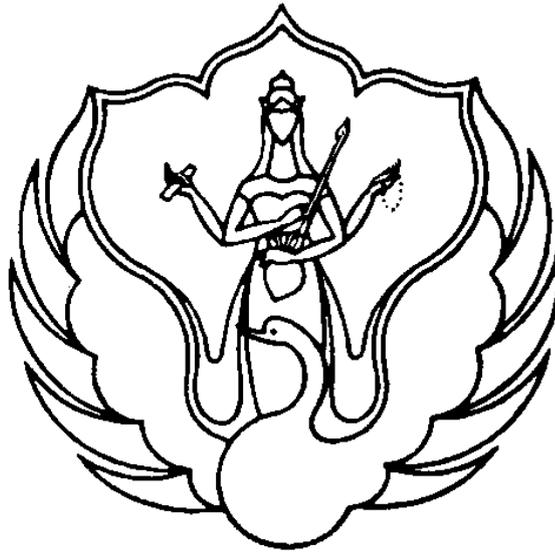


IKAN CUPANG DALAM KARYA BATIK PANEL



PENCIPTAAN

Alfian Nofri Marsha

NIM 1511914022

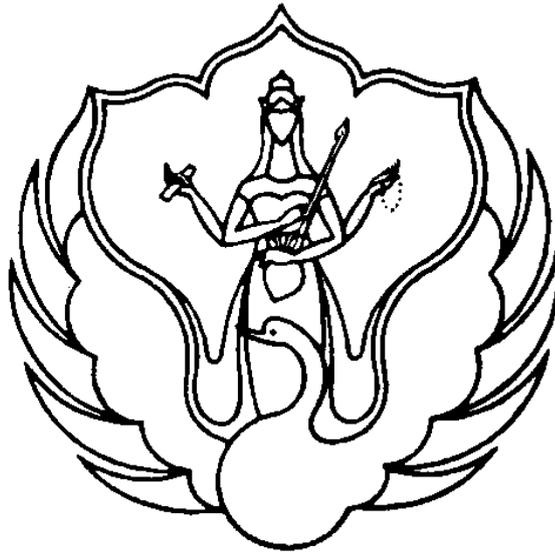
TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

IKAN CUPANG DALAM KARYA BATIK PANEL



PENCIPTAAN

Oleh:

Alfian Nofri Marsha

NIM: 1511914022

**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
2020**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

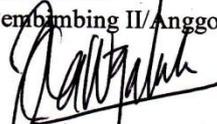
IKAN CUPANG DALAM KARYA BATIK PANEL diajukan oleh Alfian Nofri Marsha, NIM 1511914022 Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 24 Juli 2020

Pembimbing I/Anggota



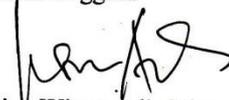
Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.
NIP 19741021 200501 1 002/NIDN
0021107406

Pembimbing II/Anggota



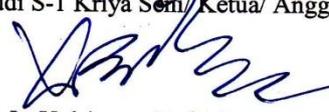
Anisa Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.
NIP 19770418 200501 2 001/NIDN
0018047703

Cognate/Anggota



Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A.
NIP 19800210 200501 1 001/NIDN
0010028001

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



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.
NIP 19620729 199001 1 001/NIDN
0029076211

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Kharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERSEMBAHAN

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

MOTTO

**“Jangan Menunda Suatu Hal dan Apapun itu, Agar Tidak
Menyesal di Kemudian Hari”**

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, 1 Juli 2020

Alfian Nofri Marsha

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 “Ikan Cupang dalam Karya Batik Panel” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Penulisan laporan ini guna untuk memenuhi syarat yang lain untuk meraih gelar Sarjana di Program Studi S-1 Kriya , 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. Nabi besar Muhammad saw. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
2. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terimakasih atas semua ilmu pengetahuan, bantuan, dan bimbingannya.
6. 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.

7. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., 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.
8. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum. sebagai Dosen Wali, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini
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. Spesial terimakasih kepada Ulfah Candra Melati yang sudah mengorbankan waktu, tenaga dan materi untuk membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Siti Suhartini yang membantu proses pengerjaan Tugas Akhir Karya Penciptaan ini.
15. Sahabat Seperjuangan Tugas Akhir, Rina Wulandari, Taka Fuki Bagas Anggara, Ahmad Zaka Ghifari dan teman-teman angkatan 2015-2016.
16. Teman dan sahabat budimanku yang bersedia bertukar pikiran, membantu dan menghibur dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Penciptaan ini Resmi, Nurrohmah, Nanda, Ageng, Rizky, Yoga dan Sindi.

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

Yogyakarta, 1 Juli 2020

Alfian Nofri Marsha

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	15
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	20
A. Data Acuan	20
B. Analisis	26
C. Rancangan Karya	27
1. Sketsa Alternatif	28
2. Desain Terpilih	40
D. Proses Pewujudan	48
1. Bahan dan Alat	48
2. Teknik Pengerjaan	54
3. Tahap Pewujudan	54
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	60

BAB IV. TINJAUAN KARYA	66
A. Tinjauan Umum	66
B. Tinjauan Khusus	67
BAB V. PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
WEBTOGRAFI	81
LAMPIRAN	82
A. Biodata (CV)	82
B. Foto Poster	84
C. Foto Katalog	85
D. CD	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Bahan untuk Membuat Karya	48
Tabel 2	Alat untuk Membuat Karya.....	50
Tabel 3	Kalkulasi Biaya Karya 1, Judul: “ <i>Competition</i> ”	60
Tabel 4	Kalkulasi Biaya Karya 2, Judul: “ <i>We’re Same</i> ”	61
Tabel 5	Kalkulasi Biaya Karya 3, Judul: “Keharmonisan”	62
Tabel 6	Kalkulasi Biaya Karya 4, Judul: “Sudut Pandang”	63
Tabel 7	Kalkulasi Bahan dan Alat tidak habis pakai.....	64
Tabel 8	Kalkulasi Keseluruhan	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Ikan Cupang Sawah.....	11
Gambar 2	Ikan Cupang <i>HalfMoon</i>	12
Gambar 3	Ikan Cupang <i>HalfMoon</i> Kontes	13
Gambar 4	Batik Kontenporer	15
Gambar 5	Ikan Cupang	21
Gambar 6	Jenis-Jenis ikan Cupang	21
Gambar 7	Cupang <i>HalfMoon</i>	22
Gambar 8	Cupang <i>Plakat</i>	22
Gambar 9	Cupang <i>Double Tail</i>	23
Gambar 10	Cupang <i>Crown Tail</i>	23
Gambar 11	Contoh karya batik motif ikan Cupang	24
Gambar 12	Contoh karya batik motif ikan Cupang	24
Gambar 13	Gelembung air	25
Gambar 14	Motif Jepang	25
Gambar 15	Sketsa Alternatif 1	28
Gambar 16	Sketsa Alternatif 2.....	29
Gambar 17	Sketsa Alternatif 3.....	30
Gambar 18	Sketsa Alternatif 4.....	31
Gambar 19	Sketsa Alternatif 5.....	32
Gambar 20	Sketsa Alternatif 6.....	33
Gambar 21	Sketsa Alternatif 7.....	34
Gambar 22	Sketsa Alternatif 8.....	35
Gambar 23	Sketsa Alternatif 9.....	36
Gambar 24	Sketsa Alternatif 10.....	37
Gambar 25	Sketsa Alternatif 11.....	38
Gambar 26	Sketsa Alternatif 12.....	39
Gambar 27	Sketsa 1, Judul <i>Who Wins</i>	40
Gambar 28	Sketsa 2, Judul: <i>Competition</i>	41

Gambar 29	Sketsa 3, judul: <i>We're Same</i>	42
Gambar 30	Sketsa 4, Judul: Sebagian	43
Gambar 31	Sketsa 5, Judul: Dibalik Bayangan	44
Gambar 32	Sketsa 6, Judul: <i>Beautiful</i>	45
Gambar 33	Sketsa 7, Judul: Keharmonisan	46
Gambar 34	Sketsa 8, Judul: Sudut Pandang	47
Gambar 35	Proses Pemindahan Sket	55
Gambar 36	Proses Penyantingan	56
Gambar 37	Proses Pewarnaan Colet	57
Gambar 38	Proses Pelorotan Lilin Batik	58
Gambar 39	Proses Penjemuran	59
Gambar 40	Karya Tugas Akhir I.....	68
Gambar 41	Karya Tugas Akhir II	70
Gambar 42	Karya Tugas Akhir III.....	72
Gambar 43	Karya Tugas Akhir IV.....	74
Gambar 44	Karya Tugas Akhir IV.....	79

INTISARI

Ikan Cupang (*Betta.SP*) merupakan salah satu jenis ikan yang cukup digemari dikalangan masyarakat. Ikan yang perawatannya tidak terlalu rumit dan tidak membutuhkan tempat yang luas untuk memeliharanya. Ikan Cupang memiliki beberapa jenis dan warna yang cukup menarik dan indah. Daya tarik ikan Cupang terdapat pada bentuk fisik yang anggun, warna yang beranekaragam serta sifat agresif (*teroterial*) menguasai suatu wilayah. Ikan Cupang sangat menarik dan indah untuk diterapkan dalam suatu karya dan terkadang ikan Cupang dianggap sebelah mata.

Penciptaan karya ini menggunakan metode pendekatan estetik sebagai pengalaman sensoris pancaindra untuk melihat bentuk ikan Cupang. Metode penciptaan menggunakan practice based research dengan diperkuat pendapat SP Gustami mengenai “tiga tahap enam langkah”. Diawali dengan pembuatan sketsa perancangan, pemilihan bahan, hingga tahap perwujudan. Tahap perwujudan akan dilakukan dengan teknik batik yang terdiri dari beberapa tahap dan teknik batik yang terdiri dari beberapa tahap. Setelah selesai dilanjutkan dengan pemasangan pada *frame panel*.

Hasil karya ini merupakan batik tulis kontemporer yang dipajang menggantung pada dinding. Karya penulis termasuk dalam karya panel tekstil. Karya seni batik tulis dengan tema ikan Cupang ini dimaksud akan dapat mengenalkan tentang bentuk ikan Cupang pada kalangan masyarakat sekitar dan memperluas kearifan seni kriya yang diwujudkan dalam bentuk seni batik tulis kontemporer dengan teknik pewarnaan colet dan tutup celup, penulis juga memberikan beberapa goresan ekspresi pribadi pada objek ikan Cupang ke dalam karya Batik kontemporer.

Kata Kunci: Ikan Cupang, Batik, Panel

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ikan Cupang merupakan salah satu jenis ikan hias yang cukup banyak digemari. Ikan ini cukup populer di Indonesia karena tampilannya yang indah. Hal ini membuat banyak orang tertarik untuk memelihara ikan ini. Mengingat antusiasme masyarakat yang cukup tinggi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, ikan Cupang bisa menjadi satu alternatif bisnis budidaya yang menjanjikan (Haryanto, 2014: 5).

Ikan Cupang (*Betta SP.*) adalah ikan air tawar yang habitatnya berasal dari beberapa negara di Asia Tenggara, yaitu : Indonesia; Thailand; Malaysia; Brunei Darussalam; Singapura; dan Vietnam. Ikan ini mempunyai bentuk dan karakter yang unik dan cenderung agresif didalam mempertahankan wilayahnya. Di kalangan penggemar, ikan Cupang umumnya terbagi menjadi tiga golongan, yaitu: Cupang hias; Cupang aduan, dan Cupang liar. Indonesia mempunyai beberapa jenis Cupang asli salah satunya adalah *Betta channoides* yang ditemukan di daerah Pampang, Kalimantan Timur. Ikan Cupang adalah salah satu ikan yang kuat bertahan hidup dalam waktu lama, walaupun ditempatkan pada wadah dengan *volume* air sedikit dan tanpa adanya alat sirkulasi udara (*aerator*), ikan ini masih bisa bertahan hidup .

Ikan Cupang merupakan ikan yang agresif dan suka menyerang. Ikan ini dapat hidup di air tawar dan terkadang hidup di selokan yang menggenang. Beberapa jenis ikan Cupang memiliki warna tubuh yang menarik, bentuk sirip yang indah, gerakan tenang, anggun, dan berwibawa. Karena keindahan dari ikan tersebut membuat kebanyakan orang mengoleksi untuk dijadikan hewan peliharaan. Terdapat bermacam-macam jenis ikan Cupang. Di dunia ini, diperkirakan ada sekitar kurang lebih 73 spesies, tetapi tidak semua jenis ikan Cupang memiliki warna yang indah, namun ada beberapa jenis ikan yang hanya bisa digunakan sebagai ajang aduan. Berikut

jenis-jenis ikan Cupang yang cukup populer dikalangan masyarakat, diantaranya yaitu : *Halfmoon*, *Crown Tail*, *Plakat*, *Double Tail*, *HMPK*, *Giant*, Cupang Sawah, *Paradise*, dan lain sebagainya (Haryanto, 2014: 10).

Pengertian batik secara etimologis berarti menitikkan *malam* dengan canting sehingga membentuk corak 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 peintang (Nian, 1987: 14). Batik merupakan salah satu warisan dari budaya Indonesia. Batik adalah salah satu perkembangan seni budaya Jawa pada masa lalu sampai sekarang. Pada awalnya batik hanya digunakan sebagai pakaian di kalangan keluarga Keraton.

Indonesia adalah bangsa yang mempunyai kebudayaan dan kekayaan alam yang beragam dan salah satunya adalah batik. Batik harus dikembangkan dan dijaga kelestariannya oleh generasi muda sebagai wujud peninggalan nenek moyang. Batik secara teknis tradisional adalah kain yang dibuat dengan menggunakan teknik tutup celup dengan *malam* atau lilin batik sebagai bahan perintang warna. Sesuai perkembangan zaman, batik dapat diartikan membuat hiasan dengan teknik tutup celup pada suatu media dan malam sebagai bahan perintang warna(Nian, 1987: 7).

Melihat keindahan bentuk, kekayaan bentuk, warna, dan keunikan yang ada pada ikan Cupang ini, maka penulis mengangkat sebagai sumber penciptaan karya panel batik berupa hiasan dinding dengan motif utama ikan Cupang. Penciptaan karya batik tulis ini, diharapkan dapat ikut melestarikan batik sebagai warisan budaya bangsa. Selain itu, memberikan pengetahuan mengenai keanekaragaman ikan Cupang.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep dan proses penciptaan karya batik tulis dengan tema ikan Cupang?
2. Bagaimana hasil karya dengan tema ikan Cupang pada karya batik tulis?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan tentang konsep bentuk ikan Cupang yang di wujudkan dalam karya batik tulis.
- b. Menjelaskan proses tahap demi tahap dalam karya batik tulis.
- c. Menciptakan karya tekstil dengan tema ikan Cupang kedalam batik tulis.

2. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penciptaan ini adalah :

- a. Menyampaikan pesan bentuk tubuh pada ikan Cupang dan juga warna pada ikan Cupang.
- b. Penciptaan karya seni ini dapat merepresentasikan bentuk ikan Cupang dalam satu komposisi batik tulis kepada penikmat seni khususnya, dan masyarakat luas pada umumnya.
- c. Dapat memberi sumbangan terhadap perkembangan seni batik sebagai media eksplorasi terhadap ikan Cupang.

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: *Aistetika* yang berarti hal-hal yang dapat dicerap dengan panca indera. "*Aisthesis* yang berarti pencerapan panca indera" (The Liang Gie, 1976:15). Jadi estetika menurut arti etimologis, adalah teori tentang ilmu penginderaan. Pencerapan pancaindera sebagai titik tolak dari pembahasan estetika didasarkan pada asumsi bahwa timbulnya rasa keindahan itu pada awalnya melalui rangsangan pancaindera.

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

Fungsi pendekatan estetis di sini sebagai pengalaman sensoris melalui panca indera terhadap ikan Cupang. Sebagai mana kita melihat, meraba dan merasakan yang ada pada ikan Cupang.

b. Pendekatan Taksonomi

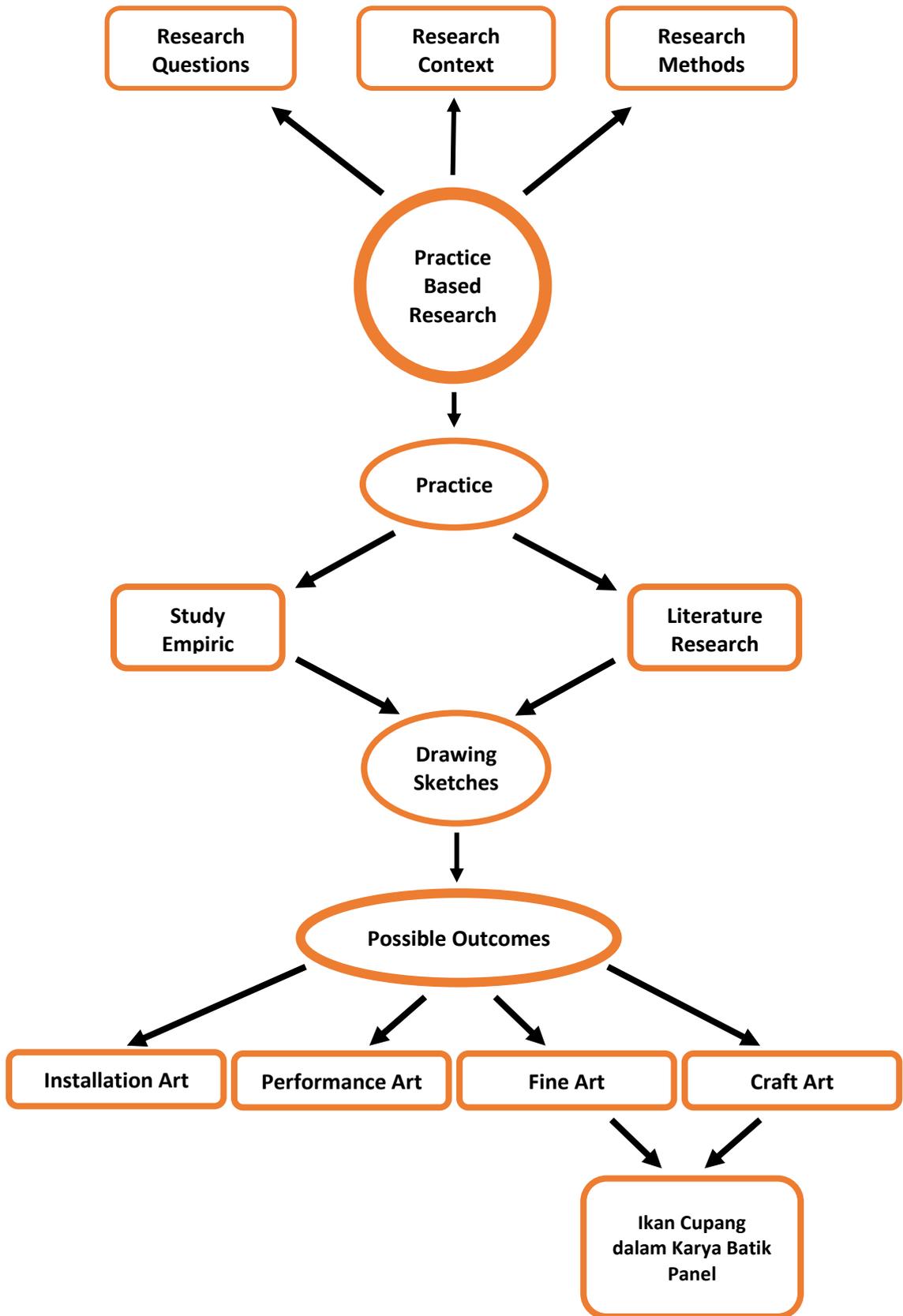
Ilmu yang membagi-bagi ikan Cupang dalam kelompok-kelompok menurut sifat-sifat morfologi, sifat-sifat hidup, hubungan keturunan dan lingkungan tempat hidup mereka dinamakan Taksonomi (*taksonomi*). Taksonomi memegang peranan penting didalam mempermudah memilih ikan Cupang yang akan dipelajari. Dari sini, ilmuwan dapat melangkah lebih jauh dengan mempelajari sifat-sifat atau fisiologik sejenis ikan cupang, habitatnya, hubungan dengan lingkungannya dan dengan sesama ikan Cupang (Usman & Affandi, 2001: 4). Ilmu yang mempelajari hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya dan di antara mereka sendiri dinamakan ekologi (*ecology*).

Pendekatan taksonomi membantu mengetahui penggolongan ikan Cupang. Pembagian ini tidak ada kaitannya dengan klasifikasi ilmiah, ukuran, hewan atau tumbuhan, tapi berdasarkan pada kebiasaan hidup secara umum, seperti bergerak, 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 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 sistem 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 acara Jogja Flare Festival kontes ikan cupang di Pasar Satwa dan Tanaman Hias Pasty Yogyakarta penulis melihat beberapa jenis ikan yang dilombakan, kemudian dilanjutkan dengan melihat acara disalah satu stasiun televisi swasta *Dunia Air* kemudian melakukan riset melalui

buku, majalah, internet, dan video yang relevan dengan topik yang dimaksud. Data-data yang sudah didapatkan kemudian dicermati dan dijadikan sketsa rancangan karya.

Tahapan perancangan terdiri atas kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang dilakukan ke dalam 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 teknik, bahan, bentuk, dan alat yang digunakan, kemudian tahapan kedua menyempurnakan sketsa, bentuk asli dan penempatannya. Tahap terakhir membuat gambar kerja..

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: 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 sama seperti apa yang dirancang 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.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan

Berawal dari ketertarikan dan pengamatan tentang ikan Cupang yang mempunyai daya tarik tersendiri. Daya tarik ikan cupang terdapat pada bentuk fisik serta sifatnya dalam menguasai daerah kekuasaannya. Pada habitat aslinya, ikan Cupang merupakan ikan yang hidup berkelompok di air sungai yang jernih, tenang dan sejuk. Selain itu ikan Cupang juga memiliki sifat yang agresif. Setelah dilakukan pengamatan secara langsung ikan Cupang memiliki bermacam-macam warna, seperti merah, biru, ungu, putih dan lain sebagainya. Jenis ikan ini memiliki beraneka warna. Namun beberapa ikan Cupang tidak terlalu agresif dan dikenal dengan *peacefull betta*. Jenis ikan ini memiliki warna tubuh yang cemerlang dan sirip lebih panjang.

Dua ekor jantan yang dimasukkan dalam satu wadah yang sama akan bertarung hingga salah satu diantaranya mati. Cupang terkenal karena kelincahan dan kegemarannya berkelahi dengan sesama jenisnya, sehingga ikan Cupang sering dijuluki dengan *fighting fish* (Untung, 2000: 11). Cupang jantan memiliki warna yang lebih menarik dibanding dengan Cupang betina, Cupang jantan memiliki bentuk tubuh yang cantik dilengkapi dengan sirip-sirip yang panjang serta kombinasi warna yang menarik. Sirip ekor, punggung, dan perut terbentang lebar serta berwarna-warni dilengkapi dengan bentuk perut yang pipih, sehingga terlihat proposional.

Dari beberapa perbedaan diatas penulis tertarik untuk menjadikan ikan Cupang sebagai sumber ide penciptaan. Terkadang seseorang seniman tertarik dengan suatu objek untuk dijadikan sebuah karya. Hal tersebut dikarenakan, sebuah inspirasi yang terlintas beberapa saat saja, sehingga harus ditangkap dan dituangkan dalam media secepatnya, agar ide itu tidak hilang begitu saja.

Proses kreatif untuk menciptakan suatu karya seni selalu bermula dari sebuah ide yang diolah dengan imajinasi dan pemikiran. Bagi seorang kriyawan untuk sumber ide sangatlah tidak terbatas, baik itu berasal dari alam, lingkungan, pengalaman, dan film. Dalam proses menciptakan karya seni pasti tidak lepas dari alam semesta dan lingkungan yang ada di sekitarnya, seperti yang diungkap oleh Soedarso Sp (1987:56) bahwa “Suatu hasil seni selalu merefleksikan diri dengan penciptaannya juga lingkungan (bahkan diri seniman itupun termasuk kena pengaruh lingkungan pula, lingkungan ini dapat berwujud alam sekitar ataupun masyarakatnya)”.

Banyak orang masa kini yang selalu menuntut sesuatu yang baru. Begitu juga dalam motif batik, banyak batik saat ini yang berkembang dalam bentuk yang luar biasa sehingga penulis ingin bereksplorasi dari keunikan ikan Cupang. Keindahan ekor, sirip serta warna pada ikan Cupang memang banyak menarik perhatian orang, terutama para pecinta ikan hias. Banyak hal yang mempengaruhi kecerahan warna pada ikan Cupang, salah satunya adalah faktor keturunan. Selain itu biasanya persilangan ikan Cupang dengan warna yang berbeda akan menghasilkan ikan Cupang dengan warna yang lebih menarik.

Lingkungan adalah faktor yang sangat mempengaruhi dalam setiap proses berkarya. Ikan Cupang dijadikan sebagai objek luapan untuk berekspresi melalui media tekstil yang akan diwujudkan dengan memperhatikan warna, bentuk, dan cahaya serta fungsinya.

1. Ikan Cupang

Cupang hias merupakan ikan yang hidup di kawasan Asia Tenggara seperti Indonesia, Thailand, Singapura, dan Malaysia. Ikan Cupang sekarang menjadi salah satu andalan ekspor Indonesia ke mancanegara. Dalam sejarahnya, ikan Cupang dahulu hanyalah ikan yang hidup di daerah persawahan (Haryono, 2014: 17).



Gambar 1. Ikan Cupang Sawah

(Sumber: <https://www.tokopedia.com/blog/jenis-ikan-cupang/>, Diakses pukul 08.00 WIB, hari Minggu, tanggal 9 Februari 2020)

Namun saat ini sudah sangat berbeda dari habitat aslinya dahulu. karena ikan Cupang sudah bermutasi menjadi ikan yang lebih cantik dan menarik. Ikan Cupang dipelihara oleh sebagian masyarakat Indonesia sejak tahun 1960-an dan lebih banyak dikenal sebagai ikan Cupang sawah, dan penggemarnya hanyalah anak-anak dan belum ditambah oleh kalangan orang-orang kaya.

Perkembangan cupang terjadi pada tahun 1970. saat itu importir memperkenalkan jenis Cupang baru. Ada yang ekor pendek yang sekarang kita sebut dengan ikan Cupang aduan atau Cupang laga. Ada juga yang memiliki ekor panjang yang dulu kita kenal dengan nama Cupang jenis Slayer. Kala itu yang baru muncul jenis slayer ekor lilin yang datang sebagai Cupang hiasnya. Saat itu ikan jenis ekor lilin ini tetap mendominasi sampai era tahun 1990-an. Sampai suatu ketika para penggemar Cupang mengawin silangkan kedua jenis tersebut menjadi ikan yang lebih bervariasi dari sisi bentuk dan warnanya. Cupang hias jenis baru ini mempunyai ekor yang dihiasi tulang yang lebih menonjol keluar. Ada yang berbentuk duri panjang, sisir tapi

biasanya kita sebut jenis serit dan yang menggelembung kita sebut *Half Moon*.



Gambar 2. Ikan Cupang Halfmoon

(Sumber: <https://id.carousell.com/p/ikan-cupang-halfmoon-258743107/>, Diakses pukul 08.00 WIB, hari Minggu, tanggal 9 Februari 2020)

Ikan Cupang mulai diperlombakan dan dipamerkan keindahan fisiknya pada pertengahan tahun 1990-an tapi mereka belum memisahkan kategorinya seperti memisahkan bentuk sirip maupun warnanya. Semenjak adanya kontes konsep ikan Cupang dahulu sebagai ikan aduan atau laga berubah menjadi ikan hias. Kini ikan Cupang bukan hanya untuk diadu, melainkan juga untuk dinikmati keindahannya. Ikan Cupang ini juga dipelihara, dikoleksi, dibudidayakan dan juga dijual sampai ke luar negeri. Begitulah yang dilakukan oleh para penggemar ikan cupang yang tergabung dalam Komunitas Indo Betta Splendens (INBS). Maka tak heran, kalau Indonesia merupakan

penghasil ikan cupang hias terbesar kedua di dunia, setelah Thailand. Cupang Alam, Indonesia menjadi penghasil nomor satu di dunia. Saat ini kita memiliki sekitar 40 jenis Cupang Alam yang sudah diteliti.



Gambar 3. Ikan Cupang Halfmoon Kantes
(Sumber: <https://id.pinterest.com/christineodusol/champion-betta-fish/>, Diakses pukul 08.00 WIB, hari Minggu, tanggal 9 Februari 2020)

Dari beberapa hal tersebut menjadi acuan penulis untuk menciptakan karya seni. Dalam membuat karya seni sendiri sangat dipengaruhi oleh daya imajinasi dan kreasi dengan pertimbangan rasa estetik yang berpengaruh terhadap hasil akhir.

2. Batik

Pengertian Seni Batik secara umum adalah pembentukan gambar pada kain dengan menggunakan teknik tutup celup dengan menggunakan lilin atau *malam* sebagai perintang zat pewarna pada kain. Penelusuran arti kata Batik dalam istilah Jawa berasal dari kata *rambataning titik* atau rangkaian dari titik-titik (Hanggopuro, 2002 : 62). Sedangkan menurut (Yahya, 1972 : 2) Seni Batik adalah karya yang dipaparkan di atas bidang datar (kain atau sutra) dengan dilukis atau ditulis, dikuas atau ditumpahkan atau

dengan menggunakan canting atau cap dengan menggunakan *malam* agar tetap seperti warna aslinya.

Seni Batik ini termasuk salah satu warisan budaya yang terus mengalami perkembangan menjadi lebih baik seiring dengan kelajuan zaman. Seni Batik juga termasuk unsur *local genius* yang menjadi ciri khas busana di Jawa. Perkembangan seni batik kian populer, membuat para pembuat batik semakin memiliki peluang besar.

Menurut arti kamusnya batik yaitu gambaran atau hiasan pada kain yang pengerjaannya melalui proses penutupan dengan bahan lilin atau malam yang kemudian di celup atau diberi warna. Sedangkan kain batik itu sendiri adalah kain bergambar, berhiasan dengan proses pembuatan khusus dengan menggunakan lilin atau malam pada kain kemudian proses pengolahannya diproses dengan cara tertentu (Setiawati, 2004 : 9).

Kain yang digunakan sebagai bahan dasar batik dalam pembuatan Karya Tugas Akhir ini adalah kain katun (kapas). Kain katun adalah kain yang terbuat dari benang kapas yang dipintal. Katun dipilih sebagai bahan dasar yang paling digemari karena sifatnya yang mampu menyerap kelembapan dan memiliki daya tahan terhadap panas (Anshori, 2011 : 31). Sedangkan jenis katun yang dipilih adalah katun *primissima*.

3. Batik Kontemporer

Batik kontemporer memiliki makna batik masa kini yang proses pembuatannya lebih banyak dikembangkan oleh seniman batik atau desainer batik untuk mencari inovasi terbaru dalam mengembangkan karya seni batik yang baru. Motif dan warna yang biasanya diusung dalam batik kontemporer lebih bergaya bebas dan tidak terkait oleh bentuk-bentuk dari aturan pembuatan batik yang sudah ada. Selain itu batik kontemporer bisa juga merupakan sebuah batik yang berasal dari pengembangan batik tradisional.



Gambar 4. Batik Kontemporer

(Sumber: <https://www.tokopedia.com/batik-modern-panel>, Diakses pukul 08.00 WIB, hari Minggu, tanggal 9 Februari 2020)

Batik kontemporer cenderung berpola bebas. Motif yang dipilih mengambil dari bentuk-bentuk patung manusia, hewan, alam, tumbuh-tumbuhan, dan bentuk bentuk abstrak. Selain itu ada juga yang mengambil dari bentuk-bentuk instrumen musik, tarian tradisi yang ada di daerah setempat.

B. Landasan Teori

1. Estetika

Karya seni yang ditampilkan merupakan penggabungan unsur seni rupa dari bentuk, warna, tekstur, dan garis yang tepat pada gagasan ide penulis kedalam karya dimensi dengan motif ikan Cupang. Selanjutnya akan dijabarkan satu persatu tentang elemen tersebut, yaitu :

Estetika yaitu metode yang digunakan mengacu pada nilai-nilai estetik yang terkandung dalam seni rupa, sehingga mempengaruhi seni tersebut seperti garis (*line*), bentuk (*shape*), warna (*colour*) dan tekstur (*texture*).

Penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan

bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur-unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Dari data acuan dengan karya tidak sama persis, namun ada perubahan dari yang membuat, dalam artian digayakan. Pembuat karya merasa ingin merespon visual dari objek yang dilihat.

Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya (Susanto, 2013 : 113). Warna pada karya ikan Cupang adalah warna ceria.

2. Taksonomi

Taksonomi adalah cabang ilmu biologi yang mempelajari tentang penamaan, perincian, serta pengelompokan makhluk hidup berdasarkan persamaan serta perbedaan sifat.

Teori ini yang digunakan untuk memilih jenis ikan Cupang pada pembuatan karya. Dikarenakan terdapat banyak jenis ikan Cupang sehingga diperlukan teori ini untuk memilih jenis ikan Cupang yang akan dipilih. Jenis yang menarik untuk pembuatan adalah jenis ikan Cupang Serit dan *Half Moon*, yang memiliki bentuk ekor dan warna menurut jenis ikan Cupang yang lebih menarik dibandingkan jenis ikan Cupang lainnya. Serta memiliki warna ekor yang lebih unik dan menarik dibandingkan jenis ikan Cupang yang lain. Jenis ikan Cupang Serit dan *Half Moon* sering dijadikan ikan hias dibanding ikan Cupang jenis lain untuk dijadikan ikan aduan.

3. Desain

Desain adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Suatu desain yang baik memperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang digunakan sehingga menghasilkan benda yang indah. Asas-asas desain tersebut antara lain:

a. Keseimbangan

Berkenaan dengan kualitas bobot atau kesan berat ringannya suatu karya. Keseimbangan dapat dibuat secara formal atau dengan istilah yang lazim disebut *setangkep* (jawa) atau simetris. Keseimbangan dapat dibuat pula secara informal atau asimetris dan keseimbangan radial atau memancar. Asas keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan.

Pengaruh ketenangan pada karya Tugas Akhir penciptaan ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang bisa menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri, kanan, dan pusat. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan, yaitu: keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

b. Keselarasan

Keselarasannya adalah suatu asas dalam seni yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan susunan objek dan ide-ide. Dengan ide-ide ini akan dihasilkan desain karya yang menarik. Keselarasan pada desain karya dapat beraspek dari keselarasan dalam garis dan bentuk, selaras dalam warna. Keselarasan juga dapat diartikan keserasian di antara macam-macam unsur walaupun berbeda akan tetapi membuat tiap-tiap bagian karya kelihatan bersatu.

Lazim disebut dengan prinsip harmoni atau keserasian adalah timbul dengan adanya kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan. Keselarasan pada karya Tugas Akhir penciptaan ini dapat dibuat dengan cara menata unsur-unsur yang mungkin sama, sesuai dan tidak ada yang berbeda secara mencolok.

c. Perbandingan

Perbandingan dalam karya digunakan untuk menampakan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan yang satu dengan yang lain. Perbandingan yang kurang sesuai dalam

karya akan terlihat kurang menyenangkan. Upaya pengaturan yang berkenaan dengan ukuran antara bagian satu dengan bagian lainnya. Besar kecil, luas, sempit, panjang pendek, atau tinggi rendah adalah persoalan proporsi. Dalam seni rupa prinsip proporsi ini digunakan untuk mempertimbangkan perbandingan bidang kertas atau kanvas dengan objek yang digambar atau di lukis.

Prinsip perbandingan pada karya Tugas Akhir penciptaan ini lebih menekankan pada variasi atau keragaman ukuran unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam satu kesatuan yang utuh.

d. Irama

Irama dalam desain dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Prinsip ini di timbulkan dari kesan gerak dari unsur yang melekat pada karyanya yang dapat diupayakan melalui pengulangan, pergantian, perubahan ukuran, dan gerak mengalir.

1. Pengulangan

Untuk menghasilkan irama dapat dilakukan pengulangan garis, dan dapat juga menggunakan pengulangan warna atau bentuk.

2. Radiasi

Radiasi adalah irama yang dihasilkan dari bentuk pada karya yang memancar dari pusat perhatian.

3. Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau dari ukuran kecil ke ukuran besar akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran.

4. Pertentangan

Pertentangan atau kontras yang berirama dapat menambah keindahan karya.

e. Pusat Perhatian

Desain karya harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik di antara bagian-bagian yang lain. Pusat perhatian karya diletakkan di bagian menarik dari penglihatan.

Disebut juga prinsip dominasi, atau pusat perhatian, atau klimak. Upaya yang dilakukan pada pembuatan karya Tugas Akhir Penciptaan ini adalah menampilkan bagaian tertentu dari karya yang menarik perhatian, yaitu dengan cara pengaturan posisi, perbedaan ukuran, perbedaan warna, atau unsur lain, dan pengaturan arah unsur-unsur.

BAB III

PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan

Pengumpulan data acuan dalam proses berkarya berperan sangat penting karena digunakan untuk memberikan rangsangan dalam mengembangkan ide dan gagasan. Hal ini berguna untuk mengenali objek lebih jauh lagi. Selain itu, data acuan juga digunakan sebagai landasan penciptaan karya seni agar visualisasi tidak melenceng dari ide awal penciptaan. Data acuan dapat berupa gambar atau tulisan yang berhubungan dengan ikan Cupang. Dalam menciptakan karya seni tekstil ini, penulis menggunakan data acuan yang didapat melalui ; buku, majalah, katalog pameran dan internet. Data acuan yang didapat oleh penulis kemudian dapat digunakan untuk mengembangkan ide, mengolah bentuk-bentuk ikan Cupang dengan cara memvisualkan ke dalam karya seni tekstil. Data acuan kepustakaan berupa buku dan katalog, yang berisi informasi tentang ikan Cupang. Beberapa buku tentang ikan Cupang sangat bermanfaat untuk mengetahui seluk beluk kehidupan ikan tersebut. Data juga diperoleh melalui pengamatan langsung ketika mengikuti acara kontes ikan Cupang. Data acuan yang diperoleh dari pengalaman pribadi, berupa: referensi gambar, video, film, televisi, dan internet.

Data-data tersebut diolah dari sumber pengetahuannya untuk mengembangkan ide. Ide diwujudkan dalam coretan sketsa bentuk motif ikan Cupang sebagai desain awal karya batik. Desain batik ikan Cupang tersebut akan diwujudkan dalam bentuk karya panel dengan menggunakan teknik batik.

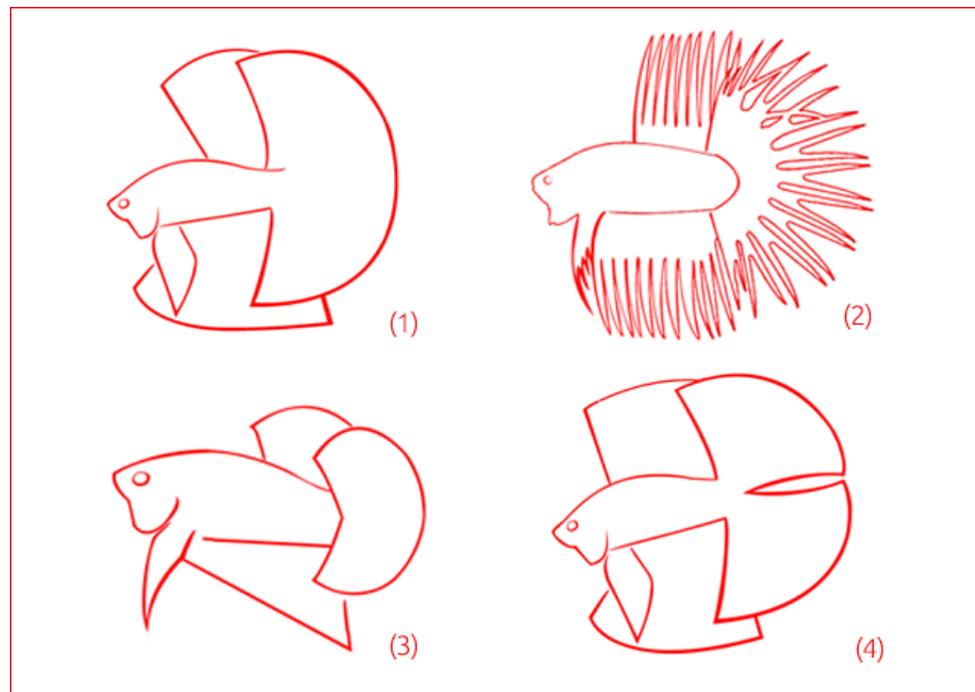
Berikut beberapa gambar yang penulis gunakan sebagai data acuan dalam penciptaan karya panel dengan motif ikan Cupang menggunakan teknik batik:

1. Data Acuan Berupa Ikan Cupang



Gambar 5. Ikan Cupang

(Sumber: <https://hargakatalog.id/harga-ikan-cupang/>
Diakses pukul 09.00 WIB, hari Minggu, tanggal 5 April 2020)



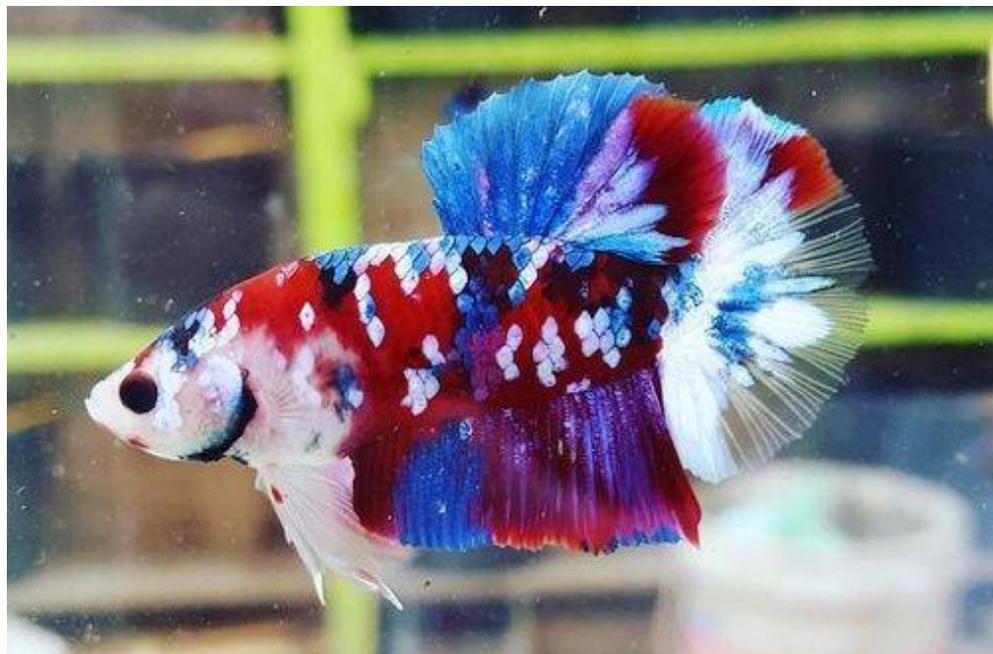
Gambar 6. Jenis-jenis ikan Cupang

(Sumber: <https://gerava.com/12-fakta-unik-dan-menarik-tentang-ikan-cupang/>, Diakses
pukul 09.00 WIB, hari Minggu, tanggal 5 April 2020)



Gambar 7. Cupang *Halfmoon*

(Sumber: <https://alamtani.com/mengenal-jenis-jenis-ikan-cupang/>, Diakses pukul 09.00 WIB, hari Minggu, tanggal 5 April 2020)



Gambar 8. Cupang *Plakat*

(Sumber: <https://gerava.com/12-fakta-unik-dan-menarik-tentang-ikan-cupang/>, Diakses pukul 09.00 WIB, hari Minggu, tanggal 5 April 2020)



Gambar 9. Cupang *Double Tail*

(Sumber: <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3910540/4-jenis-ikan-cupang-yang-mahal-cocok-untuk-peliharaan>, Diakses pukul 09.00 WIB, hari Minggu, tanggal 5 April 2020)



Gambar 10. Cupang *Crwon Tail*

(Sumber: <https://www.tokopedia.com/blog/jenis-ikan-cupang/>, Diakses pukul 09.00 WIB, hari Minggu, tanggal 5 April 2020)



Gambar 11. Contoh karya batik motif ikan Cupang

(Sumber: <https://www.pinterest.com>, Diakses pukul 09.00 WIB, hari Minggu, tanggal 5 April 2020)



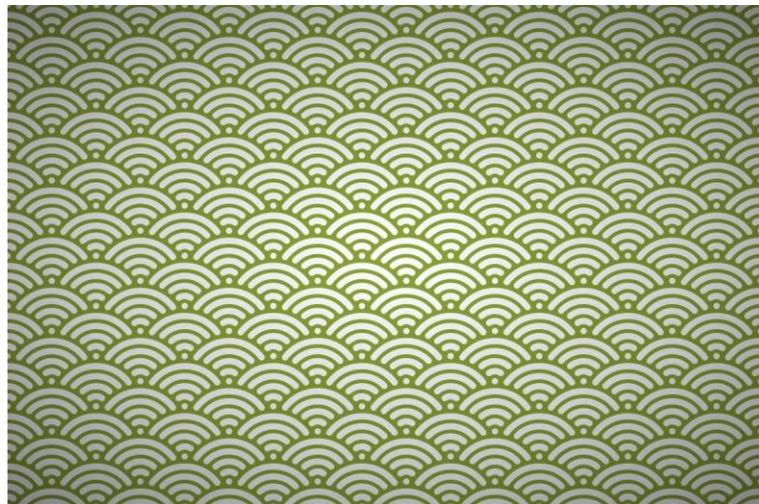
Gambar 12. Contoh karya batik motif ikan Cupang

(Sumber: <https://www.pinterest.com>, Diakses pukul 09.00 WIB, hari Minggu, tanggal 5 April 2020)



Gambar 13. Gelembung air

(Sumber: <https://1.bp.blogspot.com/-qmdqK1qm1Zo/WUxPOH5PXNI.jpg>, Diakses pukul 09.00 WIB, hari Minggu, tanggal 5 April 2020)



Gambar 14. Motif Jepang

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/324751823111357716/>, Diakses pukul 09.00 WIB, hari Minggu, tanggal 5 April 2020)

B. Analisis

Setelah melihat dan mencermati data acuan dari beberapa sumber, langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Guna ketepatan analisis maka data dibandingkan satu sama lain dan ditarik kesimpulan untuk dijadikan acuan dalam berkarya. Hasil analisis yang didapat yaitu sebagai berikut:

Pada gambar 5 ,6 dan 7 ikan Cupang memiliki bentuk badan yang lurus panjang membentuk persegi panjang yang cenderung ramping, dan ikan Cupang memiliki mulut yang tipis, serta ikan Cupang memiliki sirip punggung, sirip bawah , sirip dayung dan ekor yang besar sehingga terlihat indah saat ikan Cupang berenang. Ikan Cupang memiliki beragam warna pada tubuh dan ekornya seperti merah, kuning, biru, dan lain sebagainya. Kemudian penulis mengambil bentuk badan , sirip , dan ekor untuk dijadikan motif utama dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini.

Pada gambar 8 , Cupang *Plakat* memiliki bentuk badan yang lebih besar dibanding jenis Cupang lainnya. Dari bentuk badan yang lebih besar menarik untuk memasukan ke dalam beberapa desain dikarenakan bentuk ikan Cupang yang kebanyakan ramping dan kecil. Menjadikannya salah satu referensi segi bentuk ikan Cupang yang cenderung kecil dan ramping.

Pada gambar 9 dan 10, Cupang *Double Tail* dan *Crown Tail* mempunyai bentuk ekor yang sangat unik , penulis mencoba menggabungkan beberapa bentuk ekor Cupang tersebut untuk mendapatkan bentuk desain yang baru. Menjadikannya referensi untuk motif utama dalam Karya Tugas Akhir ini.

Pada gambar 11, contoh karya batik dengan motif ikan Cupang yang dipadukan dengan beberapa motif yang berwarna merah, kuning dan hitam. Warna tersebut menggunakan teknik pewarnaan remasol dengan membuat warna gradasi yang cocok. Penulis membuat batik tulis yang hampir menyerupai dari data acuan dengan mengambil beberapa warna untuk digunakan.

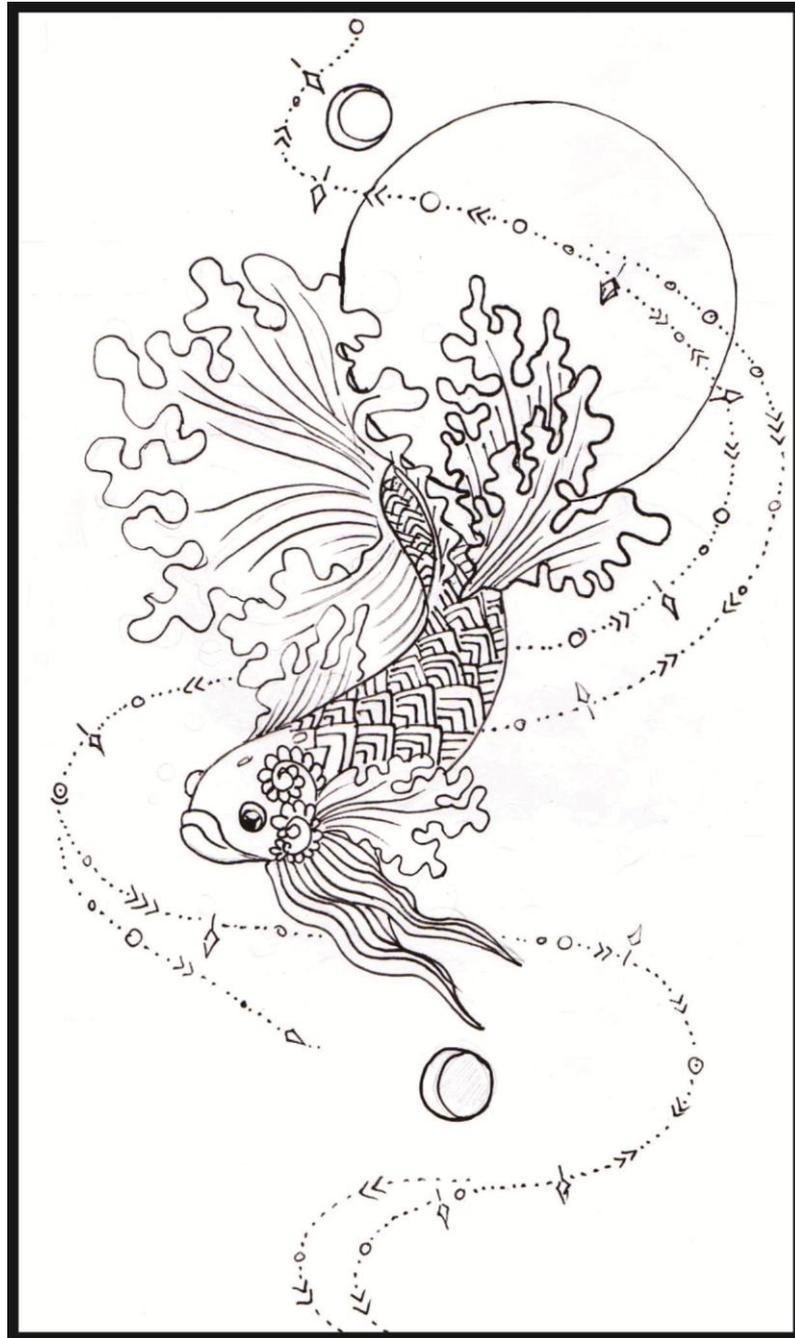
Pada gambar 12, karya batik dengan motif utama ikan Cupang dipadukan dengan isen-isen tumbuhan, bentuk ikan Cupang tersebut dibuat *abstrack* dan sebagai referensi saat pembuatan karya dengan motif ikan Cupang. Kemudian diaplikasikan untuk melengkapi motif dari background karya dan isen-isen.

Pada gambar 13 dan 14 mencoba menggabungkan motif ikan Cupang dengan beberapa motif pendukung seperti motif air dan motif jepang yang menjadikannya sebagai isen-isen. Dalam rangka mewujudkan karya, maka pengumpulan data sebagai acuan dalam proses pembuatan karya, oleh karena itu data-data acuan berupa data mengenai ikan Cupang, air dan motif jepang sebagai data yang diacu.

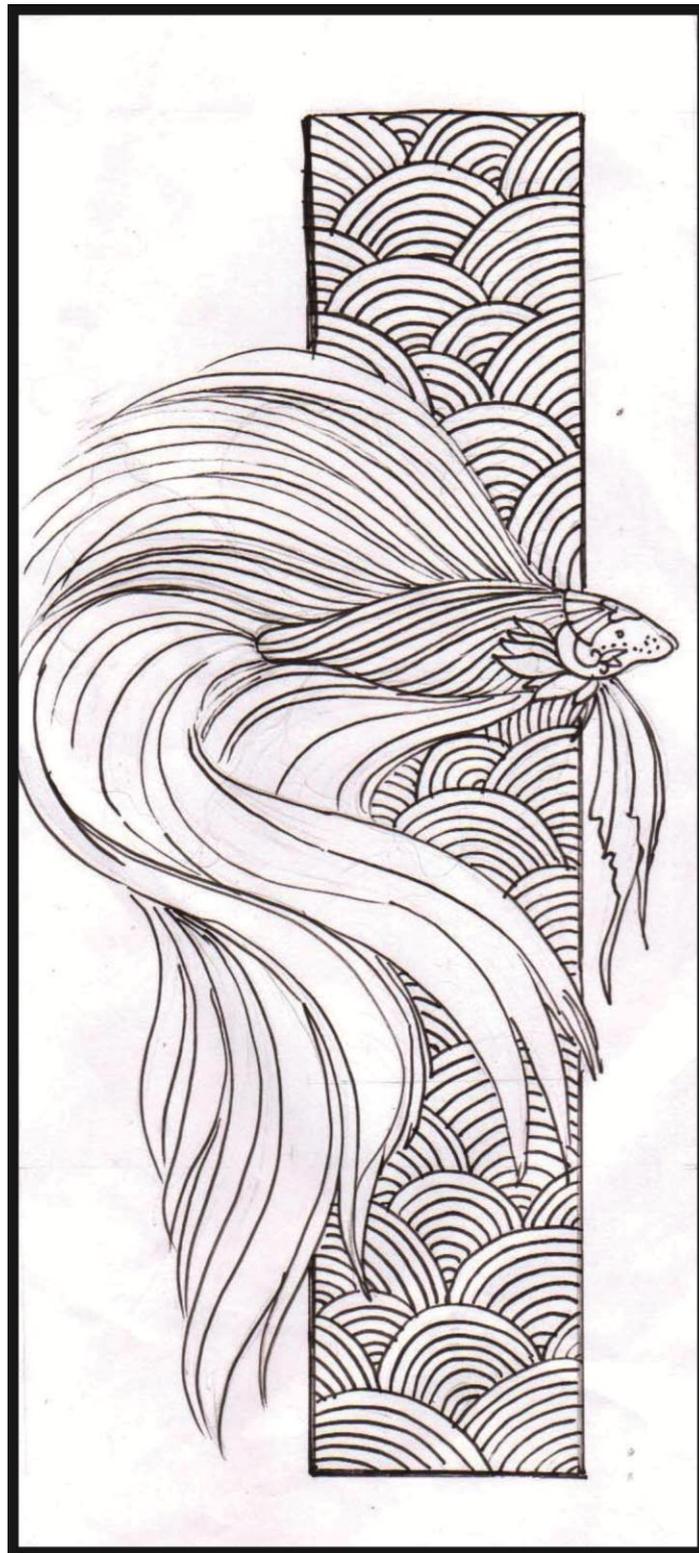
C. Rancangan Karya

Setelah menganalisis dari berbagai sumber acuan, tahap selanjutnya adalah merancang karya dengan membuat berbagai sketsa. Gambar sketsa dibuat berdasarkan data acuan yang sudah dianalisis oleh penulis. Kemudian sketsa yang sudah dibuat, diseleksi dengan mempertimbangkan baik dan buruk karya yang akan diciptakan nantinya. Oleh karena itu dibuat beberapa sket yang nantinya akan dipilih sketsa terbaik yang sesuai dengan konsep dan judul untuk diwujudkan dalam karya batik.

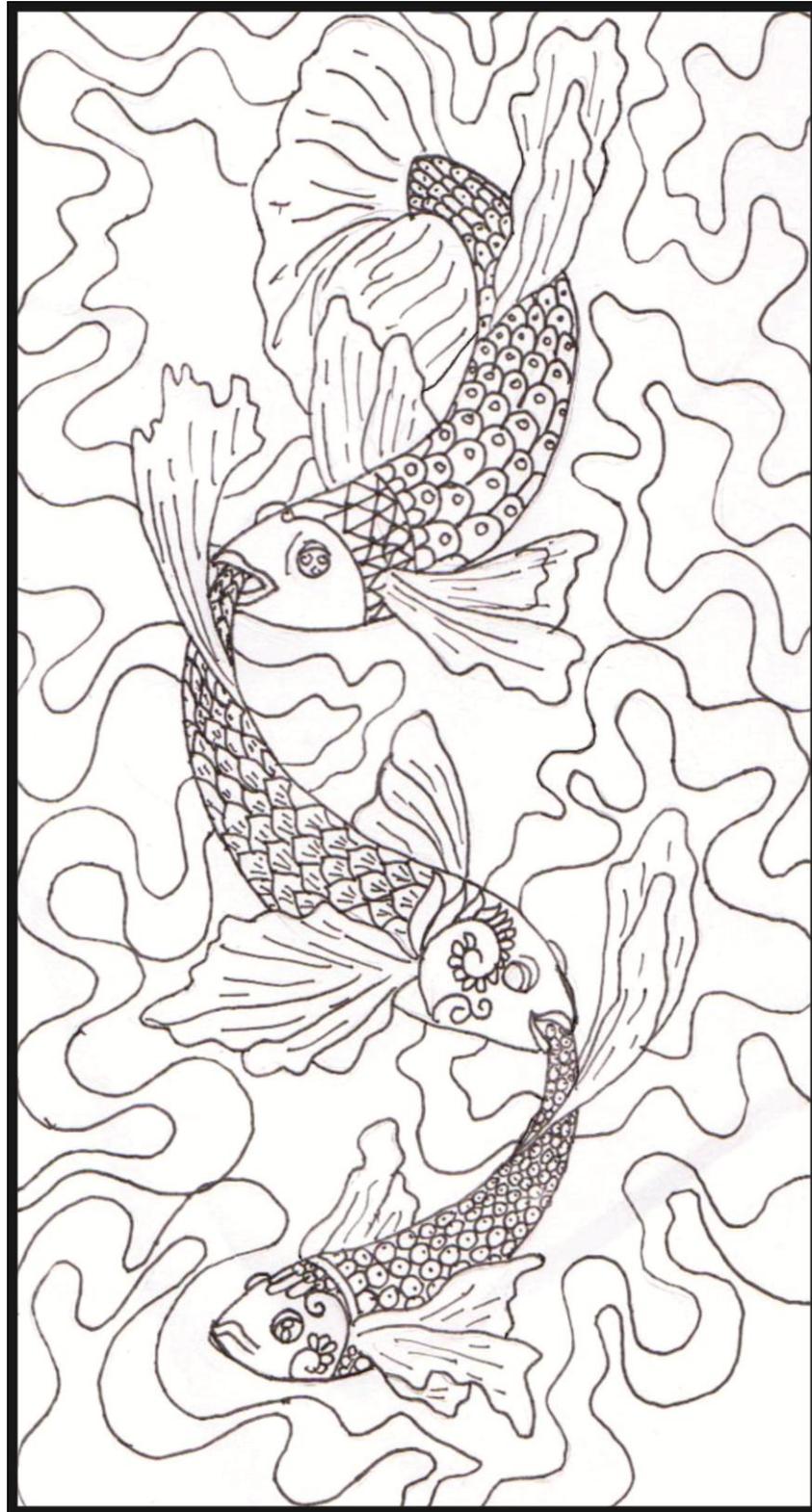
1. Sketsa Alternatif



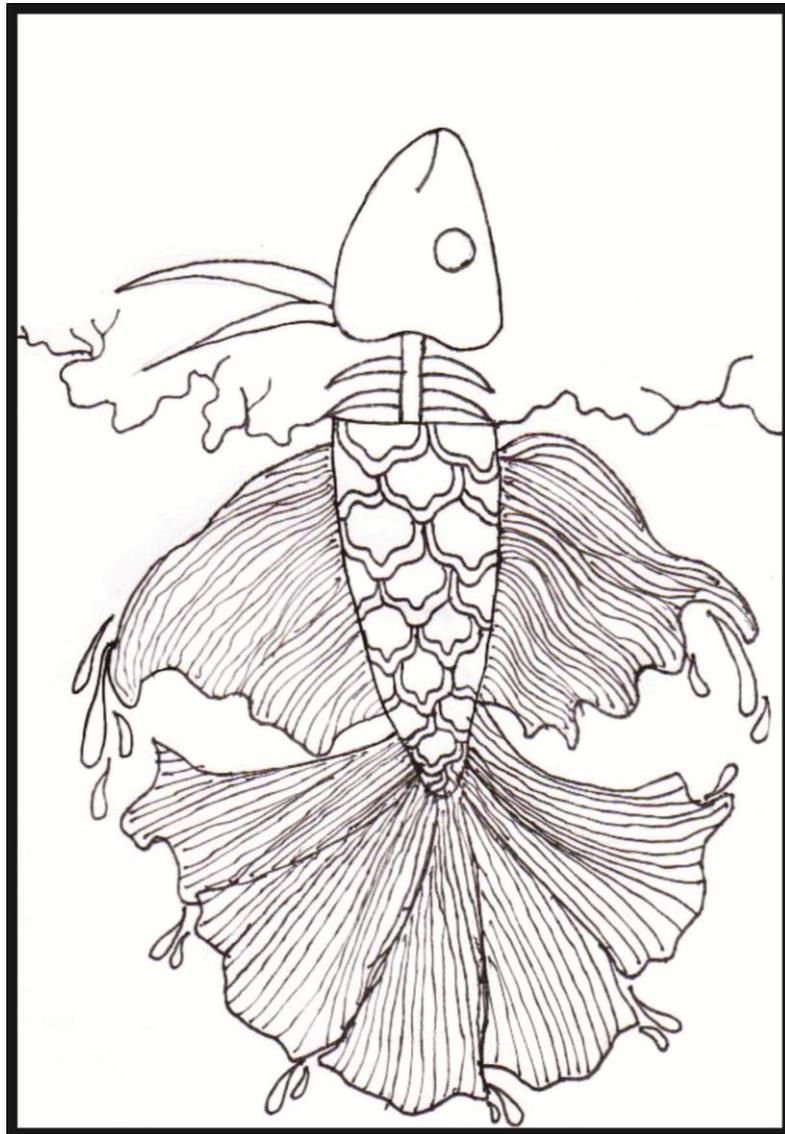
Gambar 15. Sketsa Alternatif 1
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



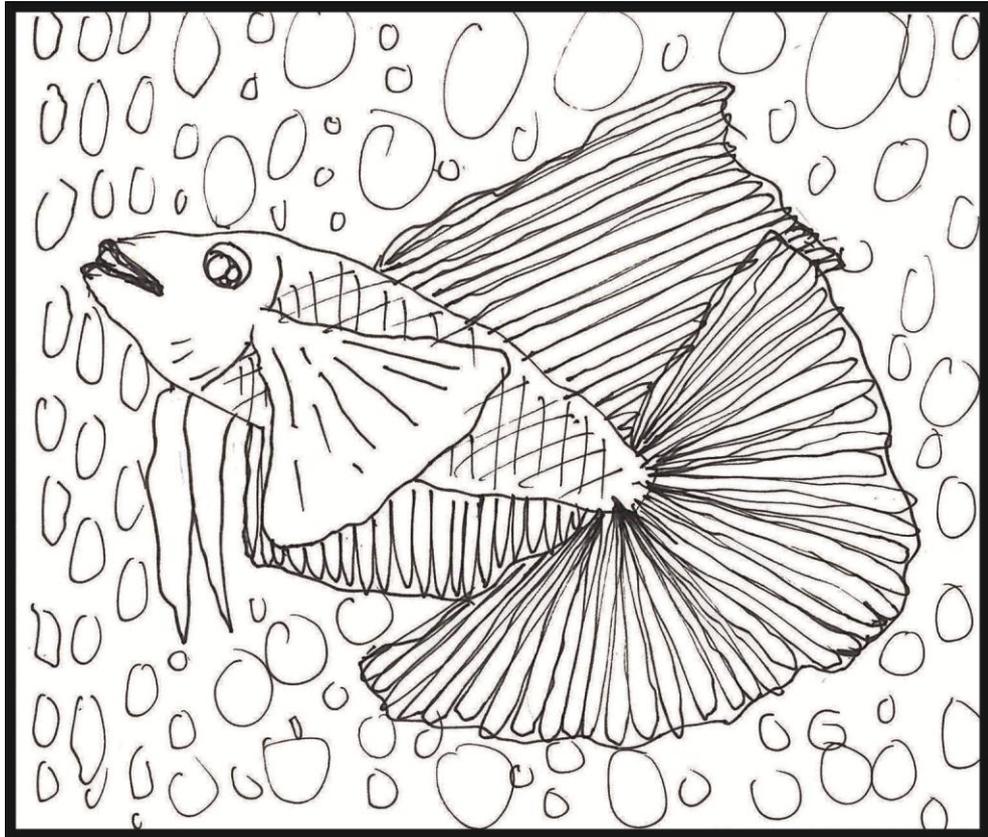
Gambar 16. Sketsa Alternatif 2
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



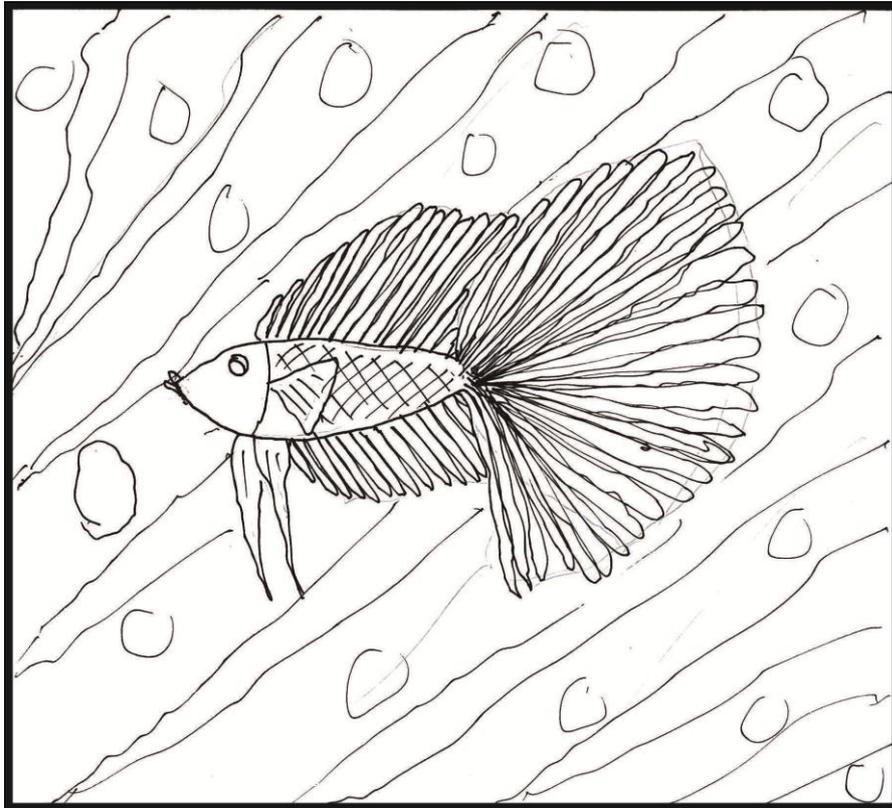
Gambar 17. Sketsa Alternatif 3
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 18. Sketsa Alternatif 4
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 19. Sketsa Alternatif 5
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



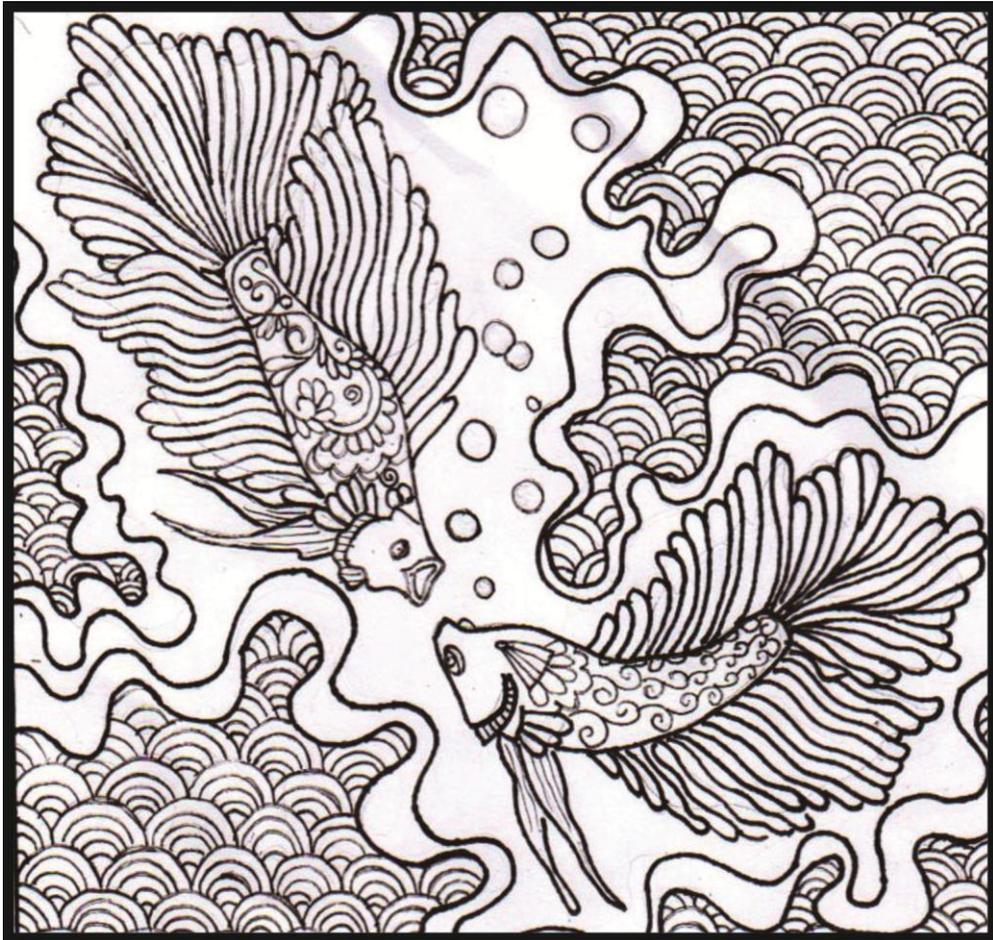
Gambar 20. Sketsa Alternatif 6
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 21. Sketsa Alternatif 7
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 22. Sketsa Alternatif 8
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



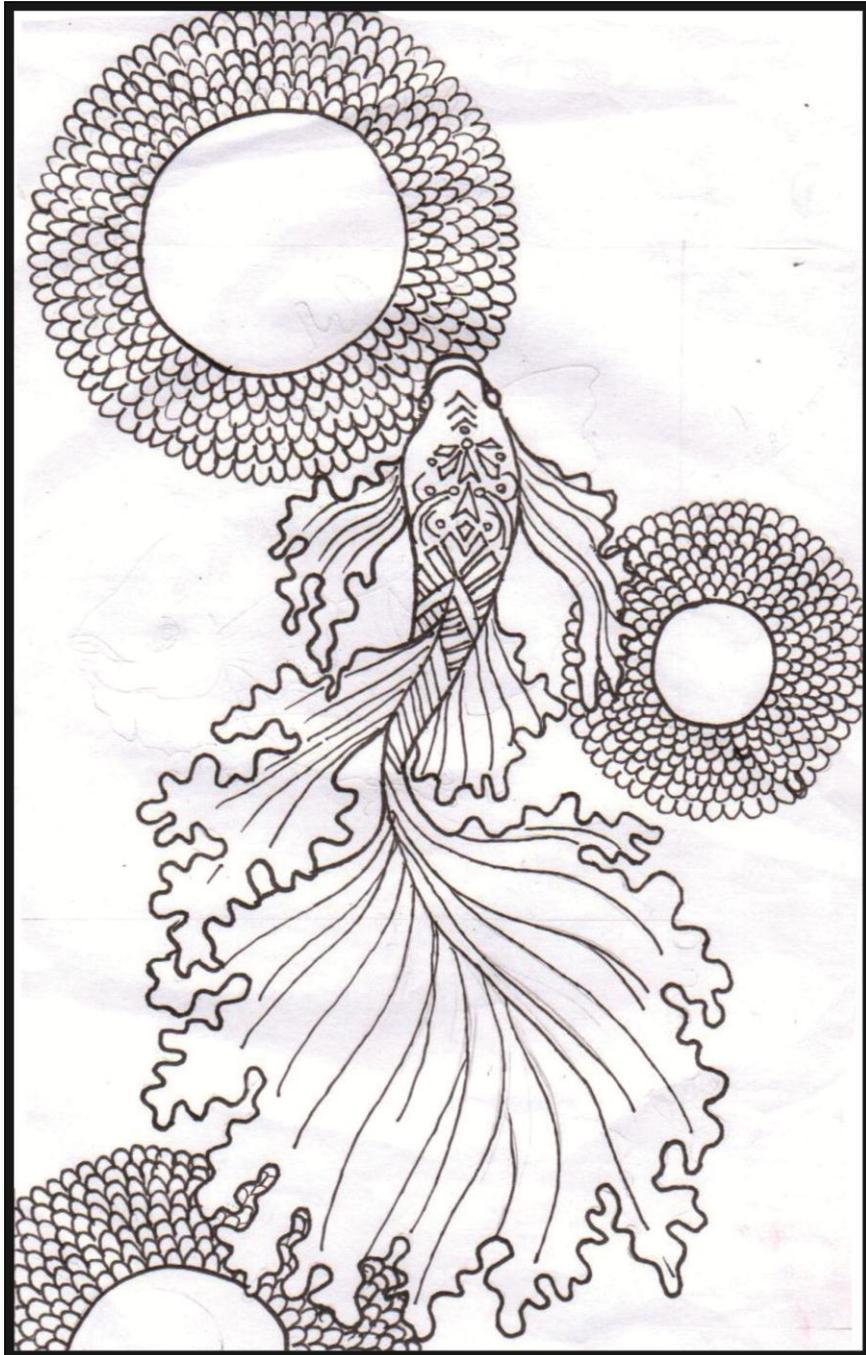
Gambar 23. Sketsa Alternatif 9
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 24. Sketsa Alternatif 10
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 25. Sketsa Alternatif 11
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 26. Sketsa Alternatif 12
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)

2. Desain Terpilih



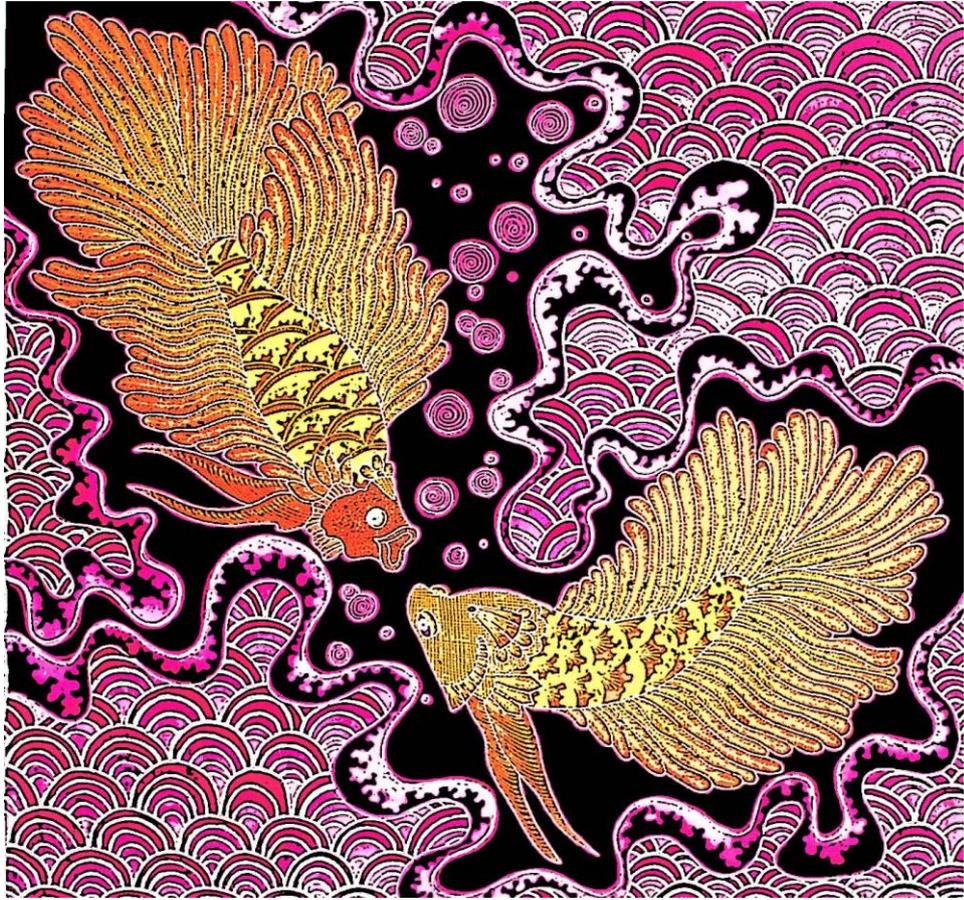
Gambar 27. Sketsa 1

"Who wins"

98 Cm x 168 Cm

Bahan: Primisima

(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 28. Sketsa 2

“Competition”

108 Cm x 104 Cm

Bahan: Primisima

(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 29. Sketsa 3

"We're same"

100 Cm x 80 Cm

Bahan: Primisima

(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 30. Sketsa 4

“Sebagian”

80 Cm x 120 Cm

Bahan: Primisima

(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 31. Sketsa 5
“Dibalik bayangan”
66 Cm x 153 Cm
Bahan: Primisima
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 32. Sketsa 6

“Beautiful”

90 Cm x 156 Cm

Bahan: Primisima

(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 33. Sketsa 7

“Keharmonisan”

108 Cm x 104 Cm

Bahan: Primisima

(Sketsa: Alfian Nofri Marsha, 2020)



Gambar 34. Sketsa 8
“ Sudut Pandang”
80 Cm x 120 Cm
Bahan: Primisima
(Sketsa: Alfian Nofri Marsha,2020)

D. Proses Perwujudan

Dalam perwujudan suatu karya, penentuan bahan, alat, dan teknik pengerjaan yang tepat akan berpengaruh pada keberhasilan suatu karya. Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses perwujudan.

1. Bahan dan Alat

Bahan dan alat yang dimaksud adalah bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan karya. Berbagai macam bahan dan alat tersebut juga berpengaruh dalam proses pembuatan karya. Bahan dan alat yang dimaksud tersebut adalah sebagai berikut:

a. Bahan

Tabel 1. Bahan untuk Membuat Karya

Keterangan	Gambar
<p>1. Kain Katun Primisima</p> <p>Kain Primisima merupakan bahan dasar dari pembuatan karya. Kain katun prisima merupakan kain yang digunakan untuk batik</p>	 <p>Kain Katun Primisima</p>
<p>2. Lilin Batik atau <i>malam</i></p> <p>Lilin batik digunakan untuk bahan membatik sebagai perintang warna pada kain.</p>	 <p>Lilin Batik</p>

<p>3. Pewarna Remasol</p> <p>Pewarna <i>Remasol</i> digunakan unruk mewarna kain yang sudah selesai dibatik.</p>	 <p>Pewarna Remasol</p>
<p>4. <i>Waterglass</i></p> <p><i>Waterglass</i> digunakan dalam proses fiksasi pada proses pewarnaan, gunanya menguatkan warna pada batik.</p>	 <p><i>Waterglass</i></p>
<p>5. Soda Abu</p> <p>Soda abu berfungsi untuk proses <i>pelorotan</i> kain agar lilin yang menempel pada kain mudah terlepas.</p>	 <p>Soda Abu</p>

Tabel 2. Alat untuk Membuat Karya

Keterangan	Gambar
<p>1. Spidol</p> <p>Spidol digunakan sebagai pengganti pensil dalam pembuatan sket bentuk-bentuk ikan Cupang pada kain Primisima, dan spidol lebih mudah dihilangkan bekasnya daripada menggunakan pensil.</p>	 <p>Spidol</p>
<p>2. Kompor Batik</p> <p>Kompor batik digunakan untuk mencairkan lilin batik.</p>	 <p>Kompor Batik Listrik</p>
<p>3. Wajan</p> <p>Wajan digunakan sebagai wadah malam atau lilin yang akan dicairkan.</p>	 <p>Wajan</p>

<p>4. Canting</p> <p>Canting berfungsi untuk menggoreskan lilin panas pada kain.</p>	 <p>Canting</p>
<p>5. Kuas</p> <p>Kuas warna berfungsi untuk menguaskkan warna pada kain.</p>	 <p>Kuas</p>
<p>6. Busa atau Spon</p> <p>Pemakaian busa sebagai pembawa air dan warna agar lebih mudah mengradasi warna pada kain, dan sebagai alat pengolesan <i>waterglass</i> pada kain saat fiksasi.</p>	 <p>Busa/Spon</p>
<p>7. Cup</p> <p>Cup difungsikan sebagai wadah warna dan wadah air.</p>	 <p>Cup</p>

<p>8. Spanram</p> <p>Spanram digunakan pada tahap pewarnaan sebagai pembentang kain.</p>	 <p>Spanram</p>
<p>9. Paku Payung</p> <p>Paku Payung sebagai pengait kain pada spanram.</p>	 <p>Paku Payung</p>
<p>10. Kompor Gas</p> <p>Kompor gas berfungsi pada proses <i>pelorotan</i> kain.</p>	 <p>Kompor Gas</p>
<p>11. Panci</p> <p>Panci berfungsi untuk merebus air dalam proses <i>pelorotan</i>.</p>	 <p>Panci</p>

12. Gunting

Gunting berfungsi untuk memotong kain.



Gunting

2. Teknik Pengerjaan

a. Teknik Batik

Batik sebagai warisan dunia telah mencapai puncaknya ketika *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation* (UNESCO) memasukkan batik Indonesia sebagai warisan budaya tak benda atau *Intangible Cultural Heritage* (ICH), bersama 76 warisan budaya dunia tak benda lainnya (Kusumawardhani, 2012:5-6). UNESCO menetapkan batik sebagai warisan dunia pada tanggal 2 Oktober 2009, sejak tanggal itulah tanggal 2 Oktober ditetapkan sebagai hari batik di Indonesia.

Teknik batik merupakan teknik yang diterapkan penulis pada tahap pengerjaan karya Tugas Akhir ini. Teknik batik ini dibagi dalam beberapa tahapan, yaitu: menyanting, pewarnaan, *pelorotan*. Pembuatan pola atau gambar, mencetak di kain, mencanting, pewarnaan, pencoletan, *waterglass*, merebus kain sehingga menjadi lilin batik itu meleleh dan berubah menjadi warna putih.

3. Tahap Perwujudan

a. Persiapan Alat, Bahan, dan Proses Penyeketan

Persiapan alat dan bahan yang dimaksudkan adalah alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembuatan sket pada kertas dan pada kain. Alat-alat yang akan digunakan dalam tahap perwujudan dipersiapkan terlebih dahulu. Untuk sket pada kertas yang perlu dipersiapkan adalah: kertas, pensil, penggaris, pensil warna, *drawing pen*. Setelah proses penyeketan pada kertas selesai, kemudian dilanjutkan penyeketan pada kain. Alat dan bahan yang perlu dipersiapkan seperti: spidol *snowman* ukuran kecil non-permanen, buku referensi ikan Cupang, dan kain katun Primisima. Penulis memilih kain katun Primisima sebagai bahan dasar karena kain katun Primisima sudah umum menjadi bahan dalam karya batik. Penggunaan spidol *snowman* kecil non-permanen dijadikan pengganti pensil, hal ini dipertimbangkan penulis karena pensil lebih sulit

dipudarkan bekasnya, sedangkan spidol lebih mudah dipudarkan dengan cara cukup direndam dengan air kurang-lebih kisaran 1-2 jam kemudian diangkat dan dikeringkan sebelum memasuki tahap pewarnaan batik.

Penyeketan pada kain siap dilakukan setelah alat dan bahan sudah disiapkan. Awalnya dilakukan dengan pembentangan kain pada dinding dan disket langsung pada kain menggunakan spidol dengan bantuan proyektor untuk mempermudah pemindahan sket pada kain.

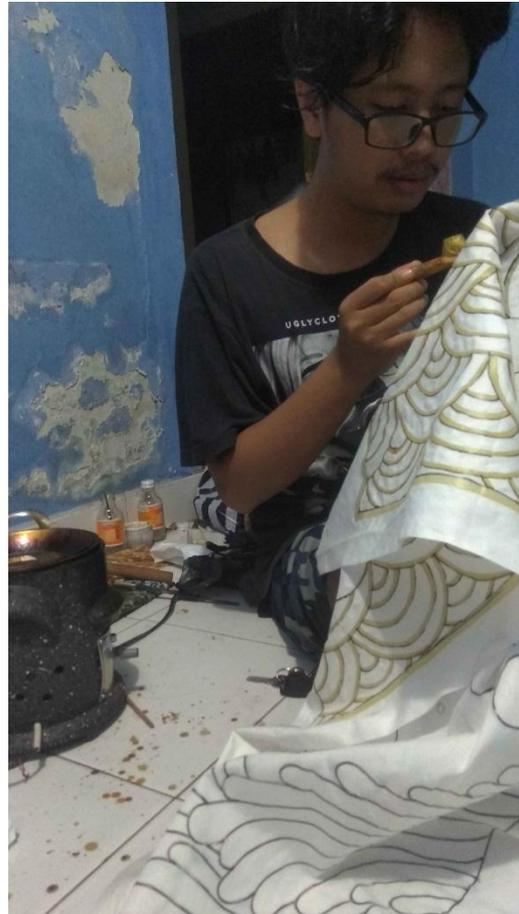


Gambar 35. Proses Pemindahan Sket
(Fotografer Siti, Mei 2020)

b. Persiapan Alat, Bahan, dan Proses Mambatik

Alat-alat yang akan digunakan dalam proses mambatik dipersiapkan terlebih dahulu, yang dibutuhkan dalam proses pencantingan seperti: kompor batik, wajan, canting dan bahan yang

dibutuhkan dalam proses pencantingan adalah lilin batik. Setelah poses pencantingan selesai maka siap dilanjutkan pada tahap pewarnaan.



Gambar 36. Proses Penyatingan
(Fotografer Rina, Mei 2020)

Pada tahap pewarnaan, diawali penulis untuk merendam kain yang telah dibatik guna melunturkan warna spidol *snowman* non permanen yang digunakan pada saat penyeketan pada kain. Waktu yang dibutuhkan dalam melunturkan warna spidol *snowman* non-permanen kurang-lebih kisaran 1-2 jam, hal ini masuk dalam pertimbangan penulis karena penulis merasa lebih mudah menghilangkan bekas sket pada kain dengan spidol *snowman* non permanen dari pada menggunakan pensil. Alat-alat yang perlu dipersiapkan dalam pewarnaan, seperti: spanram, paku payung, kuas,

busa atau spon, cup, dan bahan yang dibutuhkan dalam pewarnaan, yaitu: pewarna remasol biru, kuning, merah, dan *waterglass*.



Gambar 37. Proses Pewarnaan Colet
(Fotografer Siti, Mei 2020)

Setelah selesai proses pewarnaan dilanjutkan dengan penjemuran kain. Setelah kain kering maka siap difiksasi menggunakan *waterglass*. Fungsi *waterglass* dalam tahap fiksasi dimaksudkan sebagai pengunci dan memunculkan warna yang lebih pekat dari warna awal. Keadaan *waterglass* saat membeli di toko dalam keadaan pasta, saat digunakan baiknya dan lebih mudahnya bila dicampur dahulu dengan air agar tidak terlalu padat tapi jangan terlalu banyak air, sebab bila terlalu cair dikhawatirkan air yang terbawa pada *waterglass* akan membawa warna keluar dari kain terlalu banyak. Pengolesan *waterglass* dilakukan pada spanram sebagai pembentang kain yang dikaitkan dengan bantuan paku payung. Pengolesan menggunakan busa atau spon yang sudah dipotong kecil-kecil seperti

balok. Proses fiksasi selesai kemudian siap dijemur, dibiarkan sampai kering kemudian dicuci dengan air sebelum masuk dalam tahap *pelorotan*.

Proses *pelorotan* merupakan tahap akhir dalam teknik membatik, yaitu proses memisahkan malam yang menempel pada kain dengan mencelupkan kain pada air yang sudah mendidih. Alat yang diperlukan dalam proses *pelorotan*, yaitu: tungku, panci, batang kayu, ember. Bahan yang dibutuhkan dalam proses *pelorotan*, yaitu: air, dan soda abu.



Gambar 38. *Pelorotan* Lilin Batik
(Fotografer Rina, Mei 2020)

Diawali dengan merebus air, setelah air mendidih maka kain siap dicelupkan. Sebelum memasukkan kain, sebaiknya kain dibasahi

terlebih dahulu untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Penulis tidak lupa memasukkan soda abu saat air sudah mendidih. Guna soda api pada proses *pelorotan* tentunya sangat membantu untuk melepaskan malam/lilin batik yang menempel pada kain. Saat kain dicelupkan pada air yang mendidih tentunya tidak lupa menggunakan batang kayu sebagai perantara antara tangan dan kain. Hal itu dikarenakan suhu air yang ada pada kain masih sangat panas dan berbahaya bila langsung menggunakan tangan. Kemudian dilanjutkan dengan pembilasan kain, setelah itu siap jemur. Saat penjemuran penulis memilih tempat yang teduh, hal ini dikarenakan suhu panas langsung dari matahari dikhawatirkan akan langsung berefek pada warna kain, bisa memengaruhi warna dan hasil yang kemungkinan pudar terlalu banyak.



Gambar 39. Proses Penjemuran setelah proses *pelorotan*
(Fotografer Alfian Nofri Marsha, Mei 2020)

E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya

Kalkulasi biaya disampaikan dalam bentuk tabel di bawah ini, perhitungan biaya setiap karya dibuat pada satu tabel. Jumlah biaya yang diperlukan menyesuaikan keperluan kebutuhan dan merupakan perkiraan yang disesuaikan pada setiap karya.

Tabel 3

Kalkulasi Biaya Karya 1, Judul: “*Competition*”

No	Keterangan	Ukuran/Kalkulasi	Harga (Rp)	Jumlah
1.	Kain Primisima	108 cm x 104 cm	21.000	21.000
2.	Lilin Batik	0,5 kg	40.000	20.000
3.	Remasol Merah	30 gram	6.000	18.000
4.	Remasol Kuning	30 gram	4.000	12.000
5.	Remasol Biru	30 gram	5.000	15.000
6.	<i>Waterglass</i>	1 kg	10.000	10.000
7.	Soda Abu	0,5kg	18.000	9.000
8.	Figura	108 cm x 104 cm	300.000	300.000
Jumlah				405.000

Tabel 4
Kalkulasi Biaya Karya 2, Judul: “We’re same”

No	Keterangan	Ukuran/Kalkulasi	Harga (Rp)	Jumlah
1.	Kain Primisima	92 cm x 120 cm	21.000	21.000
2.	Lilin Batik	0,5 kg	40.000	20.000
3.	Remasol Merah	30 gram	6.000	18.000
4.	Remasol Kuning	30 gram	4.000	12.000
5.	Remasol Biru	30 gram	5.000	15.000
6.	<i>Waterglass</i>	1 kg	10.000	10.000
7.	Soda Abu	0,5kg	18.000	9.000
8.	Figura	92 cm x 120 cm	315.000	315.000
Jumlah				420.000

Tabel 5
Kalkulasi Biaya Karya 3, Judul: “Keharmonisan”

No	Keterangan	Ukuran/Kalkulasi	Harga (Rp)	Jumlah
1.	Kain Primisima	108 cm x 104 cm	21.000	21.000
2.	Lilin Batik	0,5 kg	40.000	20.000
3.	Remasol Merah	30 gram	6.000	18.000
4.	Remasol Kuning	30 gram	4.000	12.000
5.	Remasol Biru	30 gram	5.000	15.000
6.	<i>Waterglass</i>	1 kg	10.000	10.000
7.	Soda Abu	0,5kg	18.000	9.000
8.	Figura	108 cm x 104 cm	300.000	300.000
Jumlah				405.000

Tabel 6
Kalkulasi Biaya Karya 4, Judul: “Sudut Pandang”

No	Keterangan	Ukuran/Kalkulasi	Harga (Rp)	Jumlah
1.	Kain Primisima	108 cm x 104 cm	21.000	21.000
2.	Lilin Batik	0,5 kg	40.000	20.000
3.	Remasol Merah	30 gram	6.000	18.000
4.	Remasol Kuning	30 gram	4.000	12.000
5.	Remasol Biru	30 gram	5.000	15.000
6.	<i>Waterglass</i>	1 kg	10.000	10.000
7.	Soda Abu	0,5kg	18.000	9.000
8.	Figura	80cm x 120cm	315.000	315.000
Jumlah				420.000

Tabel 7
Kalkulasi Bahan Baku dan Alat Tidak Habis Pakai

No	Keterangan	Ukuran/Kalkulasi	Harga Satuan(Rp)	Jumlah (Rp)
1.	Alat Gambar	1 set	50.000	50.000
2.	Canting	1 set	50.000	50.000
3.	Kuas	5 pcs	5.000	25.000
4.	Ember	3 buah	20.000	60.000
5.	Spidol	20 pcs	2.000	40.000
6.	Cup	12 pcs	4.000	48.000
7.	Isi Ulang Gas	1x isi ulang	23.000	23.000
8.	Gunting	4 pcs	10.000	40.000
9.	Busa atau Spon	6 pcs	1.000	6.000
10.	Paku Payung	1 pack	3.000	3.000
11.	Panci	1 buah	250.000	250.000
12.	Kompor	1 buah	150.000	150.000
13.	Spanram	1 buah	100.000	100.000
14.	Lilin Batik	1 kg	40.000	40.000
15.	<i>Waterglass</i>	2 kg	10.000	20.000
Jumlah				905.000

Tabel 8
Kalkulasi Keseluruhan

No	Keterangan	Jumlah Harga
1.	Karya I, <i>Competition</i>	Rp 405.000
2.	Karya II, <i>We're same</i>	Rp 420.000
3.	Karya III, Keharmonisan	Rp 405.000
4.	Karya IV, Sudut Pandang	Rp 420.000
5.	Kalkulasi Bahan dan Alat Tidak Habis Pakai	Rp 905.000
Jumlah		Rp 2.600.000

BAB IV

TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Umum

Tinjauan karya tekstil dilakukan dalam berbagai aspek, yaitu: bahan, teknik, bentuk, dan warna.

1. Tinjauan Karya Seni dari Aspek Bahan

Jenis bahan baku yang digunakan dalam proses pembuatan karya ini adalah kain katun Primisima. Kain katun Primisima digunakan penulis untuk membuat karya dengan teknik batik karena sudah umum digunakan dalam karya batik. Kain katun Primisima sebelum digunakan diolah terlebih dahulu seperti perendaman kain guna menghilangkan tepung yang terkandung dalam kain.

Bahan baku lain yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini selain bahan baku berupa kain adalah kayu jati, kayu sengon dan kanvas yang diaplikasikan dalam karya tekstil untuk menambah estetika dan keunikan dalam karya.

2. Tinjauan Karya dari Aspek Teknik

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir penciptaan ini meliputi teknik batik. Penulis menggunakan teknik tersebut yang pertama teknik batik yang meliputi tahap pencantingan, tahap pewarnaan, dan tahap *pelorotan*. Teknik yang diterapkan telah memberi kreasi, kedinamisan, dan keharmonisan dalam pembuatan karya yang menghasilkan karya sesuai dengan harapan.

3. Tinjauan Karya dari Aspek Bentuk

Bentuk karya pada tugas akhir ini telah memenuhi harapan penulis. Penulis mengambil bentuk ikan cupang sebagai inspirasi dan menampilkan bentuk-bentuk ikan Cupang dalam figura sebagai hiasan dinding pada tugas akhir penciptaan ini.

4. Tinjauan Karya dari Aspek Warna

Pewarnaan dalam karya tekstil ini menggunakan pewarna remasol. Warna-warna remasol yang digunakan meliputi warna primer, yaitu: kuning, biru, dan merah. Dalam tiga warna remasol ini sudah dapat memunculkan warna sekunder, seperti: hujau, ungu, dan oren. Selain warna primer dan sekunder, bisa juga memunculkan warna tersier, seperti coklat. Penerapan warna remasol pada karya tugas akhir penciptaan ini dilakukan dengan cara menguaskan warna langsung pada kain, kemudian dikeringkan, setelah kain kering dilanjutkan pada tahap fiksasi warna menggunakan *waterglass*.

B. Tinjauan Khusus

Dalam tinjauan khusus, penulis akan menjabarkan secara lebih terperinci tentang karya yang telah diciptakan baik itu secara judul, ukuran, media, hingga konsep. Tinjauan khusus penciptaan karya Tugas Akhir berjudul Ikan Cupang dalam karya Panel adalah sebagai berikut:



Gambar 40. Karya Tugas Akhir I
(Fotografer: Alfian Nofri Marsha)

Judul : *Competition*
Media : Kain Primisima
Teknik : Batik, Pewarna Remasol
Ukuran : 108cm x 104cm
Tahun Pembuatan : 2020

Deskripsi:

Bentuk visual yang ditampilkan dalam karya ini merupakan gambaran penulis secara sederhana tentang ikan Cupang. Karya ini dimaksudkan untuk memperkenalkan bentuk ikan Cupang secara sederhana dengan teknik batik. Bercerita tentang dua ekor ikan Cupang sedang berhadapan yang sangat tangguh, karya ini diciptakan menggunakan teknik batik tulis yang kemudian dipadukan dengan pewarnaan colet menggunakan warna remasol. Karya ini sudah melalui proses deformasi sehingga secara bentuk dan warna tidak seperti motif ikan Cupang pada umumnya.

Dari segi garis, karya ini memiliki garis tegas yang dituangkan guna mempertegas konsep pada karya ini. Dari segi bentuk karya ini mencoba menggambarkan persaingan dari ikan Cupang dengan warna cerah menggunakan warna remasol yang digradasi, dan *background* hitam yang dikombinasi dengan merah muda.

Pemakaian warna pada karya ini menggunakan perpaduan warna hangat yang terlihat lembut. Proses pewarnaan pada karya ini memakai teknik colet sehingga memunculkan warna kombinasi pada *background*.



Gambar 41. Karya Tugas Akhir II
(Fotografer: Alfian Nofri Marsha)

Judul : *We're same*
Media : Kain Primisima
Teknik : Batik, Pewarna Remasol
Ukuran : 96cm x 120cm
Tahun Pembuatan : 2020

Deskripsi:

Terkadang permasalahan suatu seseorang memang dapat menjadi masalah yang sangat besar, seperti judul yang terdapat pada karya batik di atas dengan judul *We're same* atau kita sama yaitu dalam setiap urusan dan masalah selalu harus mengambil keputusan bersama, tidak memandang besar kecil seseorang dengan adanya kebersamaan akan menjadikan erat dalam tali persaudaraan.

Proses pembuatan karya ini dibuat dengan teknik batik tulis yang dipadukan dengan teknik pewarnaan colet dan tutup celup untuk bagian latar atau *background* karya. Pada goresan setiap garis pada karya ini merupakan goresan yang tercipta dari ekspresi terhadap konsep ikan Cupang. Karya ini memakai warna remasol untuk objek ikan Cupang dengan teknik colet dan memberikan sedikit kombinasi warna, penggambaran motif ikan Cupang yang dipakai ini telah mengalami proses perubahan bentuk dan corak warna yang telah dibuat.



Gambar 42. Karya Tugas Akhir III
(Fotografer: Alfian Nofri Marsha)

Judul : Keharmonisan
Media : Kain Primisima
Teknik : Batik, Pewarna Remasol
Ukuran : 108cm x 104cm
Tahun Pembuatan : 2020

Deskripsi:

Keharmonisan merupakan suatu ketenangan tanpa disertai masalah-masalah yang datang, dengan adanya sesuatu yang harmonis suatu hubungan seseorang akan terus tetap harmonis, karya ini bercerita tentang bagaimana menjalani hubungan dengan harmonis dengan rasa cinta. Karya ini diciptakan dengan pemahaman arti warna yang terdapat pada ikan Cupang.

Pada penciptaan karya ini menggunakan warna naphthol dan remasol dengan teknik colet dan tutup celup, warna-warna yang digunakan dalam karya ini mengambil warna-warna cerah yang memunculkan kesan yang *fresh* atau segar saat melihatnya, susunan warna yang muncul diakibatkan adanya pertemuan antara warna pertama dengan warna kedua.



Gambar 43. Karya Tugas Akhir IV
(Fotografer: Alfian Nofri Marsha)

Judul : Sudut Pandang
Media : Kain Primisima
Teknik : Batik, Pewarna Remasol
Ukuran : 80cm x 120cm
Tahun Pembuatan : 2020

Deskripsi:

Sudut Pandang merupakan cara seseorang menempatkan dirinya terhadap cerita atau dari sudut mana seseorang memandang suatu kisah, karya ini bercerita tentang cara melihat sudut pandang seseorang. Biasa melihat ikan Cupang dari samping karya ini mengangkat sudut pandang untuk memperlihatkan keindahan ikan Cupang dari sudut pandang atas terlihat ekor yang cukup lebar dan sangat indah.

Karya ini dibuat dengan teknik batik tulis yang dipadukan dengan pewarnaan remasol. Tiap goresan pada karya ini tercipta dari ekspresi terhadap tema ikan Cupang dan menggambarkan ikan Cupang dengan bentuk yang dirubah dan disederhanakan.

Pada penciptaan karya ini menggunakan warna remasol dengan teknik colet, warna-warna yang digunakan dalam karya ini mengambil warna-warna cerah seperti perpaduan kuning dan merah , dan mengkombinasi warna *background* lebih gelap menggunakan warna kuning, merah dan hitam menghasilkan warna hitam menimbulkan nuansa gelap. Motif pendukung pada karya ini menggambarkan bunga air yang menyatu pada ikan Cupang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Konsep yang penulis angkat adalah tentang kehidupan ikan Cupang yang tergambar melalui perilaku dan gerak tubuh dalam beraktifitas dengan konsep yang menonjolkan keindahan ikan Cupang dengan mengubah bentuk sirip dan ekor. Bentuk ikan Cupang pada karya ini tidak diwujudkan sama persis dengan objek aslinya, tetapi tetap memiliki ciri meskipun telah dilakukan pengubahan bentuk stilisasi, yaitu mengubah bentuk sirip, ekor, dan bentuk tubuh dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip desain.

Karya ini memiliki ciri motif ikan Cupang dengan sirip dan ekor mengembang dengan proporsi tubuh seimbang. Dalam pewarnaan objek ikan Cupang ada beberapa objek ikan Cupang dibuat lebih terang dari warna latar belakang yang lebih gelap. Komposisi ikan Cupang didukung dengan unsur-unsur yang ada habitat ikan Cupang dan memberi motif pendukung agar terjadi kesatuan yang harmonis. Didukung menggunakan metode pendekatan estetika milik The Liang Gie sebagai titik ukur rasa keindahan dari pancaindera pengelihatannya, kemudian menggunakan metode pendekatan taksonomi untuk mengelompokkan jenis ikan Cupang yang akan diambil sebagai motif utama. Metode pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) didukung dengan pendapat SP Gustami mengenai “ Tiga Tahap Enam Langkah” sebagai metode penciptaan karya Tugas Akhir ini.

Teknik visualisasi diawali dengan pencarian referensi objek ikan Cupang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa untuk menangkap objek ikan Cupang melalui pengamatan. Dari gerak dan bentuk tubuh ikan Cupang yang masih sama dengan wujud aslinya, barulah dikembangkan dengan mengubah bentuk sirip dan ekor dari ikan Cupang tersebut. Selanjutnya memilih sketsa yang menarik untuk dibuat sketsa halus dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip seni rupa. Dari beberapa sketsa yang

dibuat kemudian dipilih delapan sketsa terbaik untuk diwujudkan menjadi sebuah karya batik dengan teknik batik tulis.

Proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis menggunakan kain katun primisima. Diawali dengan menggambar bentuk-bentuk ikan Cupang menggunakan spidol kecil non permanen. Hal ini inisiatif perihal susahya menghilangkan bekas penyeketan pada kain menggunakan pensil. Proses pembatikan terdiri dari beberapa tahap, yaitu: menyanting, mewarna, dan pelorotan. Penyantingan dimulai saat lilin batik sudah mencair, diperkirakan lilin batik tidak terlalu panas saat proses penyantingan. Penyantingan selesai, kemudian kain direndam kurang lebih satu jam guna melunturkan warna spidol pada kain, Setelah perendaman selesai, dengan keadaan kain yang sedikit basah sudah bisa diwarna.

Proses pewarnaan dimulai dari kain yang dibentang pada spanram, kemudian siap untuk diwarna menggunakan kuas dan spon. Warna remasol dituang pada cup, diberi sedikit air hangat, diaduk, kemudian ditambah dengan air dingin. Air panas digunakan untuk membuat puyer remasol tercampur secara merata sehingga terhindar dari gumpalan-gumpalan puyer yang tersisa, kemudian warna siap digunakan. Setelah tahap pewarnaan selesai, kain diangin-anginkan, memilih tempat yang teduh guna menghindari sinar matahari secara langsung. Setelah agak kering dilanjutkan dengan fiksasi warna. Fiksasi pada pewarnaan remasol menggunakan *waterglass*. Fungsi *waterglass* digunakan untuk mengunci warna dan membuat warna lebih pekat. Setelah selesai pada proses fiksasi, kain kemudian dikeringkan. Saat *waterglass* sudah kering, kain siap dibilas. Pembilasan ini dimaksudkan untuk menghilangkan *waterglass* pada kain. Setelah selesai dilanjut pada tahap *pelorotan*.

Pada saat *pelorotan* atau penghilangan lilin batik pada kain, jangan lupa menambahkan soda abu pada air yang sudah mendidih. Tunggu sebentar dalam beberapa menit, kemudian kain siap dimasukkan pada panci. Pada saat memasukkan kain pada panci sebaiknya kain dalam keadaan sudah basah. Hal ini kemungkinan berkaitan dengan ketahanan kain.

Penulis berkesimpulan bahwa hasil dari proses penciptaan karya Tugas Akhir ini yang berjudul “Ikan Cupang dalam Karya Batik Panel” diantaranya adalah :

1. Menciptakan 4 buah karya batik tulis dengan sumber ide ikan Cupang berjudul : *Competition, We're Same*, Keharmonisan, dan Sudut pandang.
2. Menciptakan karya batik tulis dikemas dengan *frame* sebagai panel atau hiasan dinding.
3. Menciptakan karya seni menjadi salah satu media menuangkan rasa kegelisahan dalam hati.
4. Setelah selesainya proses penciptaan Tugas Akhir ini bukan berarti aktivitas kreatif selesai sampai disini, melainkan hal ini adalah momentum yang baik untuk memulai bekerja dengan lebih produktif serta kreatif di dalam kehidupan berkesenian lebih lanjut.

Dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini terdapat beberapa hasil yang tidak sesuai atau kendala dengan yang sudah direncanakan, seperti mewarna dan beberapa perubahan motif utama dengan mempertimbangkan motif utama sebelumnya. Dalam proses mewarna ini ada beberapa hasil warna yang tidak sesuai dengan rencana awal saat penutupan warna pertama, dikarenakan saat proses penutupan warna pertama lilin batik yang digunakan kurang baik sehingga penutupan warna pertama tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk memperbaiki kesalahan tersebut penulis mencoba untuk menutup motif utama kemudian dilakukan pewarnaan kembali pada *background* kain. Kendala saat penulisan laptop eror sehingga mengharuskan penulis memperbaiki dan menghabiskan waktu yang cukup lama samapi laptop pulih dan siap untuk digunakan membuat tulisan kembali. Kendala lain adalah saat proses pembuatan karya terhambat dikarenakan kondisi pandemi *covid-19* saat ini membuat terbatasnya tempat dan materi yang digunakan karena dampak dari pandemi *covid-19* saat ini.

B. Saran

Dalam berproses menciptakan suatu karya, pastinya akan ada kendala yang dihadapi. Setelah membuat karya Tugas Akhir ini, penulis merekomendasikan beberapa saran agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembuatan karya seni, di antaranya :

1. Disiplin, mengerjakan dengan waktu yang sudah ditentukan sebelumnya sesuai dengan jadwal pelaksanaan yang telah dibuat, sebab hal tersebut sangat berpengaruh pada hasil akhir karya.
2. Mencari informasi lebih banyak tentang sumber ide penciptaan, bahan dan alat yang akan digunakan untuk menggali lebih dalam konsep serta tema yang telah ditentukan agar mengerti dan paham mengenai karya apa yang akan diciptakan.
3. Membuat catatan untuk mengetahui bagian-bagian yang akan dibutuhkan selama proses pengerjaan serta agar mengetahui kekurangan dalam setiap prosesnya.

Saran diatas penulis membuat untuk pembaca sekaligus penikmat karya seni agar dalam menciptakan suatu karya mampu menghasilkan karya dengan hasil yang maksimal, karena bagi seorang pencipta untuk mengikuti atau menerapkan manajemen waktu dan diri dirasa sangat penting dan pastinya akan mempengaruhi karya-karya yang akan diciptakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Admadjaja, Joty & Maloedyn Sitanggang. (2008). *Panduan Lengkap Budi Daya dan Perawatan Cupang Hias*. Jakarta: Agro Media.
- Anshori, Yusak & Asi Kusrianto. (2011). *Keeksotisan Batik Jawa Timur*. Elek Media Komputindo, Jakarta.
- Budiono Sugeng, R.M.S Jusuf, Andriana Pusparini. 2003. *Bunga Rampai Hiperkes dan Keselamatan Kerja*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Djoemena, Nian S. 1987, *Ungkapan Sehelai Batik: Batik Its Mystery and Meaning*, Djambatan, Jakarta.
- Gustami, Sp 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur. Ide Dasar Penciptaan Karya*. Prasistwa: Yogyakarta.
- Haryanto J. (2004). *Budi Daya, Bisnis, & Kontes Cupang Hybrid & Wild Betta*. Jakarta Selatan: Argo Media.
- Ibrahim, R. Dan Nana, Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Perkasa, Bambang Eka. (2001). *Merawat Cupang Hias Untuk Kontes*. Swadaya. Jakarta.
- Setiawati, Puspita. (2004). *Kupas Tuntas Teknik Proses Mambatik Dilengkapi Teknik Menyablon*. Absolut, Yogyakarta
- Soedarso Sp. (1987). *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Sidharta, Enggan Priguna & Maloedyn Sitanggang. (2005). *Mencetak Cupang Jawara Kontes*. Jakarta Selatan: Argo Media.
- The Liang Gie. 1976. *Garis Besar estetika (Filsafat Keindahan)*. Karya Kencana. Yogyakarta.
- Untung, Onny & Bambang Eka Perkasa. (2000). *Mencetak Cupang Adu Jagoan*. Bogor: Penebar Swadaya.
- Wulandari, Ari. (2011). *Batik Nusantara, Makna Filosofis, Cara pembuatan & Industry Batik*. Yogyakarta.
- Yahya. (1971). *Pengertian Seni Batik*. Yogyakarta.

WEBTOGRAFI

<https://dosenbiologi.com/makhluk-hidup/ikan-cupang> (Diakses Februari 2020)

http://www.academia.edu/11290249/MAKALAH_TENTANG_BATIK
(Diakses Februari 2020)

<https://lifestyle.okezone.com/read/2015/12/16/406/1268893/ikan-cupang-kontes>
(Diakses Februari 2020)

<https://kamuslengkap.id/>, (Diakses Februari 2020)

<https://www.mongabay.co.id/2015/07/24/>, (Diakses Februari 2020)

<http://snarg.net/wp-content/uploads/2018/10/Ikan-Tercepat.jpg>,
(Diakses Maret 2020)

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thum>,
(Diakses Maret 2020)

<http://digilib.uinsby.ac.id/15316/5/Bab%202.pdf>, (Diakses Maret 2020).

https://allyouneedisbiology.files.wordpress.com/2015/12/img_fotosminiatura_esquemaecosistemas.jpg?w=414&h=315, (Diakses Maret 2020).

<https://www.deepseanews.com/wp-content/uploads/2015/03/DgCDkYh2rjFJ1SA72tydoqz.jpg>
(Diakses April 2020)

<https://i.pinimg.com/originals/e9/e6/82/e9e682b8d9318df7c1d735da2b3dc947.jpg>
(Diakses April 2020)

<https://1.bp.blogspot.com/-qmdqK1qm1Zo/WUxPOH5PXNI.jpg>,
(Diakses Mei 2020)

<https://www.tokopedia.com/blog/jenis-ikan-cupang/.jpg>, (Diakses Mei 2020)

<https://id.pinterest.com/pin/324751823111357716/.jpg> (Diakses Juni 2020)

LAMPIRAN

A. Biodata dan CV



Nama : Alfian Nofri Marsha
Tempat, Tanggal lahir: Sleman, 12 November 1996
Alama : Gandu RT/RW 03/07 Sendangtirto Berbah Sleman
Jenis kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Status : Mahasiswa
Instansi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
E-mail : nofri669@gmail.com
Nomer Whatsapp : 0896 8743 1525
Tinggi / berat badan : 160 / 60
Golongan darah : -
Kewarganegaraan : Indonesia

Riwayat Pendidikan

2003-2009 : SD Muhammadiyah Pajangan 2
2009-2012 : SMP N 2 Piyungan
2012-2015 : SMK N 5 Yogyakarta
2015-sekarang : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pengalaman Pameran

Pameran Nandur Srawung
Pameran Bersama “Sesarengan Nimba Asil”
Pameran Nina Bobo
Pameran Green Garden angkatan 2014
Pameran Green Garden angkatan 2015
Pameran Green Garden angkatan 2016
Pameran Kontes Ikan Cupang Piala Wali Kota Jogja 2016
Jogja Flare Festival 2020

Kegiatan

Pengisi Workshop Sablon di Kopdar Komunitas Sablon Jogja
Pengisi Workshop Membatik untuk guru se-DIY
Divisi Keamanan dalam Pameran Sesarengan Nimba Asil
Divisi Penggalangan Dana dalam Pameran Sesarengan Nimba Asil
Divisi Humas dalam pameran Green Garden 2015
Divisi Humas dalam pameran NinaBobo
Divisi Desain dalam acara Fish Lover Yogyakarta
Divisi Desain dalam acara Anniv Iwak Galak Yogyakarta

B. Poster

TUGAS AKHIR

**IKAN CUPANG DALAM
KARYA BATIK PANEL**

ALFIAN NOFRI MARSHA
1511914022

Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.
Dosen Pembimbing I

Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.
Dosen Pembimbing II

24 Juli
2020
📍 Gedung Kriya

Preview Karya :
📷 @nofrialfian

PROGRAM STUDI S1 KRIYA SENI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA







Gambar 44. Poster Tugas Akhir

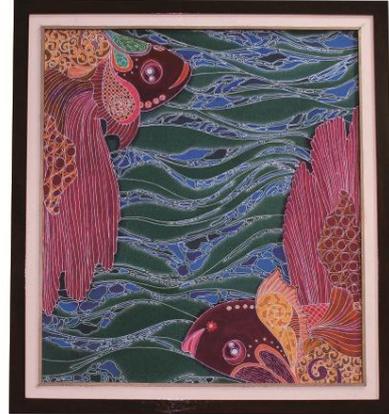
C. Katalog

<p>Thank you very much to :</p> <p>Allah S.W.T yang telah memberi segala kelancaran dan kemudahan Nabi besar Muhammad S.A.W Kedua Orang Tua yang saya sayangi Margono dan Nusaibah Pranawati Rektor ISI Yogyakarta Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum Dekan Fakultas Seni Rupa Dr. Timbul Raharjo, M.Hum Ketua Jurusan Kriya Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum. Sekt. Jurusan sekaligus Dosen Wali Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum Dosen Pembimbing I Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing II Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A. Cognate Febrian Wisnu Adi S.Sn., M.A. Seluruh Dosen Program Studi Kriya Seni Seluruh Staff pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya Teman - Teman Angkatan 2015 Teman Seperjuangan Tugas Akhir : Rina, Taka, Zaka, Bagus, Fajar, Amin, Kevin dan lainnya. Orang tercinta Ulfah Candra Melati Teman - Teman dibelakang layar : Siti, Nanda, Tyo, Ageng, Risky, Yoga, Sindi, dan semua pihak yang telah membantu serta mendampingi dalam tugas akhir yang tidak bisa disebutkan satu persatu.</p> 	 <h1>Katalog</h1> <p>TUGAS AKHIR</p> <h2>IKAN CUPANG DALAM KARYA BATIK PANEL</h2> <p>ALFIAN NOFRI MARSHA 1511914022</p> <p>Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing I</p> <p>Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing II</p> <p>Febrian Wisnu Adi S.Sn., M.A. Cognate</p>   
<p>Ikan Cupang memiliki keistimewaan dalam bentuk fisik, warna dan karakteristiknya.</p> <p>Melalui keistimewaan tersebut kemudian diwujudkan dalam karya batik tulis panel dengan menggunakan warna remasol dan dikombinasikan dengan warna naphthol.</p> <p>Bentuk motif ikan Cupang teraplikasikasikan dalam karya batik tulis sehingga tercipta karya batik tulis dengan motif ikan Cupang yang menarik.</p> 	<p>Identitas Diri</p>  <p>Nama : Alfian Nofri Marsha Tempat/Tanggal Lahir : Sleman, 12 November 1996 Alamat : Gandu Sendangtirto Berbah Sleman Yogyakarta Agama : Islam Jenis Kelamin : Laki - Laki Status : Mahasiswa Instansi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta E-mail : nofri669@gmail.com Nomor Whatsapp : 0896 8743 1525 Kewarganegaraan : Indonesia</p> <p>Riwayat Pendidikan 2003 - 2009 : SD Muhammadiyah Pajangan 2 2009 - 2012 : SMP N 2 Piyungan 2012 - 2015 : SMK N 5 Yogyakarta 2015 - 2020 : Institut Seni Indonesia Yogyakarta</p>

Gambar 45. Foto Katalog 1



Judul : We're Same
 Ukuran : 96 cm x 120 cm
 Media : Kain Primisima
 Teknik : Batik, Colet
 Tahun : 2020



Judul : Keharmonisan
 Ukuran : 108 cm x 104 cm
 Media : Kain Primisima
 Teknik : Batik, Colet
 Tahun : 2020



Judul : Sudut Pandang
 Ukuran : 80 cm x 120 cm
 Media : Kain Primisima
 Teknik : Batik, Colet, Tutup Celup
 Tahun : 2020



Judul : Competition
 Ukuran : 108 cm x 104 cm
 Media : Kain Primisima
 Teknik : Batik, Colet, Tutup Celup
 Tahun : 2020

D. CD