

MIE SEBAGAI INSPIRASI KARYA SENI TEKSTIL



PENCIPTAAN

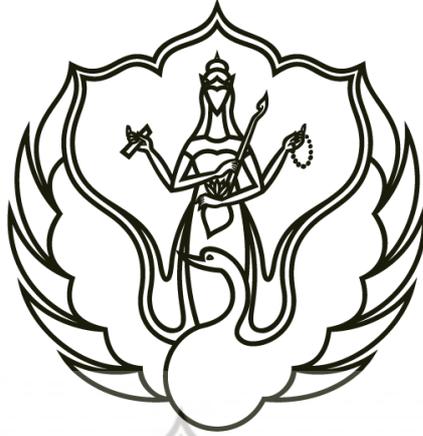
Desita Anggina

NIM 1311751022

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

2018

MIE SEBAGAI INSPIRASI KARYA SENI TEKSTIL



PENCIPTAAN

Oleh:

Desita Anggina

NIM 1311751022

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Insitut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

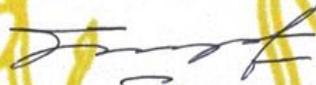
Gelar S-1 Dalam Bidang Kriya

2018

Tugas Akhir Berjudul :

MIE SEBAGAI INSPIRASI PADA KARYA SENI TEKSTIL diajukan oleh Desita Anggina, NIM 1311751022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Insitut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim Pembina tugas akhir pada tanggal 23 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Suryo Tri Widodo, S.Sn., M. Hum.
NIP 19730422199931005

Pembimbing II/ Anggota



Agung Wicaksono, M.Sn.
NIP 196901102001121003

Cognate/ Anggota



Sugeng Wardoyo, S.Sn., M. Sn.
NIP 197510192002121003

Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni



Dr. Ir. Yulriawan Dafri M.Hum
NIP 196207291990021001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Insitut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 10590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Ini Saya Persembahkan Khususnya pada orang – orang tercinta berkat doa dan dukungan baik moril dan materil. Ini hadiahku pada kalian, Kepada Bapak Parlindungan Alimsyah Siregar, Ibu Intarti, Kakak Chairani Oktaviana dan teman terdekat Arsa Tungga Garuda Puspha.

(Keep artsy and Soulfull)



MOTTO

“ Bergeraklah sebelum digerakkan”

“Survive itu diawali dari jujur pada diri sendiri dan menerima keadaan”

“ Berkarya dari hati berkaca pada diri “

“ Merdekakanlah Perasaan “

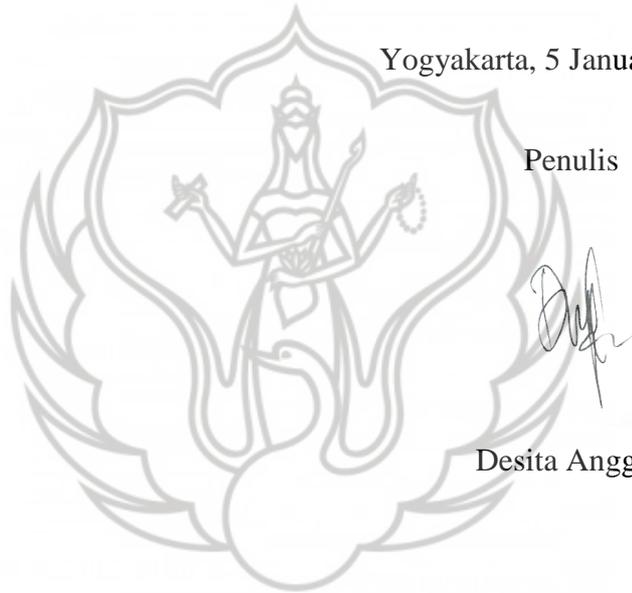


PERNYATAAN KEASLIAN

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 lapran Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Januari 2016

Penulis



Desita Anggina

KATA PENGANTAR

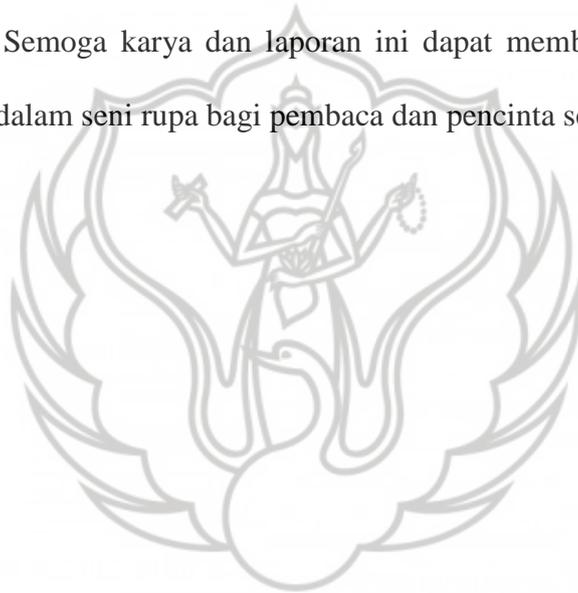
Puji dan syukur berkah kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang mana telah membantu dan berada dalam segala proses yang dilalui. Pembuatan laporan merupakan sesuatu yang disyukuri atas segala tahap pembelajaran dan pembentukan usaha yang dijalani. Tujuan penulisan laporan ini adalah sebagai syarat meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia. Dengan Judul yang diangkat “ MIE SEBAGAI INSPIRASI PADA KARYA SENI TEKSTIL ”, dengan harapan dapat memberikan informasi dan keikutsertaan dalam menghidupkan dunia seni rupa.

Laporan ini merupakan proses dan langkah yang telah dilakukan selama masa studi . Terima kasih diucapkan kepada:

1. Rektor Insitut Seni Indonesia Yogyakarta Bapak Prof.Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta Ibu Dr. Suastiwi, M.Des.
3. Ketua Jurusan Kria, Ketua Program Study Kriya, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum beserta wakilnya.
4. Dosen Pembimbing I Bapak Suryo Tri Widodo, S.Sn., M. Hum.
5. Dosen pembimbing II Bapak Agung Wicaksono, M.Sn.
6. *Cognate* Bapak Sugeng Wardoyo. S.Sn., M. Sn.

7. Dosen Wali Bapak Nurhadi Siswanto M. Phil.
8. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Teman – teman, sahabat – sahabat yang bersama – sama menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia.
9. Semua Pihak yang membantu proses pembuatan laporan akhir dan karya, yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Ini bukanlah akhir namun sebuah awalan menuju karier yang sesungguhnya. Semoga karya dan laporan ini dapat memberikan informasi dan khazanah baru dalam seni rupa bagi pembaca dan pencinta seni.



Yogyakarta 5 Januari 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Desita Anggina', written in a cursive style.

Desita Anggina
NIM 1311751022

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI (ABSTRAK)	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	18
BAB III PROSES PENCIPTAAN	25
A. Data Acuan.....	25
B. Analisis	37
C. Rancangan Karya.....	39
D. Proses Perwujudan.....	44
1. Alat.....	45
2. Bahan.....	48
3. Teknik.....	53
4. Tahap Perwujudan.....	54
E. Kalkulasi Biaya.....	61

BAB IV TINJAUAN KARYA.....	65
A. Tinjauan Umum.....	65
B. Tinjauan Khusus	66
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
WEBTOGRAFI.....	84
LAMPIRAN.....	86



DAFTAR TABEL

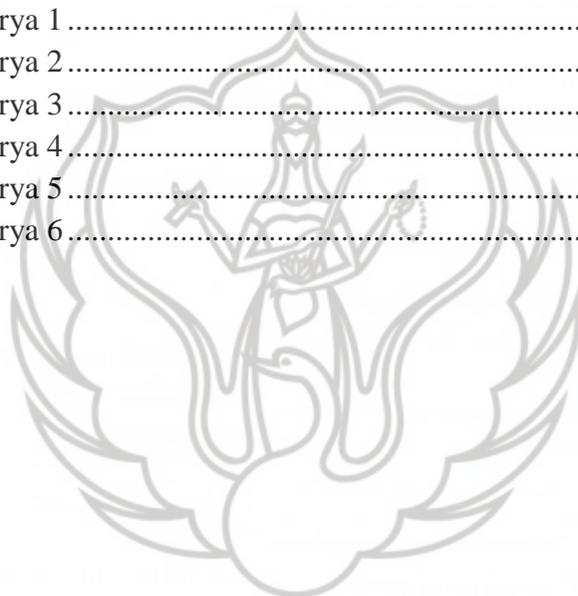
Table 1: Jenis – Jenis Mie di Indonesia	10
Table 2: Alat Teknik Batik.....	45
Table 3: Alat Teknik Sulam	46
Table 4: Alat Teknik Sablon	48
Table 5: Bahan Teknik Batik	48
Table 6: Bahan Teknik Sulam.....	49
Table 7: Bahan Sablon	52
Table 8: Kalkulasi Biaya Karya 4	61
Table 9: Kalkulasi Biaya Karya 5	61
Table 10: Kalkulasi Biaya karya 3	62
Table 11: Kalkulasi Biaya 4	62
Table 12: Kalkulasi Biaya Karya 2	63
Table 13: Kalkulasi Biaya Karya 3	64
Table 14: Kalkulasi Biaya Kebutuhan Alat	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Mie, Bihun, Soun Kemasan	9
Gambar 2: Mie Segar	11
Gambar 3: Mie Basah.....	12
Gambar 4: Mie Goreng Instant (Indomie)	12
Gambar 5: Suasana Warung Upnormal	13
Gambar 6: Suasana Burjo	13
Gambar 7: Menu Mie Warung Upnormal	14
Gambar 8: Konsumsi Mie Instant	15
Gambar 9: Tekstur Bihun Mentah.....	15
Gambar 10: Bihun Instant	17
Gambar 11: Tekstur Sohun	17
Gambar 12: Diagram Dirancang Deni Junedi	21
Gambar 13: Gandum dan Tepung Terigu	26
Gambar 14 : Foto Budi Sugiharto, Kebun Gandum Bapak Sungkowo Tosari	27
Gambar 15: Kebun Jagung di Bantul	28
Gambar 16: Jagung di Hypermart Jogjakarta.....	29
Gambar 17: Sawah di Sewon, Bantul	30
Gambar 18: Beras.....	31
Gambar 19: Kebun Kacang Hijau	32
Gambar 20: Kacang Hijau di Pasar Bringharjo.....	32
Gambar 21: Mie Ayam Jujugan Jawa Tiongkok Kaliurang Km 14.....	33
Gambar 22: Penjual Soto Mie di Tangerang.....	34
Gambar 23: Deretan Mie Instan di Supermarket	36
Gambar 24: Indomie Goreng di Supermarket China	36
Gambar 25: Sketsa 1	39
Gambar 26: Sketsa 2	39
Gambar 27: Sketsa 3	39
Gambar 28: Desain Terpilih 1	39
Gambar 29: Sketsa 4	40
Gambar 30: Sketsa 5	40
Gambar 31: Sketsa 6	40
Gambar 32: Desain Terpilih 2	40
Gambar 33: Sketsa 7	41
Gambar 34: Sketsa 8	41
Gambar 35: Sketsa 9	41
Gambar 36: Desain Terpilih 3.....	41
Gambar 37: Desain Background 1	42
Gambar 38: Desain Background 2	42
Gambar 39: Desain Background 3	42
Gambar 40: Sketsa 10	43

Gambar 41: Sketsa 11	43
Gambar 42: Sketsa 12	43
Gambar 43: Membuat Pola Motif	54
Gambar 44: Hasil Canting Pola Motif	55
Gambar 45: Proses Pewarnaan.....	55
Gambar 46: Ngelorod.....	56
Gambar 47: Menjemur Batik di Tempat Teduh.....	56
Gambar 48: Menjahit Tepi Kain	57
Gambar 49: Panel Batik	58
Gambar 50: Proses Desain Dengan Komputer	59
Gambar 51: Proses Penyablonan di Kanvas.....	60
Gambar 52: Bentuk Sulaman Tiga Panel Karya Sulam	60
Gambar 53: Topping Telor Ceplok.....	61
Gambar 54: Finishing.....	61
Gambar 55: Karya 1	69
Gambar 56: Karya 2.....	71
Gambar 57: Karya 3	73
Gambar 58: Karya 4.....	75
Gambar 59: Karya 5	77
Gambar 60: Karya 6.....	79



DAFTAR LAMPIRAN

Poster Pameran	86
Katalog	87
Foto Suasana Sidang Dan Foto Suasana Pameran	88
CURICULLUM VITAE (CV).....	92



INTISARI

Penciptaan karya berawal dari ketertarikan antara makanan dan kriya, keduanya tidak terlepas dari kebutuhan kehidupan sehari – hari bagi manusia sebagai suatu hakikat hidup. Mie merupakan salah satu contoh dari penemuan makanan yang populer di abad ke-20. Keberadaan Mie di Indonesia merupakan akulturasi kebudayaan dengan Cina yang hingga kini berkembang di masyarakat, sehingga memunculkan fenomena budaya masyarakat yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dilator belangi sejarah menyangkut sosial politik, ekonomi, teknologi, dan aspek – aspek lainnya yang bisa direnungkan lebih jauh.

Penciptaan karya menggunakan pendekatan sosiologi dan estetis sebagai jalan tengah untuk menelusuri informasi baik literature, obeservasi langsung dan media massa. Latar belakang budaya populer turut serta melibatkan masyarakat sebagai pengkonsumsinya yang utama.

Penciptaan Tugas Akhir ini menghasilkan enam buah karya panel. Dengan dua teknik yang diilhami dari seni tradisi, yakni teknik batik tulis dan teknik sulam tapis dari lampung. Dalam proses teknik tersebut dikembangkan sendiri. Pembentukan karya memiliki kesegaran dari teknik yang tradisi dalam membentuk seni serat kontemporer. Maksud dari pembuatan karya adalah perenungan atas akulturasi budaya yang dibawa oleh orang – orang China dan perkembangannya pada masyarakat Indonesia. Seniman berusaha mendeskripsikan karyanya atas fenomena masyarakat hedon yang konsumtif dalam perkembangan budaya populer Indonesia saat ini.

Kata Kunci ; Mie, Budaya Populer, Batik dan Sulam

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Makanan merupakan suatu kebutuhan yang mendasar dalam kehidupan. Makanan sama halnya seperti seni kriya yang senantiasa membutuhkan bahan, teknik pengolahan, penyajian serta kandungan makna yang hadir di dalamnya. Mie dipilih sebagai tema karena dianggap memiliki sejarah panjang sekaligus populer. Menurut beberapa penelitian awal di negara Cina, Jepang, dan Korea disebutkan bahwa mie merupakan makanan tradisional orang Asia. Kebanyakan dari mie berbentuk pita atau tali panjang. Dalam sebuah tradisi Cina dalam perayaan khusus hidangan mie melambangkan “umur panjang” saat disajikan. Pada perkembangannya saat ini, mie menjadi sebuah objek kuliner tradisional maupun kuliner kekinian.

Keberadaan mie di Indonesia diperkenalkan oleh orang – orang Cina perantauan yang datang. Produk budaya ini merupakan akulturasi kebudayaan. Proses akulturasi terjadi bila sekelompok manusia dengan suatu kebudayaan yang tertentu dihadapkan pada unsur – unsur suatu kebudayaan asing yang berbeda sedemikian rupa, sehingga unsur – unsur kebudayaan asing itu dengan lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu sendiri (Soekanto, 1990:210). Proses akulturasi sudah lama terjadi semenjak kebudayaan manusia ada pada masa- masa silam.

Sejarah Cina dikenal memiliki salah satu peradaban paling kuno di dunia. Sejak awal pada budaya Cina, makanan berbahan terigu ini memiliki peran sentral. Prasasti tulang dan cangkang penyu semasa Dinasti Shang (1751-1122 SM) menunjukkan bahwa gandum telah dibudidayakan secara luas di wilayah Henan (Fan, 1982). Nenek moyang bangsa Cina telah mempelajari cara menggunakan gilingan batu untuk menggiling gandum menjadi terigu dan membuat makanan yang berbasis gandum dengan menggunakan tangan atau peralatan sederhana

Namun hal itu tidak serta merta membuat bangsa Cina mendapat pengakuan dari dunia sebagai penemu mie. Terjadi perdebatan panjang antara bangsa Cina, Italia, dan Arab mereka menyatakan bahwa merekalah yang menemukan mie untuk pertama kali. Pada tahun 2005 arkeolog Cina menemukan belanga berumur 4000 tahun yang berisi mie yang terawetkan. Bukti ini ditemui di sekitar daerah situs arkeologi Lajia di hulu sungai kuning di Provinsi Qinsai, China bagian barat laut. Penemuan ini berhasil menyelesaikan sengketa masalah mie antar bangsa. (Haryadi, 2013:4).

Kita dapat menilai makanan dari berbagai sisi yang saling berkaitan seperti ekonomi, politik, gaya hidup (*life style*) dan alam. Sebagai contoh dari sisi ekonomi pendapatan merupakan roda penggerak perekonomian berpengaruh terhadap konsumsi. Dari sisi politik kapitalisme membuat siapapun berkuasa yang kuat akan memiliki kekuasaan untuk dapat mengatur sekelilingnya. Gaya hidup merupakan aktifitas menjalankan kehidupan sesuai dengan taraf kemampuan ekonomi

dari tiap – tiap pendapatan. Sedangkan alam berfungsi sebagai pengatur keseimbangan, tanah mempengaruhi aspek kehidupan makhluk hidup, dari sana sumber energi didapatkan tumbuh dan disimpan. Seperti penanaman padi, jagung, kacang – kacangan yang merupakan sumber energi, bila sistrmnya terganggu akibat bencana alam maka berdampak merugikan.

. Karya akan dibuat dengan melihat aspek sejarah dan membandingkannya dengan konsumsi populer mie saat ini. Pendekatannya menggunakan pendekatan sosiologis dengan cara melihat komparasi kondisi antar waktu (Soekanto, 1990: 49). Perihal efisiensi penyajian mie saat ini merupakan kebutuhan konsumsi pangan yang cepat dan instan..Mie dapat dikaji lebih dalam karna memiliki kompleksitas permasalahan sosiologis, lapisan masyarakat baik tingkat nasional maupun global. Karena itu mie dianggap penting bagi segala lapisan masyarakat, mie telah ada sekian lama tetap mendampingi hidup masyarakat. Dari sana memicu pemikiran posmodernisme untuk tidak mengindahkan jarak antara karya dengan keadaan yang muncul sehari – hari, disadari ada hal yang perlu dikritisi. Karya ini mengartikulasi gagasan dalam bentuk rupa, aspek tematik mie yang ingin disampaikan termuat pesan, makna, nilai yang keseluruhannya bisa disebut sebagai sumber informasi. Beriringan dengan itu dalam karya ini dibangun fenomena eksistensi mie dalam masyarakat. Bahwa mie memiliki memiliki suatu kejadian berkaitan dengan konsumsi masyarakat yang berkembang dan populer. Informasi yang berhasil dihimpun akan diolah sedemikian rupa dalam bentuk karya kriya tekstil. Seperti itulah cara menyampaikan ide-ide yang dibangun

sejak awal penciptaan. Karya ini diharapkan dapat berhasil. Hal Ini ditujukan untuk pengerjaan tugas akhir dan memberikan informasi kepada khalayak.

Dari kedua teknik yang digunakan merupakan teknik tradisional yang biasa digunakan dalam pembuatan karya tekstil. Karya ini dibuat dan diharapkan dapat menghantarkan penikmat seni lainnya untuk menikmati. Dengan hasil akhir karya berupa panel. Dari panel – panel tersebut digambarkan wujud stilisasi pada batik dan ilustrasi pada sulam tapis. *Background* digunakan teknik sablon dengan desain karung tepung. Teknik kolase digunakan sebagai aplikasi tambahan dalam karya sulamnya.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana mewujudkan karya seni tekstil dengan inspirasi “Mie” pada budaya populer saat ini, sehingga karya dapat terhubung pada fenomena kehidupan sehari – hari masyarakat.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penciptaan ini adalah:

1. Mengetahui sejauh mana mie berperan terhadap dinamika konsumsi masyarakat Indonesia.
2. Merespon seni kuliner khususnya mie dalam ranah seni rupa
3. Menanggapi persoalan konsumsi mie pada masyarakat Indonesia dalam karya kriya tekstil.

4. Meningkatkan kualitas karya lebih baik dan memberikan inspirasi pada perkembangan kriya tekstil.

Manfaat dari penciptaan ini adalah:

1. Menanggapi secara bijak bagaimana pengaruh budaya lain terhadap budaya Indonesia.
2. Berolah seni dengan berekspresi, bereksplorasi dan mengapresiasi ragam kuliner mie dengan visual seni rupa.
3. Mengulas informasi berkaitan dengan konsumsi mie

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Sosiologis

Sosiologis merupakan ilmu sosial yang objeknya masyarakat. Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang bekerja untuk mendapatkan fakta – fakta masyarakat yang mungkin dapat dipergunakan untuk memecahkan bentuk dari persoalan – persoalan kemasyarakatan yang ada. Di dalam karyanya dimasukkan unsur *popular culture* yang berada pada perkembangan jaman. *Popular culture* Muncul semenjak revolusi industri. Karya yang tercipta ditunjukkan atas pemikiran kritis postmodernisme dari suatu bentuk citarasa atau pengalaman estetis yang ada pada suatu masyarakat

b. Pendekatan Estetika

Istilah estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthanomai* yang secara harfiah berarti memahami melalui pengamatan

inderawi. Kata tersebut memiliki akar kata *aistetis* yang bermakna ‘emosi’ maupun ‘persepsi’. Definisi estetika adalah “kajian yang terjadi antara subjek, objek, dan nilai terikat dengan pengalaman, parameter, dan property atas keindahan maupun kejelekan, atau secara luas atas ketertarikan atau ketidaktertarikan (Junaedi 30:2013).

2. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni serat (tekstil) dengan teknik sulam tapis dan teknik batik dilakukan pencarian – pencarian akan hal – hal yang berkaitan dengan konsep. Seperti gambaran imajinasi dan makna yang akan divisualisasikan, Upaya yang penting dilakukan adalah menyesuaikan bahan dan teknik agar terwujud karya yang diinginkan.

Pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber yang berkaitan dengan tema yang diambil. Ini merupakan langkah awal sebelum mewujudkan karya, meliputi studi pustaka yang mengambil data dari literature seperti buku, majalah, jurnal, artikel, serta skripsi yang mendukung pemenuhan sumber data tertulis. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap sumber objek seperti tempat - tempat yang menyediakan mie dengan memotret sebagai hasil dokumentasi.

Penciptaan karya seni terdiri dari eksplorasi ide, improvisasi/eksperimentasi, dan perwujudan (Hawkins dalam Gustami, 2004:13-15). Penciptaan karya ini berangkat dari eksplorasi yang lebih

mengarah pada ide, improvisasi, dan perwujudan yang melebur menjadi satu kegiatan berkesenian untuk menuangkan suatu pemikiran yang secara bertahap dilakukan, untuk menemui hasil akhir yang sesuai .

a. Tahap Eksplorasi

Di dalam metode ini penulis melakukan pencarian – pencarian akan hal – hal yang berkaitan dengan konsep dan makna - makna imajinasi yang akan divisualisasikan, disesuaikan dengan teknik – teknik yang diperlukan maupun wujud yang diinginkan. Hal ini dilakukan bertujuan untuk menambah informasi – informasi dan pengetahuan yang diperlukan..

b. Tahap Improvisasi

Metode penciptaan ini mengintegrasikan antara improvisasi perwujudan dalam suatu kegiatan. Improvisasi sebagian bentuk perancangan yang secara spontan terlintas tanpa direncanakan. Pada tahapan ini merupakan penetapan gagasan pokok, yang merupakan kelanjutan dari tahap eksplorasi yang terkadang datang seperti improvisasi yang tak terduga. Dari berbagai persoalan tadi, dipilah – pilih kembali untuk mendapatkan hasil yang paling pas sebagai penndukung untuk menguatkan gagasan ide penciptaan, pengasosiasikan antara sumber persoalan dengan objek yang dianggap dapat mewakilinya.

c. Perwujudan

Dalam karya yang dibuat dengan dua teknik bera panel sulam tapis dan batik, keduanya memiliki karakter yang berbeda dari masing – masing desain dan cara pengerjaannya. Sablon dimasukkan pada karya sulam dengan desain karung tepung, yang mana tepung merupakan bahan baku pembuatan mie.

Pada dua jenis karya terdiri dari karya seni kriya dan kriya seni. Penulis tidak dapat memilih salah satunya, dalam perwujudan kemungkinan berbeda dengan sketsa dikarenakan tanpa menjiplak dari sketsa melainkan *freehand*.

