

**TANAMAN TERATAI SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN MOTIF BATIK TULIS DALAM KAIN
PANJANG**



NIM : 1311760022

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

2018

**TANAMAN TERATAI SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN MOTIF BATIK TULIS DALAM KAIN
PANJANG**



PENCIPTAAN

Pratudita Febriyanti

NIM : 1311760022

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

2018

**TANAMAN TERATAI SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN MOTIF BATIK TULIS DALAM KAIN
PANJANG**



PENCIPTAAN

Oleh :

Pramudita Febriyanti


NIM : 1311760022

**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
2018**


Tugas Akhir Kriya Seni Berjudul :

TANAMAN TERATAI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN MOTIF BATIK TULIS DALAM KAIN PANJANG diajukan oleh Pramudita Febriyanti, NIM 1311760022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Drs. Andono, M.Sn.
NIP 19560602 198503 1 002

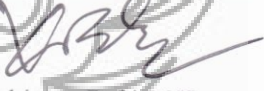
Pembimbing II/Anggota


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

Cognate/Anggota


Dra. Djanjang Purwo Sedjati, M.Hum.
NIP 19600218 198601 2 001

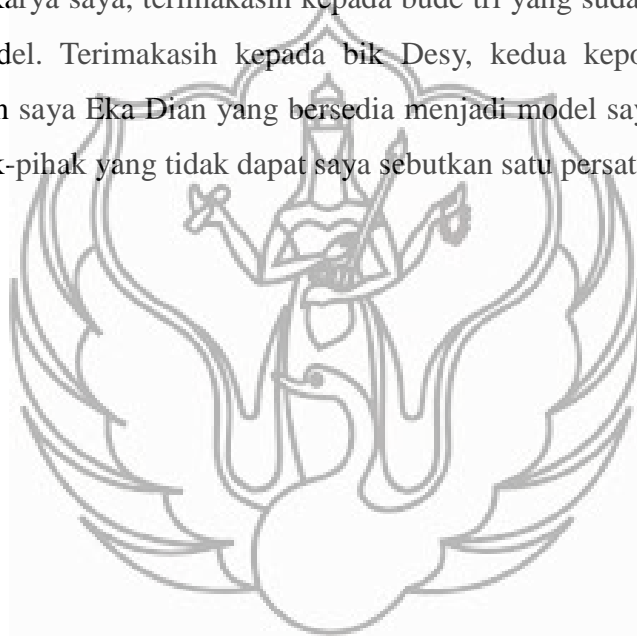
Mengetahui
Ketua Jurusan/Program Studi
S-1 Kriya Seni/Ketua/Anggota


Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1001


Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya ini untuk kedua orang tua yang saya cintai yang telah memberikan semangat untuk saya dan adik saya. Terimakasih untuk dosen-dosen yang telah memberikan ilmunya, memberikan arahan, dan motivasi disetiap pengerjaan tugas akhir. Terimakasih pada Febriana Kristy yang dari awal memberikan motivasi kepada saya untuk selalu bersemangat. Terimakasih pada mas Amin yang telah meluangkan waktunya untuk membantu saya dalam pemotretan karya saya, terimakasih kepada bude tri yang sudah membantu melilit kain ke model. Terimakasih kepada bik Desy, kedua keponakan saya Sekar, Salwa, teman saya Eka Dian yang bersedia menjadi model saya. Dan terimakasih kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.



Motto

*Jangan Pernah Berhenti Bermimpi. Bermimpilah Setinggi Langit. Karena Dari
Mimpi Itulah Kita Bisa Mewujudkan Apa Yang Menjadi Keinginan Kita. Terus
Berkarya Jangan Pantang Menyerah*



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, 15 Januari 2018



Pramudita Febriyanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan dengan judul : "Tanaman Teratai Sebagai Inspirasi Penciptaan Motif Batik Dalam Kain Panjang".

Selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir karya seni ini telah banyak pihak yang ikut terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses kreatif dan nonkreatif pada tugas akhir, membantu dan memberikan pengarahan serta motivasi, sehingga dirasa mutlak menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Dra. Suastiwi Triatmojo, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum. Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni yang telah banyak membantu dalam layanan akademik, memberikan pengarahan dan pengajaran selama masa studi.
4. Drs. Andono, M.Sn. Selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
5. Sugeng Wardoyo, S.Sn.,M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini.
6. Dra. Djanjang Purwo Sedjati, M.Hum selaku *cognate*.
7. Nurhadi Siswanto, M.Phil. Selaku dosen wali yang telah banyak membantu dalam layanan akademik dan membimbing selama masa studi.
8. Para dosen pengampu mata kuliah dan staf karyawan prodi Kriya Seni yang selama masa studi telah memberikan ilmunya dan menginspirasi.
9. Kedua orang tua, Mujiyanto dan Christina Dwi Anggorowati beserta seluruh keluarga yang selalu mendoakan, memberi semangat juga dukungan baik dalam moral maupun materi.

10. Teman-teman angkatan 2013 yang meluangkan waktu, kritik dan saran.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya penulisan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini.

Laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini masih jauh dari sempurna. Hal ini disebabkan oleh kemampuan formal pencipta yang masih dalam tahap belajar. Namun dengan dorongan mempersembahkan laporan tugas akhir penciptaan karya seni sebagai pustaka seni ilmiah di akhir masa studi, pencipta dapat menyelesaikan penulisannya. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini bermanfaat.

Yogyakarta, 15 Januari 2018

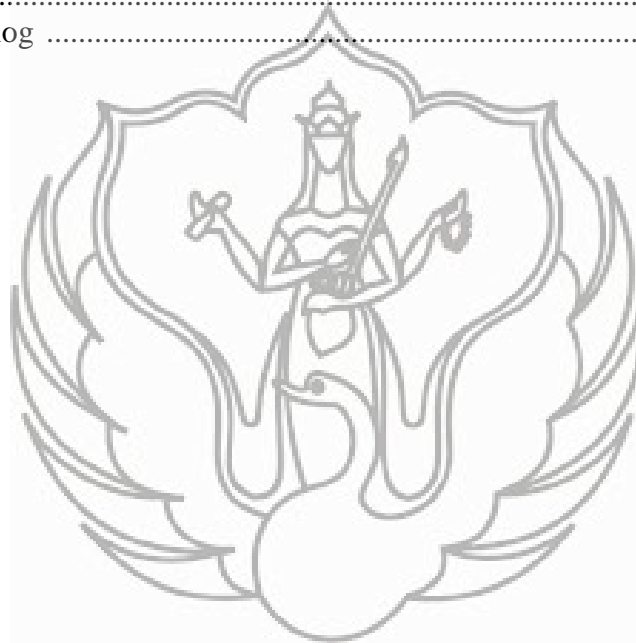
Pramudita Febriyanti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan Dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan Dan Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori	18
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	22
A. Data Acuan	22
B. Analisis Data	26
C. Rancangan Karya	28
D. Proses Perwujudan	52
1. Bahan Dan Alat	52
2. Teknik Pengerjaan.....	62
3. Tahap Perwujudan.....	64
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	73
BAB VI. TINJAUAN KARYA	82
A. Tinjauan Umum.....	82
B. Tinjauan Khusus.....	83

BAB V. PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107
WEBTOGRAFI.....	108
LAMPIRAN.....	109
A. Foto Poster Pameran	109
B. Foto Situasi Pameran	110
C. Foto Fashion Show	112
D. Biodata (CV)	115
E. CD	117
F. Katalog	118



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Siklus Kehidupan Teratai	41
Tabel 2. Fokus	42
Tabel 3. Bersebrangan	43
Tabel 4. Hidup Dalam Ketenangan	44
Tabel 5. Teratai dalam Bentuk Motif Parang	45
Tabel 6. Berdiri Sendiri	46
Tabel 7. Variasi	47
Tabel 8. Kalkulasi Umum	48
Tabel 9. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penampang bunga teratai	12
Gambar 2. Teratai <i>Stellata</i>	22
Gambar 3. Teratai <i>Colorata</i>	22
Gambar 4. Teratai Saat Kuncup dan Daun.....	23
Gambar 5. Teratai <i>Burgundy</i>	23
Gambar 6. Motif Truntum.....	23
Gambar 7. Batu-batuan	24
Gambar 8. Motif Beras <i>Wutah</i>	24
Gambar 9. Motif Parang.....	24
Gambar 10. Pola Limaran	25
Gambar 11. Pola Limaran Dan Parang.....	25
Gambar 12. Sketsa Daun 1.....	28
Gambar 13. Sketsa Daun 2.....	28
Gambar 14. Sketsa Daun 3	29
Gambar 15. Sketsa Teratai Sedang Kuncup 1	29
Gambar 16. Sketsa Teratai Sedang Kuncup 2	30
Gambar 17. Sketsa Teratai Sedang Mekar 1	30
Gambar 18. Sketsa Teratai Sedang Mekar 2	30
Gambar 19. Sketsa Teratai Sedang Mekar 3	31
Gambar 20. Sketsa Teratai Sedang Mekar 4	31
Gambar 21. Desain Terpilih 1 “Siklus Kehidupan Teratai.....	32
Gambar 22. Detail Desain Terpilih 1	32
Gambar 23. Detail Desain Terpilih 1	33
Gambar 24. Detail Desain Terpilih 1	33
Gambar 25. Detail Desain Terpilih 1	33
Gambar 26. Detail Desain Terpilih 1	34
Gambar 27. Detail Desain Terpilih 1	34
Gambar 28. Desain Terpilih 2 “Fokus “	35
Gambar 29. Detail Desain Terpilih 2	35

Gambar 30. Detail Desain Terpilih 2	35
Gambar 31. Detail Desain Terpilih 2	36
Gambar 32. Detail Desain Terpilih 2	36
Gambar 33. Detail Desain Terpilih 2	36
Gambar 34. Detail Desain Terpilih 2	37
Gambar 35. Detail Desain Terpilih 2	37
Gambar 36. Detail Desain Terpilih 2	37
Gambar 37. Detail Desain Terpilih 2	37
Gambar 38. Desain Terpilih 3 “Bersebrangan“	38
Gambar 39. Detail Desain Terpilih 3	38
Gambar 40. Detail Desain Terpilih 3	38
Gambar 41. Detail Desain Terpilih 3	39
Gambar 42. Desain Terpilih 4 “Hidup Dalam Ketenangan”	39
Gambar 43. Detail Desain Terpilih 4	39
Gambar 44. Detail Desain Terpilih 4	40
Gambar 45. Detail Desain Terpilih 4	40
Gambar 46. Detail Desain Terpilih 4	40
Gambar 47. Detail Desain Terpilih 4	41
Gambar 48. Detail Desain Terpilih 4	41
Gambar 49. Detail Desain Terpilih 4	41
Gambar 50. Desain Terpilih 5 “Teratai Dalam Bentuk Motif Parang”	42
Gambar 51. Detail Desain Terpilih 5	42
Gambar 52. Detail Desain Terpilih 5	43
Gambar 53. Detail Desain Terpilih 5	43
Gambar 54. Detail Desain Terpilih 5	44
Gambar 55. Detail Desain Terpilih 5	44
Gambar 56. Desain Terpilih 6 “Berdiri Sendiri “	45
Gambar 57. Detail Desain Terpilih 6	45
Gambar 58. Detail Desain Terpilih 6	46
Gambar 59. Detail Desain Terpilih 6	46
Gambar 60. Detail Desain Terpilih 6	46

Gambar 61. Detail Desain Terpilih 6	47
Gambar 62. Detail Desain Terpilih 6	47
Gambar 63. Detail Desain Terpilih 6	47
Gambar 64. Desain Terpilih 7 “Variasi”	48
Gambar 65. Detail Desain Terpilih 7	48
Gambar 66. Detail Desain Terpilih 7	49
Gambar 67. Detail Desain Terpilih 7	49
Gambar 68. Detail Desain Terpilih 7	49
Gambar 69. Detail Desain Terpilih 7	50
Gambar 70. Detail Desain Terpilih 7	50
Gambar 71. Detail Desain Terpilih 7	50
Gambar 72. Detail Desain Terpilih 7	51
Gambar 73. Detail Desain Terpilih 7	51
Gambar 74. Detail Desain Terpilih 7	51
Gambar 75. Kain Mori Merk Gamelan	52
Gambar 76. Lilin/Malam	52
Gambar 77. Pewarna Remasol	53
Gambar 78. Manotex	53
Gambar 79. Waterglass	54
Gambar 80. Soda Abu	54
Gambar 81. Pensil 2B dan Mekanik	55
Gambar 82. Penghapus	55
Gambar 83. Penggaris Besi	56
Gambar 84. Spidol	56
Gambar 85. Spanram	57
Gambar 86. Canting	58
Gambar 87. Wajan	59
Gambar 88. Kompor Listrik	59
Gambar 89. Kuas	60
Gambar 90. Gelas Plastik	60
Gambar 91. Panci	61

Gambar 92. Gawangan.....	61
Gambar 93. Kursi Kecil	62
Gambar 94. Menjahit Tepi Kain.....	64
Gambar 95. Merendam Kain.....	64
Gambar 96. Menjemur Kain	65
Gambar 97. Memindah Pola Kekain	66
Gambar 98. Mencanting.....	66
Gambar 99. Mencolet.....	67
Gambar 100. Fixsasi Warna	68
Gambar 101. Menghilangkan <i>Waterglass</i>	69
Gambar 102. Menjemur Kain Setelah Di <i>Waterglass</i>	69
Gambar 103. Nembok.....	70
Gambar 104. Mencolet Warna Dasar.....	71
Gambar 105. Melorod kain	72
Gambar 106. Mencuci Kain yang Sudah di <i>Lorod</i>	72
Gambar 107. Siklus Kehidupan Teratai	84
Gambar 108. Penerapan Kain Panjang Dengan Teknik Lilit	86
Gambar 109. Fokus.....	87
Gambar 110. Penerapan Kain Panjang Dengan Teknik Lilit	89
Gambar 111. Bersebrangan	90
Gambar 112. Penerapan Kain Panjang Dengan Teknik Lilit	92
Gambar 113. Hidup Dalam Ketenangan	93
Gambar 114. Penerapan Kain Panjang Dengan Teknik Lilit	95
Gambar 115. Teratai Dalam Bentuk Motif Parang.....	96
Gambar 116. Penerapan Kain Panjang Dengan Teknik Lilit	98
Gambar 117. Berdiri Sendiri	99
Gambar 118. Penerapan Kain Panjang Dengan Teknik Lilit	101
Gambar 119. Variasi.....	102
Gambar 120. Penerapan Kain Panjang Dengan Teknik Lilit	104

INTISARI

Bunga teratai memiliki beberapa keunikan yaitu bentuk, warna yang bervariasi, hidup di air, memerlukan lumpur dan air untuk tumbuh dan berkembang, serta tidak akan tenggelam ke dalamnya. Tiap-tiap bagian dari tumbuhan bunga ini memiliki manfaat untuk kesehatan dari akar sampai mahkota bunga. Bunga ini hanya mekar pada malam hari. Hal ini menarik untuk dijadikan sumber ide dalam penciptaan motif batik untuk kain panjang.

Proses penciptaan karya meliputi beberapa tahap pembuatan sket, tahap pemindahan pola, tahap pembatikan *nglowong*, tahap pewarnaan pertama (*nyolet*), tahap penembokan motif, tahap pewarnaan latar, tahap *ngrining*, tahap pewarnaan latar kedua, dan tahap pelorodan. Masing-masing proses harus dilalui secara berurutan dan dengan teliti. Penciptaan karya ini menggunakan metode pendekatan estetis, ergonomi, dan mimesis. Sedangkan metode penciptaannya menggunakan teori *Practice Based Research* dan SP. Gustami menggunakan tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan karya untuk mendapatkan kualitas visual yang sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Dengan terciptanya karya berupa kain panjang tersebut diharapkan dapat memperkaya motif batik tanaman teratai yang mudah serta menambah kecintaan masyarakat pada bunga teratai dan batik.

Kata Kunci : Penciptaan, Motif Bunga Teratai, Kain Panjang.

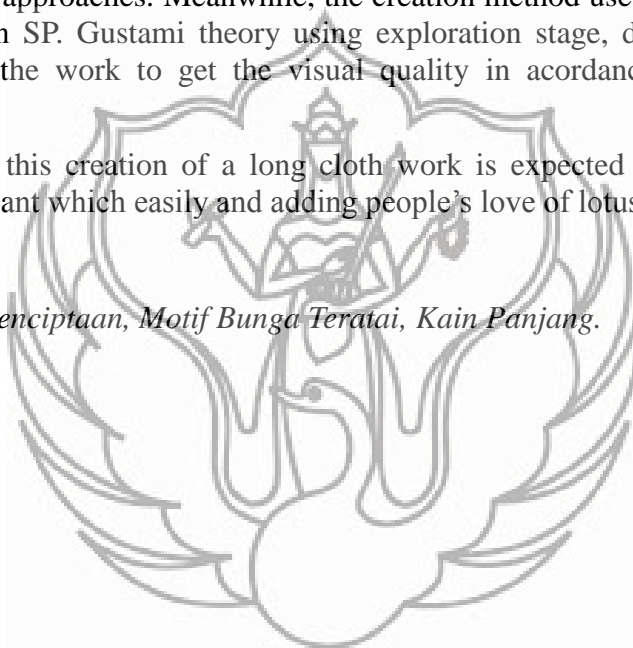
ABSTRAK

The lotus flower has some uniquenesses such as in shape, many colours varies, life in water, mud and water are require to grow and develop, and will not sink into it. Every parts of the lotus plant has benefits for health from roots to flowers. This flower only blooms at day night. It is interesting to be an idea in the creation of batik's motive for long garment.

The process of this creations is covered with sketch making steps, transfer pattern steps, nglowong steps, dyeing or colouring background, ngrining step, colouring background, and lorod step each of process must be passed consecutively and carefully. This creation use methodology of aesthetic, ergonomic, and mimetic approaches. Meanwhile, the creation method uses are Practice Based Research dan SP. Gustami theory using exploration stage, designing, and manifestation of the work to get the visual quality in accordance with the desired concept.

With this creation of a long cloth work is expected to enrich the motif batik lotus plant which easily and adding people's love of lotus flowers and batik.

Keyword : *Penciptaan, Motif Bunga Teratai, Kain Panjang.*



BAB I.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Alam menyuguhkan keindahan yang tiada tara. Dalam dunia seni, alam menyajikan beragam sumber ide yang memiliki unsur keindahan di dalamnya yang dapat dilihat di dunia nyata. Keindahan alam tersebut tertuang dalam keragaman tumbuh-tumbuhan, salah satunya adalah bunga teratai. Ketertarikan penulis memilih bunga teratai sebagai sumber ide penciptaan kain panjang karena teratai memiliki keunikan seperti warna yang bervariasi, bunga yang hidup di air. Bunga Teratai adalah bunga yang memerlukan lumpur dan air untuk tumbuh dan berkembang, akan tetapi ia tidak akan tenggelam ke dalamnya. Bunga teratai menghiasi perairan yang tenang permukaan daun tidak mengandung lapisan lilin sehingga air yang jatuh ke permukaan daun tidak membentuk butiran air. Bunga teratai tumbuh bergerompol pada satu pusat akar. Selain itu juga ada yang menyebar dengan membentuk akar sendiri.

Bunga teratai hidup di atas air yang tenang dan kotor, dengan kondisi sedemikian kotornya, orang akan menganggap bunga teratai sebagai bunga yang tidak berharga dan kotor, yang tidak pantas untuk diraih karena demikian kotornya tempat ia hidup. Akan tetapi, bertolak belakang dengan kenyataannya, bunga teratai tetap tampil dengan keanggunan bunganya yang sangat menawan bagi yang melihatnya. Dia hidup penuh keindahan dan kebersihan tanpa dipengaruhi oleh lingkungannya yang kotor. Betapapun kotornya tempat dia hidup, tapi keindahannya tetap terjaga dengan baik bahkan menambah keindahan pula bagi lingkungan di sekitarnya.

Tiap-tiap bagian dari bunga teratai memiliki manfaat sebagai obat. Seperti biji teratai berguna untuk gangguan pencernaan makanan, diare, radang usus kronis, hepatitis, dan lain sebagainya. Tunas biji teratai berguna untuk demam, rasa haus, jantung berdebar, tekanan darah tinggi, muntah darah, dan lain sebagainya. Benang sari berguna untuk pendarahan seperti muntah darah,

keputihan, sering buang air kecil/besar, dan lain sebagainya. *Respectacle* (dasar bunga berguna untuk pendarahan sewaktu hamil, darah haid berlebihan, buang air besar berdarah, dan lain sebagainya. Akar rimpang berguna untuk tekanan darah tinggi, sakit jantung, gangguan lambung, kurang darah, wasir, dan lain sebagainya. Daun teratai juga mempunyai manfaat untuk menghentikan pendarahan pada hidung. Dasar daun berguna untuk disentri, diare dan lain sebagainya. Batang berguna untuk dada terasa tertekan karena panas atau lembab, diare, muntah, keputihan, dan lain sebagainya. Bunga berguna untuk luka terpukul (trauma), pendarahan, radang kulit bernanah dan lain sebagainya. Tepung rimpang berguna untuk menambah selera makan, badan lemah dan kurang darah (anemia) dan lain sebagainya. (Arif Kurniawan, 2008:89-90).

Dalam ajaran Hindu terdapat filosofi tentang teratai, yaitu tanah, air, dan udara. Selain itu, bunga teratai di dalam beberapa budaya mitologi menyimpan arti filosofi-filosofi yang unik di balik warna cantiknya. Teratai putih memiliki kelopak bunga yang berwarna putih melambangkan kesucian, pencerahan, kesempurnaan pikiran, jiwa dan spiritual. Warna putih sebagai simbol kedamaian dan karakter pribadi yang kuat. Teratai merah muda melambangkan sebuah ketinggian derajat atau kedudukan.

Dalam mitologi China, bunga teratai merah muda sering dihubungkan dengan dewa paling tinggi yaitu Buddha. Teratai biru memiliki warna kelopak bunga yang sangat cantik nan indah, yaitu perpaduan antara warna biru dengan sedikit unsur warna keunguan. Bunga teratai biru melambangkan sebagai semangat control atas satu diantara indera material. Teratai biru juga menjadi lambang pengetahuan dan juga kecerdasan. Teratai merah melambangkan situasi hati yang murni. Lambang cinta, kasih sayang, keaktifannya, nafsu dan emosi lain yang berkenaan dengan hati. Bunga teratai merah digambarkan dengan kelopak terbuka yang melambangkan keindahan dan keterbukaan hati. Keindahan dari bunga teratai, warna, manfaat, serta filosofinya memberi inspirasi terhadap penulis untuk mengangkat bunga teratai sebagai tema dari penciptaan kain panjang (Wiana, 2004:69-71).

Kain panjang adalah salah satu pakaian yang digunakan sebagai busana tradisional. Kain panjang merupakan pembalut tubuh atau biasa digunakan sebagai kain lilit menyerupai rok atau sebagai sarung. Kain panjang atau sarung masih banyak dikenal di Jawa sebagai salah satu pakaian adat (Veldhuisen, 1990:18-19). Sehelai kain panjang biasanya berukuran lebih adalah 2,5m x 1m dinamakan kain panjang dan digunakan di bawah. (Djoemena, 1990:30-41). Ketertarikan memilih kain panjang untuk dijadikan media dalam pembuatan karya karena kain panjang multifungsi. Selain untuk dijadikan busana, kain panjang juga bisa digunakan untuk hiasan dinding.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana proses penciptaan karya kain panjang dengan tema Tanaman Teratai?

C. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan

1. Menciptakan kain panjang dengan motif bunga teratai
2. Untuk mengetahui proses pembuatan kain panjang bertemakan Tanaman Teratai dengan teknik pengerjaan batik tulis, pewarnaan colet, dan dengan *finishing lorodan*.

Manfaat

1. Karya seni yang dihasilkan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan estetik bagi pengguna produk seni.
2. Memberikan pengetahuan mengenai penciptaan motif tanaman teratai dalam kain panjang.
3. Karya yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi inspirasi baru untuk mengembangkan inovasi dalam pembuatan kain panjang.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetis dalam proses penciptaan karya seni diperlukan sebagai acuan dalam perupa karya. Unsur-unsur seni yang mendasar menurut A.M.M Djelantik yaitu pertimbangan proporsi, kesatuan dan keutuhan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*), harmoni (*harmony*). (Djelantik,1999:9)

Memandang suatu karya dengan prinsip estetika dari segi visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur. Hal ini diterapkan dalam sebuah karya berupa kain panjang dari sumber ide penciptaan bunga teratai.

b. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomis yaitu tentang kenyamanan suatu produk atau karya seni saat digunakan. Dalam proses penciptaan karya seni harus mempertimbangkan tingkat kenyamanannya, tetapi tidak meninggalkan nilai keindahannya. Apabila karya seni yang dibuat dalam bentuk karya tekstil yang fungsional, maka harus mempertimbangkan bahan yang digunakan.

Apabila karya yang dibuat akan digunakan sebagai busana maka bahan yang dipilih haruslah yang nyaman untuk dipakai. Dalam penciptaan karya seni dibuat dalam bentuk kain panjang dengan bahan kain katun yang nyaman apabila digunakan. Dibuat dalam kain panjang disesuaikan dengan kebutuhan setiap orang. Nantinya akan dibuat apa dan seperti apa tergantung dari orang yang akan memiliki karya seni ini. (Poespo, 200:40).

c. Pendekatan Mimesis

Memandang karya seni mimesis sebagai tiruan alam atau kehidupan. Kriteria utama yang dikenakan pada karya seni adalah “kebenaran” atau ketepatan penggambaran yang hendak digambarkan.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam proses penciptaan.

a. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, majalah, internet, dan lain sebagainya. Data-data mengenai teratai diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku-buku, majalah maupun dari internet.

b. Observasi

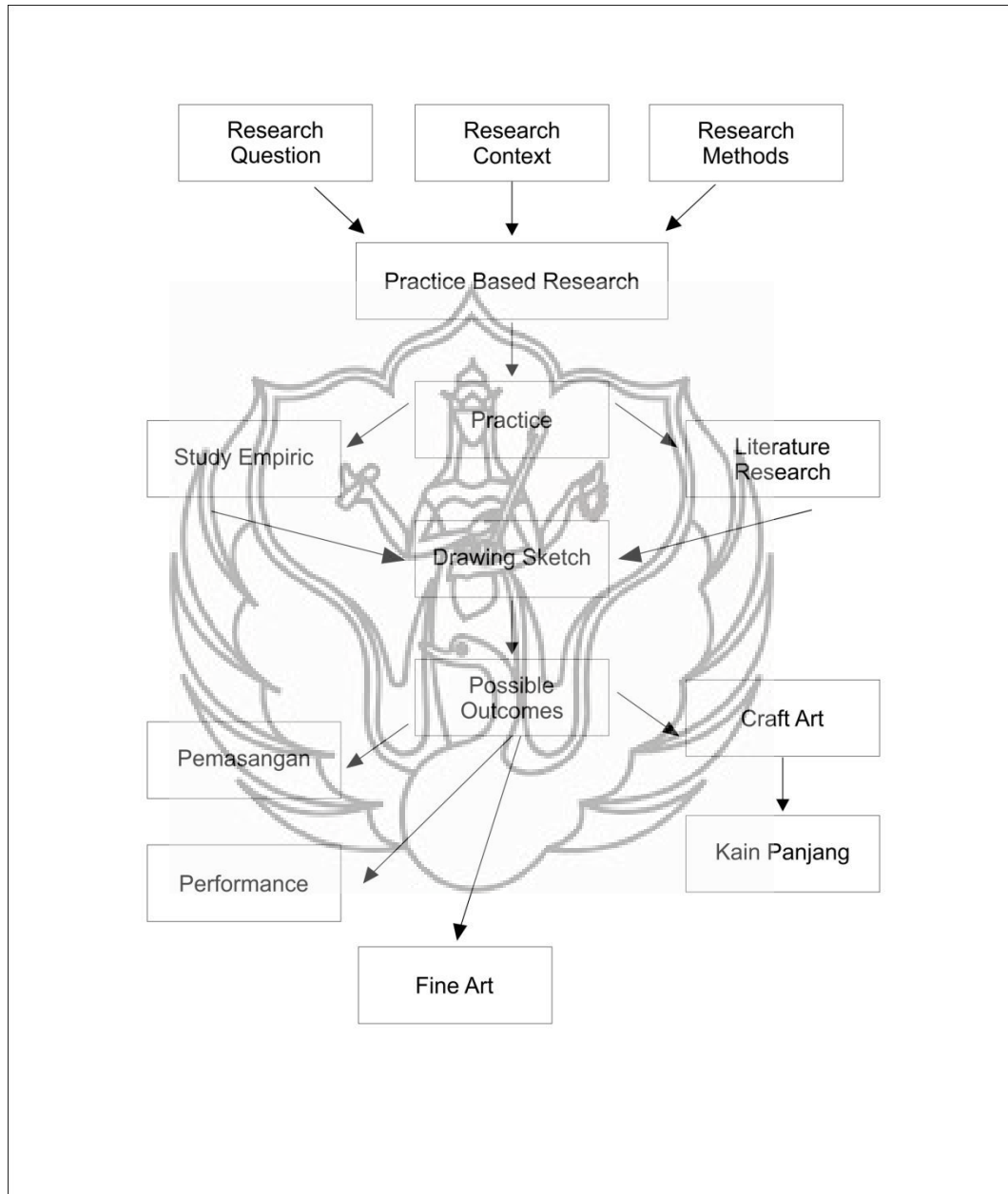
Metode pengumpulan data dengan mengamati langsung objek secara langsung maupun tidak langsung.

c. Metode Analisis Data Kualitatif

Merupakan metode yang dilakukan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur dan mempunyai makna.

3. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian berbasis praktik *practice based research* yaitu penciptaan berdasarkan penelitian.



Skema 1. *Practice Based Research*
Sumber : Jurnal Perintis Pendidikan UiTM

Berdasarkan uraian skema *Practice Based Research* di atas, dapat dijelaskan bahwa penciptaan yang berbasis penelitian tentunya harus diawali dengan studi mengenai pokok persoalan dan materi yang diambil seperti ide, konsep, tema, bentuk, teknik, bahan, dan penampilan. Segala materi ini diulas secara mendalam agar dapat dipahami, sehingga betul-betul telah menguasai dan menjiwai objek tersebut.

Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Ure dan Gray, 1996: 1).

Di dalam penciptaan Tugas Akhir ini, hal yang sangat penting untuk ditelusuri secara mendalam yaitu konsep penciptaan itu sendiri, karena pada bagian ini konsep penciptaan menjadi dasar utama penciptaan. Studi pustaka dan studi lapangan bermanfaat untuk menentukan metode yang akan digunakan seperti metode pendekatan yang sesuai dengan konsep dan teknik yang mendukung proses pembuatan karya Tugas Akhir ini. Setelah melakukan eksplorasi dengan studi pustaka dan studi lapangan, langkah selanjutnya adalah perancangan yang dimulai dari pembuatan sketsa. Teknik yang akan digunakan agar proses perwujudannya dapat lebih mudah dan sesuai perancangannya.

Dalam proses penciptaan karya, penulis juga menggunakan metode penciptaan menurut SP. Gustami melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (Pengembaraan jiwa, pencarian sumber ide, konsep, landasan penciptaan, dan acuan visual), perancangan (Perwujudan ide dalam bentuk desain) dan perwujudan (Mewujudkan ide, konsep dan rancangan desain menjadi karya). Dan diuraikan menjadi enam langkah. Penggunaan metode penciptaan SP. Gustami untuk melengkapi dari skema *Practice Based Research* diatas. Tahapan penting dalam proses penciptaan karya menurut SP. Gustami sebagai berikut.

a. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara langsung dilapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya. Kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang dipakai nanti sebagai tahap perancangan.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa) dan desain terpilih.

c. Perwujudan Karya

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan, menjadi karya.

Ketiga tahap di atas dapat diuraikan menjadi enam langkah yaitu

1. Langkah penggambaran jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi, untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.
2. Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Usaha ini memperoleh data material, alat teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
3. Perancangan untuk meluangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional. Hal yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi

aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetis, gaya, filosofi, pesan makna, nilai ekonomi serta peluang pasar ke depan.

4. Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi prototipe. Model prototipe dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
5. Perwujudan realisasi rancangan ke dalam karya nyata sampai finishing dan kemasan.
6. Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran dan respon dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, sebagai ungkapan pribadi, yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh, dan jiwa keseniannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya. (Gustami, 2007:329)

Penulis menggunakan metode penciptaan berdasarkan skema *Practice Based Research* untuk mempermudah dalam proses penciptaannya, dan sebagai pendukungnya juga menggunakan metode penciptaan SP. Gustami untuk memperjelas beberapa teori asing yang belum dimengerti agar lebih mudah dipahami.