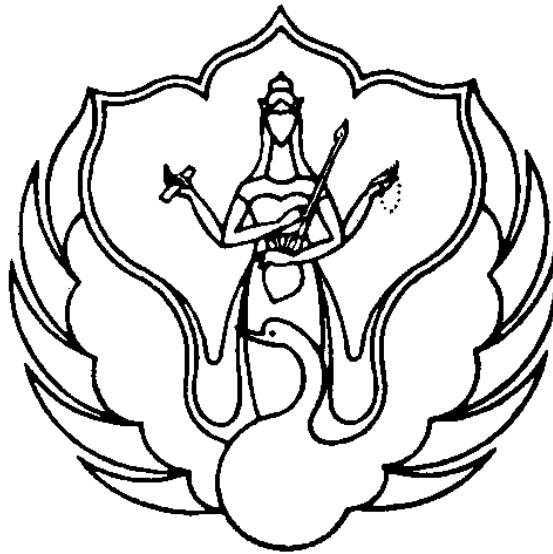


**BATIK BIOTA LAUT DALAM SCRAPFRAME
SEBAGAI MEDIA EDUKASI**



JURNAL KARYA SENI

SITI SUHARTINI

NIM 1511923022

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

Naskah Jurnal 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 dan dinyatakan
telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I



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

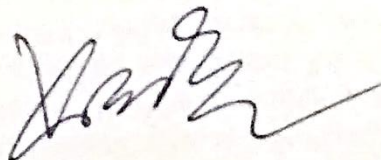
Pembimbing II



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

Mengetahui:

Ketua Jurusan Kriya Seni
Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir



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

BATIK BIOTA LAUT DALAM SCRAPFRAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Oleh: Siti Suhartini, NIM 1511923022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan
Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, e-mail:
sitisuhartini0@gmail.com

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*

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 *didisplay* 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

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Bumi terdiri atas daratan dan lautan. Lautan merupakan bagian terbesar dalam bumi yaitu sekitar 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, ilmuan 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 makhluk-makhluk laut tersebut. Di laut terdapat makhluk-makhluk 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&tbn>, 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.

2. Rumusan Masalah

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

3. Metode Pendekatan

- Pendekatan Estetika**

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. Pencerapan 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 estetik dalam mewujudkan suatu karya dengan sudut pandang estetik yang berlaku dalam berkarya seni.

Fungsi pendekatan estetik 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 biologiwan atau sekelompok biologiwan 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 yang 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.

4. 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).

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 tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan dan gambar-gambar yang berhubungan dengan karya.

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.

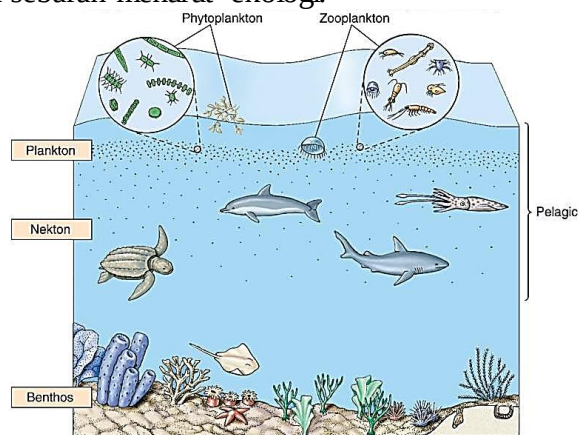
Berdasarkan tiga tahap metode penciptaan karya seni tersebut dapat diuraikan menjadi enam langkah proses penciptaan karya seni. Enam langkah tersebut, yaitu: pengembangan jiwa. Menentukan konsep atau tema, merancang sketsa, penyempurnaan desain mewujudkan karya dari evaluasi akhir. Tiga tahap enam langkah tersebut merupakan proses penciptaan karya seni kriya yang berfungsi praktis apabila mengikuti tahap tersebut, maka hasilnya akan persis seperti apa yang direncanakan 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.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Biota Laut dan Scrapframe

Biota laut adalah semua makhluk hidup yang ada di laut baik hewan, tumbuhan, maupun 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 ataukah tumbuhan tapi berdasarkan pada kebiasaan hidup secara umum, seperti gerak berjalan, pola hidup, dan sebaran menurut ekologi.



Gambar 2. Biota Laut dengan Tiga Bagian

(Sumber: <http://eschooltoday.com/science/aquatic-ecosystems/what-is-nekton-in-ecosystems.html>)

Scrapframe adalah salah satu bagian dari pengembangan *scrapbook* yang bahan dasarnya menggunakan bingkai foto alias *frame*, jadi kita sebut dengan *Scrapframe 3D*. Sebuah mini album yang dikemas dalam *frame* disertai dengan catatan, keterangan atau tulisan pribadi yang berhubungan dengan foto tersebut. *Scrapframe* Indonesia sudah sangat populer baik di kalangan selebriti dan masyarakat biasa. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “*Scrap*” diartikan sebagai: (1)sisa, (2)carik, (3)guntingan atau potongan. Ketiganya memiliki kesamaan yaitu karya seni hasil dari guntingan atau potongan yang kemudian dilanjutkan dengan teknik tempel pada sebuah media. Perbedaan 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 3. Scrapframe

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

2. Data

Acua



Gambar 4. Plankton

(Sumber: <https://www.deepestnews.com/7qz.jpg> Diakses
Desember 2019)



Gambar 5. Nekton

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/e9/e6/82/e9e682b8d9318df7c1d735da2b3dc947.jpg>, Diakses
Desember 2019)



Gambar 6. Bentos

(Sumber: <https://1.bp.blogspot.com/-qmdqK1qm1Zo/WUxPOH5PXNI.jpg>, Diakses
Desember 2019)



Gambar 7. Karya Batik *Scrapframe* oleh Siti
Suhartini

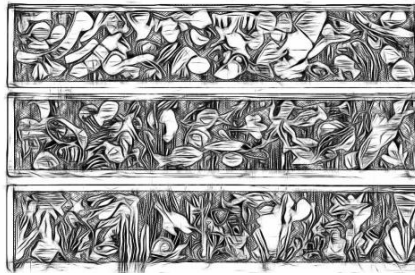
(Sumber: Katalog Pameran MATRA AWARD,
Diakses Desember 2019)



Gambar 8. Karya Batik *Scrapframe*
oleh Siti Suhartini

(Sumber: Katalog Pameran
SURPRISE#12 IKJ, Desember 2019)

3. Sketsa Terpilih



Gambar 9. Sketsa 1
Judul: *Under The Sea*
(Sketsa: Siti Suhartini)



Gambar 10. Sketsa 2
Judul: *Plankton*
(Sketsa: Siti Suhartini)



Gambar 11. Sketsa 3
Judul: *Nekton*
(Sketsa: Siti Suhartini)



Gambar 12. Sketsa 4
Judul: *Benthos*
(Sketsa: Siti Suhartini)



Gambar 13. Sketsa 5
Judul: *Alga Merah dan Alga Coklat*
(Sketsa: Siti Suhartini)



Gambar 14. Sketsa 6
Judul: *Alga Hijau-Biru dan Alga Hijau*
(Sketsa: Siti Suhartini)



Gambar 15. Sketsa 7
Judul: *I'm on my way*
(Sketsa: Siti Suhartini)



Gambar 16. Sketsa 8
Judul: *Wonders*
(Sketsa: Siti Suhartini)

4. Pewujudan

Teknik yang digunakan dalam perwujudan adalah teknik batik dan teknik *scrapframe*. Pengumpulan alat dan bahan yang akan digunakan dalam teknik batik. Diawali dengan sket pada kain dengan spidol non permanen. Kain yang digunakan adalah kain primisima. Dilanjutkan pada proses pencantingan, pewarnaan, sampai pada *pelorodan*. Kain siap dijemur, setelah kering bisa dilanjutkan pada teknis selanjutnya, yaitu teknik *scrapframe*.

Teknik *scrapframe* diawali dengan penempelan kain pada karton dengan menggunakan lem Fox putih secara bertahap. Tunggu sampai kering kemudian bisa dilanjutkan dalam tahap pemotongan. Pemotongan dilakukan sesuai bentuk yang sudah ada pada kain. Lanjut pada tahap perangkaian. Bentuk-bentuk hasil potongan siap dirangkai sesuai konsep. Untuk perekatan antara karton satu dan lainnya, antara karton dengan *frame*, penulis menggunakan lem tembak. Karya yang sudah selesai dirangkai kemudian *display*. Apabila ada bagian-bagian yang kurang menarik, akan disetting ulang sehingga *display*an sesuai dengan konsep yang sudah dibuat oleh penulis.

5. Hasil

Karya tugas akhir dengan judul “Batik Biota Laut dalam *Scrapframe* sebagai Media Edukasi”. Mengambil inspirasi, keindahan, bentuk dan warna yang ada pada biota laut 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.

Proses pembuatan karya Tugas Akhir menggunakan teknik batik dan *scrapframe*. berawal dari pengerjaan teknik batik kemudian dilanjutkan dengan teknik *scrapframe*. Sesuai dengan judul Tugas Akhir Penciptaan ini, “Batik Biota Laut dalam *Scrapframe* sebagai Media Edukasi” pada akhirnya penulis berhasil menciptakan 8 karya dengan judul: “*Under The Sea*”, “*Plankton*”, “*Nekton*”, “*Benthos*”, “*Alga Merah dan Alga Coklat*”, “*Alga Hijau-Biru dan Alga Hijau*”, “*I’m on my way*”, dan “*Wonders*”. Kendala yang penulis hadapi selama proses pengerjaan Tugas Akhir Penciptaan ini adalah:

- a. Penulis kurang memberi isian pada bentuk-bentuk biota laut.
- b. Penulis belum menampilkan visualkan air, yang mana penulis baru menyadari hal tersebut ketika pengerjaan *scrapframe* sudah selesai yang seharusnya dilakukan penulis sebelum bentuk-bentuk biota laut ditempelkan pada *frame*.
- c. Kendala lain terjadi saat penulis bimbang untuk menambahkan kaca pada karya. Hal ini berkaitan pada perawatan dan kebersihan karya. Karya yang berongga membuat proses pembersihan sulit dilakukan dan tentunya menjadi sasaran laba-laba dan serangga lainnya.

Sedangkan, apabila dipasang kaca, dikhawatirkan akan mengganggu penglihatan saat ada cahaya yang memantul dari kaca. Hal tersebut kemudian di diskusikan penulis pada dosen pembimbing satu dan dosen pembimbing dua.

- d. Pada saat penulisan, komputer tiba-tiba error, file hilang sementara *back up* dari laporan belum ada. file laporan dalam keadaan belum dan baru akan di *upload* di penyimpanan akun *online*. Hal ini berakibat penulis harus mengetik ulang dari awal laporan.
- e. Manajemen waktu yang baik akan membuat proses Tugas Akhir penciptaan dan akan berjalan lebih optimal.

Delapan karya yang telah tercipta hanya dua yang penulis jelaskan dalam jurnal karya seni ini.



Gambar 17. Karya Tugas Akhir I
(Fotografer: Eli Sugiarto)

Judul	: Under The Sea
Media	: Kain Primisima, Frame Box
Teknik	: Batik, Scrapframe, Pewarna Remasol
Ukuran	: 80cm x 125cm
Tahun Pembuatan	: 2019

Deskripsi:

Bentuk visual yang ditampilkan dalam karya ini merupakan gambaran penulis secara sederhana tentang biota laut, bahwa biota laut terdiri atas tiga kelompok besar, yaitu: plankton yang ada di permukaan, nekton yang menguasai arus, dan bentos yang berada di dasar laut. Karya ini dimaksudkan untuk memperkenalkan bentuk biota laut secara sederhana dengan teknik batik dan scrapframe. Karya ini akan ditampilkan dengan cara digantung pada dinding dengan penyusunan sejajar berurutan, karena pada setiap frame mewakili biota laut pada tempatnya, yaitu plankton di permukaan air, nekton di tengah sebagai penguasa arus, dan bentos terletak pada dasar laut.

“*Under The Sea*” yang berarti “Di Bawah Laut” merupakan sebuah judul yang dibuat oleh penulis untuk mewakili karya ini. Hal yang ingin disampaikan penulis diumpamakan seperti ikan yang tidak menyadari keberadaan laut, sama halnya seperti manusia tidak menyadari kebenaran yang ada di sekitar dan di dalam dirinya. Hakekat kebenaran ada di sekitar

kita, namun tidak sedikit yang menyadarinya. Kebenaran ada di dalam setiap diri kita. Tapi masih saja ada yang tidak mengerti. Dunia tempat kita tinggal sesungguhnya adalah universitas kehidupan. Terhampar kitab suci kebenaran yang tiada habis untuk di selami, namun tidak sedikit yang masih seperti ikan kecil yang hidup di laut tapi tidak menyadari keberadaan laut. Kita hidup di lautan kebenaran, tapi masih mencari-cari kebenaran itu. Kita tidak mengerti kebenaran ada di sekitar kita. Ketikan ada yang memberikan sesuatu dan kita mengucapkan terima kasih, itu adalah kebenaran. Setiap pagi begitu terbangun, kita mengucap syukur, ini adalah juga kebenaran. Kebenaran bukan hanya terdapat di luar kita.

Sejatinya kebenaran itu ada di dalam diri kita. Tiada habis untuk digali sebagai pemandu kehidupan. Masalahnya tidak setiap orang menyadari hakekat kebenaran ini. Walaupun menyadari pun masih juga tidak mampu membangkitkan roh kesadaran untuk menjadi manusia yang sejati.



Gambar 18. Karya Tugas Akhir IV
(Fotografer: Eli Sugiarto)

Judul	: <i>Benthos</i>
Media	: Kain Primisima, <i>Frame Box</i>
Teknik	: Batik, <i>Scrapframe</i> , Pewarna Remasol
Ukuran	: 80cm x 80cm
Tahun Pembuatan	: 2019

Deskripsi:

Bentuk visual yang ditampilkan dalam karya ini merupakan gambaran penulis tentang bentos, dimana dalam biota laut terdiri dari tiga kelompok besar yang salah satunya adalah bentos. Karya ini dimaksudkan untuk memperkenalkan bentuk bentos secara sederhana dengan teknik batik dan *scrapframe*. Karya ini akan ditampilkan dengan cara digantung pada dinding dengan penyusunan secara acak, karena pada karya ke-4 semua *frame* berisi bentuk-bentuk bentos. Istilah bentos berasal dari Bahasa Yunani yang artinya “Dasar”.

Istilah ini mengandung pengertian cukup luas yang mencakup semua organisme yang hidup atau yang aktif di dasar perairan. Dikerucutkan lagi, bahwa dasar yang dimaksud penulis dalam karya adalah dasar laut. Bentos merupakan organisme yang hidup di dasar laut

dengan melekatkan diri pada substart atau membenamkan diri pada sedimen.

Banyak keindahan di dasar laut, contohnya terumbu karang. Sebuah terumbu karang yang bersembunyi dibawah luasnya bentangan lautan. Keindahan yang tidak dipertontonkan. Yang pernah melihat, yang hanya mendengar, dan kerumunan pendengar tentu jauh lebih banyak dibanding yang pernah melihat. Sungguh keelokan yang tidak diobral. Untuk menemukannya harus menggadaikan oksigen yang kita peroleh secara cuma-cuma dengan sebuah alat bantu pernafasan yang tanpa kita sadari akan membatasi hidupmu. Keanggunan yang sangat berkelas. Untuk melihatnya tidak bisa dengan mata telanjang, kita harus mengenakan "mata kedua", pesona yang tidak sembarangan. Jika kita keliru, tidak teliti, ceroboh dan tidak berhati-hati, akan tergores, terluka bahkan berdarah karna ketajamannya.

Memikat tapi sangat tak terduga, yang mampu melihat, tidak semua mampu mengerti dan tidak semua disenangkan, keajaiban yang sulit dijamah. Banyak yang tidak menyukainya, banyak juga yang mengaguminya. Hanya sebagian yang paham dan tau letak keindahannya yang menakjubkan. Sungguh, keagungan yang misterius. Hanya segelintir orang yang bisa tau cara mengaguminya, yang bisa terpesona dengan tumbuhan yang berkembang di dalamnya yang bermain dengan ikan-ikan yang menjadi bagiannya, sungguh keeleganan yang menakjubkan.

Akhirnya hanya sedikit sekali orang yang berkesempatan untuk bisa memperhatikan setiap bagian-bagiannya yang bisa tahu bahwa dia punya kerapuhan bahwa ada lubang-lubang yang bisa merusaknya. Hanya sedikit orang yang bisa mengerti tumbuhan dan ikan mana yang mungkin akan merusaknya dan sedikit orang itu dengan ketulusan akan membuang tumbuhan atau ikan itu agar si terumbu karang dapat tetap terjaga. Banyak sekali yang terperangah melihat betapa indahnya pesonanya tapi tanpa mereka sadari, karna kecerobohan mereka mereka menciptakan lubang yang membuat terumbu karang menjadi rapuh. Namun sedikit orang itu, yang setia berusaha menjaganya menguatkan kerapuhannya menutup lubang-lubangnya hingga terumbu karang itu tetap terlihat sangat indah tetap terlihat kuat dan tegar ditengah hempasan ombak yang menerjangnya tetap dapat dikagumi keindahannya tanpa harus semua orang tau bahwa dia punya kerapuhan, bahwa dia punya lubang yang bisa merusaknya.

Cukup sedikit orang yang bisa menjadi bagian keelokannya, hanya sedikit orang yang bisa menjaganya, hanya sedikit orang yang mengerti cara yang tepat mengaguminya, hanya sedikit orang yang menguatkan kerapuhannya, bersama sedikit orang itulah dia tetap bertahan tetap dijaga, tetap terlihat kuat, tegar dan tetap mengagumkan. Hanya sedikit sekali orang yang bisa, sungguh keeleganan yang berkelas dan tidak sembarangan. *Dedicated to all woman*, jadilah seperti terumbu karang, jadilah elegan.

C. Kesimpulan

Sebuah karya seni terlahir dari ketertarikan, kesukaan, kecintaan akan suatu hal, yang sifatnya tidak mutlak, dan setiap orang relatif berbeda-beda. Hal

tersebutlah yang terkadang menjadi sebuah kegelisahan yang kemudian menjadi ide atau gagasan untuk melahirkan sebuah karya seni. Meskipun ide dari sesuatu hal yang sama, namun karya yang diciptakan belum tentu sama karena setiap orang juga memiliki imajinasi, pengamatan, dan pola berfikir yang berbeda-beda.

Ide penciptaan tugas akhir ini “Batik Biota Laut dalam Scrapframe sebagai Media Edukasi” berawal dari Pameran Distorsi Harmoni yang diadakan di Karimunjawa, tepatnya di desa Karimujan. Selagi mengikuti pameran disana selama kurang lebih satu minggu, penulis menyempatkan untuk bermain di pantai sesering mungkin, mengamati sekitar pantai, dan melihat air laut berkilau yang menerima pantulan sinar matahari, sungguh keindahan yang Tuhan ciptakan untuk manusia. Kemudian muncul rasa penasaran penulis untuk melihat apa saja yang ada di laut, dan diputuskan untuk snorkeling.

Hanya kekaguman yang terpikir saat melihat warna biru air laut dan pemandangan laut yang sangat indah, bermacam-macam ikan yang jarang ditemui penulis dalam keseharian, terumbu karang, dan sempat mencicipi anggur laut dengan rasa yang unik, perpaduan antara rasa asin dan asam yang segar. Hal ini membuat penulis tergugah untuk mencari tahu dan menggali informasi lebih banyak tentang biota yang ada di laut. Beberapa informasi yang penulis dapat dari Internet, film, buku, dan majalah. Setelah penulis memahami dan melihat dari beberapa sumber, ada kekaguman dan rasa untuk bercerita tentang biota laut, kemudian penulis mengubahnya menjadi karya panel tekstil yang menampilkan bagian-bagian dan bentuk-bentuk dari biota laut sebagai media edukasi.

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.

Penulis berkesimpulan bahwa proses eksplorasi dan eksperimen yang sudah dilakukan, telah mampu membuka pikiran-pikiran yang terbatas selama ini. Sesuai dengan judul Tugas Akhir Penciptaan ini, “Batik Biota Laut dalam *Scrapframe* sebagai Media Edukasi” pada akhirnya penulis dapat merangkum beberapa kesimpulan sebagai hasil dari penciptaan karya seni selama ini, di antaranya adalah:

1. Menciptakan 8 buah karya batik dengan sumber ide biota laut dengan judul: *Under The Sea*, *Plankton*, *Nekton*, *Benthos*, *Alga Merah* dan *Alga Coklat*, *Alga Hijau-Biru* dan *Alga Hijau*, *I'm on my way*, dan *Wonders*.
2. Menciptakan karya panel batik dengan cara *display* karya yang tidak biasa.
3. Menciptakan karya seni menjadi salah satu media edukasi dasar tentang biota laut.

4. Setelah selesainya proses penciptaan Tugas Akhir ini bukan berarti aktivitas kreatif selesai juga, justru hal ini adalah momentum yang baik untuk mulai bekerja dengan lebih produktif serta kreatif di dalam kehidupan berkesenian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Djoemena, Nian S. 1987, *Ungkapan Sehelai Batik: Batik Its Mystery and Meaning*, Djambatan, Jakarta.
- Malin, J. Ure J. And Gray C. 1996, *The Gap: Addressing Practice Based Research Training Requirements for Desingners*, The Robert Gordon University, Aberdeen, United Kingdom
- Romimohtarto, K dan Juwana, Sri. 2005. *Biologi Laut Ilmu Pengetahuan Tentang Biota Laut*. Jakarta: Djambatan.
- The Liang Gie. 1976. *Garis Besar estetika (Filsafat Keindahan)*. Karya Kencana. Yogyakarta.

DAFTAR LAMAN

<https://kamuslengkap.id/>, Diakses September 2019
<https://www.google.com/search?q=scrapframe&safe=strict&tbm,>
<https://www.google.com/search?q=scrapframe&safe=strict&tbm,>
<https://www.deepseanews.com/7qz.jpg>
<https://i.pinimg.com/originals/e9/e6/82/e9e682b8d9318df7c1d735da2b3dc947.jpg>
<https://1.bp.blogspot.com/-qmdqK1qm1Zo/WUxPOH5PXNI.jpg>