

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK STILASI OBJEK
WISATA TAMAN SIDANDANG DALAM PRODUK
KRIYA TEKSTIL SEBAGAI PENUNJANG
PARIWISATA DESA KALIGONO**



Wiwit Mulyani

NIM 1610007222

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

2019

**PENCIPTAAN MOTIF BATIK STILASI OBJEK
WISATA TAMAN SIDANDANG DALAM PRODUK
KRIYA TEKSTIL SEBAGAI PENUNJANG
PARIWISATA DESA KALIGONO**



Oleh:

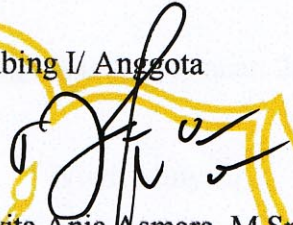
Wiwit Mulyani
NIM 1610007222

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
2019


Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

PENCIPTAAN MOTIF BATIK STILASI OBJEK WISATA TAMAN SIDANDANG DALAM PRODUK KRIYA TEKSTIL SEBAGAI PENUNJANG PARIWISATA DESA KALIGONO diajukan oleh Wiwit Mulyani, NIM 1610007222, Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/ Anggota


Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.
NIP. 19640720 199303 2 001

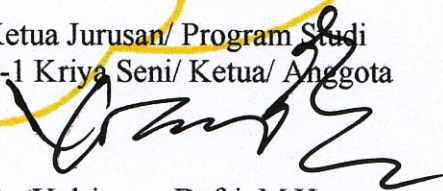
Pembimbing II/ Anggota


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

Cognate/ Anggota


Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.
NIP. 19730422 199903 1 005

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


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


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

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, 14 Januari 2019

Wiwit Mulyani



PERSEMBAHAN

Sembah pangabekti kawula kagem bapak ibu



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dari berkah-Nya sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Adapun tujuan penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana pada Jurusan Kriya Program Studi Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Laporan ini penulis kerjakan dengan segala kemampuan yang dimiliki agar dapat bermutu dan bernilai ilmiah tinggi. Dalam penulisan laporan ini, banyak jasa dari berbagai pihak, dan juga bimbingan dari dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu yang dimiliki untuk membantu dan mengarahkan penulis terhadap masalah yang dihadapi.

Dalam kesempatan ini juga, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
4. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
5. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., selaku *Cognate*;
6. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan doa, moral, ataupun material;
7. Seluruh keluarga dan saudara yang telah banyak membantu dan mendukung;
8. Dosen-dosen Kriya Seni yang telah banyak membantu;
9. Sahabatku Patkawan dan Kelompok Sekolah Lagi;
10. Teman-teman dan semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan akan mendapat balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun laporan akhir ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang

bersifat membangun demi kesempurnaan laporan akhir ini. Akhirnya penulis berharap laporan ini dapat berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, 14 Januari 2019

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	2
B. Tujuan dan Manfaat	2
C. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....	5
B. Landasan Teori	9
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	14
B. Analisis Data Acuan	17
C. Rancangan Karya.....	20
D. Proses Perwujudan.....	26
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	42
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	47
B. Tinjauan Khusus.....	49
BAB V. PENUTUP.....	59

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMAN

LAMPIRAN

- A. Foto Poster Pameran
- B. Foto Situasi Pameran
- C. Katalogus
- D. Biodata (CV)
- E. *Compact Disk (CD)*



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan pokok penciptaan	27
Tabel 2. Bahan untuk membuat sketsa.....	29
Tabel 3. Bahan untuk membatik	29
Tabel 4. Bahan untuk menjahit	30
Tabel 5. Alat untuk membuat sketsa	31
Tabel 6. Alat untuk membatik.....	31
Tabel 7. Alat untuk menjahit.....	31
Tabel 8. Tahap perwujudan batik.....	35
Tabel 9. Tahap perwujudan <i>pouch</i>	38
Tabel 10. Tahap perwujudan <i>tote bag</i>	39
Tabel 11. Tahap perwujudan taplak meja dan sarung bantal	40
Tabel 12. Tahap perwujudan busana <i>sarimbit</i>	41
Tabel 13. Tahap perwujudan kain panjang	42
Tabel 14. Kalkulasi biaya perwujudan karya <i>pouch</i>	43
Tabel 15. Kalkulasi biaya perwujudan karya <i>tote bag</i>	44
Tabel 16. Kalkulasi biaya perwujudan karya taplak meja dan sarung bantal	44
Tabel 17. Kalkulasi biaya perwujudan karya busana <i>sarimbit</i>	45
Tabel 18. Kalkulasi biaya perwujudan karya kain panjang	45
Tabel 19. Kalkulasi total biaya pembuatan karya	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pintu masuk Taman Sidandang	5
Gambar 2. Salah satu air terjun yang ada di Taman Sidandang.....	6
Gambar 3. Kedung Dandang yang dalamnya ± 7 m	7
Gambar 4. <i>Kedung</i> yang dalamnya ± 5 m.....	7
Gambar 5. Pemandangan Taman Sidandang yang dapat dilihat dari gazebo	7
Gambar 6. Patung <i>dandang</i> dan durian yang ada di gerbang Taman Sidandang	14
Gambar 7. Air terjun di Taman Sidandang	14
Gambar 8. <i>Pouch</i>	15
Gambar 9. <i>Tote bag</i>	15
Gambar 10. Sarung bantal dan taplak meja	15
Gambar 11. Busana <i>sarimbit</i>	15
Gambar 12. Kain panjang dengan motif geometris	16
Gambar 13. Kain panjang dengan latar warna hijau	16
Gambar 14. Kain panjang dengan motif <i>Bawana Wicaksana</i>	17
Gambar 15. Motif <i>dandang</i> yang akan diterapkan dalam <i>pouch</i> dan sarung bantal	20
Gambar 16. Tata letak motif pada produk	21
Gambar 17. Motif yang akan diterapkan pada taplak meja	21
Gambar 18. Tata letak motif pada taplak meja	22
Gambar 19. Motif yang akan diterapkan pada <i>tote bag</i> dan busana <i>sarimbit</i>	22
Gambar 20. Tata letak motif pada <i>tote bag</i>	23
Gambar 21. Tata letak motif pada kemeja pria	23
Gambar 22. Pola kemeja pria	24
Gambar 23. Tata letak busana wanita	25
Gambar 24. Pola atasan wanita	25
Gambar 25. Motif yang akan diterapkan pada kain panjang	26
Gambar 26. Tata letak motif pada kain panjang	26
Gambar 27. Kain mori primisima	27
Gambar 28. Kain <i>drill</i>	27
Gambar 29. Kain <i>balloteli</i>	27

Gambar 30. Hantek dan trikod	27
Gambar 31. Kain furing	28
Gambar 32. Busa pelapis.....	28
Gambar 33. <i>Zipper</i>	28
Gambar 34. <i>Webbing</i>	28
Gambar 35. Kertas <i>concord</i> tipis	29
Gambar 36. Kertas HVS	29
Gambar 37. <i>Malam</i>	29
Gambar 38. Naphtol	29
Gambar 39. Garam diazo	30
Gambar 40. TRO.....	30
Gambar 41. Kostik	30
Gambar 42. Soda abu	30
Gambar 43. Kertas payung.....	30
Gambar 44. Karbon jahit.....	31
Gambar 45. Benang jahit.....	31
Gambar 46. Alas gambar.....	31
Gambar 47. Kompor batik.....	31
Gambar 48. <i>Canting</i>	32
Gambar 49. <i>Gawangan</i>	32
Gambar 50. Rader	32
Gambar 51. Gunting kain.....	32
Gambar 52. Penggaris	33
Gambar 53. Mesin jahit.....	33
Gambar 54. Daftar ukuran untuk pembuatan kemeja	34
Gambar 55. Membuat sketsa.....	35
Gambar 56. <i>Nyorek</i>	36
Gambar 57. <i>Nglowong</i>	36
Gambar 58. Hasil pewarnaan pertama	36
Gambar 59. Hasil pewarnaan kedua.....	36
Gambar 60. Hasil pewarnaan ketiga	37
Gambar 61. <i>Nglorod</i>	37



Gambar 62. Hasil setelah dilorod.....	37
Gambar 63. Penyalinan pola <i>pouch</i>	38
Gambar 64. Melekatkan trikod	38
Gambar 65. Menjahit <i>pouch</i>	38
Gambar 66. Menyalin pola <i>tote bag</i>	39
Gambar 67. Perekatan trikod pada pola <i>tote bag</i>	39
Gambar 68. Menjahit <i>tote bag</i>	39
Gambar 69. Menyalin pola sarung bantal	40
Gambar 70. Merekatkan trikod pada pola sarung bantal dan taplak meja.....	40
Gambar 71. Menjahit sarung bantal	40
Gambar 72. Pola dasar kemeja wanita	41
Gambar 73. Pemotongan pola	41
Gambar 74. Menjahit busana	41
Gambar 75. <i>Nyanting</i>	42
Gambar 76. Karya <i>pouch</i>	49
Gambar 77. Detail motif pada <i>pouch</i>	49
Gambar 78. Karya <i>tote bag</i>	51
Gambar 79. Detail motif pada <i>tote bag</i>	51
Gambar 80. Karya taplak meja dan sarung bantal	53
Gambar 81. Detail karya sarung bantal.....	53
Gambar 82. Karya busana <i>sarimbit</i>	55
Gambar 83. Karya busana <i>sarimbit</i> tampak belakang	55
Gambar 84. Karya kain panjang.....	57
Gambar 85. Detail kain panjang	57

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran	63
B. Foto Situasi Pameran.....	64
C. <i>Katalogus</i>	65
D. Biodata (CV)	67
E. <i>Compact Disk</i> (CD)	69



INTISARI

Bertempat tinggal dekat dengan objek wisata Taman Sidandang menimbulkan keinginan untuk menciptakan motif batik dengan menstilasi objek yang ada di sana. Tempat rekreasi yang berkonsep hutan alami tersebut dianggap paling menonjol di antara tempat wisata lainnya di Desa Kaligono. Selain letaknya paling dekat dengan jalan raya lintas provinsi, juga memiliki *kedung* atau ceruk sungai yang bentuknya seperti *dandang* yang kemudian di depan pintu masuk taman tersebut didirikan patung *dandang* sebagai ikon Taman Sidandang. Karena belum begitu dikenal oleh masyarakat, jadi diharapkan hasil dari penciptaan motif batik ini menjadi salah satu upaya pengembangan motif batik berkarakter kedaerahan yang dapat menunjang pariwisata Desa Kaligono.

Metode penciptaan yang digunakan meliputi eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Pada tahap ekplorasi diperlukan data yang diperoleh melalui studi pustaka, wawancara, dan studi lapangan. Proses perancangan motif batik dan karya produk kemudian mewujudkan rancangan tersebut dalam bentuk produk. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika dan ergonomi. Perwujudannya dalam keseluruhan karya dengan menerapkan batik tulis *lorodan* dengan teknik tutup celup dan pewarnaan sintetis.

Karya yang dihasilkan berupa produk kriya tekstil yang bersifat fungsional yang secara tidak langsung ketika dipakai akan turut mempromosikan Taman Sidandang. Penciptaan karya ini yaitu tiga motif batik geometris yang diterapkan dalam enam jenis produk seperti *pouch*, *totebag*, sarung bantal, taplak meja, busana *sarimbit* dan kain panjang dengan warna biru, kuning, hijau dan krem. Warna-warna tersebut dihasilkan dari pencelupan warna sintetis yaitu naphthol. Keseluruhan karya merupakan produk kriya tekstil yang berbahan utama katun.

Kata kunci : motif batik, stilasi, Taman Sidandang, produk penunjang pariwisata

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Batik adalah kesenian menggambar di atas kain yang ada sejak zaman dahulu. Batik dianggap lebih dari sekedar akal budi masyarakat Indonesia. Oleh karena itu batik sudah menjadi identitas bangsa melalui simbol yang unik dan warna yang menawan, maka pada tanggal 2 Oktober 2009 batik resmi dipatenkan oleh UNESCO sebagai warisan budaya bangsa Indonesia. Perkembangan motif batik dengan karakter suatu daerah adalah salah satu potensi pengembangan motif baru yang memuat potensi daerah tersebut. Saat ini beberapa daerah menggali potensi batiknya dengan memunculkan kreasi dan inovasi serta berusaha untuk menciptakan keunikan tersendiri pada motif batik daerah mereka sebagai ciri khasnya. Begitu pula dengan Desa Kaligono yang merupakan tempat tinggal penulis, saat ini dikenal dengan Desa Wisata Kaligono, di sana terdapat tempat wisata yang diunggulkan yaitu Taman Sidandang.

Objek wisata Taman Sidandang ini terletak di Desa Kaligono, Kecamatan Kaligesing, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Dahulu sebelum menjadi objek wisata, tempat ini hanya sungai, air terjun, dan hutan yang terbengkalai, namun atas inisiatif warga sekitar tempat ini dibersihkan dan ditata sedemikian rupa sehingga tercipta sebuah taman rekreasi. Sebuah tempat yang menarik dengan konsep hutan alami dengan menyuguhkan suasana sejuk dan tenang, letaknya di lereng pegunungan Menoreh yang cukup jauh dari pusat kota kabupaten. Meskipun telah diresmikan sejak tahun 2015, objek wisata ini belum terlalu dikenal oleh masyarakat. Oleh karena itu diperlukan adanya suatu penunjang pariwisata yang dapat menambah daya tarik masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis sebagai putra daerah mempunyai keinginan untuk menciptakan motif batik sebagai penunjang wisata di Desa Kaligono. Sebagai wujud kontribusi kepada tempat kelahiran penulis maka diciptakan motif batik Taman Sidandang. Taman Sidandang dipilih karena lebih menonjol dibandingkan objek wisata lainnya yang ada di Desa Kaligono, secara

geografispun walau jauh dari pusat kota, taman ini ada di sisi jalan jalur alternatif Purworejo-Yogyakarta. Apabila dibandingkan dengan objek wisata lainnya taman ini lebih mudah dijangkau, selain ada tiga air terjun, ia memiliki ciri khas yaitu salah satu *kedung* (ceruk sungai) diyakini berbentuk *dandang* (tempat untuk memasak nasi), sehingga di sana dibangun patung *dandang* yang kemudian disepakati oleh warga sekitar sebagai ikon Taman Sidandang yang diletakkan pada pintu masuk menuju tempat wisata. Patung *dandang* ini dijadikan motif utama, dengan motif pendampingnya diambil dari objek-objek yang ada di dalam taman tersebut.

Motif batik yang dirancang akan divisualisasikan dalam karya yang dapat menunjang promosi wisata, yaitu berupa produk kriya tekstil yang bersifat fungsional, bentuk-bentuk *souvenir* yang akan dibuat dalam bentuk *totebag*, *pouch*, satu set sarung bantal beserta taplak mejanya, kain panjang dan baju *sarimbit*. Karya tersebut adalah benda yang mempunyai kedekatan dengan kegiatan sehari-hari, sehingga ia dapat sering digunakan dan dilihat orang lain. Hal itu tentunya membuat Taman Sidandang semakin dikenal melalui motif batik yang diterapkan dalam produk kriya tekstil tersebut.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana penerapan konsep penciptaan karya motif batik stilisasi objek wisata Taman Sidandang dalam produk kriya tekstil sebagai penunjang pariwisata?
2. Bagaimana menciptakan motif batik Taman Sidandang?
3. Bagaimana proses dan hasil penciptaan produk yang dapat menunjang pariwisata di Desa Kaligono?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Memahami konsep Taman Sidandang sebagai potensi wisata yang dimiliki untuk dijadikan karya yang dapat menunjang pariwisata.
 - b. Menjelaskan dan memvisualisasikan motif batik Taman Sidandang pada karya yang menunjang pariwisata.
 - c. Menciptakan karya produk dengan motif batik Taman Sidandang.

2. Manfaat

- a. Meningkatkan kreativitas dalam berkarya khususnya dalam bidang batik.
- b. Memberikan kontribusi pada daerah tempat penulis tinggal.
- c. Menjadi salah satu sarana promosi wisata.
- d. Dapat digunakan menjadi sarana edukasi bagi masyarakat yang ingin mempelajari batik.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Estetika merupakan cabang filsafat yang membicarakan definisi, susunan dan peranan keindahan khususnya di dalam seni (Katsoff,1996). Pendekatan ini digunakan mengolah data acuan yang diperoleh. Estetika secara harafiah dimaknai sebagai keindahan yang bisa dirasakan oleh indera, baik itu pengelihat, perasaan, pendengaran, pengecap dan peraba. Dalam karya ini penulis akan menggunakan teori estetika A.A.M Djelantik, dalam bukunya Estetika Sebuah Pengantar yang merangkai estetika dalam berkesenian menjadi tiga aspek dasar yaitu : wujud, bobot, dan penampilan.

b. Ergonomi

Ergonomi merupakan suatu bidang keilmuan tentang cara menyasikan antara manusia dengan pekerjaan dan lingkungan pekerjaan agar tercipta kenyamanan, keselamatan, dan pencegahan terhadap timbulnya cedera ataupun gangguan kesehatan dengan tujuan meningkatkan produktivitas dan kualitas hidup manusia yang lebih baik (Manuaba, 1997).

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan sebagai pedoman dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini meminjam pendapat Sp. Gustami (2006:11) dalam sebuah jurnal. Langkah-langkah perencanaan secara seksama, analisis, dan sistematis dilakukan agar tidak terjadi keliruan ekspresi dalam proses perwujudan, tahapan-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah pencarian tema penciptaan yang didasarkan atas kejadian-kejadian yang terjadi di masyarakat dalam kondisi masyarakat, kemudian juga pencarian informasi dari berbagai sumber. Proses eksplorasi juga meliputi bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang sesuai dengan keinginan.

Tahap eksplorasi ini diperlukan banyak data yang dapat diperoleh dengan *interview* atau wawancara langsung dengan pihak-pihak yang berkaitan dengan tema karya, observasi objek yang dituju, dan juga data berupa dokumen, buku, teks dan gambar.

b. Perancangan

Ide atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensional. Perancangan ini dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga untuk mempertimbangkan teknik, proses, dan fungsi serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

c. Perwujudan

Rancangan/sketsa dan alternatif-alternatif sketsa yang telah dibuat kemudian dipilih dan ditentukan rancangan yang terbaik untuk dibuat gambar rencana perwujudannya. Tahap perwujudan dilaksanakan berdasarkan sketsa dan final gambar yang dibuat.