

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Lombok merupakan salah satu pulau terbesar di provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Terletak di sebelah timur pulau Bali yang dipisahkan oleh selat Lombok dan di sebelah barat pulau Sumbawa yang dipisahkan oleh selat Atas. Pulau Lombok merupakan salah satu pulau terbesar dengan urutan ke 108 di dunia dengan luas wilayah mencapai sekitar 5.435 km² (Wikipedia, 2018).

Pulau ini terkenal dengan julukan pulau seribu masjid. Ada pula yang menyebutkan Lombok sebagai “Serambi Madinah”. Sebutan-sebutan ini disematkan karena di pulau Lombok terdapat sekitar 3.767 bangunan masjid besar dan 5.184 masjid kecil yang tersebar di 518 desa dan kelurahan (Putra, 2018). Pulau Lombok merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang banyak digemari oleh wisatawan domestic dan mancanegara dengan perkembangan wisatanya yang meningkat pesat. Hal tersebut sesuai dengan fakta yang disebutkan oleh Khafid bahwa, “Kabupaten Lombok Barat ditetapkan sebagai *Best Destination Indonesia Tourism Award* dari Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata pada tahun 2009 dan 2010,” (Zainuri dkk, 2006:206). Seiring dengan perkembangan wisata tersebut, kuliner lokal menjadi salah satu yang sangat penting sebagai bagian dari kegiatan berwisata di Lombok.

Salah satu kuliner yang wajib dicoba ketika berkunjung ke Lombok yaitu plecing kangkung khas Lombok. Selain rasanya yang pedas keunikan masakan ini juga terdapat pada bahan sayuran yang digunakan yaitu kangkung khas Lombok yang merupakan jenis kangkung air dengan ukuran batang yang lebih gemuk dan hijau. Keunggulan jenis tanaman kangkung ini dibandingkan dengan jenisnya yang lain terdapat pada tekstur rasanya yang manis dan renyah setelah direbus sehingga menghasilkan cita rasa yang lebih nikmat ketika dikombinasikan dengan

bahan plecing kangkung lainnya yaitu tauge rebus, kacang tanah goreng dan parutan daging kelapa muda yang kemudian dipadukan dengan sambal terasi tomat segar disajikan lengkap dengan perasan jeruk limau.

Selain menarik dari segi rasa, masakan ini juga memiliki keunikan dari bentuk bahan utamanya yaitu suiran kangkung rebus yang bentuk tekstur batang serta daunnya lebih *luwes* dibandingkan dengan bentuk teksturnya sebelum direbus, sehingga apabila diperhatikan suiran kangkung rebus tersebut memiliki bentuk yang unik yaitu saling bertumpuk-tumpuk dan berselang-seling satu sama lain. Plecing kangkung juga memiliki perpaduan warna yang menonjol antara kombinasi warna bahan dengan warna sambal terasi tomat segar sehingga membuat selera makan penikmat masakan ini semakin bertambah hanya dengan melihat bentuk sajiannya saja.

Oleh karena itu, sebagai seorang mahasiswi yang berasal dari Lombok dan saat ini tengah menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi Seni khususnya dalam bidang kriya tekstil, atas dasar gagasan tersebut kemudian mendorong keinginan untuk menjadikan jenis kuliner ini sebagai sumber ide dalam penciptaan karya motif batik berupa kain panjang untuk menyelesaikan Tugas Akhir penciptaan karya sekaligus untuk memperkenalkan budaya Lombok khususnya dalam bidang kuliner dengan.

Hal tersebut tentunya menjadi dukungan untuk daerah Lombok sebagai tujuan destinasi wisata salah satunya wisata halal di dunia sebagaimana disebutkan Setyanti dan Yudiv (dalam Subarkah, 2018:190) bahwa, "Nusa Tenggara Barat mendapatkan penghargaan dari *World Halal Travel Summit* yang diselenggarakan di Abu Dhabi selama dua tahun berturut-turut sekitar (2015-2016) dengan predikat: destinasi wisata halal terbaik dunia, pariwisata halal *honeymoon* terbaik dunia, serta laman wisata halal terbaik,".

Penciptaan motif batik dengan ide plecing kangkung ini akan diwujudkan dalam bentuk kain panjang dengan teknik batik. Mengikuti perkembangan batik hingga saat ini, seni batik sejak dulu selalu digemari dan dipakai sebagai busana keseharian, baik sebagai busana resmi ataupun setengah resmi (Kartika, 2007:10). Salah satu jenis batik yang banyak diminati yaitu kain panjang yang memiliki beragam peran dan fungsi. Selain sebagai bawahan dalam busana tradisional, kain panjang juga banyak digunakan sebagai selimut, alat penggendong barang dan anak, juga dapat digunakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan berbagai macam busana. Karena penggunaannya yang sangat beragam tersebut maka kain panjang digunakan sebagai sarana untuk mengaplikasikan motif batik plecing kangkung diharapkan juga dapat berguna dalam berbagai fungsi sesuai dengan kebutuhan pemakainya.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menciptakan motif batik baru dengan sumber ide bentuk plecing kangkung khas Lombok?
2. Bagaimana batik kain panjang yang dihasilkan dengan sumber ide motif plecing kangkung khas Lombok?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menciptakan motif batik baru dengan sumber ide dari plecing kangkung khas Lombok.
 - b. Menciptakan karya batik kain panjang dengan sumber ide motif batik plecing kangkung khas Lombok.
2. Manfaat
 - a. Mengembangkan kreatifitas yang ada dan mewujudkan sebuah karya seni batik yang menarik.
 - b. Untuk masyarakat Lombok bisa menjadi salah satu sarana untuk mempromosikan kebudayaan yang ada di Lombok khususnya

dalam bidang kuliner sekaligus memberikan inovasi baru pada industri tekstil yang ada di Lombok.

- c. Untuk masyarakat umum diharapkan bisa menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan minat terhadap produk lokal dan bisa mengembangkannya menjadi sesuatu yang baru dan bernilai lebih.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Estetika menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kemdikbud, 2016) merupakan suatu cabang ilmu filsafat yang membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya. Jakob Sumardjo dalam bukunya menyebutkan bahwa istilah estetika sendiri baru muncul tahun 1750 oleh seorang filsuf minor bernama A.G. Baumgarten (1714-1762). Sumber lain menyebutkan bahwa istilah ini dipungut dari bahasa Yunani kuno yaitu *aistheton* yang berarti “kemampuan melihat lewat” penginderaan (Sumadrijo, 2000:24). Sedangkan Sudjoko (2001: 70-71) menjelaskan bahwa ‘Estetis’ itu sebenarnya bunyi Belanda (*èsteetis*), sedang ‘estetik’ bunyi inggris (*èstètik*). Hanya itu bedanya. Maksudnya sama saja. Kata *aesthetic* berasal dari suatu kajian yang bernama *aesthetica* (ini bukan kata inggris) atau *esthetics*, yang lewat sebutan belanda kita indonesiakan menjadi estetika.

A.A.M. Djelantik (dalam Ediwati, 2007: 53) menyebutkan bahwa, semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga unsur dasar, yakni :

- 1) Wujud atau rupa (*appearance*) semua jenis kesenian, visual atau akustis, baik yang kongkrit maupun yang abstrak, wujud yang ditampilkan dan dinikmati mengandung dua unsur yang

mendasar yaitu bentuk dan struktur. Bentuk itu sendiri terbagi lagi menjadi empat bagian yaitu titik, garis, bidang dan ruang.

- 2) Bobot atau isi (*substance*) Isi atau bobot dari benda atau peristiwa kesenian bukan hanya yang dilihat belaka tetapi juga meliputi apa yang bisa dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu. Bobot kesenian mempunyai tiga aspek yaitu suasana (*mood*), gagasan (*idea*) atau pesan (*message*).
- 3) Penampilan atau penyajian (*presentation*) dalam hal ini mengacu pengertian bagaimana cara kesenian itu disajikan atau disuguhkan kepada penikmatnya. Penampilan ini menyangkut wujud dari sesuatu, entah wujud ini kongkrit ataupun abstrak. Untuk penampilan kesenian ada tiga unsur yang berperan, yaitu bakat (*talent*), ketrampilan (*skill*) dan sarana atau media.

b. Pendekatan Semiotika

Sudjiman & Zoest (dalam Ediwati, 2007:53) menjelaskan bahwa Semiotika adalah studi tentang tanda dan segala hal yang berhubungan dengannya; cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimnya, dan penerimanya oleh mereka yang mempergunakannya.

Sedangkan Preminger dkk menjelaskan bahwa Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang sistem-sistem, aturan-aturan, dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (dalam Pradopo, 1998:42). Berdasarkan pada hubungan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) tanda dibagi menjadi tiga yaitu: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang menunjukkan hubungan persamaan antara penanda dan petanda sehingga tanda yang demikian disebut ikonik. Indeks adalah tanda yang menunjukkan hubungan kausalitas antara penanda dan petanda. Sedangkan, simbol adalah tanda yang ditentukan oleh konvensi masyarakat.

Karena tanda itu menandai sesuatu (yang penting) maka dalam pendekatan semiotika yang dicari adalah tanda-tanda yang penting dan bermakna. Tanda visual yang bersifat ikonik dan indeksikal dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini berupa motif dan warna. Motif kangkung rebus dibuat bertumpuk-tumpuk lebih luwes dengan daun melipat sebagai tanda visual bentuk kangkung yang telah direbus dan disuwir memanjang, bertumpuk dan tidak kaku. Sedangkan warna dalam karya ini menunjukkan sifat indeks (indeksikal) untuk memberi rasa pada karya yang diciptakan sehingga rasa tersebut dapat menjadi wujud sambal pada plecing kangkung khas Lombok.

c. Pendekatan Ergonomi

Dalam penciptaan karya ini digunakan pula teori ergonomis yaitu berkaitan dengan segi kenyamanan sebuah produk yang diciptakan. Menurut Poespo (2000:40), ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan dikonstruksikan, gerakan struktur tulang serta otot, dan meletakkan rangka badan yang semuanya bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman. Dalam menciptakan karya seni yang bersifat fungsional, selain dilihat pada nilai keindahannya, juga harus mempertimbangkan aspek kenyamanan saat produk tersebut dipakai karena kenyamanan merupakan salah satu hal utama dalam berbusana. Oleh karena itu, dalam menciptakan karya seni dalam hal ini berbentuk kain panjang, digunakan bahan-bahan tekstil yang nyaman dan aman saat dipakai juga bahan yang cocok.

2. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan karya seni batik kain panjang ini metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan *practice based research*, seperti yang dijelaskan menurut Marlins dkk (1996: 1) bahwa penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling

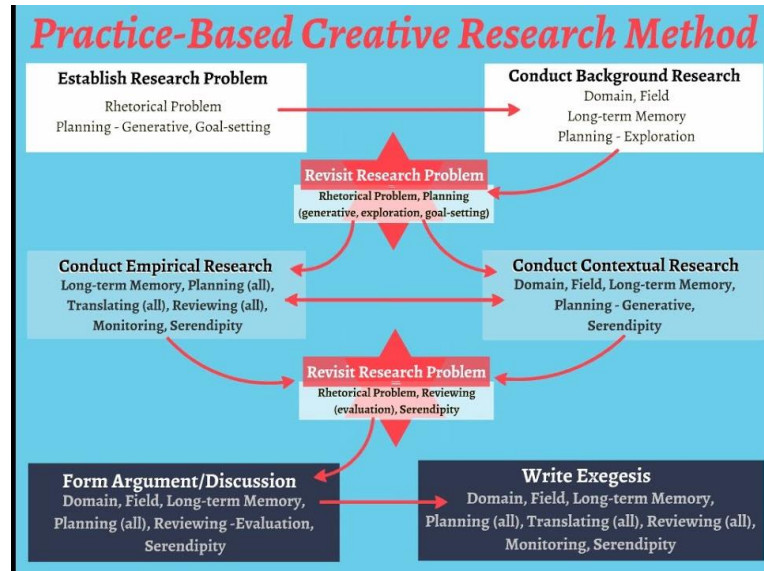
tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian bisa diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.

Maka dengan kata lain *practice based research* merupakan metode penciptaan yang lebih menekankan pada pengalaman empiris pencipta dalam pembuatan karya. Adapun pengalaman empiris tersebut didapatkan dari pengamatan yang dilakukan secara langsung dari berbagai sumber.

Sumber lain menjelaskan pula, penelitian *practice based research* merupakan penelitian yang dimulai dengan kerja praktek, melakukan praktek, setiap langkah, tahapan yang dilalui harus dibuat sistematis dan dicatat secara transparan juga didapatkan dalam bentuk penulisan (Hartanto, 2017:7).

Setelah melakukan pengamatan seperti yang disebutkan di atas maka terciptalah hasil yang di dapatkan berupa karya batik yang berbentuk kain panjang, proses perwujudan, foto dan presentasi eksperimen-eksperimen dalam proses pembuatan. Hasil tersebut merupakan *outcomes* dari sebuah praktek penciptaan dan *outcomes* inilah yang kemudian dapat dijadikan sebagai suatu manifestasi untuk bahan penelitian penciptaan berikutnya.

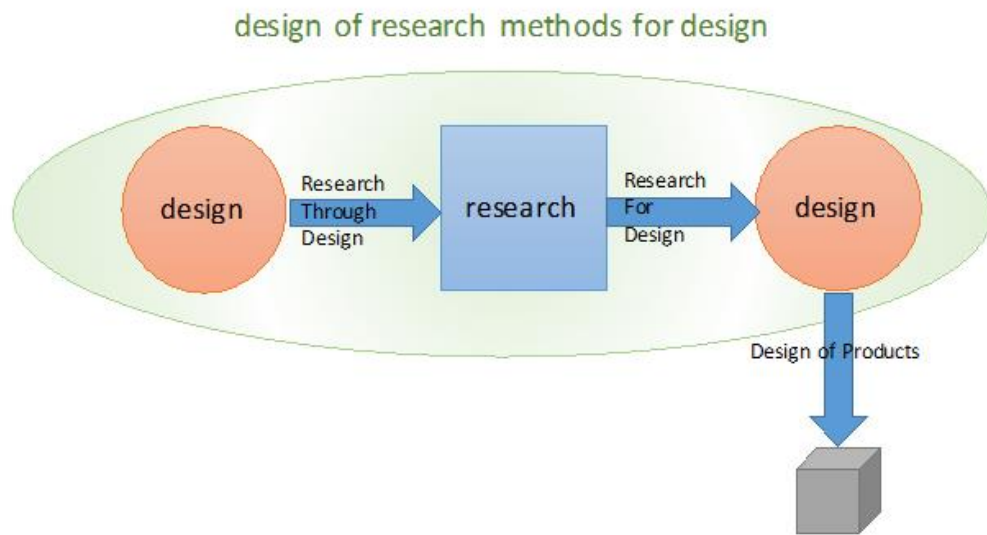
Penggunaan *practice Based Research* ini memungkinkan bahwa suatu manifestasi visual seperti dokumentasi berupa karya seni, proyek penciptaan, hasil digital, instalasi, presentasi, pertunjukan, buku, video atau foto merupakan bagian dari suatu penelitian atau penciptaan yang dapat dijadikan manifestasi, motivasi, serta referensi seorang praktisi seni untuk serius menekuni bidangnya, untuk menunjang metode tersebut diatas maka diperlukan metode *action*.



Gb.1. Metode *practice based creative research method*
(Sumber: dalam Jurnal School of creative study and media oleh Lyle Skains)

Gray, Carole & Malins, Julian (1993:8) menjelaskan bahwa tahap-tahap kegiatan yang dilakukan dalam metode *practice based research* antara lain:

- Hipotesis / 'merasa' perlu / dorongan untuk menciptakan / inspirasi awal
- Mengumpulkan data / pengumpulan informasi / inkubasi / generasi ide / refleksi
- Definisi masalah / seleksi / klasifikasi / analisis
- Pengembangan / model / sketsa / percobaan / lapangan kerja
- Iluminasi / sintesis / artikulasi
- Penyempurnaan / ekonomi / resolusi / presentasi
- Verifikasi / pengujian / pembangunan teori / generalisasi
- Konteks kritis / respons manusia
- Merevisi hipotesis / meningkatkan karya seni / mengubah konsep



Gb.2. Tahapan *metode practice based research* dalam penciptaan karya
(Sumber: dalam jurnal *interaction design foundation* oleh Pieter Stappers dan Elisa, 2019)

