

**VISUALISASI MAINAN BEBEK KARET DALAM
BATIK TULIS KAIN PANJANG**



PENCIPTAAN

Hayatul Afyah

NIM 1311766022

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

2018

**VISUALISASI MAINAN BEBEK KARET DALAM
BATIK TULIS KAIN PANJANG**





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:

VISUALISASI MAINAN BEBEK KARET DALAM BATIK TULIS KAIN PANJANG diajukan oleh Hayatul Afyah, NIM 1311766022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 23 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.
NIP 19621231 198911 1 001
Pembimbing II


Arif Sunarson, M.Sn.
NIP 19750622 200312 4 003
Cognate/Anggota


Dra. Djanjang Purwo Sedjati, M.Hum.
NIP 19600218 198601 2 001
Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program
Studi S-1 Kriya Seni/Anggota


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

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir penciptaan karya seni ini saya persembahkan untuk sang Pencipta Alam Semesta beserta isinya yaitu Allah SWT, kedua orang tuaku, kepada Bapak Abdul Rozaq dan Ibu Ludiya, adik-adikku serta sahabat-sahabatku tersayang.



MOTTO

“Sebuah mimpi adalah visi kreatif untuk hidup di masa depan Keluar dari zona nyaman dan menjadi nyaman dengan asing dan tidak diketahui”

-Denis Witley-



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 orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Januari 2018

Hayatul Afiyah



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, dan Nabibesar Muhammad SAW sebagai sosok seorang Master pieces yang senantiasa memberikan contoh dan suritelaan yang baik bagi umatnya. Sehingga dapat menyelesaikan penciptaan karya dan laporan Tugas Akhir dengan baik. Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana S-1 dibidang Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan ini merupakan proses dan langkah yang telah dilakukan selama masa studi. Dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafrin, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum. Selaku dosen pembimbing I
5. Arif Suharson, M.Sn. Selaku dosen Pembimbing II
6. Bapak Nurhadi Siswanto, M.Phil. Selaku dosen wali.
7. Dra. Djanjang Purwo Sedjati, M.Hum. Selaku *cognate*.

8. Seluruh Dosen Program Studi Kriya Seni, yang telah memberikan bimbingan serta berbagi ilmu selama duduk di bangku perkuliahan.
9. Orang tua Bapak Abdul Rozaq dan Ibu Ludiya tercinta dan adik-adik tersayang Salma Salsabilla, M. Fauzan Labib, Faiz Akbar, Zahwa Humairah, Nadhif Rizky Muhammad yang selalu memberikan dukungan moril, semangat, dan do'a.
10. Terima kasih Elnifar Rismoyo Hananto Selalu Memberi motifasi dorongan dan semangat.
11. Saudara-saudara terdekatku, Ang Levi, Farah Fauziah, Sri Martyna, Ang Neng.
12. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Penciptaan ini, Amalia Yudhaningrum, Putri Hanggara Padmi, Hanifah Az-Zahra, Kalbening Hasanah, Pakdhe Jonny, fikinanda, Ifa Roudhotul, Desita Anggina, dan Saudara-saudara terdekatku, Ang Levi, Farah Fauziah, Sri Martyna, Ang Neng.

Semoga karya dan laporan ini dapat memberikan informasi dan referensi baru dalam seni rupa bagi pembaca dan pencinta seni.

Yogyakarta, 15 Januari 2018

Hayatul Afiyah
NIM 1311966022

DAFTAR ISI

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
INTISARI (ABSTRAK).....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....	12
B. Landasan Teori.....	22
BAB III PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	26

B. Analisis.....	31
C. Rancangan Karya.....	33
1. Sketsaalternatif.....	34
2. Sketsaterpilih.....	37
D. Proses Perwujudan.....	45
1. Bahan dan Alat.....	45
2. Teknik Pengerjaan.....	54
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	57
BAB IV TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum.....	66
B. Tinjauan Khusus.....	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
WEBTOGRAFI.....	87
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

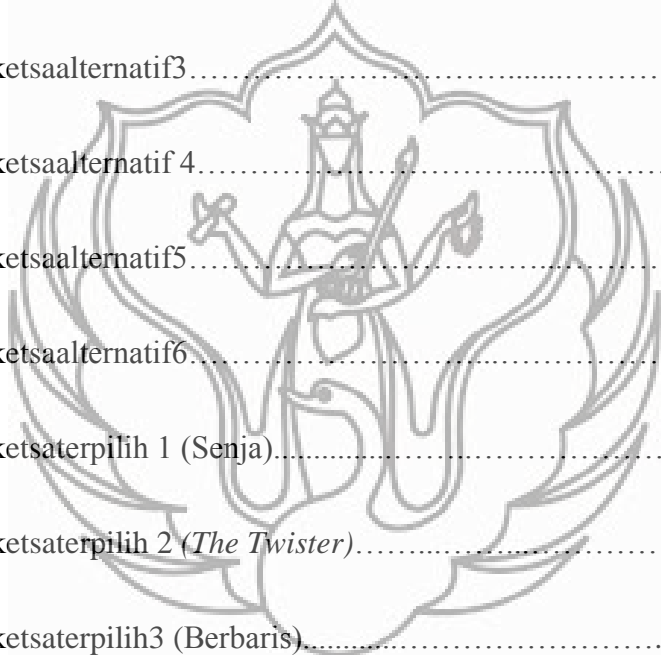
Tabel 1. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 1.....	60
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 2.....	61
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 3.....	62
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 4.....	63
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 5.....	64
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 6.....	65
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 7.....	66
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 8.....	67
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Tugas Akhir.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Bentuk mainan bebek karet.....	12
Gambar 02. Mainan bebek karet dengan busana suster.....	14
Gambar 03. Bentuk visual dari mainan bebek karet.....	14
Gambar 04. Gambar visual ombak.....	16
Gambar 05. Motif Batik Mega Mendung.....	16
Gambar 06. Batik sejauh matamemandang.....	25
Gambar 07. Batik Lasem.....	26
Gambar 08. Batik Pesisiran.....	18
Gambar 09. Kain lilit karyadari Emma damayanti.....	18
Gambar 10. Kain lilit karyadari Emma damayanti.....	19
Gambar 11. Standarisasi bagian-bagian kain panjang.....	25
Gambar 12. Batik Krakatoa.....	27
Gambar 13. Motif batik bebek sawah.....	27
Gambar 14. Batik Motif Angsa, Kediri.....	28
Gambar 15. Batik Motif Kompeni, Cirebon.....	28
Gambar 16. Batik Hokokai Pagi Sore, Cirebon.....	29

Gambar 17. Batik Hokokai Motif Kupu-kupu, Cirebon.....	29
Gambar 18. Bebek Karet Raksasa, karya dari Florentjin Hofman... ..	30
Gambar 19. Rubber Ducky.....	30
Gambar 20. Sketsa alternatif 1	34
Gambar 21. Sketsa alternatif 2	34
Gambar 22. Sketsa alternatif 3	35
Gambar 23. Sketsa alternatif 4	35
Gambar 24. Sketsa alternatif 5	36
Gambar 25. Sketsa alternatif 6	36
Gambar 26. Sketsa terpilih 1 (Senja).....	37
Gambar 27. Sketsa terpilih 2 (<i>The Twister</i>).....	38
Gambar 28. Sketsa terpilih 3 (Berbaris).....	39
Gambar 29. Sketsa terpilih 4 (Mengapung).....	40
Gambar 30. Sketsa terpilih 5 (<i>Euforia.</i>).....	41
Gambar 31. Sketsa terpilih 6 (Pasif).....	42
Gambar 32. Sketsa terpilih 7 (Teman).....	43
Gambar 33. Sketsa terpilih 8 (<i>Harmony of Color</i>).....	44



Gambar 34.Peralatan menggambar.....	45
Gambar 35.Ember dan mangkuk plastik.....	46
Gambar 36.Spanram.....	46
Gambar 37.Kompur batik.....	47
Gambar 38.Canting.....	47
Gambar 39.Kuas jegul yang terbuat dari kuas serabut dan kain kassa.....	48
Gambar 40.Kain primisima kereta kencana.....	49
Gambar 41.Lilin malam.....	50
Gambar 42.Lilin parafin.....	50
Gambar 43.Pewarna Batik Indigosol dan Remasol.....	51
Gambar 44.Pewarna Batik Napthol.....	51
Gambar 45.Proses pencantingan kain.....	53
Gambar 46.Pewarnaan teknik colet remasol.....	54
Gambar 47.Pewarnaan teknik colet indigosol.....	55
Gambar 48.Proses pewarnaan kain teknik celupnapthol.....	55
Gambar 49.Proses penembokan.....	56
Gambar 50.Proses penjemuran kain.....	56

Gambar 51.Kain panjang karya 1 (Senja).....	67
Gambar 52.Penerapan kain panjang karya 1 dengan teknik lilit kain.....	69
Gambar 53.Kain Panjang Karya 2 (<i>The Twister</i>).....	70
Gambar 54.Kain Panjang Karya 3 (Berbaris).....	71
Gambar 55.Penerapan kain panjang karya 3 dengan teknik lilit kain.....	72
Gambar 56.Kain Panjang Karya 4 (Mengapung).....	73
Gambar 57.Kain Panjang Karya 5 (<i>Euforia</i>).....	75
Gambar 58.Kain Panjang Karya 6 (Pasif).....	77
Gambar 59.Kain Panjang Karya 7 (Teman).....	79
Gambar 60.Kain Panjang Karya 8 (<i>Harmony of color</i>).....	81



INTISARI

Mainan bebek karet merupakan salah satu mainan edukasi anak. Mainan bebek karet mempunyai keunikan tersendiri dari segi visual maupun historisnya. Nilai visual pada mainan bebek karet merupakan hal yang melatar belakangi penulis untuk menjadikan mainan bebek karet sebagai sumber inspirasi. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, muncul sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana memvisualisasikan mainan bebek karet dalam kain panjang dengan menggunakan teknik batik tulis.

Metode pendekatan yang digunakan yaitu estetika dan empiris. Sedangkan metode penciptaan yang digunakan yaitu metode menurut gagasan Anton Bakker meliputi imajinasi, eksplorasi, kontemplasi, dan perwujudan. Pola pada kain panjang kombinasi antara visual dari mainan bebek karet dengan motif-motif tambahan seperti megamendung, ombak/air, dan juga isen-isen ini cukup mewakili apa yang ingin disampaikan penulis melalui karya batik tulis pada kain panjang ini. Data Acuan yang digunakan yaitu batik motif bebek terdahulu dengan beberapa batik-batik tradisional, menganalisis bahwa penulis ingin membuat karya batik dengan motif bebek karet yang belum pernah ada yang membuat sebelumnya. Proses perwujudan karya menggunakan teknik batik tulis dengan pewarnaan sintesis seperti naptol, indigosol, dan remasol. Teknik pewarnaan menggunakan teknik colet dan tutup celup. Tahap perwujudan karya mulai dari pemolaan motif pada kain, pencantingan motif pada kain, pewarnaan, penembakan, pelorodan, hingga *finishing*.

Karya kain panjang ini selain berfungsi sebagai karya panel juga dapat digunakan sebagai busana lilit. Proses pembuatan karya ini diawali dengan berbagai eksperimen yang tidak jarang terdapat kegagalan didalamnya seperti saat proses pewarnaan yang terkadang tidak sesuai dengan warna yang diinginkan, lalu saat pewarnaan dengan teknik colet yang meleber, sehingga untuk menanggulangnya diperlukan kehati-hatian dalam pengerjaannya. Dengan mengalami kegagalan tersebut menjadikan motivasi dan koreksi bagi penulis untuk menjadi lebih berhati-hati.

Kata kunci: Visualisasi Mainan Bebek Karet, Batik Tulis, Kain Panjang.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penciptaan karya seni tidak terlepas dari pengaruh berbagai hal, seperti kekaguman, keindahan, dan kesenangan akan sesuatu hal, angan-angan dan sebagainya. Menciptakan sebuah karya seni merupakan aktifitas yang di dalamnya terkandung hal-hal yang bersifat kejiwaan dalam menanggapi suatu hal yang ada di lingkungan sekitar, yang kemudian divisualisasikan dalam suatu karya seni, begitu halnya dengan kekaguman penulis akan keunikan visual dari mainan bebek karet.

Bebek karet telah mencapai status sebagai suatu ikon populer, dan selama ini masih dianggap hanya sebagai mainan anak-anak, digunakan orang dari berbagai tingkatan usia. Tidak diketahui pasti bagaimana awal mula terciptanya mainan bebek karet, tetapi menurut sejarah sudah ada sejak akhir abad ke-19. Saat itu bebek karet masih terbuat dari karet yang lebih keras dan tidak bisa mengeluarkan suara “eo eo” ketika bebek karet tersebut dicubit-cubit.

Secara visual bentuk mainan bebek karet ini sangatlah lucu dan menarik, bentuknya memang seperti bebek sungguhan namun mainan bebek ini dibuat sengaja lebih gemuk kecil dan pendek, sehingga terlihat imut, kebanyakan mainan bebek karet yang saya temui yaitu berwarna kuning yang

terbuat dari karet maupun vinil, yang bagian dalamnya diisi sedikit udara dan diberi lubang peluit, sehingga mainan bebek karet itu bisa menghasilkan bunyi “toettoet”. Bebek karet ini layaknya penebar kebahagiaan, secara psikologis sangat baik untuk membangun kualitas-kualitas yang positif dalam kehidupan. Hal tersebut membuat penulis tertarik untuk mengangkat visualisasi mainan bebek karet ini sebagai sumber inspirasi karya tugas akhirnya.

Berawal dari lingkungan rumah dan pengalaman tersebut menggerakkan hati penulis untuk menciptakan karya seni dengan menjadikan mainan bebek karet sebagai sumber ide, melihat hal itu membuat penulis berfikir bahwa kebahagiaan bisa di dapatkan dimana saja, dan bahagia itu sederhana, memberikan pesan kepada setiap orang untuk tidak menganggap sesuatu walaupun itu kecil, karna tidak semua hal yang mewah atupun menakjubkan bisa membuat setiap orang bahagia.

Sebuah pengalaman membuat penulis tertarik untuk mengangkat mainan bebek karet sebagai inspirasi untuk menciptakan karya batik, berawal dari lingkungan hidup dimana penulis mempunyai seorang adik yang masih balita yang seringkali mainannya berserakan di sekitar rumah, hingga suatu hari saat penulis bermain dengan adik kecilnya dengan mainan bebek karet tersebut dan setiap bebek karet itu di tekan adik kecil penulis selalu tertawa riang karna suara yan dihasilkan dari bebek karet tersebut.

Penulis menganggap bahwa mainan bebek karet ini adalah penyebar kebahagiaan, walaupun bentuknya kecil dan sederhana, namun bisa membuat banyak orang bahagia. Hal itu akan lebih indah jika divisualisasikan pada media kain dan diwujudkan sebagai motif batik, menjadi kain panjang sebagai busana dengan dililitkan pada tubuh manusia.

Disini penulis ingin memperlihatkan bagaimana keindahan visual dari mainan bebek karet, visualisasi dari mainan bebek karet yang akan diterapkan sebagai motif batik tulis dalam kain panjang, serta mengeksplor karakter bebek karet dalam setiap orang guna mengasah tingkat kreatifitas dalam mengolah objek mainan bebek karet dengan cara memperhatikan prinsip dasar seni rupa, seperti: komposisi, proporsi, kesatuan, keseimbangan, keselarasan, penekanan, kontras, dan gradasi.

Penerapan warna dengan kombinasi warna-warna cerah yang memberi kesan semangat dan bergairah seperti batik pesisiran yang cenderung berwarna cerah. Inovasi dan kreatifitas sangat dibutuhkan untuk menciptakan karya seni, agar hasil karya yang diciptakan memiliki sifat kebaruan dan berbeda dengan karya-karya yang pernah seniman lain ciptakan. Hasil karya seni yang baik tentunya dalam proses penciptaannya membutuhkan waktu yang relatif lama dalam proses perwujudannya harus melakukan penelitian terlebih dahulu dalam perpaduan bahan, warna dan teknik yang dipakai, sehingga seniman dapat menciptakan karya sesuai dengan karakter dan ciri khas masing-masing.

Pembuatan karya seni sendiri membutuhkan kreatifitas dan inovasi yang tinggi agar karya yang dihasilkan tidak memiliki kesamaan atau kemiripan dengan karya yang sudah ada. Proses penciptaannya sendiri membutuhkan waktu yang cukup lama dan harus melalui masa percobaan dan penelitian terlebih dahulu agar dapat terciptanya karya seni yang indah dan sesuai dengan apa yang diharapkan penulis. Han tersebut sesuai dengan yang diungkap oleh Soedarso SP, bahwa seni adalah segala macam bentuk keindahan yang diciptakan manusia, maksudnya seni merupakan suatu bentuk keindahan yang dapat mendatangkan kenikmatan.¹

B. Rumusan Penciptaan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dilanjutkan identifikasi masalah dan batasan masalah seperti yang tertera di atas, maka rumusan masalah dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah:

Bagaimana memvisualisasikan mainan bebek karet dalam kain panjang dengan menggunakan teknik batik tulis?

¹Soedarsono Sp, 1990. Tinjauan Seni: sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni, Yogyakarta: Saku Dayar Sana.

C. Tujuan dan Manfaat.

Tujuan dari penciptaan karya seni ini:

Tujuannya yaitu, sesuai dengan pokok permasalahan yang ada, tujuan yang akan dicapai dalam penciptaan karya ini adalah memvisualisasikan mainan bebek karet dalam kain panjang menggunakan teknik batik tulis.

Manfaat dari penciptaan karya seni ini:

Sebuah karya pasti diharapkan bermanfaat dan memberi kontribusi yang menunjang bagi perkembangan seni kerajinan tekstil, khususnya dunia ilmu kesenian seperti Batik Tulis. Ada beberapa manfaat yang ada dalam penciptaan karya seni Batik Tulis ini, antara lain yaitu :

- a. Manfaat praktis bagi penulis sebagai pencipta karya yaitu mendapatkan pengalaman dan wawasan yang lebih luas dengan penelitian dan wawancara maupun studi pustaka juga evaluasi dalam rangka pengembangan diri.
- b. Manfaat bagi masyarakat yaitu diharapkan seni kerajinan tekstil/batik tulis ini menjadi referensi baru dalam pembuatan karya seni.
- c. Bagi lembaga diharapkan konsep dan hasil karya seni kriya tersebut dapat membersumbangsih dalam keilmuan senirupa khususnya kriya tekstil.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.

1. Metode Pendekatan

Dalam karya seni ini, penulis menerapkan dua metode pendekatan, yaitu:

Metode pendekatan estetika dan metode pendekatan empiris.

a. Metode Pendekatan Estetika

Berdasarkan pendapat umum estetika diartikan sebagai cabang filsafat yang memperlihatkan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni. Estetika seni yang merupakan keindahan dari suatu karya seni yang menciptakan suatu keindahan yang sempurna, yang dapat mengantarkan manusia menuju keindahan pada keindahan yang mutlak walaupun pada hakekatnya seni merupakan tiruan (imitasi) dari alam, namun merupakan hasil kreasi manusia. Dewasa ini tidak hanya membicarakan keindahan saja dalam seni atau pengalaman estetis, tetapi juga gaya atau aliran seni, perkembangan seni dan sebagainya.

Estetika dikutip dari kata Yunani "*aisthetis*" yang berarti penginderaan (*gewartwording*) atau pengamatan (*waarneming*). Mengacu kepada pokok kata tersebut maka orang

memberi arti estetika sebagai segala sesuatu yang ada kaitannya dengan pengamatan.²

Menurut A.A.M Djelantik, Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan, rasa indah yang terjadi pada kita, tumbuh karena peran panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam, hingga rangsangan itu diolah menjadi kesan.³

b. Metode Pendekatan Empiris.

Istilah empiris artinya bersifat nyata. Jadi, yang dimaksud dengan pendekatan empiris adalah usaha mendekati masalah yang teliti dengan sifat hukum yang nyata atau sesuai dengan kenyataan yang hidup dalam masyarakat.

Pendekatan empiris merupakan seperti yang dikemukakan oleh Doni Fajar Kurniawan bahwa yang dimaksud adalah kondisi yang didasarkan pada observasi atau pengamatan serta akal sehat

²K. Kuypers, 1977. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. P: 251-254

³Djelantik A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

yang hasilnya tidak menimbulkan sifat spekulatif atau mengira-ngira.⁴

Dalam hal ini pendekatan empiris yang menyangkut dengan karya seni tugas akhir ini adalah hukum yang nyata dan sesuai dengan kenyataan yang hidup merupakan pengalaman hidup yang dialami oleh penulis sendiri akan mainan bebek karet, tentang masalah bahwa bebek karet mengingatkan penulis akan masa kecilnya.

2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya seni tekstil teknik batik tulis 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

⁴Fadjar Kurniawan, Donie, Jurnal "Buku Ajar Metode Penelitian I" Institut Seni Indonesia Surakarta, 2014.

pengamatan secara langsung terhadap sumber objek seperti mainan-mainan bebek karet dengan memotret sebagai hasil dokumentasi.

Menurut Anton Bakker menyatakan bahwa metode adalah cara bertindak menurut sistem aturan tertentu, maksud metode ialah supaya kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah, agar mencapai hasil optimal.⁵ Penciptaan dalam hal ini adalah sebuah proses untuk menjadikan barang yang belum ada, dan proses ini dilakukan secara bertahap. Dalam hal ini penulis menggunakan metode penciptaan sebagai berikut:

- a. Imajinasi, yaitu proses bayangan atau angan-angan yang muncul dengan membayangkan objek yang mendukung dalam pembuatan karya yang akan diciptakan.
- b. Kontemplasi, yaitu proses perenungan atau berpikir secara mendalam untuk mencari nilai-nilai serta makna yang terkandung dalam karya yang akan diciptakan.
- c. Eksplorasi, yaitu pencarian bentuk-bentuk melalui sketsa yang akan terpilih untuk pembuatan karya yang akan diciptakan.

⁵Bakker, anton. (1986), metode-metode *Filsafat*, Ghalia Indonesia, Jakarta Timur.

- d. Perwujudan, yaitu proses pembuatan karya seni yang dimulai dari persiapan mengolah bahan, menyiapkan alat-alat, proses pembentukan, dan *finishing*.

Selain menggunakan metode di atas, penulis juga menggunakan metode eksperimen yang secara teknis dalam perwujudan karya dengan mempertimbangkan dan menguasai objek bahan pewarna batik dan melakukan uji bahan pewarna dengan beberapa eksperimen racikan warna, dan pewarnaan menggunakan teknik kuas.

Dalam penciptaan karya seni ini, metode eksperimen juga dilakukan Hawkins (dalam Gustami 2004),⁶ menjelaskan bahwa metode penciptaan ada tiga tahapan, penciptaan berupa eksplorasi, eksperimentasi atau improvisasi, dan perwujudan. Dalam konteks ini, intuitif sebenarnya telah berada dalam wilayah eksperimentasi dan perwujudan.

Penulis menggunakan metode ini sebagai perwujudan dan bereksperimen melalui berbagai percobaan seperti pembuatan racikan warna sintetis indigosol menggunakan TRO agar warna tidak menyebar luas pada kain pada saat teknik pewarnaan kuas pada kain.

⁶Gustami, Sp. (2004), "Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis", Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.

Dan menggunakan campuran air panas agar warna muncul dengan cepat tanpa menggunakan sinar matahari. Penulis melakukan hal itu secara berulang-ulang dengan tujuan menciptakan warna batik yang sesuai dengan yang diharapkan.

