

**BENTUK PUTRI DUYUNG (*MERMAID*) DALAM MITOLOGI YUNANI
PADA KARYA BATIK KAIN PANJANG**



PENCIPTAAN

Oleh:
Anita Mustika
NIM 1511890022

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

2020

**BENTUK PUTRI DUYUNG (*MERMAID*) DALAM MITOLOGI YUNANI
PADA KARYA BATIK KAIN PANJANG**



PENCIPTAAN

Oleh:
Anita Mustika
NIM 1511890022

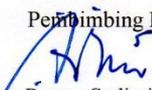
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni**

2020

Tugas Akhir Kriya Seni Berjudul:

**BENTUK PUTRI DUYUNG (MERMAID) DALAM MITOLOGI YUNANI
PADA KARYA BATIK KAIN PANJANG** diajukan oleh ANITA MUSTIKA,
NIM 1511890022, Program Studi S-1 Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, Telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir Jurusan Kriya
pada tanggal 22 juli 2020.

Pembimbing I/Anggota


Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.
NIP 19600218 198601 2 001

Pembimbing II/ Anggota


Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd
NIP 19810923 201504 2 001

Cogate/ Anggota


Nurhadi Siswanto, M.Phil
NIP 19770103 200604 1 001

Ketua Jurusan/ Program Studi

S-1 Kriya Seni/ Anggota


Dr. Yulfrawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Tambul Raharjo, M.Hum
NIP 19691108 199303 1 00

PERSEMBAHAN

Tugs Akhir ini penulis persembahkan kepada :

Kepada kedua orang tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan dan motifasi baik secara fisik maupun materi,

kepada dosen pembimbing yang sudah banyak membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini

kepada seluruh teman – teman tercintakuh.

MOTTO

*“Jika kau masih percaya kepada Tuhan
maka kau pasti akan selamat. Teruslah
bermimpi lalu bangunlah dari mimpi
tersebut”.*

Terima kasih

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang Kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis dalam naskah ini disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 22 Juli 2020

Anita Mustika

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur penulis sampaikan kepada ALLAH Yang Maha Esa atas segala berkah dalam kehidupan penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir S-1 yang berjudul “BENTUK PUTRI DUYUNG (*MERMAID*) DALAM MITOLOGI YUNANI PADA KARYA BATIK KAIN PANJANG” dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Penulis berterimakasih pada pihak-pihak yang turut serta mendukung secara moril dan materil dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Semoga berkah dalam hidup kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum., Selaku Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M. Hum, Selaku Dosen Pembimbing I
5. Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing II
6. Drs. Otok Herum Marwoto, M. Sn, Selaku Dosen Wali
7. Seluruh Dosen dan Karyawan di Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Kepada kedua orang tuaku di pulau seberang, Abak, Mande dan adik – adikkuh yang selalu memberikan semangat dan do’a selama ini
9. Kepada teman – teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, Indra Syahri, A.Md dan Eko Joni Parianto, S.Kom, Farras Maisan, S.Kom, Yuni Asih, Nadif Ainun Nadifa, S.Sn, Maria Ayu Sindu Setiawan, Mayang Riyadi Fitaloka, S.Sn, Dewi Arnis, S.Sn beserta seruluh teman – teman seangkatan maupun adik kelas.

10. Kepada keluarga besar FORMMISIYK dan SAC, serta teman - teman Sumatera lainnya.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga ALLAH yang membalas kebaikan kalian.

Segala hal yang telah diperoleh selama ini, merupakan pengalaman dan pelajaran berharga untuk penulis terus belajar menjadi lebih baik dikemudian hari. semoga karya Tugas Akhir ini dapat menjadi inspirasi bagi para pembaca dan pencipta kaya perhiasan. Karya Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, saran dan kritik akan sangat membantu penulis dalam evaluasi.

Yogyakarta, 22 Juli 2020

Anita Mustika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	4
BAB II PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan	10
B. Landasan Teori	13
BAB III PROSES PENCIPTAAN	16
A. Data Acuan	16
B. Analisis Data Acuan	19
C. Rancangan Karya	23
D. Proses Perwujudan	44
1. Bahan dan Alat.....	44

2. Teknik Pengerjaan.....	48
3. Tahap Perwujudan.....	49
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	57
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	61
A. Tinjauan Umum	61
B. Tinjauan Khusus.....	62
BAB V. PENUTUP.....	72
DAFTAR PUSTAKA	76
WEBTOGRAFI.....	77
LAMPIRAN	79
A. Gambar Poster	79
B. Katalog	80
C. Biodata (CV)	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan utama batik.....	44
Tabel 2. Alat utama mendesain.....	45
Tabel 3. Alat utama membatik	45
Tabel 4. Kalkulasi biaya karya 1	57
Tabel 5. Kalkulasi biaya karya 2	58
Tabel 6. Kalkulasi biaya karya 3.....	58
Tabel 7. Kalkulasi biaya karya 4.....	58
Tabel 8. Kalkulasi biaya karya 5	59
Tabel 9. Kalkulasi bahan baku dan alat	59
Tabel 10. Kalkulasi biaya keseluruhan	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cuplikan film animasi “The Little Mermaid”	12
Gambar 2. Ilustrasi dari putri duyung (Siren)	16
Gambar 3. Siluet putri duyung	17
Gambar 4. Tumbuhan Laut (Ulva sp)	18
Gambar 5. Kerang Darah	18
Gambar 6. Motif kain panjang	19
Gambar 7. Gambar visual kain ukuran kain panjang	19
Gambar 8. Sketsa Alternatif putri duyung (<i>mermaid</i>)	23
Gambar 9. Sketsa Alternatif kerang	24
Gambar 10. Sketsa terpilih kain panjang 1 motif ceplok duyung	28
Gambar 11. Detail motif sketsa terpilih 1	28
Gambar 12. Sketsa Terpilih kain panjang 2 motif ceplok duyung	29
Gambar 13. Detail motif terpilih 2	29
Gambar 14. Sketsa kain panjang terpilih 3	30
Gambar 15. Detail motif terpilih 3	30
Gambar 16. Sketsa kain panjang terpilih 4	31
Gambar 17. Detail motif terpilih 4	31
Gambar 18. Sketsa terpilih kain panjang 5	32
Gambar 19. Detail motif terpilih 5	32
Gambar 20. Sketsa terpilih kain panjang 6	33
Gambar 21. Detail motif terpilih 6	33
Gambar 22. Sketsa terpilih kain panjang 7	34
Gambar 23. Detail motif terpilih 7	34
Gambar 24. Sketsa terpilih kain panjang 8	35
Gambar 25. Detail motif terpilih 8	35
Gambar 26. Desain kain panjang 1	36
Gambar 27. Desain kain panjang 2	37
Gambar 28. Desain kain panjang 3	38
Gambar 29. Desain kain panjang 4	39
Gambar 30. Desain kain panjang 5	40
Gambar 31. Desain kain panjang 6	41
Gambar 32. Desain kain panjang 7	42
Gambar 33. Desain kain panjang 8	43
Gambar 34. Proses pembuatan desain	49
Gambar 35. Proses menjiplak motif pada kain	50
Gambar 36. Pembatikan pertama/ <i>nglowong</i>	51
Gambar 37. Pewarnaan pertama Indigosol	53
Gambar 38. Pengoksidasi warna Indigosol	54
Gambar 39. Pewarnaan menggunakan Naptol	55
Gambar 40. Penembokan pertama	56
Gambar 41. Pelorodan batik	57

Gambar 42. Hasil karya 1.....	62
Gambar 43. Hasil karya 2.....	64
Gambar 44. Hasil karya 3.....	66
Gambar 45. Hasil karya 4.....	68
Gambar 46. Hasil karya 5.....	70

INTISARI

Putri duyung adalah salah satu bentuk dari ekspresi diri dalam menikmati imajinasi sewaktu kecil. Penulis sangat menyukai kisah dari makhluk mitologi satu ini. Penulis sangat suka membaca buku – buku cerita serial bergambar yang menampilkan sosok putri duyung (*mermaid*), menonton berbagai film kartun yang menampilkan sosok putri duyung seperti serial film kartun milik *disney* yang sangat terkenal yaitu “*ariel*” dan beberapa film kartun yang menceritakan tentang petualangan putri duyung. Seiring perkembangan zaman pun, cerita mengenai makhluk mitologi ini seolah tidak pernah ada habisnya. Bahkan ceritanya beragam bentuk, ada yang menyebutnya *Mermaid*, *Siren*, dan lain sebagainya. Banyak hal yang mendorong penulis untuk menciptakan karya batik kain panjang dengan inspirasi bentuk putri duyung, salah satunya mengenang kembali kenangan masa lalu yang sangat menyukai putri duyung.

Metode pendekatan yang dipilih adalah Empiris, Mitologi Oseanografi dan metode Estetika Djelantik. Sedangkan metode penciptaan menggunakan teori Sp. Gustami yang menggunakan 3 tahap 6 langkah dalam proses berkarya. Ketiga tahap tersebut adalah tahap eksplorasi atau pengumpulan data, perancangan atau pembuatan sketsa dan desain tahap terakhir adalah perwujudan. Proses perwujudan menggunakan teknik batik tulis dan pewarnaan tutup celup dengan pewarnaan sintesis (Naphtol dan Indigosol). Tahapan pada proses ini yaitu menjiplak pola pada kain, proses pembatikan, proses pewarnaan, proses *nemboki*, proses pewarnaan kedua, proses *pelorodan* dan *finishing*.

Kain panjang dipilih sebagai media menungkan ide gagasan karena memiliki fungsi dan memiliki nilai estetis yaitu dapat dijadikan bahan sandang dan dapat dinikmati sebagai sebuah hasil karya seni. Karya ini berjumlah 5 lembar kain panjang dengan ukuran 250 m x 105 m pada masing – masing karya.

Kata kunci : Mitologi Putri Duyung, Mermaid, Mitologi Yunani

ABSTRAK

The mermaid is a form of self expression to enjoy the childhood's imagination. The writer loves the story of this mythological creature. The writer really likes to read series illustrated story books, watching many cartoon movies featuring the figure of mermaid like Disney's cartoon series "ariel" and some cartoon movies telling the journey of mermaid. Along with the times, the story of this mythological creature seems never ending. Even takes many forms of the name such as Mermaid, Siren and etc. Many things that encourage long textile batik creation and inspired by the shape of mermaid, one of them is reminiscing about loving mermaid in the past.

The approach method chosen are Empiric, Oceanographic Mythology and the Estetik Djelantik Method. While the method of creation uses Sp. Gustami theory whit 3 stage and 6 steps in the creating process. The 3 stages are the stage of exploration or collectig data, designing or making the sketch and the last design's step is embodiment. The embodiment process uses written batik techniques and coloring cup dying with synthetic coloring (Naphtol and Indigosol). The stages in this process are tracing the pattern on the fabric, making batik process, coloring process, nemboki process, the second coloring, pelorodan process and finishing.

The long fabric be choses as the media of expressing ideas because it has function values and its aesthetic value which can be used as the clothing material and can be enjoyed as a creation of art. This creation's amount is 5 pieces of long fabrics with size 250m x 105m in each creation. The creation of this final project are axpecting to add experience, knowledge and insight about batik motif with mythology of mermaid and also can give benefits for art connoisseurs and wide community.

Kata kunci : Mitologi Putri Duyung, Mermaid, Mitologi Yunani

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan negara yang mempunyai kesenian dan kebudayaan yang paling banyak di dunia. Mulai daerahnya, sukunya adatnya, pakaian adat daerahnya, makanan tradisionalnya, hingga keunikan-keunikan yang tidak dimiliki oleh negara lain. Setiap daerah tentu memiliki kebudayaan yang berbeda-beda, namun disanalah letak dari keindahan setiap daerah. Setiap daerah juga memiliki cerita-cerita rakyat yang melekat dan menjadi keunikan tersendiri bagi suatu tempat di daerah tersebut. Banyak cerita rakyat yang sangat terkenal salah satunya cerita mengenai putri duyung.

Putri duyung adalah salah satu bentuk dari ekspresi diri dalam menikmati imajinasi sewaktu kecil. Penulis sangat menyukai kisah dari makhluk mitologi yang satu ini. Penulis sangat suka membaca buku – buku cerita serial bergambar dari putri duyung, menonton berbagai film kartun yang menampilkan sosok putri duyung seperti film kartun *disney* yang sangat terkenal yaitu “*ariel*” dan beberapa film kartun yang menceritakan tentang petualangan putri duyung. Seiring bertambahnya usia dan perkembangan zaman pun, cerita mengenai makhluk mitologi ini seolah tidak pernah ada habisnya. Bahkan ceritanya pun beragam bentuk, ada yang menyebut *mermaid*, *siren* dan lain sebagainya. Banyak hal yang mendorong penulis untuk menciptakan batik kain panjang dari bentuk putri duyung, salah satunya mengenang kembali kenangan masa lalu yang sering membaca buku-buku dongen atau cerita rakyat, yang dahulunya hanya menjadi hayalan.

Cerita mengenai putri duyung ada banyak versi di berbagai daerah di Indonesia. Sebenarnya cerita rakyat tersebut tidak hanya terkenal di Indonesia. Ada berbagai versi cerita di berbagai belahan dunia yang menceritakan tentang kisah seorang manusia setengah badannya adalah ikan. Putri duyung sendiri diceritakan adalah seorang putri cantik yang dikutuk, namun di lain daerah ataupun di negara lain cerita itupun sangat berbeda dengan versi-versi yang ada. Sampai saat ini cerita mengenai keberadaan putri duyung masih belum jelas, hanya saja tanda - tanda keberadaannya masih menjadi pembicaraan banyak negara. Ketertarikan dengan cerita rakyat ini menjadikan penulis sangat tertarik untuk mendalami dan mempelajari lebih jauh mengenai bentuk dan karakteristik putri duyung dalam penciptaan batik kain panjang.

Penulis memvisualkan kartun putri duyung itu sendiri berupa seorang wanita dari kepala sampai pinggang berujud manusia dari pinggang ke bawah berbentuk ikan dan ekor yang bercabang dua sebagai motif utama dalam karya penciptaan batik kain panjang. Bentuk putri duyung yang penulis ambil untuk penciptaan tugas akhir ini ialah dari mitologi Yunani. Ilustrasi putri duyung dari mitologi tersebut penulis gambarkan lagi pada tugas akhir ini dengan teknik batik tulis.

Penciptaan tugas akhir ini, penulis menciptakan karya sesuai dengan minat utama yang penulis ambil yaitu tekstil. Maka dari itu penciptaannya menggunakan keteknikan yang sudah di jurusan kriya tekstil. Penciptaan tugas akhir berupa kain panjang dengan tema Mitologi putri duyung sebagai motif utama didukung dengan motif tambahan lainnya yang berasal dari lautan dan diwujudkan dengan teknik batik. Karya tugas akhir ini dibuat menggunakan metode tradisional dengan menggunakan pewarnaan kimia seperti Naptol dan Indigosol.

Salah satu jenis batik yang banyak diminati yaitu kain panjang yang memiliki beragam peran dan fungsi. Selain sebagai busana bagian bawah, busana tradisional, kain panjang juga banyak digunakan sebagai selimut, alat penggendong bayi dan barang, juga dapat digunakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan berbagai busana. Karena penggunaannya yang sangat beragam tersebut, maka kain panjang digunakan sebagai sarana untuk mengaplikasikan motif dari tema, diharapkan juga dapat berguna dalam berbagai fungsi sesuai dengan kebutuhan pemakainya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut masalah yang ingin ditinjau pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana mewujudkan konsep putri duyung (*mermaid*) ke dalam batik tulis ?
2. Bagaimana proses penciptaan batik kain panjang dengan teknik warna tutup celup bergradasi pada konsep putri duyung (*mermaid*).
3. Bagaimana hasil dari penciptaan batik kain panjang dengan teknik warna tutup celup bergradasi pada konsep putri duyung (*mermaid*)

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Mewujudkan konsep putri duyung (*mermaid*) ke dalam batik tulis.
 - b. Menjelaskan proses penciptaan batik kain panjang dengan teknik warna tutup celup bergradasi pada konsep putri duyung (*mermaid*).
 - c. Menjelaskan hasil dari penciptaan batik kain panjang dengan teknik warna tutup celup bergradasi pada konsep putri duyung (*mermaid*).
2. Manfaat
 - a. Bagi pribadi
 - 1) Memberikan ruang berekspresi pada diri penulis dalam menciptakan karya tekstil dari tema mitologi putri duyung.
 - 2) Memberikan wacana baru dalam pengembangan seni batik tulis pada penciptaan motif baru.

- 3) Menambah wawasan baru bagi penulis dalam penciptaan motif baru dengan tema mitologi.
- b. Bagi lembaga pendidikan
- 1) Memberikan wawasan bagi lembaga yang bergerak di bidang seni sehingga dapat menjadi referensi, khususnya dunia Tekstil.
 - 2) Memberikan wawasan dalam dunia seni kriya khususnya batik.
 - 3) Memambah pembendaharaan jenis karya ada bidang seni kriya.
- c. Bagi masyarakat atau khalayak ramai
- 1) Memberitahukan kepada khalayak ramai bahwa karya tekstil juga bisa mengambil sumber ide dari mitologi sejarah yang berkembang di masyarakat yang bisa dituangkan ke dalam penciptaan sebuah karya batik kain panjang.
 - 2) Wacana baru bagi masyarakat bahwa setiap cerita legenda bisa dijadikan referensi dalam penciptaan sebuah karya.
 - 3) Dapat mengenalkan kisah mitologi Yunani terutama penggambaran putri duyung pada masyarakat luas.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Empiris

Putri duyung adalah salah satu bentuk dari ekspresi diri dalam menikmati imajinasi sewaktu kecil. Penulis sangat menyukai kisah dari makhluk mitologi satu ini. Penulis sangat suka membaca buku – buku cerita serial bergambar yang menampilkan sosok putri duyung (*mermaid*), menonton berbagai film kartun yang menampilkan sosok putri duyung seperti serial film kartun milik *disney* yang sangat terkenal yaitu “*ariel*” dan beberapa film kartun yang menceritakan tentang petualangan putri duyung. Seiring perkembangan zaman pun, cerita mengenai makhluk mitologi ini seolah tidak pernah ada habisnya.

Bahkan ceritanya pun beragam bentuk, ada yang menyebutnya *Mermaid*, *Siren*, dan lain sebagainya. Banyak hal yang mendorong penulis untuk menciptakan karya batik kain panjang dari bentuk putri duyung, salah satunya mengenang kembali kenangan masa lalu yang sangat menyukai putri duyung (*mermaid*).

b. Mitologi

Pendekatan Mitologi selalu berkaitan dengan filosofi sejarah, dan berkaitan dengan penelitian tentang teori, asal mula, perkembangan dan peradaban. Penulis melakukan pendekatan mitologi yang dilakukan dengan cara mengamati serta memahami pembahasan tentang makhluk mitologi dan putri duyung.

Kajian dalam pembahasan putri duyung itu sendiri penulis dapatkan dari berbagai buku dan situs web yang membahas tentang makhluk mitologi.

Pengamatan tersebut menghasilkan beberapa penggambaran bagi penulis, bagaimana kisah, bentuk serta karakteristik dari putri duyung yang masih belum jelas keberadaannya dan menjadi makhluk mitologi yang di percayai hampir dari seluruh manusia.

Pengamatan lebih yang penulis lakukan adalah dengan mencari beberapa kisah tersebut dengan menelusuri web dan jurnal – jurnal yang membahas tentang makhluk mitologi ini.

Beberapa data acuan yang mengkaji kisah putri duyung, menjelaskan bagaimana sosok tersebut dianggap sebagai mitos atau kepercayaan Yunani kuno, sedangkan beberapa kajian lain dari setiap buku pengetahuan tentang mitologi Yunani menjelaskan bagaimana detail kisah mengenai Putri Duyung (*mermaid*) sampai banyak yang mempercayai keberadaannya walau bukti fisik dari keberadaan makhluk tersebut masih belum ditemukan.

Pengamatan mendalam yang penulis lakukan lebih kepada membedah sebuah buku atau jurnal yang banyak sekali memberikan detail kisah mengenai Putri Duyung atau mermaid atau juga sering disebut Siren.

c. Estetika

Estetika berasal dari bahasa Yunani yakni “aesthesis” yang berarti tanggapan atau pengawasan, estetika erat kaitannya dengan selera perasaan atau *taste*. Tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan suatu karya seni, yakni : wujud (rupa), bobot (isi), dan penampilan (penyajian). Sebuah karya seni mengandung ketiga ciri-ciri tersebut yang membentuk karya seni menjadi indah (Djelantik, 1999).

Estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, dalam penciptaan sebuah karya diperlukan nilai keindahan dari karya itu sendiri. Keindahan dalam sebuah karya perlu diperhatikan dalam penciptaan sebuah karya batik kain panjang.

Ketika penulis mencari titik keindahan pada Putri duyung sebagai objek estetis yang kemudian mencari cara bagaimana memvisualisasikan keindahan ilustrasi dari putri duyung tersebut ke dalam batik tulis.

Pendekatan ini juga dilakukan dengan melihat batik tulis secara langsung guna melihat bagaimana proses pembuatannya yang menjadi sebuah ciri khas dari batik tulis tersebut.

Dalam pendekatan estetis ini penulis mempelajari setiap garis, warna dan bentuk dalam setiap buku batik guna menciptakan karya dengan nilai estetis yang tinggi, dari hasil pengamatan penulis memahami bahwasanya keindahan suatu karya batik juga terbentuk dari kesatuan warna, detail kerumitan garis canting, makna motif dan kualitas dari batik tulis tersebut.

Pada karya ini objek yang diambil dalam penciptan motifnya penulis stilir dari bentuk ilustrasi ke dalam motif batik. Penulis memahami berbagai aspek estetis dalam sebuah karya batik dalam tema yang penulis ambil yaitu berbentuk motif putri duyung pada kain panjang.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan guna memberikan referensi pada tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya tersebut sesuai. Pada pengerjaan tugas akhir ini, metode yang dipakai dalam penciptaan karya ini menuju pada metode penciptaan oleh Gustami Sp. Yaitu:

a. Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk menyelidiki data dari Putri Duyung yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru, berikut langkahnya:

- 1) Pengembaraan objek dari beberapa cerita mitologi dan mitos yang berkembang di masyarakat, cerita yang berkembang dalam dongeng pengantar tidur, cerita rakyat dari beberapa situs web, dan buku - buku yang menceritakan tentang mahluk mitologi.

Pengamatan dari berbagai serial film kartun maupun yang sudah diadaptasi secara modern namun masih menceritakan tentang kisah putri duyung sendiri.

- 2) Penggalan landasan dari beberapa teori yang akan dipakai dan data acuan dari beberapa sumber yang menggambarkan sosok putri duyung dalam mitologi Yunani. Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media kain untuk dibatik.

Metode ini diawali dengan membuat sketsa alternatif diatas kertas yang kemudian dipilih beberapa sketsa untuk menuju pada proses perwujudan. Langkah – langkah dalam proses penciptaan kain panjang meliputi, penuangan ide dalam membuat sketsa putri duyung lengkap dengan sketsa desain, kemudian diwarnai sesuai dengan rancangan yang karya akan dibuat. Sketsa motif putri duyung nanti akan di perbesar, di kertas pola, yang kemudian akan dipindahkan di kain untuk dicanting.

b. Perancangan

Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media kain untuk dibatik. Metode ini diawali dengan membuat sketsa alternatif diatas kertas, yang kemudian dipilih beberapa sketsa untuk menuju pada proses perwujudan. Langkah – langkah dalam proses penciptaan kain panjang meliputi, penuangan ide dalam membuat sketsa putri duyung lengkap dengan sketsa desain, kemudian diwarnai sesuai dengan rancangan karya yang akan dibuat.

Sketsa motif putri duyung nanti akan diperbesar dikertas pola yang kemudian akan dipindahkan di kain untuk dicanting.

c. perwujudan

Perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtun agar karya yang akan diciptakan tidak keluar dari konteks tema yang sudah dirancang sebelumnya.

Mulai dari pengumpulan data, analisis sketsa, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan dan perwujudan karya (*finishing*).

Perwujudan karya dimulai dengan membuat sketsa desain, yang kemudian motif diperbesar sesuai dengan bentuk kain panjang yang akan dibuat, menjiplak motif yang sudah diperbesar tadi ke kain yang kemudian dilakukan tahap pencantingan awal.

Setelah tahap pencantingan awal selesai dilakukan maka proses selanjutnya ialah memberi isen motif setelah di canting, proses selanjutnya ialah tahap pewarnaan. Tahap pewarnaan ini, menggunakan teknik tutup celup dan pemblokkan sesuai dengan warna yang diinginkan, dilanjutkan dengan tahap pelorodan dan terakhir adalah finishing.