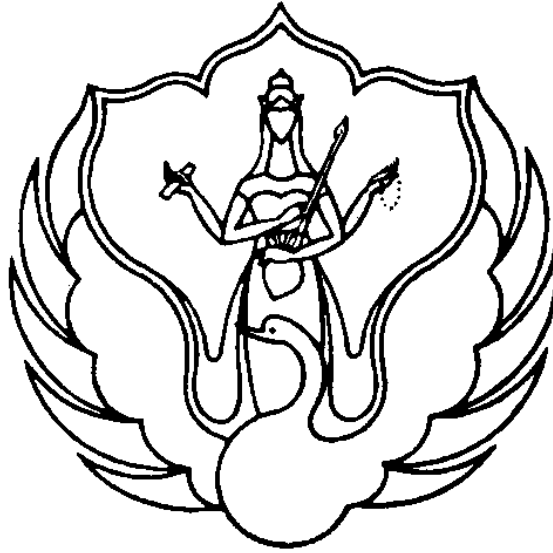


**BATIK BIOTA LAUT DALAM *SCRAPFRAME*
SEBAGAI MEDIA EDUKASI**

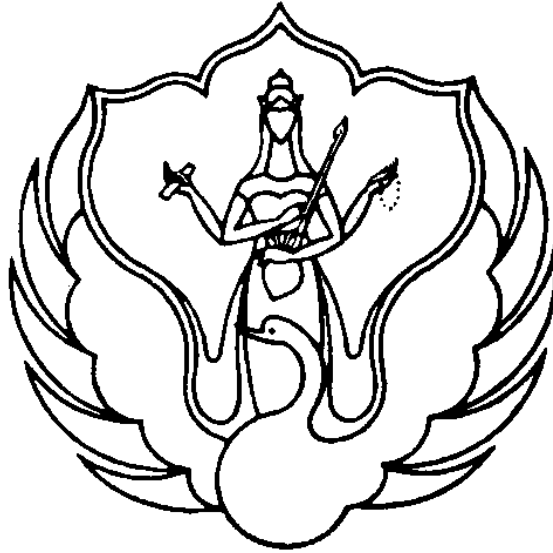


PENCIPTAAN

**Siti Suhartini
NIM 1511923022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**BATIK BIOTA LAUT DALAM *SCRAPFRAME*
SEBAGAI MEDIA EDUKASI**



PENCIPTAAN

Oleh:

Siti Suhartini

NIM: 1511923022

**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
2020**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:


**BATIK BIOTA LAUT DALAM SCRAPFRAME SEBAGAI MEDIA
EDUKASI** diajukan oleh Siti Suhartini, NIM 1511923022, Program Studi Kriya
Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2019

Pembimbing I / Anggota




Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 19741021 200501 1 002/NIDN
0021107406

Pembimbing II / Anggota



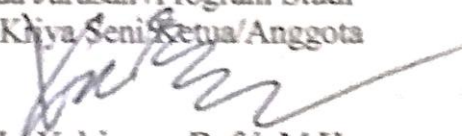
Retno Purwandari, S.S., M.A.
NIP. 19810307 200501 2 001/NIDN
0007038101

Cognate/ Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.
NIP. 19621231 198911 1001 /NIDN
0031126253

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



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN
0029076211

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastriwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN 002085909

PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk diri penulis sendiri, kedua orang tua yang sudah berkorban begitu besar untuk penulis, kakak tercinta yang selalu menyemangati, keluarga besar yang terus mendoakan penulis, dan sahabat-sahabat tercinta yang selalu mendukung, memberi masukan, dan saran sehingga terciptanya karya tugas akhir.

MOTTO

“Cari Tahu Siapa Dirimu dan Wujudkan Impianmu”

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 diulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 27 Desember 2109

Siti Suhartini

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya sehingga proses pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul “Batik Biota Laut dalam Scrapframe sebagai Media Edukasi” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Penulisan laporan ini guna untuk memenuhi syarat yang lain untuk meraih gelar Sarjana di Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan dan karya Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangannya, oleh karena itu diharapkan adanya kritikan dan saran yang sifatnya membangun agar nantinya dalam pembuatan karya selanjutnya akan menjadi lebih baik. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad saw. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Insonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Wali, terimakasih atas semua ilmu pengetahuan, bantuan, dan bimbingannya.

7. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A., sebagai Dosen Pembimbing I atas waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, masukan, semangat, dan dorongan dalam penciptaan karya Tugas Akhir.
8. Retno Purwandari, S.S., M.A., sebagai Dosen Pembimbing II atas waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan penulisan dari awal sampai akhir.
9. Seluruh dosen Program Studi Kriya Seni, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Seluruh staff pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas semua bimbingan ilmu pengetahuan yang diberikan.
11. Seluruh staff karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Seluruh staff karyawan Perpustakaan Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta.
13. Special thanks kepada Eli Sugiarto yang sudah mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini.
14. Rian, Rio, Farid, Rizal, Budi, Guntur, Nurrudin, Alfis, Maqbul, Tivanny, Ana, Yuli, yang membantu proses pengerjaan Tugas Akhir Karya Penciptaan ini.
15. Sahabat Seperjuangan TA, Zidni Amala Ikhsani, Dyah Utami, Nisrina Elvania, Taufan Aprilianto, Febriani Eka P, dan teman-teman angkatan 2014-2015.
16. Teman dan sahabat budimanku yang bersedia bertukar pikiran, membantu dan menghibur dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Penciptaan ini Rina Wulandari, Gendat, Rida, Isnaini, Ariska, Arok, Leo, Dian Errawati, Dian Erra Kumalasari, Ary, Terry, Azis, Bayu, Trevi, Frangki, Nurrohmad, Waindra, Resmi, Desta dan Noni.
17. Teman seperjuangan angkatan 2015, terima kasih banyak sudah menjadi teman teman yang saling berbagi selama di kampus.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 31 Desember 2019

Siti Suhartini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	
xiv	
(ABSTRACT)	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	12
A. Sumber Penciptaan	12
B. Landasan Teori	23
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	26
A. Data Acuan	26
B. Analisis	34
C. Rancangan Karya	36

1. Sketsa Karya	37
2. Sketsa Karya Berwarna	42
D. Proses Pewujudan.....	47
1. Bahan dan Alat	47
2. Teknik Pengerjaan.....	53
3. Tahap Pewujudan.....	54
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	61
BAB IV. TINJAUAN KARYA	71
A. Tinjauan Umum	71
B. Tinjauan Khusus.....	72
BAB V. PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
WEBTOGRAFI	99
LAMPIRAN	100
A. Biodata (CV)	100
B. Foto Poster Pameran	102
C. Foto Situasi Pameran	103
D. Katalogus	105
E. CD	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Bahan untuk Membuat Karya	47
Tabel 2	Alat untuk Membuat Karya.....	50
Tabel 3	Kalkulasi Biaya Karya 1, Judul: “ <i>Under The Sea</i> ”	61
Tabel 4	Kalkulasi Biaya Karya 2, Judul: “Plankton”	62
Tabel 5	Kalkulasi Biaya Karya 3, Judul: “Nekton”	63
Tabel 6	Kalkulasi Biaya Karya 4, Judul: “Bentos”	64
Tabel 7	Kalkulasi Biaya Karya 5, Judul: “Alga Merah dan Alga Coklat”.....	65
Tabel 8	Kalkulasi Biaya Karya 6, Judul: “Alga Hijau-Biru dan Alga Hijau ..	66
Tabel 9	Kalkulasi Biaya Karya 7, Judul: “ <i>I’m on my way</i> ”	67
Tabel 10	Kalkulasi Biaya Karya 8, Judul: “ <i>Wonders</i> ”	68
Tabel 11	Kalkulasi Bahan dan Alat tidak habis pakai.....	69
Tabel 12	Kalkulasi Keseluruhan	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	<i>Scrapframe</i>	3
Gambar 2	Biota laut dengan tiga	14
Gambar 3	Plankton.....	15
Gambar 4	Fitoplankton	16
Gambar 5	Zooplankton	17
Gambar 6	Nekton	18
Gambar 7	Benthos.....	19
Gambar 8	Biota Laut.....	21
Gambar 9	<i>Scrapframe</i>	22
Gambar 10	Biota Laut.....	27
Gambar 11	Plankton, Nekton, Bentos.....	28
Gambar 12	Plankton.....	29
Gambar 13	Zooplankton	29
Gambar 14	Fitoplankton	30
Gambar 15	Nekton	30
Gambar 16	Aneka Bentuk Ikna dan Spon.....	31
Gambar 17	kerang dan bulu babi	31
Gambar 18	Karya Batik <i>Scrapframe</i> oleh Siti Suhartini	32
Gambar 19	Karya Batik <i>Scrapframe</i> oleh Siti Suhartini	33
Gambar 20	Sketsa 1, Judul: <i>Under The Sea</i>	37
Gambar 21	Sketsa 2, Judul: Plankton	37
Gambar 22	Sketsa 3, Judul: <i>Nekton</i>	38
Gambar 23	Sketsa 4, Judul: <i>Benthos</i>	38
Gambar 24	Sketsa 5, Judul: Alga Merah dan Alga Coklat	39
Gambar 25	Sketsa 6, Judul: Alga Hijau-Biru dan Alga Hijau	39
Gambar 26	Sketsa 7, Judul: <i>I'm on my way</i>	40
Gambar 27	Sketsa 8, judul: <i>Wonders</i>	41
Gambar 28	Rancangan Desain 1, Judul <i>Under The Sea</i>	42

Gambar 29	Rancangan Desain 2, Judul: <i>Plankton</i>	42
Gambar 30	Rancangan Desain 3, judu: Nekton.....	43
Gambar 31	Rancangan Desain 4, Judul: <i>Bentos</i>	43
Gambar 32	Rancangan Desain 5, Judul: <i>Alga Coklat dan Alga Merah</i>	44
Gambar 33	Rancangan Desain 6, Judul: <i>Alga Hijau-Biru dan Alga Hijau</i>	44
Gambar 34	Rancangan Desain 7, Judul: <i>I'm on my way</i>	45
Gambar 35	Rancangan Desain 8, Judul: <i>Wonders</i>	46
Gambar 36	Proses Pewarnaan Colet	55
Gambar 37	Pelorotan Lilin Batik	57
Gambar 38	Proses Pelorotan Lilin Batik.....	58
Gambar 39	Proses Penempelan Kain Batik pada Karton.....	59
Gambar 40	Proses Pemotongan Kain Batik pada Karton	59
Gambar 41	Display Karya.....	60
Gambar 42	Karya Tugas Akhir I.....	73
Gambar 43	Karya Tugas Akhir II	75
Gambar 44	Karya Tugas Akhir III.....	77
Gambar 45	Karya Tugas Akhir IV	79
Gambar 46	Karya Tugas Akhir V	82
Gambar 47	Karya Tugas Akhir VI.....	84
Gambar 48	Karya Tugas Akhir VII	87
Gambar 49	Karya Tugas Akhir VIII	89
Gambar 50	Suasana Pameran.....	103
Gambar 51	Suasana Pameran.....	103
Gambar 52	Suasana Pameran.....	104
Gambar 53	Suasana Pameran.....	104

INTISARI

Kesukaan, Kecintaan, Ketertarikan akan suatu hal dapat menjadi sebuah inspirasi bagi seorang seniman, yang tentunya hal tersebut dapat menjadi sebuah rangsangan dalam menciptakan sebuah karya seni. Keberadaan biota laut ini sangat menarik perhatian manusia, bukan saja kehidupannya yang penuh dengan rahasia tetapi karena manfaatnya yang besar bagi kehidupan manusia. Mengacu pada kekayaan, keindahan bentuk, manfaat dan keunikan yang ada pada biota laut ini, maka penulis ingin mengangkatnya melalui penciptaan karya panel batik. Penulis ingin mengambil tema biota laut menjadi objek penciptaan dalam karya batik. Bermula dari sumber ide biota laut dan penerapan teknik batik, penulis ingin menciptakan karya panel batik. Kecenderungan dalam penataan karya panel batik menurut penulis sangat berpengaruh. Dilihat dari sekian banyak cara *display* karya seni panel batik terlihat sangat monoton. Penulis ingin menampilkan karya panel batik dengan cara *display* yang tidak biasa. Berawal dari motif biota laut yang kemudian dikemas dalam *scrapframe* akan menjadikan karya batik dengan tampilan *display* berbeda. Mengambil inspirasi, keindahan, bentuk dan warna yang ada pada biota laut maka sangatlah menarik bila dijadikan sebagai karya panel batik *scrapframe*.

Penciptaan karya ini diawali dengan pembuatan sketsa perancangan, pemilihan bahan, hingga tahap perwujudan. Tahap perwujudan akan dilakukan dengan teknik batik yang terdiri dari beberapa tahap dan teknik *scrapframe* yang terdiri dari beberapa tahap. Setelah selesai dilanjutkan dengan *pendisplayan*. Penulis memperkuat dengan beberapa teori pendukung, antara lain teori estetika, biologi kelautan, *scrapframe* dan teori desain.

Hasil karya ini merupakan seni kriya tekstil yang *display* menggantung pada dinding. Karya penulis termasuk dalam karya panel tekstil dalam *scrapframe*. Keunggulan dari karya ini selain sebagai media edukasi tentang biota laut, juga dapat menjadi edukasi tentang *scrapframe*. Karya ini yang diharapkan menjadi media edukasi pada siswa sehingga mendorong proses belajar-mengajar. Edukasi dalam karya Tugas Akhir ini diharapkan mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa, mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar, mampu menyalurkan peran atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa.

Kata Kunci: biota laut, *scrapframe*, edukasi

ABSTRACT

Likeness, affection, attraction of a thing could become an inspiration for artist, which those could be a stimulation to create arts. The marine biota are attractive for human, not just that their life are mysterious but also because they give human big advantages. Referring to the richness, the shape, the benefit and the uniqueness of marine biota, I want to make an batik panel artworks. I am going to make the marine biota as an object in my artworks. Panel artwork also takes a big part in here. Regarding the way of displaying artworks, batik in panel form seems monotonous. I want to show batik panel artworks differently. The difference is the marine biota patterns are going to be wrapped in a scrapframe, therefore the artworks could be impressive.

The making of the artwork is started from making the sketch, choosing the material, then making the artworks. There are several steps of technique of making the batik and several steps of displaying the artworks in scrapframe. The final step is displaying the artworks in exhibition space. This report will be explain using some theories, there are aesthetic, marine biology, scrapframe theory, and theory of design.

The final artworks are textile artworks which are going to be hanged on the wall. These artworks could be categorized as textile panel artwork in scrapframe. The distinction of this artwork, aside from this could become education media about marine biota, this also could be a reference about the scrapframe. For educational, the information from this final examination could contribute some knowledge, stimulate the desire of make something new, and motivate students to learn, also encourage student to more curious about something.

Keywords: marine biota, scrapframe, education

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Bumi terdiri atas daratan dan lautan. Lautan merupakan bagian terbesar dalam bumi yaitu sekitar $\frac{2}{3}$ bagian bumi. Laut seperti halnya daratan, dihuni oleh biota, yakni tumbuh-tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme hidup. Laut merupakan habitat bagi berbagai macam organisme yang telah berevolusi dan beradaptasi dengan keadaan lingkungan mereka. Segala jenis makhluk hidup yang ada di dalam laut, baik itu hewan, tumbuhan, maupun karang disebut sebagai biota laut.

Biota laut adalah semua makhluk hidup yang ada di laut baik hewan maupun tumbuhan atau karang. Secara umum, biota laut dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu plankton, nekton, dan bentos. Pembagian ini tidak ada kaitannya dengan klasifikasi ilmiah, ukuran, hewan atau tumbuhan tetapi berdasarkan pada kebiasaan hidup secara umum, seperti gerak berjalan, pola hidup, dan sebaran menurut ekologi. Di seluruh lautan, jenis organisme atau biota tidaklah merata. Karakteristik lingkungan ikan yang beragam menyebabkan terciptanya habitat yang berbeda-beda serta berpengaruh pada jenis organisme yang mendiaminya. Adapun karakteristik dari laut tersebut antara lain adalah ketersediaan cahaya, kedalaman air, serta kompleksitas topografi laut. Biota laut hampir menghuni semua bagian laut, mulai dari pantai, permukaan laut sampai dasar laut yang terjeluk sekalipun.

Jumlah dan keanekaragaman jenis biota yang hidup di laut sangat menakjubkan. Walaupun sudah banyak sekali diketahui jenis-jenis tersebut, ilmuwan masih saja menemukan penghuni-penghuni baru, terutama di daerah terpencil dan di lingkungan laut yang dahulu tidak pernah dijangkau orang. Perbedaan keadaan berbagai lingkungan di laut sangat besar dan penghuninya pun beraneka ragam. Namun demikian ada keteraturan dalam penyebaran

mahluk-mahluk laut tersebut. Di laut terdapat mahluk-mahluk mulai dari yang berupa jasad-jasad hidup bersel satu yang sangat kecil sampai yang berupa jasad-jasad hidup yang berukuran sangat besar seperti ikan paus yang panjangnya lebih dari 10 meter. Ratusan ribu jenis biota laut telah diketahui dan semua relung (niche = sebanding dengan mikrohabitat) di lingkungan laut dihuni oleh biota. Di sebagian besar wilayah perairan terdapat banyak sekali jenis biota laut yang saling berinteraksi, tetapi di beberapa wilayah perairan yang lain hanya terdapat beberapa jenis biota laut yang hidup dan berinteraksi karena kendala makanan khususnya lingkungan umumnya (Romimohtarto & Juwana, 2001: 36).

Keberadaan biota laut ini sangat menarik perhatian manusia, bukan saja kehidupannya yang penuh dengan rahasia tetapi karena manfaatnya yang besar bagi kehidupan manusia (Romimohtarto & Juwana, 2001: 3). Ketiga biota tersebut sangat bermanfaat bagi manusia. Ikan dan tumbuhan laut bisa bermanfaat jika diolah menjadi makanan yang bergizi. Terumbu karang juga bermanfaat bagi bidang pariwisata, seperti Wakatobi di Sulawesi Tenggara dan Raja Ampat di Papua. Keragaman biota laut juga bermanfaat bagi lingkungan, misalnya pohon bakau yang berguna untuk menahan abrasi dan dapat memecah ombak yang akan menerjang pantai.

Mengacu pada kekayaan, keindahan bentuk, manfaat dan keunikan yang ada pada biota laut ini, maka penulis ingin mengangkatnya melalui penciptaan karya panel batik. Penulis ingin mengambil tema biota laut menjadi objek penciptaan dalam karya batik.

Pengertian batik secara etimologis berarti menitikkan malam dengan canting sehingga membentuk cocok yang terdiri atas susunan titik dan garis. Batik sebagai kata benda merupakan hasil penggambaran corak di atas kain dengan menggunakan canting sebagai alat gambar dan malam sebagai alat perintang (Nian, 1987: 14). Batik merupakan salah satu warisan dari budaya Indonesia. Dapat dikatakan batik adalah salah satu perkembangan seni di Jawa pada masa lalu sampai sekarang. Semula batik hanya digunakan sebagai pakaian di kalangan keluarga keraton. Sebagai bangsa yang mempunyai

kebudayaan dan kekayaan alam yang beragam dan salah satunya adalah batik, sebagai generasi muda bangsa harus mengembangkan dan menjaga peninggalan dari nenek moyang. Secara teknis batik adalah kain yang dibuat secara tradisional dengan pembuatannya menggunakan teknik tutup celup dengan malam/lilin batik sebagai bahan perintang warna. Sesuai perkembangan zaman batik juga dapat diartikan membuat hiasan dengan teknik tutup celup pada suatu media dan malam sebagai bahan perintang warna.

Bermula dari sumber ide biota laut dan penerapan teknik batik, penulis ingin menciptakan karya panel batik. Kecenderungan dalam penataan karya panel batik menurut penulis sangat berpengaruh. Dilihat dari sekian banyak cara *display* karya seni panel batik terlihat sangat monoton. Penulis ingin menampilkan karya panel batik dengan cara *display* yang tidak biasa. Di era ini tentunya sudah tidak asing lagi dengan kemunculan *scrapcard*, *scrapbook*, dan *scrapframe*. Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), *Scrap* diartikan sebagai: (1) sisa, (2) carik, (3) guntingan atau potongan (<https://kamuslengkap.id/>, Diakses September 2019). Ketiganya memiliki kesamaan yaitu karya seni hasil dari guntingan atau potongan yang kemudian dilanjutkan dengan teknik tempel pada sebuah media. Yang membedakan antara *scrapcard*, *scrapbook*, dan *scrapframe* ada pada media yang akan ditempel. Bila diartikan lebih mudah lagi bisa disimpulkan bahwa *scrapcard* disusun pada media kartu, sedangkan *scrapbook* disusun dalam album atau buku, dan *scrapframe* disusun dalam *frame*.



Gambar 1. *Scrapframe*

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=scrapframe&safe=strict&tbm>,
Diakses Desember 2018)

Berawal dari motif biota laut yang kemudian dikemas dalam *scrapframe* akan menjadikan karya batik dengan tampilan *display* berbeda. Mengambil inspirasi, keindahan, bentuk dan warna yang ada pada biota laut maka sangatlah menarik bila dijadikan sebagai karya panel batik *scrapframe*. Karya ini diharapkan menjadi media edukasi pada siswa sehingga mendorong proses belajar-mengajar. Edukasi dalam karya Tugas Akhir ini diharap mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa, mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar, mampu menyalurkan peran atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mewujudkan karya panel batik dalam *scrapframe* dengan sumber ide biota laut sebagai media edukasi?
2. Bagaimana hasil karya panel batik *scrapframe* dengan sumber ide biota laut mampu menjadi media edukasi?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mewujudkan karya panel batik dalam *scrapframe* dengan sumber ide biota laut sebagai media edukasi.
- b. Mewujudkan hasil karya panel batik *scrapframe* dengan sumber ide biota laut mampu menjadi media edukasi.

2. Manfaat

a. Bagi Penulis atau Pencipta

1. Mempunyai pengalaman secara langsung bagaimana menyusun konsep penciptaan karya seni dan realisasinya.

2. Menambah pengetahuan tentang penerapan teknik yang dikuasai dan keterampilan dalam pembuatan karya seni..
3. Menjadi media referensi dalam pembuatan tugas penelitian maupun penciptaan selanjutnya.
4. Mendorong dan melatih menjadi lebih kreatif dalam menciptakan karya baru terutama dalam bidang batik agar tidak monoton.

b. Bagi Institusi

1. Menjadi tambahan wawasan penciptaan dalam karya seni, khususnya bidang batik.
2. Menjadi arsip referensi maupun koleksi mengenai penciptaan karya batik.

c. Bagi Masyarakat Luas

1. Menambah wacana dan wawasan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa maupun masyarakat dalam bidang batik.
2. Menjadi media publikasi mengenai batik dengan teknik-teknik yang belum banyak diketahui oleh masyarakat umum.
3. Mewujudkan karya panel seni batik dengan *display* yang kekinian.
4. Mengembangkan daya kreativitas dan imajinasi sesuai disiplin ilmu yang didapat selama masa perkuliahan.
5. Menghasilkan karya yang hasilnya dapat diterima oleh masyarakat sebagai karya panel dan sebagai peluang bisnis di era sekarang dan mendatang.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

Ada beberapa metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni, metode yang digunakan yaitu:

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetik

Estetika berasal dari kata Yunani: *Aisthetika* yang berarti hal-hal yang dapat dicerap dengan pancaindra. “*Aisthesis* yang berarti pencerapan panca indra” (The Liang Gie, 1976:15). Jadi, estetika

menurut arti etimologis, adalah teori tentang ilmu penginderaan. Penerapan pancaindra sebagai titik tolak dari pembahasan estetika didasarkan pada asumsi bahwa timbulnya rasa keindahan itu pada awalnya melalui rangsangan pancaindra.

Keindahan dalam arti luas mengandung pengertian ide kebaikan, misalnya Plato menyebut watak yang indah dan hukum yang indah, sedangkan Aristoteles merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang baik dan juga menyenangkan. Plotinus mengatakan tentang ilmu yang indah dan kebajikan yang indah. Pendekatan estetika dalam mewujudkan suatu karya dengan sudut pandang estetika yang berlaku dalam berkarya seni.

Fungsi pendekatan estetika di sini sebagai pengalaman sensoris melalui pancaindra terhadap biota laut. Sebagaimana kita melihat, meraba, dan merasakan yang ada pada biota laut.

b. Pendekatan Biologi Kelautan

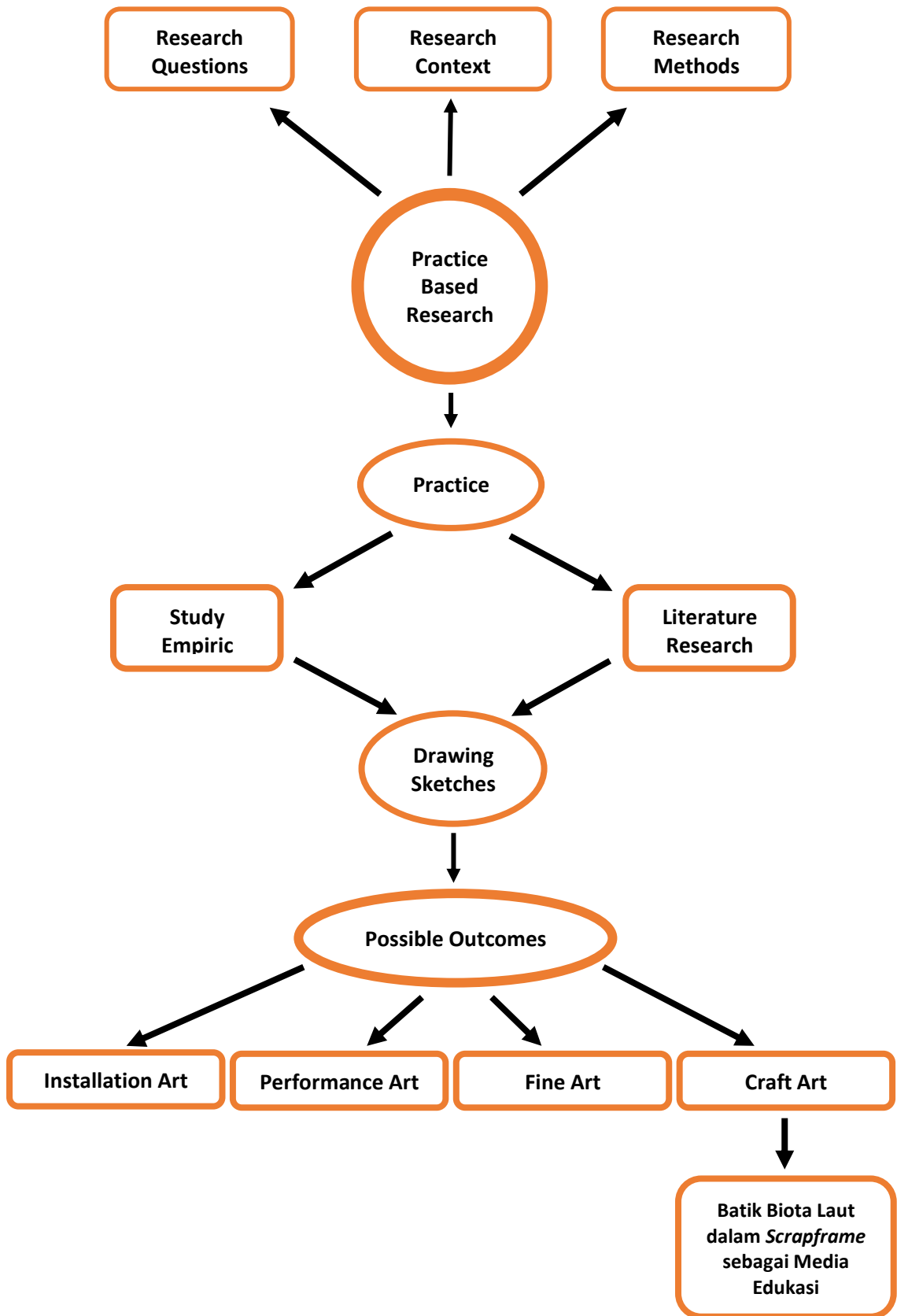
Biologi Kelautan adalah ilmu yang mempelajari kehidupan biota laut beserta interaksi dengan lingkungan. “Biologi laut, yakni ilmu pengetahuan tentang kehidupan biota laut, berkembang begitu cepat untuk mengungkapkan rahasia kehidupan berbagai jenis biota laut yang jumlah jenisnya luar biasa besarnya dan keanekaragaman jenisnya luar biasa tingginya” (Biologi Laut: 2005:1). Begitu besarnya jumlah jenis biota laut dan beraneka ragam bentuk dan sifat hidup mereka menyebabkan tidak seorang biologawan atau sekelompok biologawan mampu mempelajari semua jenis biota tersebut. Untuk menciptakan “pembagian kerja” bidang biologi yang mendasar dan dapat menolong adalah pembagian biota laut. Ilmu yang membagi-bagi biota laut dalam kelompok-kelompok menurut sifat-sifat morfologi, sifat-sifat hidup, hubungan keturunan dan lingkungan tempat hidup mereka dinamakan taksonomi (*taksonomi*). Taksonomi memegang peranan penting dalam mempermudah kita untuk memilih biota laut mana yang akan kita pelajari. Dari sini,

ilmuwan dapat melangkah lebih jauh dengan mempelajari sifat-sifat atau fisiologik sejenis biota laut, habitatnya, hubungannya dengan lingkungannya dan dengan sesama biota laut. Ilmu yang mempelajari hubungan antara biota laut dan lingkungannya dan di antara mereka sendiri dinamakan ekologi (*ecology*).

Pendekatan bilologi kelautan membantu penulis mengetahui penggolongan biota laut yang dibagi menjadi tiga kelompok besar. Pembagian ini tidak ada kaitannya dengan klasifikasi ilmiah, ukuran, hewan atau tumbuhan, tapi berdasarkan pada kebiasaan hidup secara umum, seperti gerak berjalan, pola hidup dan sebaran menurut ekologi.

2. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) yaitu penciptaan berdasarkan penelitian. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang dimulai kerja praktik dan melakukan praktik, serta penelitian berbasis praktik merupakan penyelidikan orisinal yang dilakukan guna memperoleh pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik 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 penelitian dilakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Ure dan Gray, 1996:1-2).



Menurut Gray dan Malins penelitian di bidang seni memiliki karakteristik menggunakan banyak pendekatan dan beragam metode yang 7 disesuaikan dengan penelitian karya seni yang dibuat oleh setiap individu. Metodologi adalah studi tentang system metode dan prinsip-prinsip yang digunakan dalam disiplin ilmu tertentu. Metode adalah teknik dan alat khusus untuk mengeksplorasi, mengumpulkan, dan menganalisis informasi, seperti observasi, gambar atau foto, peta konsep dan diari visual (dokumentasi proses pengerjaan karya). Pada penciptaan Tugas Akhir ini penulis juga menggunakan pendapat SP Gustami mengenai “Tiga Tahap Enam Langkah” penciptaan karya kriya sebagai pendekatan pendukung untuk melengkapi pendekatan penelitian berbasis praktik (Practice-based Research). Berikut adalah penjelasan mengenai “Tiga Tahap Enam Langkah”

Menurut Gustami (2007: 329), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya), dan Perwujudan (Pembuatan Karya).

Eksplorasi meliputi langkah pengembangan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan dan gambar-gambar yang berhubungan dengan karya. Dari 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*. Tahap eksplorasi yang dilakukan oleh penulis ketika berada di Karimunjawa tepatnya di desa Karimujan penulis mencoba snorkeling, kemudian dilanjutkan dengan melihat film *Finding Dory* adalah dengan melakukan riset dari sinopsis film tersebut melalui internet, buku, majalah, video, dan ensiklopedia yang sekiranya

berhubungan. Data-data yang sudah didapatkan kemudian dicermatikan dijadikan sketsa rancangan.

Tahap perancangan terdiri atas kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang dilakukan kedalam bentuk dan dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk, dan alat yang digunakan, kemudian tahapan kedua menyempurnakan sketsa, bentuk asli dan penempatannya. Tahap terakhir membuat gambar kerja.. Tahap perancangan yang dilakukan oleh penulis dimulai dengan menorehkan coretan-coretan dasar di kertas yang kemudian diproses menggunakan komputer, sehingga pengerjaan detail dan perspektifnya dapat dilihat dengan jelas.

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan teori, dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang diciptakan. Pada tahap perwujudan, penulis mulai menggambar motif pada kain, kemudian dilanjutkan dengan membatik motif, lanjut pada pewarnaan, sampai proses pematikan selesai kemudian dilanjutkan dengan penempelan batik pada kertas karton, pengguntingan bentuk, dilanjutkan perangkaian pada *frame* dan *pendisplayan*.

Berdasarkan tiga tahap metode penciptaan karya seni tersebut dapat diuraikan menjadi enam langkah proses penciptaan karya seni. Enam langkah tersebut, yaitu: pengembaraan jiwa. Menentukan konsep atau tema, merancang sketsa, penyempurnaan desain mewujudkan karya dari evaluasi akhir.

Tiga tahap enam langkah tersebut merupakan proses penciptaan karya seni kriya yang berfungsi praktis apabila mengikuti tahap tersebut,

maka hasilnya akan persis seperti apa yang dirancangan dalam *desain*. Karena karya fungsional dari awal hasilnya telah diketahui, sedangkan untuk karya ekspresi tidak dapat sepenuhnya mengikuti tahap tersebut, sejak awal perancangan belum diketahui hasil akhirnya yang hendak dicapai, karena dalam proses penciptaannya selalu berubah-ubah dan berkembang sesuai kondisi dan keadaan.