

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



**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 19 Februari 2018.

Cibis, Hayati Afriyah

INTISARI

Makna bebek kare merupakan salah satu nilai budaya yang dimiliki oleh masyarakat Jawa Tengah. Bebek kare mempunyai bentuk tersendiri dari segi visual maupun isinya. Nilai visual pada makna bebek kare merupakan hal yang melatar belakangi penulis untuk menghidupkan makna bebek kare sebagai sumber inspirasi. Penelitian ini akan membahas tentang makna bebek kare sebagai sumber inspirasi yang digunakan untuk menghasilkan karya seni rupa dengan menggunakan teknik lukis.

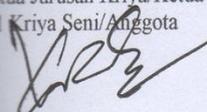
Pembimbing I/Anggota


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

Pembimbing II/Anggota


Arti Subarson, M.Sn.
NIP.19750622 200312 1 003

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


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



VISUALISASI MAINAN BEBEK KARET DALAM BATIK TULIS KAIN PANJANG.

Oleh: Hayatul Afiyah

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, penembokan, 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: VisualisasiMainanBebekKaret, Batik Tulis, KainPanjang.



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

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.

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 didapatkan dimana saja, dan bahagia itu sederhana, memberikan pesan kepada setiap orang untuk tidak menganggap sesuatu walaupun itu kecil, karna tidak semua hal yang mewah ataupun 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 yang dihasilkan dari bebek karet tersebut.

Penulis menganggap bahwa mainan bebek karet ini adalah penebar 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 di terapkan 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. Hal 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.

2. Rumusan Penciptaan

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

3. Tujuan dan Manfaat

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.

- 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.

4. 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 (gewaarwording) atau pengamatan (waarneming). Mengacu kepada pokok kata tersebut maka orang memberi arti estetika sebagai segala sesuatu yang ada kaitannya dengan pengamatan.

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.

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

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.

5. Metode Penciptaan

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

6. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data berdasarkan buku, majalah, media cetak, elektronik, katalog, dan internet yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan karya dan sesuai apa yang di angkat.

b. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung maupun tidak langsung melalui memotret objek dengan kamera secara langsung. Observasi dilakukan guna memperoleh data acuan mengenai data acuan yang sesuai dengan tema yang di angkat, yaitu segala yang bersangkutan tentang mainan bebek karet.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Motif Batik dan Kain Panjang

Konsep perancangan karya Batik tulis dengan menggunakan ide mainan bebek karet sebagai karya tugas akhir ini merupakan karya yang mendukung mengapa karya tersebut tercipta. Manusia sebagai kreator seni merupakan subjek yang sangat menentukan hadirnya seni yang diinginkan. Dalam penciptaan tentunya menyesuaikan kepentingan-kepentingan penikmat seni. Menghadirkan karya ini yang unik dan menarik dan menciptakan sebuah motif batik baru dengan perpaduan motif batik tradisional dan kontemporer, sehingga penikmat seni dapat melihat atau mendapatkan hal baru mengenai seni.

Visual seni batik tulis dengan motif yang di kembangkan sedemikian rupa hingga terwujudnya karya tersebut dengan seni batik kontemporer dengan mencampurkan budaya tradisional dan budaya modern agar lebih mudah di pahami oleh semua penikmat seni yang faham akan seni batik dan tidak faham tentang seni batik tersebut.

Pada zaman dahulu di Jawa ada jenis kain sandang tradisional yang dalam kehidupan sehari-hari merupakan pembalut tubuh bagian bawah yaitu kain panjang yang sampai saat ini dikenal sebagai busana adat atau busana resmi dalam acara-acara khusus. Kain panjang berbentuk segi empat panjang, serta lebarnya sekitar 100cm sampai 110cm sedangkan panjangnya sekitar 200cm sampai 250cm (Veldhuisen, 2007:18).

2. Data Acuan

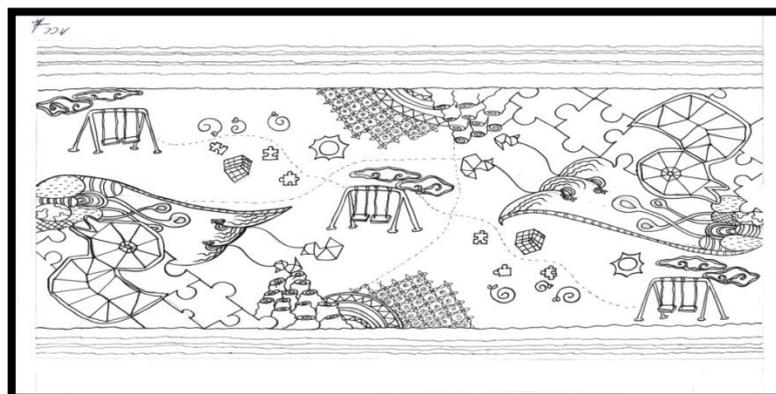
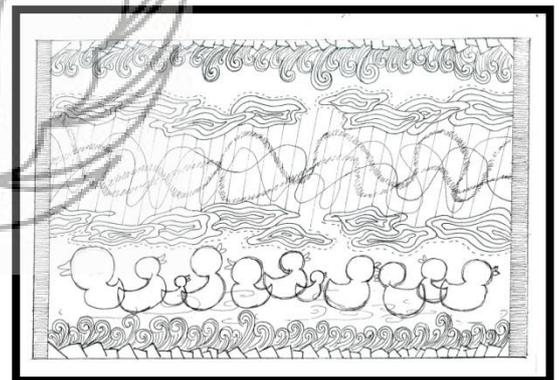
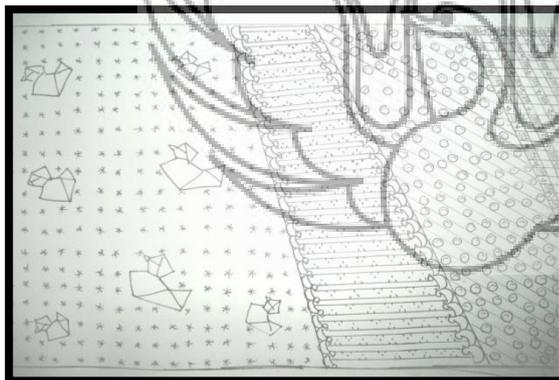
Pembuatan suatu karya seni tidak terlepas dari beberapa aspek, diantaranya data acuan.sebagai berikut:





3. Perancangan

Data acuan akan sangat berpengaruh terhadap ekspresi dari pembuatan karya seni, dari data acuan tersebut dilakukan suatu perancangan dari karya seni yang akan diciptakan, rancangan merupakan penentuan bentuk awal dari penciptaan sebuah karya seni, perancangan ini dilakukan dengan mengacu pada data-data yang didapat, agar tidak terlalu jauh dari tema yang diangkat perancangan dilakukan dengan membuat sketsa-sketsa alternatif, untuk menentukan karya yang diciptakan. Setelah itu dilakukan seleksi untuk memperoleh desain terpilih. Hasil perancangan tersebut sebagai berikut:



4. Hasil



Karya 1

Judul: Senja

Bahan: Kain Primisima

Ukuran : 250 cm x 100 cm

Deskripsi karya:

Karya yang berjudul “Senja” ini memvisualkan tentang mainan bebek karet dengan warna seperti hangatnya senja merona, kehangatan dan kenyamanan yang memberi kesan tentang waktu, pergantian waktu yang berkesan tentang memori, kepribadian memberikan rasa nyaman pada pikiran manusia yang telah melakukan aktifitas seharian penuh, dengan melihat warna karya ini setiap orang akan terhipnotis dengan kecantikan harmonis warna tentang kesejukan

perpaduan yang di tuangkan ke dalam karya yang di dalam nya terdapat mainan bebek karet.



Karya 2

Judul: *the twister*

Bahan: Kain Primisima

Ukuran : 200 cm x 100 cm

Deskripsi karya:

Karya yang berjudul "*The twister*" ini, memvisualkan tentang kecerdasan anak yang merupakan tingkat kecerdsan anak yang di gambarkan dengan mainan anak bebek karet dan gelombang-gelombang yang menggambarkan tentang kekuatan pikiran anak. Karena psikologi anak akan mudah di cerna dengan lingkungan yang terlihat ceria dan penuh dengan edukasi yang meningkatkan kecerdasan anak, warna yang di pilih pun membantu psikologi anak nyaman dengan warna biru sebagai latar belakang akan membantu sensor otak anak terhipnotis tentang rasa nyaman dan sejuk, dan warna kuning pada bebek mainan membantu meningkatkan konsentrasi anak karena bisa mengenal *point interest* nya.



Karya 5

Judul: *Euforia*

Bahan: Kain Primisima

Ukuran : 200 cm x 100 cm

Deskripsi karya:

Karya batik tulis yang berjudul “*Euforia*” ini, menggambarkan sebuah keceriaan yang di latar belakang motif-motif mainan anak, tentang keceriaan saat bermain seperti adanya motif yang dominan bebek karet yang menjadi cirikhas nya dan ayunan anak, puzzel, balon. Dan adapun motif isen-isen tradisonal, motif

matahari dan memakai warna naphtol yang dimana hasilnya merah. Karena warna merah menyimpan energi positif tentang semangat dan keceriaan. Kain panjang menjadi ide karena penggambaran karakter yang luas dan fungsional dapat menjadi hiasan dan nilai guna yang tinggi bisa menimbulkan kepercayaan diri yang tinggi.

C. Kesimpulan

Karya seni merupakan hasil dari perwujudan ide, dan imajinasi diri dari manusia yang melalui proses kreatif. Disamping itu karya ini menjadi media komunikasi tentang memvisualkan permasalahan psikologi anak dan tentang edukasi tentang pesan atau makna yang tersimpan baik. Tidak mudah bagi manusia dalam menciptakan sebuah karya seni, dikarenakan harus melalui proses yang cukup matang dan harus mengalami perenungan jiwa untuk menentukan ide yang terbaik. Begitu juga pada karya Tugas Akhir ini yang tentunya membutuhkan waktu perenungan untuk memunculkan ide dan dilanjutkan dengan proses yang panjang dan kreatif untuk memunculkan sebuah proses kreatif.

Proses kreatif untuk menciptakan sebuah karya ini sangat membutuhkan sebagai tahap penyelesaian Tugas karya ini yang berjudul “Visualisasi Mainan Bebek Karet Dalam Batik Tulis Kain Panjang”. Tahap penciptaan yang dimulai dari perenungan jiwa, olah rasa serta eksplorasi ide-ide utama dari karya yang dibuat adalah mainan bebek karet ke dalam kain panjang serta edukasi yang didapat dalam karya tersebut. Penuangan ide ke dalam sketsa dan menjadi desain terwujudnya menjadi sebuah karya seni. Tahap paling berpengaruh atas terwujudnya sebuah karya seni yang memiliki nilai edukatif dan psikologi anak yang melalui olah rasa yang dilanjutkan dengan proses kreatif.

Karya Tugas Akhir ini diciptakan untuk mendapatkan kepuasan batin seorang seniman, yang diekpresikan dalam visual dan mengandung edukasi dalam karya seni yang diciptakan. Konsep dan teknik yang menghasilkan karya yang tidak hanya indah namun bermakna, berkarakter, beredukasi kepada psikologi anak yang mewakili Tugas Akhir ini dengan mencoba melahirkan sebuah karya seni yang pada dasarnya memvisualkan mainan bebek karet ke dalam kain panjang dengan teknik pengerjaan tradisional yaitu batik tulis dengan pengembangan teknik perwujudan mainan bebek karet dalam bentuk-bentuk yang imajinatif.

Karya ini merupakan hasil dari perwujudan ide dan imajinasi yang melalui olahrasa yang kreatif dan panjang. Disamping itu karya ini menggambarkan tentang permasalahan psikologi anak dan edukasi yang di visualkan banyaknya mainan anak dan barang-barang mainan edukasi yang lainnya. Warna yang ceria dan banyaknya motif-motif yang di bumbui ke dalam karya ini mencirikhas kan penulis ingin berkomunikasi melalui karya batik tulis kain panjang ini.

Proses kreatif dan olahrasa untuk menciptakan sebuah karya sangat dibutuhkan sebagai tahap-tahap menciptakan Karya ini. Karya ini memiliki ciri khas yang dominan yaitu Bebek karet sebagai sumber ide pembuatan karya tersebut, dan mengembangkan ke dalam bentuk-bentuk yang imajinatif dan stilisasi dengan komposisi dan proposi dengan motif garis-garis lurus, tegak dan gelombang-gelombang.

Teknik pengerjaan memvisualkan bebek karet diawali dengan pencarian daftar refrensi objek bebek karet lalu memberi sedikit motif-motif pendukung seperti mainan edukatif lainnya dan motif-motif tradisonal sebagai media pendukung karya agar tetap mempopulerkan kepada anak tentang budaya tradisonal lewat karya batik kontemporer bergaya modern dan tradisonal.



Daftar Pustaka

- Bakker, anton. (1986), metode-metode *Filsafat*, Ghalia Indonesia, Jakarta Timur.
- Budiyono, dkk. 2008. Kriya Tekstil untuk Sekolah Menengah Kejurusan Jilid 1.
Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejurusan , Direktorat Jendral Manajemen pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Djelantik A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Djelantik A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Fadjar Kurniawan, Donie, Jurnal “Buku Ajar Metode Penelitian I” Institut Seni Indonesia Surakarta, 2014.
- Gustami, Sp. (2004), “Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis”, Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.
- Tony Gallagher. 2001. Tabloid The Sun: Queen Has Rubber Duck in Her Bath. United Kingdom.
- K. Kuypers, 1977. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Kusumaningtyas, Rindia Fanny. (2009). “Perlindungan Hak Cipta atas Motif Batik sebagai Warisan Budaya Bangsa (Studi Terhadap Karya Seni Batik Tradisional Kraton Surakarta)”. Tesis Program Magister Ilmu Hukum, Program Pascasarjana, Universitas Diponegoro Semarang.
- Sachari, Agus. 2005, *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*, Jakarta: Erlangga
- Soedarsono Sp, 1990. *Tinjauan Seni: sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Sony Kartika, Dharsono. 2007, *Kritik Seni*, Bandung: Rekayasa Sains Bandung
- Wulandari Ari. 2011. *Batik Nusantara: Makna Filosofis, Cara Pembuatan dan Industri Batik*, Yogyakarta: C.V Andi Offset.