastafari dengan komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) menggunakan alat-alat jimbe, trambone, dan lain-lain. Gambar acuan bawahnya lagi komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) yang bernama sarkem perkusi berada di djati malioboro Yogyakarta sedang bermain alat musik *reggae*, lalu batik lukis karya desain pengetahuan seni rupa.

c. Perancangan

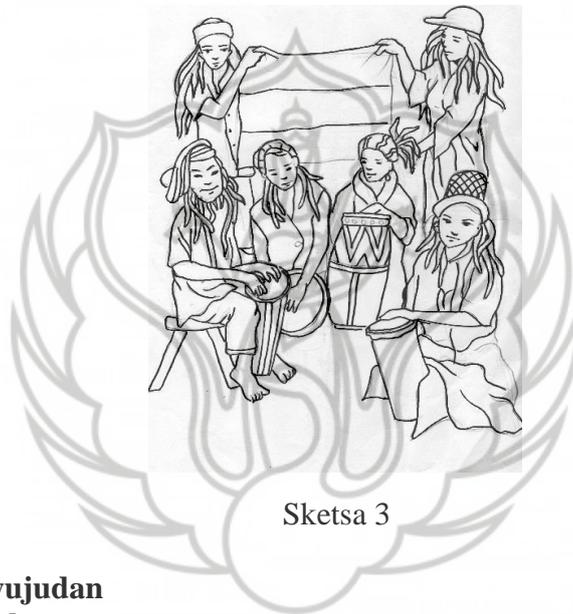
Setelah mempelajari berbagai buku-buku tentang batik lukis dan komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) selanjutnya menganalisa dengan detail bagaimana data acuan yang akan dipakai, maka penulis merancang karya dengan sketsa yang terinspirasi dari pengamatan tersebut.



Sketsa 1



Sketsa 2



Sketsa 3

d. Perwujudan

1. Bahan

Penciptaan tugas akhir ini menggunakan bahan baku untuk pembuatan batik lukis pada umumnya seperti kain, lilin malam, dan pewarna batik. Kain yang dipakai pada penciptaan Tugas Akhir ini adalah kain Dobby, kemudian lilin malam yang adalah malam olahan, lalu warna yang dipakai adalah pewarna naptol dan indigosol untuk batik.

2. Teknik

Dalam penciptaan tugas akhir ini teknik yang dipakai pengerjaan adalah teknik tradisional dalam pembuatan batik yaitu teknik celup yang berarti saat proses pewarnaan dilakukan berulang kali hingga mencapai warna yang diinginkan dan bervariasi dengan mencelup kain pada pewarna, hanya saja sedikit berubah menjadikan warna lebih terang hingga ketua seperti warna gradasi.

3. Hasil

Karya 1



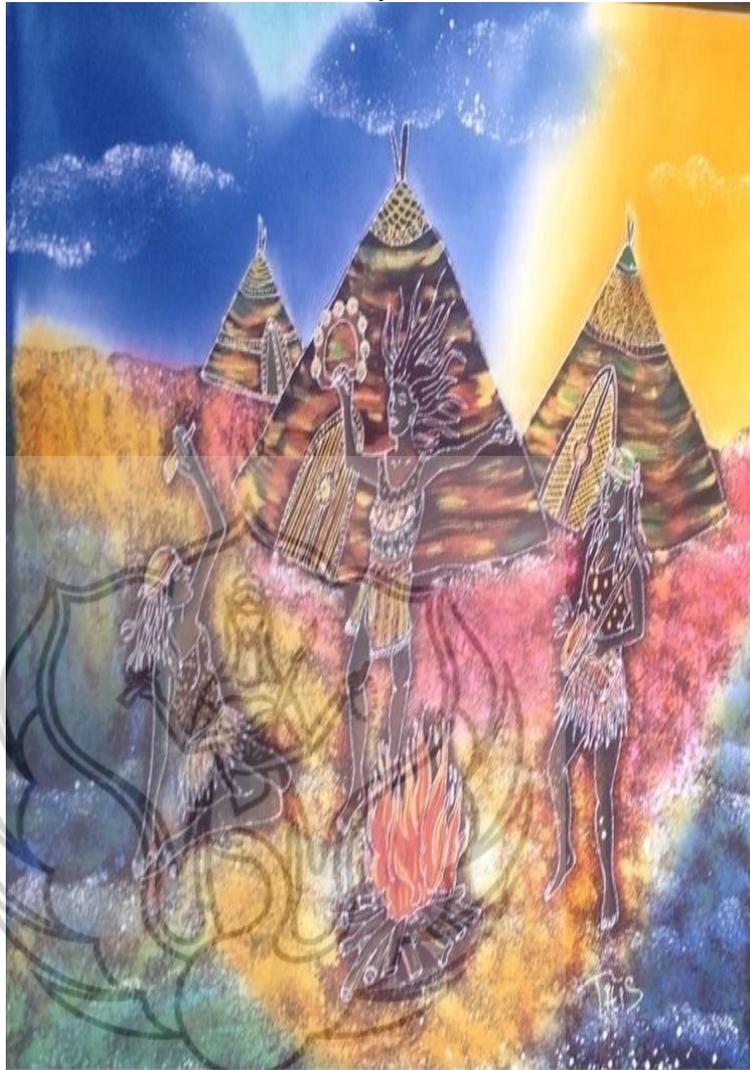
Kharisma, Batik Lukis, Batik Lukis, Dobby Indigosol Naptol ,
110 cm x 70 cm.2016

Karya 2



Jamaica 3, Batik Lukis, Batik Lukis, Dobby Indigosol
Naptol , 144 cm x 115 cm.2016

Karya 3



Ritual Of Cannabis, Batik Lukis, Batik Lukis, Dobby
Indigosol Naptol, 112 cm x 82 cm.2016

Deskripsi Karya 1 :

Gimbal ini mempunyai jiwa yang yang muncul penuh karakter dari hati dan berpegang teguh pada dirinya yang terlihat cuek. Proses kesulitannya pada saat pewarnaan *background* hingga menjadi lebih cerah. *Background* tetap melambangkan rastafara merah, kuning dan hijau, kulit hitam, wajah hitam dan rambut hitam. Desain sesuai yang saya harapkan, perwujudanya memakai teknik percikan malam memakai kuas, parafin sedikit, celup naphthol dan indigosol, teknik usap memakai tangan dan terakhir teknik colet. Hasil lebih sangat memuaskan bagi saya.

Deskripsi Karya 2 :

Berkumpul dan membawa alat musik jimbe yang menjadikan ciri khas ritual rambut gimbal, dengan menggunakan bendera rastafara yaitu merah, kuning, dan hijau. Proses kesulitannya pada saat pewarnaan *background* hingga menjadi lebih cerah. *Background* tetap melambangkan rastafara merah, kuning dan hijau, kulit hitam, wajah hitam dan rambut hitam. Desain sesuai yang saya harapkan, perwujudannya memakai teknik percikan malam memakai kuas, parafin sedikit, celup naphthol dan indigosol, teknik usap memakai tangan dan terakhir teknik colet. Hasil lebih sangat memuaskan bagi saya.

Deskripsi Karya 3 :

Gimbal ini sedang berpesta ria sambil menari dengan diiringi doa atau ritual dengan menggunakan ganja, dengan dilengkapi api unggun, membawa jimbe dan Tamborine. Proses kesulitannya pada saat pewarnaan *background* hingga menjadi lebih cerah. *Background* tetap melambangkan rastafara merah, kuning dan hijau, kulit hitam, wajah hitam dan rambut hitam. Desain sesuai yang saya harapkan, perwujudannya memakai teknik percikan malam memakai kuas, parafin sedikit, celup naphthol dan indigosol, teknik usap memakai tangan dan terakhir teknik colet. Hasil lebih sangat memuaskan bagi saya.

C. KESIMPULAN

Karya seni yang diciptakan 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 komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) diwujudkan dengan pemahaman mendalam dari beberapa literatur guna mencari gambaran tentang tokoh *dreadlock* (rambut gimbal). Secara keseluruhan karya yang penulis ciptakan pada Tugas Akhir ini memakai konsep komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) dan mencoba memvisualkan tokoh komunitas *dreadlock* (rambut gimbal) kedalam batik lukis.

Tahap perwujudan dilakukan dengan proses pengolahan ide tersebut kedalam sebuah sketsa dan memilih beberapa sketsa terbaik yang lalu dipindahkan dalam kain dengan teknik memolah kain pada gambaran sketsa terpilih, barulah masuk tahap percantingan dan kemudian proses pewarnaan memakai teknik tutup celup dan berulang kali mencelupkannya hingga warna muda ketua seperti warna gradasi serta berulang kali menutup bagian kain dengan lilin malam agar warna terang tetap terjaga. Penempatan kandungan semiotika dalam setiap karya yang penulis ciptakan diharapkan mampu untuk menjelaskan bagaimana konsep yang dipakai dalam karya. Dalam karya ini juga menyisipkan isu-isu negatif dalam masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Assoc. Prof. Ramlan Abdullah. 2010. Practice Based Research in art and design, Why not? Editorial Journal Inti FSSR Inti Jilid 18 (Bil. 1)
- Budiman, Kris. 2011. Semiotika Visual Konsep Isu dan Problem Ikonsitas. Yogyakarta : Jalasutra
- Augwuele, Augustine. 2016. The symbolism and communicative contents of Dreadlocks in Yorubaland. Palgrave Macmillan. English
- Djelantik, A.A.M. 2004. Sebuah Pengantar. Penerbit : MSPL dan Arti Dharsono Sony Kartika. 2004. Pengantar Estetika. Bandung : Rebayasa Sains
- Moskowitz, David. 2007. Bob Marley : A Biography. Greenwood English
- Susanto, SK. 1984. Sewan, Seni dan Teknologi Kerajinan Batik. Jakarta: Departemen dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Pasar dan Menengah

WEBTOGRAFI

- <http://frolisyudha.blogspot.co.id/2013/12/sejarah-rambut-gimbal-dreadlock.html> (Diakses pada tanggal 6 Desember 2013, pukul 19.38 WIB)
- <http://gimbalmalang.blogspot.co.id/2014/02/dreadlock-rambut-gimbal.html> (Diakses pada tanggal 10 February 2014, pukul 12.04 WIB)
- <http://hiburan.metrotvnews.com/read/2015/02/06/354998/10-fakta-tentang-bob-marley-yang-patut-diketahui>
- <https://janujapu.wordpress.com/2012/07/11/pengetahuan-desain-seni-rupa-sebagai-penunjang-pengembangan-desain-motif-batik/> (Diakses pada tanggal 11 Juli 2012, pukul 04.43 WIB)
- http://www.kompasiana.com/roni82/gimbal-dreadlock-diantara-filosofiganja-eksistensi-dan-gaya-hidup_5500e9d88133119a17fa7fba (Diakses pada tanggal 26 Juni 2015, pukul 04.13 WIB)