

**TOKOH *PRINCESS* DAN MOTIF BATIK KLASIK DALAM
KARYA SENI LUKIS**

SKRIPSI

**OLEH:
FAUZIAH
NIM. 115110900111008**

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2016**

**TOKOH PRINCESS DAN MOTIF BATIK KLASIK DALAM KARYA SENI
LUKIS**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Seni**



**OLEH
FAUZIAH
NIM 115110900111008**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Fauziah

NIM : 115110900111008

Program Studi : Seni Rupa Murni

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 18 Januari 2016

Fauziah

NIM. 115110900111008

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Fauziah telah disetujui
oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 18 Januari 2016

Pembimbing

Fatmawati, M. Sn.

NIK. 2011068 10414 2 001



LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Fauziah telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Romy Setiawan, S.Pd, M.Sn, Ketua Dewan Penguji
NIK. 2012028508161001

Fatmawati, M. Sn, Anggota Dewan Penguji
NIK. 2011068104142001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni

Menyetujui,
Pembantu Dekan 1

Fatmawati, M. Sn
NIK. 2011068104142001

Syariful Muttaqin, M. A.
NIP. 19751101 200112 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang diberi judul “ Tokoh *Princess* dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis”.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari banyak sekali kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan laporan ini sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari segala pihak guna sempurnanya laporan ini.

Oleh sebab itu, penting rasanya bagi penulis untuk mengucapkan dan menghanturkan Terima Kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini. Adapun berbagai pihak tersebut antara lain:

1. Kedua Orang Tua, Ibu Seniti dan Ayah Mulyadi yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat kepada penulis.
2. Bapak Prof. Ir. Ratya Anindita, M.S, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya dan Syariful Muttaqin, M.A. Selaku Pembantu Dekan 1 atas segala kemudahan administratif yang diberikan.
3. Ibu Fatmawati, M.Sn selaku Ketua Prodi Seni Rupa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya dan selaku pembimbing yang telah berkenan, senantiasa memberi waktu luang untuk memberikan

bimbingan dan sabar dalam memberi ilmu, petunjuk, serta semangat dalam penulisan skripsi ini hingga dapat terselesaikan.

4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya,

khususnya bapak dan ibu dosen Program Studi Seni Rupa yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan pengalamannya kepada penulis.

5. Bapak Romy Setiawan dan Ibu Paradhikta yang telah memberikan

nasihat dan pengalaman hidup yang bermanfaat bagi penulis.

6. Nenek dan kakek tercinta, ibu Ngatri dan bapak Ponimin yang telah

memberikan semangat dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Saudara tercinta, Khoirul Imam dan Nurroziqin yang telah

memberikan dorongan dan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

8. Agung Wahyu Nugroho, dengan sabar telah memberi

support, membantu penulis, serta menemani dalam suka dan duka pada saat skripsi ini dibuat.

9. Sahabat-sahabat tercinta yang telah mengisi tawa dan pelajaran hidup,

Ines Audriana, Tri Isnur, Yulia Rahmania, Yusuf Afandi, Agung

Bagus, Yunasman Salam, Bakti, Fitri Kusuma Negara, Andrias, dan

teman-teman Program Studi Seni Rupa angkatan 2011 yang tidak

dapat penulis sebutkan satu persatu.

Karenakan keterbatasan penulis tidak dapat menyebutkan satu persatu,

semoga mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa, serta tidak lupa penulis

mengucapkan mohon maaf atas kesalahan yang pernah dilakukan baik yang
disengaja maupun yang tidak disengaja. Akhir kata, penulis sangat mengharapkan
segala bentuk kritik dan saran dari berbagai pihak agar penulis bisa menjadi lebih
baik lagi.

Malang, 18 Januari 2016

Penulis



ABSTRAK

Fauziah, 2016, Tokoh *Princess* dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis. Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
Pembimbing : Fatmawati, M.Sn

Kata Kunci : *Batik Klasik, Tokoh Princess, Seni Lukis, Pelestarian Kebudayaan Indonesia.*

Batik Klasik merupakan batik yang mempunyai makna penting dan pembuatannya harus sesuai dengan pakemnya. Batik klasik juga merupakan salah satu seni tradisi yang menjadi warisan milik bangsa Indonesia yang berasal dari kerajaan-kerajaan, dimana proses pembuatannya sangat rumit dan hanya orang tertentu yang bisa membuat dan mengenakannya. Semakin lama keberadaan motif batik klasik semakin menghilang, generasi muda banyak yang tidak mengenalnya karena mereka terus disuguhi dengan motif batik modern yang lebih bagus dan bervariasi. Oleh karena itu penulis akan membuat karya seni lukis yang di dalamnya terdapat pesan agar generasi muda mau melestarikan budayanya yaitu batik klasik.

Tokoh *princess Disney* merupakan sarana yang digunakan oleh penulis untuk mengenalkan motif batik klasik pada generasi muda khususnya anak-anak. Motif batik klasik ini akan diaplikasikan pada gaun yang dikenakan oleh seorang *princess*. Selain itu untuk menarik perhatian anak-anak penulis akan membuat karya seni lukis dengan teknik yang bervariasi dan menggunakan warna-warna yang cerah. Proses pengumpulan data penulis dilakukan dengan cara mengamati karya-karya seniman lainnya baik dari internet, foto, maupun *catalog* yang bertujuan agar mampu memberikan inspirasi dalam penciptaan karyanya. Pada penciptaan karyanya ini penulis melakukan beberapa tahapan proses, antara lain, tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Hasil akhirnya adalah terciptanya tujuh lukisan yang mempunyai unsur keindahan dan pesan agar generasi muda khususnya anak-anak merasa bangga dan lebih mencintai budaya Indonesia khususnya batik klasik.

ABSTRACT

Fauziah, 2016, Tokoh Princess and Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis. Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
Advisor: Fatmawati, M.Sn

Keywords: Classical Batik, Princess Figure, Art of Paint, Preserveing the Culture of Indonesia

Classical batik has great significance in our culture, so manufacturing must be in accordance with the set standards. Classical Classical batik is also one of the traditional art sheritage that belongs to the people of Indonesia who came from kingdoms, where the manufacturing processis very complicated and only certain people can make and wear. Therefore, in ancient times batikis very influential on the wearer. Many young people aren't familiar with this kind of batik. To overcome this, the writer will make a work of art that will emphasize preservation of classical batik to the young.

Princess figures are the means used by the author to introduce classical motif on the younger generation, especially the children. Classic motif will be used to the dress worn by a princess. To better attract the attention of children, the writer will create works of art with varying techniques; bright colors will also be used. The process of data collection is finished by observing the author of the works of other artists from the internet, photographs and catalogues, aimingto be able to provide inspiration in the creation of this work of creation of hers. The author conducted several stages of the process: (1) the exploration stage, (2) improvisation, (3) and formation. The end result is the creation of seven paintings that have an element of beauty, and a message for the younger generation. The author wants the children to feel proud of their roots. As a result, they will take action in preserving the culture of Indonesia through the classical batik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan.....	3
1.3 Orisinalitas.....	4
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	6
BAB II KAJIAN PENCIPTAAN	7
2.1 Kajian Sumber Penciptaan.....	7
2.1.1 Motif Batik Klasik.....	7
2.1.2 Anang Asmara.....	9
2.1.3 Ningrum.....	11
2.1.4 Tokoh <i>Princess</i> Disney.....	12
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Seni Lukis Dekoratif.....	14
2.2.2 Sulam.....	15
2.2.3 Motif Batik Klasik.....	18
2.3 Konsep Penyajian Karya.....	20

BAB III METODE PENCIPTAAN	21
3.1 Tahap Eksplorasi.....	21
3.2 Tahap Improvisasi.....	22
3.3 Tahap Pembentukan (<i>Forming</i>).....	28
3.3.1 Bahan.....	28
3.3.2 Alat.....	32
3.3.3 Teknik.....	35
3.3.4 Tahap Pembuatan Karya.....	36
3.4 Skema atau Bagan Proses Penciptaan.....	40
BAB IV PEMBAHASAN KARYA	41
4.1 Deskripsi Karya.....	41
KARYA 1.....	41
KARYA 2.....	46
KARYA 3.....	49
KARYA 4.....	52
KARYA 5.....	55
KARYA 6.....	58
KARYA 7.....	62
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR BAGAN

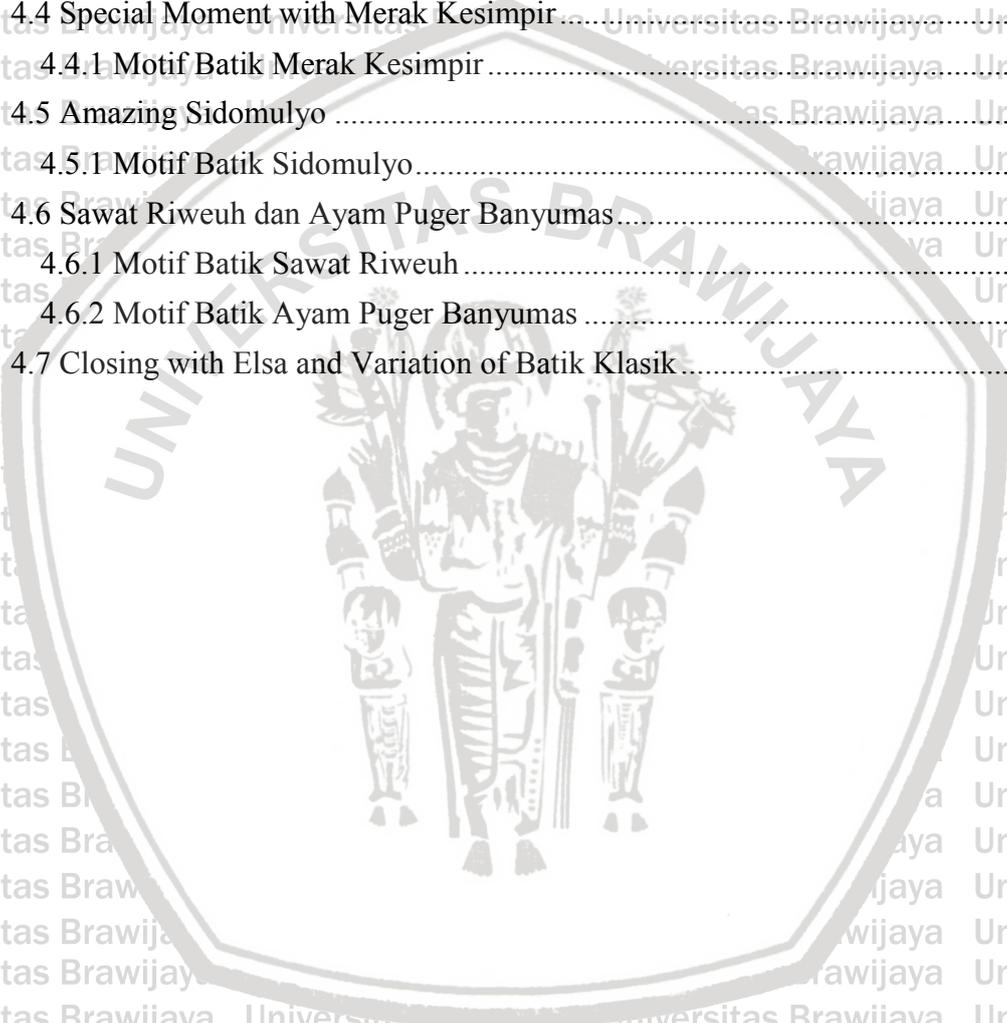
3.1 Skema/ Bagan Proses Penciptaan 40



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
2.1 Karya Anang Asmara.....	10
2.2 Karya Ningrum.....	12
2.3 Tokoh <i>Princess Disney</i>	13
3.1 Sketsa Pertama.....	22
3.2 Sketsa ke Dua.....	23
3.3 Sketsa ke Tiga.....	23
3.4 Sketsa terpilih Pertama.....	24
3.5 Sketsa Terpilih ke Dua.....	25
3.6 Sketsa Terpilih ke Tiga.....	25
3.7 Sketsa Terpilih ke Empat.....	26
3.8 Sketsa terpilih ke Lima.....	26
3.9 Sketsa Terpilih ke Enam.....	27
3.10 Sketsa Terpilih ke Tujuh.....	27
3.11 Kanvas.....	28
3.12 Cat <i>Acrylic</i>	29
3.13 Macam-Macam Benang.....	30
3.14 Macam-Macam Lem.....	30
3.15 Manik-Manik.....	31
3.16 Macam-Macam Kain.....	31
3.17 <i>Pylox Clear</i>	32
3.18 Pensil.....	33
3.19 Kuas.....	33
3.20 Macam-Macam Palet.....	34
3.21 Macam-Macam Jarum.....	34
3.22 Tusuk Jelujur.....	35
3.23 Tusuk Balik.....	35
3.24 Penerapan Sketsa pada Kanvas.....	36
3.25 Proses Pewarnaan pada Kanvas.....	37
3.26 Penerapan Teknik-Teknik pada Karya.....	38
3.27 Hasil Akhir Karya.....	39
4.1 Welcome with Grompol and Semen Rama.....	41

4.1.1 Motif Batik Grompol.....	42
4.1.2 Motif Batik Semen Rama.....	44
4.2 Keindahan Batik Semeru.....	46
4.2.1 Motif Batik Semeru.....	47
4.3 Ariel dan Semen Remeng.....	49
4.3.1 Motif Batik Semen Remeng.....	50
4.4 Special Moment with Merak Kesampir.....	52
4.4.1 Motif Batik Merak Kesampir.....	53
4.5 Amazing Sidomulyo.....	55
4.5.1 Motif Batik Sidomulyo.....	57
4.6 Sawat Riweuh dan Ayam Puger Banyumas.....	58
4.6.1 Motif Batik Sawat Riweuh.....	59
4.6.2 Motif Batik Ayam Puger Banyumas.....	60
4.7 Closing with Elsa and Variation of Batik Klasik.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
Lampiran 1. Berita Acara Seminar Proposal.....	71
Lampiran 2. Berita Acara Seminar Hasil.....	72
Lampiran 3. Sketsa-Sketsa Penulis.....	73
Lampiran 4. Tusuk-Tusuk Sulam yang Digunakan.....	77
Lampiran 5. Desain Media Publikasi.....	78
Lampiran 6. Dokumentasi Pameran.....	79
Lampiran 7. Media yang Meliput Saat Pameran.....	80
Lampiran 8. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	82
Lampiran 9. Curriculum Vitae.....	84



BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu negara yang mempunyai hasil kebudayaan yang beraneka ragam. Keanekaragaman ini timbul karena setiap masyarakat yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia mempunyai sifat dan karakter yang berbeda-beda. Kebudayaan mempunyai tujuh unsur di dalamnya dan salah satu unsur tersebut adalah seni.

Seni adalah suatu teknik untuk menghasilkan hal-hal yang baru dan mempunyai nilai estetis. Seni dibagi menjadi tiga antara lain seni klasik, seni tradisi, dan seni modern. Seni tradisi merupakan peninggalan leluhur nenek moyang yang patut untuk dilestarikan, menurut Sumardjo (2000, hal. 89) tradisi seni atau seni tradisi merupakan tradisi terpilih, tradisi selektif berdasarkan penghargaan nilai-nilai seni suatu generasi. Salah satu karya dari seni tradisi yang harus kita banggakan dan lestarikan adalah batik.

Batik adalah warisan budaya yang diciptakan pada masa kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia, dimana proses pembuatannya sangatlah rumit dan hanya orang tertentu saja yang bisa membuat dan memakai batik ini. Pada saat ini batik telah dibagi menjadi dua yaitu batik klasik dan batik modern. Batik klasik merupakan batik yang mempunyai makna-makna penting dan pembuatannya harus sesuai dengan apa yang sudah dipakemkan. Pada saat ini batik klasik masih tetap terjaga dan lebih banyak di produksi di daerah Jawa Tengah dan beberapa

daerah di Jawa Barat yang masih dekat dengan Jawa Tengah. Selain itu daerah ini juga masih memegang teguh pakem dan filosofi yang telah diwariskan oleh nenek moyangnya (menyangkut tentang sikap yang patut dijadikan contoh dari kehidupan raja dan keluarganya). Daerah tersebut antara lain daerah Surakarta, Yogyakarta, Indramayu, Pekalongan, Banyumas, dan Cirebon. Motif yang terdapat pada batik di daerah ini terlihat lebih detail, rumit, luwes, dan bervariasi (dalam satu motif batik terdapat berbagai macam pola di dalamnya). Macam-macam motif (ornamen) batik klasik tersebut antara lain Semen Rama, Grompol, Sidomulyo, Semen Remeng, Semeru, Sawat Riweuh, dan lain sebagainya.

Batik klasik sebagai budaya Indonesia yang sarat akan makna harus diperkenalkan pada generasi muda khususnya anak-anak, sehingga mereka akan mengetahui kekayaan budaya bangsanya. Pada saat ini motif batik yang lebih mereka kenal adalah batik modern, sehingga bisa jadi lama kelamaan motif batik klasik akan dilupakan karena sudah sangat jarang untuk mereka temukan. Oleh sebab itu penulis merasa tergugah untuk menjadikan motif batik klasik menjadi sebuah ide dalam penciptaan karya seni lukis yang nantinya akan diwujudkan melalui simbol atau karakter *princess* dari kartun *Walt Disney*. Karya ini diwujudkan dengan harapan agar anak-anak bisa memahami budaya mereka sedari dini.

Tokoh *princess Disney* diambil sebagai ide penciptaan karena anak-anak kebanyakan sangat menyukai sosok dari seorang *princess* yang telah ditampilkan oleh *Disney* dalam cerita dongeng yang telah dibuatnya. Tokoh *Princess* yang akan diwujudkan dalam karya penulis antara lain: Cinderella, Belle, Ariel, Aurora,

Snow White, Rapunzel, Elsa, Jasmin, dan Merida. Tokoh *princess* ini adalah tokoh yang patut untuk dicontoh, selain itu tokoh *princess* biasanya divisualisasikan semenarik mungkin (cantik, lembut, sopan, sabar, dan baik hati) oleh pembuatnya, maka dari itu untuk memperjelas apa yang ingin diciptakan, penulis akan membuat karya-karya seni lukis dengan judul **“Tokoh Princess dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis”**.

Karya berjudul “Tokoh *Princess* dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis” ini merupakan karya seni lukis yang dipadukan dengan beberapa teknik yang berkaitan dengan karya seni rupa lainnya. Perpaduan ini dilakukan untuk menghasilkan karya seni baru yang mampu membuat anak-anak lebih mencintai dan melestarikan budayanya khususnya batik klasik. Penulis akan menampilkan karya seni lukis sesuai dengan selera anak-anak, baik dari segi gambar maupun warna. Gambar tersebut adalah gambar kartun *princess Disney* dengan menggunakan gaun yang bermotifkan batik klasik. Warna yang digunakan adalah warna yang lucu, sejuk, cerah, ceria seperti warna merah, biru, pink, kuning, orange, ungu, dan hijau.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Ide merupakan suatu gagasan yang ada dalam pikiran manusia, lebih jelas lagi menurut Harso dalam Penelitian Studi Tentang Karakter Lukisan Boneka Karya Isa Ansori (Artanto, 2011, hal. 17) ide merupakan gagasan yang terkandung dalam seni rupa berupa objek alam (alam benda), kejadian, tema, simbol-simbol yang melekat pada diri seni rupa. Dalam menciptakan karya seni, ide penciptaan merupakan sesuatu yang harus dipikirkan karena dengan adanya

ide maka karya yang akan diciptakan menjadi lebih bagus dan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan ide penciptaan dari karya yang berjudul “Tokoh *Princess* dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis” adalah:

1.2.1. Bagaimana visual tokoh *princess* dan motif batik klasik sebagai ide dalam karya seni lukis?

1.2.2. Bahan dan teknik apa saja yang akan digunakan dalam proses penciptaan karya ini?

1.3 Orisinalitas

Orisinalitas dalam sebuah karya adalah suatu pembeda antara sesuatu yang diciptakan dengan sesuatu yang lainnya. Dalam orisinalitas seorang penulis akan menjelaskan apa saja yang menurutnya bagus dalam karyanya dan berbeda dari karya-karya seniman lainnya, dan orisinalitas pada karya ini nantinya akan terletak pada ide, bahan, teknik dan komposisi warna yang akan digunakan. Ada beberapa seniman yang membuat karya dengan menggunakan tema dan teknik yang hampir sama dengan penulis, seniman tersebut adalah Anang Asmara dan R.A. Dyanisa Wahyu Ningrum. Anang Asmara adalah seorang seniman yang membuat karya seni lukis realis tentang kehidupan manusia dan etika sosial dengan menggunakan batik dan orang Keraton sebagai gagasan utamanya, sedangkan Ningrum adalah mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil ITB yang mengeksplorasi motif batik dan mengaplikasikannya pada kain dengan menggunakan *Tembour dan Embroidery* sehingga tercipta desain pakaian yang modern tapi tetap mempunyai unsur tradisi.

Pada penciptaan ini penulis akan membuat karya seni lukis dekoratif yang mengangkat tema tentang pelestarian budaya (batik klasik) bagi generasi muda khususnya anak-anak dengan cara mengaplikasikannya pada tokoh yang disukai oleh anak-anak yaitu *princess Disney*. Ciri khas dari karya penulis ini adalah pengaplikasian motif (dengan warna yang cerah dan lucu), penggunaan bahan yang beraneka macam (kanvas, cat *acrylic*, benang, kain flanel, kain perca, manik-manik), dan penggunaan teknik yang beraneka ragam juga (teknik lukis, sulam, menempelkan benang, menempelkan kain flanel dan perca, serta menempelkan manik-manik). Hasil akhir dari karya ini nantinya bukan hanya karya yang mempunyai unsur dekoratif saja, melainkan karya yang mempunyai pesan dan memberikan inspirasi dalam penciptaan karya-karya selanjutnya.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya yang berjudul “Tokoh *Princess* dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis” adalah sebagai berikut :

1.4.1 Mengenalkan seni batik klasik kepada anak-anak yang merupakan generasi penerus bangsa.

1.4.2 Menampilkan visualisasi baru tentang perpaduan antara tokoh *princess* dengan seni batik klasik yang mampu membuat anak-anak lebih mengenal dan mencintai seni batik klasik Indonesia dalam bentuk karya seni lukis.

1.4.3 Menunjukkan berbagai macam bahan dan teknik yang bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan kreativitas dalam berkarya.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dalam penciptaan karya seni lukis dengan judul “Tokoh *Princess* dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis”

adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

1.5.1.1 Dapat menyampaikan pesan serta mengenalkan seni batik klasik kepada generasi muda atau anak-anak.

1.5.1.2 Mampu mewujudkan karya seni sekaligus melestarikan budaya yang ada di Indonesia khususnya batik klasik.

1.5.1.3 Dapat memperluas pengetahuan dan meningkatkan kreativitas dalam mewujudkan suatu karya seni lukis yang berkualitas.

1.5.2 Bagi Masyarakat

1.5.2.1 Lebih mengenal dan mengetahui budaya Indonesia khususnya batik klasik.

1.5.2.2 Timbul kesadaran untuk lebih memperdulikan lingkungan, budaya, dan hasil karya seni yang dimiliki terutama seni batik klasik agar kebudayaan dan karya-karya ini tetap ada dan menjadi kebanggaan Indonesia.

1.5.2.3 Sebagai masukan tentang karya seni baru yang menginspirasi dan memperkaya keindahan seni di Indonesia.

1.5.3 Bagi Universitas Brawijaya

Menambah acuan dan referensi tentang karya seni lukis dan hasil budaya Indonesia yang nantinya akan bermanfaat bagi mahasiswa khususnya program studi Seni Rupa Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

2.1 Kajian Sumber Penciptaan

Kajian sumber penciptaan merupakan kajian dari berbagai sumber yang berkaitan dengan karya yang akan diciptakan. Sumber-sumber tersebut bisa diperoleh dari buku, majalah, dan internet tentang pengamatan terhadap karya-karya yang berkaitan dengan karya yang akan diciptakan dan berita atau data tentang perkembangan batik klasik pada saat ini. Semua sumber tersebut nantinya akan diolah dan dijadikan sebagai referensi atau acuan pada saat pembuatan karya seni lukis. Kajian sumber penciptaan yang dipilih oleh penulis antara lain: motif batik klasik, Anang Asmara, Ningrum, dan tokoh *princess Walt Disney*. Berikut adalah penjelasan tentang beberapa data beserta karya-karya tersebut:

2.1.1 Motif Batik Klasik

Pada awalnya batik adalah suatu motif yang sangat dikagumi dan disenangi oleh raja. Banyak motif-motif batik yang dikhususkan untuk para raja dan bangsawan. Pada zaman itu pekerjaan membatik adalah pekerjaan mulia yang mampu menjunjung tinggi derajat para putera-puteri lingkungan keraton. Batik kemudian mengalami legitimasi oleh raja sebagai batik Istana, yang selanjutnya disebut dengan batik klasik (Kartika, 2007, hal. 09). Batik klasik merupakan batik yang mempunyai banyak pakem dan filosofi baik dari segi motif atau ornamennya.

Motif-motif batik klasik mengandung beberapa arti dan dipandang cukup berarti bagi orang Jawa. Macam-macam motif batik klasik antara lain: Semen Rama (Surakarta): terdiri dari 9 motif utama yang mempunyai makna berkaitan dengan “Asthavarata” yang artinya adalah delapan watak atau sifat kepemimpinan yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin. Grompol (Jogjakarta): motif berupa rantai terikat, makna dari motif ini adalah harapan bersatunya hal-hal yang baik.

Batik Semeru (Surakarta): terdiri dari 9 motif utama yang mempunyai makna sama dengan motif batik Semen Rama tapi penggambaran motif dibuat berbeda.

Semen Remeng (Jogjakarta): terdiri dari 5 motif utama yang mempunyai makna dalam kehidupan pasti akan ada gelap dan terang, sedih senang dan lain sebagainya (berpasangan). Merak Kesimpir (Pekalongan): terdiri dari 4 motif utama yang maknanya adalah manusia harus mampu menjaga keseimbangan dengan Tuhan, dengan manusia, dengan lingkungan, dan dengan alam sekitarnya.

Sidomulyo (Surakarta): terdiri dari 4 motif utama yang maknanya adalah empat hawa nafsu (nafsu amarah, nafsu *lawwamah*, nafsu *supiyah*, dan nafsu *mutmainah*) yang harus dijaga oleh manusia agar mendapatkan kemuliaan. Sawat

Riweuh (Indramayu) dan Ayam Puger Banyumas: terdiri dari 3 motif utama yang maknanya adalah dalam hidup ini kita harus saling menjaga antara yang satu dengan yang lainnya. Mega Mendung (Cirebon): terdiri dari 1 motif berupa garis lengkung yang diulang-ulang, maknanya adalah dalam kehidupan manusia selalu berubah, kemudian ia berkembang untuk mencari jati diri, lalu membawa dirinya memasuki dunia baru dengan melalui pasang surut kehidupan, setelah itu ia akan kembali pada penciptanya.

Kekaguman penulis terhadap motif batik klasik tersebut baik dari segi visual maupun maknanya membuat penulis terinspirasi untuk mengenkannya kepada generasi muda khususnya anak-anak. Penulis berharap anak-anak bisa mencintai dan menghargai budaya sendiri dalam hal batik klasik.

2.1.2 Anang Asmara

Anang Asmara adalah seniman yang sangat menyukai batik dan menjadikannya inspirasi untuk menciptakan karya seni lukis. Anang melukiskan karyanya melalui pemotretan dari motif-motif batik di sekitarnya dan mencoba memikirkannya sehingga mampu memunculkan ide untuk mengaplikasikan motif batik ini kedalam karya seni lukis. Menurut Susanto (2010, hal. 9) adalah pada karya Anang Asmara batik bukan hanya disalurkan berbentuk gambar-gambar pola hias, namun juga disampaikan untuk keperluan simbolik. Jadi dalam karyanya banyak ikon-ikon yang diciptakan dan berfungsi untuk menyampaikan makna dari karya tersebut. Kebanyakan karya Anang ini mempunyai makna yang mengarah pada kehidupan manusia dan etika sosial, pada penyampaian Anang menggunakan potret raja-raja sebagai objek pendukung dalam menyampaikan makna dalam karyanya. Berikut adalah karya dari Anang Asmara:



Gambar 2.1 Akulah Arjuna
200 X 100 Cm, *Acrylic on Canvas*
(Sumber: Susanto, 2010, hal. 28)

Pada karya di atas Anang Asmara memaparkan wujud seorang lelaki yang gagah sedang berada di depan banyak wanita. Karya ini menunjukkan bahwa laki-laki ini adalah seorang Arjuna (tokoh dalam pewayangan yang berwujud tampandan berjiwa ksatria) yang merupakan idaman bagi setiap wanita. Pada karya ini Anang menunjukkan bahwa motif batik itu indah sehingga ia mengaplikasikannya kedalam karya seni lukis beserta figur orang-orang keraton atau Jawa yang identik dengan pakaian batik tersebut dengan penggambaran realis yang mengagumkan. Keistimewaan karya ini selain dari segi teknisnya yaitu meskipun penggambaran figur tidak diwujudkan secara utuh, penikmat tetap bisa menebak apa yang ingin dia ungkapkan.

Ide dan konsep yang telah diciptakan oleh Anang tersebut membuat penulis terinspirasi untuk menciptakan karya seni lukis yang mengangkat keindahan motif batik klasik agar lebih dikenal dan dicintai oleh generasi muda khususnya anak-anak.

2.1.3 Ningrum

Ningrum adalah mahasiswa program studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Ningrum telah memilih suatu karya yang berjudul “Motif Batik dengan Aplikasi Tambour Beading & Embroidery pada Produk Tekstil” yang disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata Satu (S1). Alasan Ningrum memilih untuk membuat karya ini adalah dewasa ini, industri fashion dan kain batik di tanah air semakin berkembang pesat. Berbagai macam pembaharuan motif batik menjadi modern beredar di pasaran untuk menarik minat.

Batik memiliki ragam motif yang dapat dieksplorasi dan diaplikasikan di atas kain dengan teknik yang lebih inovatif untuk memperkaya tekstil di Indonesia. *Tambour beading & embroidery*, sebuah teknik bordir dan *payet couture* profesional sejak abad ke-18, menjadi salah satu solusi dalam mengenalkan kembali ragam motif batik dengan pendekatan baru, mengaksentuasi motif batik, dan mengangkat nilai jual kain bermotif batik tanpa menghilangkan karakter asli dari motif batik. Pada penelitian Ningrum dilakukan penerapan teknik *tambour beading & embroidery* pada kain bermotif batik untuk memberikan tekstur dan elemen estetis agar dapat menambah daya jual dan menarik minat pasar baik lokal maupun internasional. Berikut adalah karya dari Ningrum:



Gambar 2.2 Produk kain motif batik sekar jagad dengan teknik *tambour beading*
(Sumber: Ningrum, 2014, hal. 08)

Pada karya di atas Ningrum mengaplikasikan motif batik klasik yaitu Sekar Jagad dengan teknik *tambour beading* pada kain yang dibentuk menjadi sebuah desain baju. Selain mengenalkan motif batik klasik, Ningrum juga berhasil mengaplikasikan teknik tersebut dengan baik dan mampu membuat motif Sekar Jagad ini menjadi lebih menarik. Ide untuk mengenalkan motif batik klasik dengan teknik baru itulah yang membuat penulis menjadikannya sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karyanya.

2.1.4 Tokoh *Princess Walt Disney*

Tokoh *Princess Walt Disney* adalah tokoh yang sangat disukai dan dikagumi oleh anak-anak. Selain bentuk figur yang cantik, banyak sekali karakter dan sikap dari tokoh tersebut yang bisa dijadikan sebagai contoh dalam menjalani suatu kehidupan. Tokoh *princess* tersebut antara lain: *Cinderella* (seorang *princess* yang sabar, lembut, dan, tidak

pernah mengeluh dengan semua masalah yang dihadapinya), *Belle* (seorang *princess* yang rajin, pemberani, tidak pernah ingkar janji, dan penyayang), *Ariel* (seorang *princess* yang lincih, berani mengambil resiko, tidak ingkar janji, dan setia), *Aurora* (seorang *princess* yang lembut, sabar, dan penyayang), *Snow White* (seorang *princess* yang sabar, penyayang, lembut, ulet, tegar, dan tidak mudah putus asa), *Rapunzel* (seorang *princess* yang tidak mudah putus asa, lincih, lucu, dan penyayang), *Jasmine* (seorang *princess* yang ceria, lincih, mempunyai pendirian, setia, dan tidak sombong), *Merida* (seorang *princess* yang pemberani, tanggung jawab, dan berpendirian), *Elsa* (seorang *princess* yang mempunyai pendirian, berani mengambil resiko, dan penyayang). Berikut adalah gambar dari beberapa tokoh *princess Disney*:



Gambar 2.3 Tokoh Princess Walt Disney

(Sumber: <http://theodysseyonline.com/tcu/what-if-all-big-12-schools-disney-princesses/70570>)

Kekaguman penulis terhadap kecantikan, sikap, dan karakter tokoh ini membuat penulis terinspirasi untuk menjadikan figure atau tokoh *princess* ini kedalam karya seni lukis yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan motif batik klasik kepada generasi muda khususnya anak-anak.

Tokoh ini pastinya bisa membuat anak-anak mengenal dan menyukai motif batik klasik Indonesia karena biasanya anak-anak akan menirukan apa saja yang akan

dilakukan dan dikenakan oleh tokoh idolanya, dengan begitu harapan penulis untuk melestarikan budaya bangsa yaitu batik klasik akan tercapai.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Seni Lukis Dekoratif

Seni lukis merupakan karya seni rupa dua dimensi (bidang datar/ panjang kali lebar). Karya seni lukis atau sering disebut lukisan, biasanya dibuat diatas kertas (gambar/ *drawing*), kanvas (lukisan/ *painting*), tembok (*graffiti*), dinding besar (mural/ ornamen). Dalam seni lukis, sering digunakan bahan cat air dan cat minyak, yang kadang dibantu kuas, serta bahan dari krayon, pastel, pensil, bolpoin, hingga *charcoal* (arang khusus) (Budiman dalam penelitian studi tentang karakter lukisan boneka karya Isa Ansori, Artanto, 2011, hal.10). Selain penjelasan di atas, karya seni lukis juga merupakan hasil ungkapan seorang seniman dari segala pemikirannya tentang berbagai macam hal, baik dari pengalaman maupun kondisi lingkungannya yang diwujudkan kedalam sebuah bidang datar. Macam-macam seni lukis sangatlah banyak salah satunya adalah seni lukis dekoratif.

Definisi seni lukis dekoratif menurut Kusnadi dalam “Mencari Kedamaian (Karya Seni Lukis)” (Maruto, 2005, hal. 03) adalah Seni lukis yang menstilir segala bentuk-bentuk menjadi elemen luas dengan memberikan warna-warna juga sebagai unsur luas. Jadi seni lukis dekoratif menggunakan peng gayaan bentuk (stilirisasi) dan penggunaan warna untuk menciptakan keindahan. Karya yang akan diwujudkan oleh penulis merupakan karya seni lukis dekoratif yang divisualisasikan dengan motif-motif batik klasik pada gaun dan objek pendukung

lainnya. Selain itu karya ini akan digambarkan dengan teknik yang beraneka ragam serta mempunyai konsep dan tema yang jelas.

2.2.2 Sulam

Sulam adalah suatu teknik menjahit benang secara dekoratif (Nusantara, 2006, hal. 11). Bahan yang digunakan dalam menyulam antara lain: pensil, kain, benang, jarum sulam, dan gunting. Dalam sulam benang dijahit menggunakan beberapa jenis tusuk dalam sulam dan dibentuk sesuai dengan desain yang sudah digambarkan. Menurut Nafata (2014, para. 01) macam-macam tusuk dalam sulam antara lain:

1. Tusuk Jelujur

Tusuk jelujur merupakan salah satu teknik tusuk yang dilakukan dari mulai tusukan sebelah kanan ke sebelah kiri. Fungsi dari tusuk jelujur ini adalah untuk membuat jahitan lebih rapi dan sempurna.

2. Tusuk Tikam Jejak/Balik

Tusuk tikam jejak atau balik merupakan salah satu teknik dari macam-macam tusuk dasar. Tusuk tikam jejak/ balik adalah tusuk jahitan dengan membuat bentuk jahitan yang jika dilihat dari bagian atas, tusukan jarum tersebut terlihat seperti jahitan mesin. Jarak tusuk jahitan di bagian bawah terlihat dua kali jarak dari tusukan bagian atas. Teknik menjahit yang digunakan pada tusukan ini adalah dengan tusukan langkah maju sebelum nantinya akan dibuat tusukan mundur dengan jarak yang sama. Dalam perkembangannya, tusuk tikam jejak ini sangat berguna untuk menggantikan teknik tusuk jarum pada mesin jahit.

3. Tusuk Flanel

Tusuk flanel biasa digunakan untuk mengelim pinggiran busana yang diobras. Tusuk flanel sering digunakan, terutama untuk busana yang dibuat dari bahan yang harganya mahal, di samping itu tusuk flanel juga dapat digunakan sebagai hiasan, sebagai tusuk dasar dan sulaman bayangan, untuk sulaman bayangan dengan jarak yang lebih rapat (dirapatkan) dan dapat juga mengikuti motif dekorasi.

4. Tusuk Veston

Tusuk veston berfungsi untuk penyelesaian tiras seperti tiras lingkaran kerung lengan atau pada pinggiran pakaian bayi. Tusuk veston juga dapat berfungsi sebagai hiasan bila benang yang digunakan adalah benang hias atau benang sulam dengan kombinasi warna yang serasi.

5. Tusuk Batang atau Tusuk Tangkai

Tusuk batang dibuat untuk hiasan, teknik menjahitnya dengan langkah mundur 0,5 cm dan mengaitkan 5 atau 6 benang pada bahan, jarum ditarik ke luar akan menghasilkan tusuk tangkai dan seterusnya tusuk mundur lagi seperti yang pertama begitu seterusnya sampai selesai. Untuk membuat tangkai yang lebih besar maka jarak tusukan dirapatkan dan mengaitkan kain lebih banyak (besar).

6. Tusuk Rantai

Tusuk rantai fungsinya untuk membuat hiasan tekniknya dengan langkah maju, dengan memasukkan jarum dari bawah ke atas, kemudian tusukan kembali pada lubang tempat jarum dilingkarkan pada jarum, ditarik sehingga benang yang

melingkar berada di lubang kedua selanjutnya jarum kembali menusuk lubang tempat jarum ke luar dan ekor benang melingkar pada jarum seperti semula, begitu seterusnya sampai selesai dengan mengikuti motif hiasannya.

7. Tusuk Silang

Tusuk silang ini berfungsi untuk membuat hiasan. Teknik pengerjaannya dengan langkah sebagai berikut: dimulai dari kanan atas ke kiri bawah, terus ke kanan bawah (tusukan pertama). Kemudian tusuk kedua di mulai dari kanan bawah terus ke kiri atas, letak tusukan sejajar baik tusukan bagian atas maupun tusukan bagian bawah, (tusukan yang terlihat menyilang di atas kain) dan seterusnya sampai selesai.

8. Simpul Perancis (*French Knot*)

Simpul paling umum dan banyak dipakai. Hasilnya amat bagus dan menonjol. Biasa digunakan untuk mengisi motif, menyulam mata, bahkan membuat bunga misalnya bunga mimosa. cara membuatnya adalah keluarkan jarum di tempat simpul perancis akan dibuat. Belitkan benang ke sekeliling jarum dan masukkan jarum secara vertikal ke lubang persis di samping lubang pertama.

Tariklah gelung yang melingkari jarum dengan kencang, tahan dengan ibu jari kiri, tarik jarum. Simpul dapat dibuat 1-3 lilitan.

9. Tusuk Sulam Aster/ rantai terikat (*lazy Daisy/ Detached Chain*)

Tusuk sulam ini adalah satu buah tusuk sulam rantai yang langsung dimatikan. Sangat umum digunakan untuk menyulam daun dan kelopak bunga.

10. Tusuk Pipih

Tusuk pipih yaitu tusuk yang dibuat turun naik sama panjang dan menutup seluruh permukaan ragam hias. Tusuk pipih biasanya digunakan untuk melekatkan benang pada kain dan menghias kain.

Keberagaman bentuk sulaman yang ada ini nantinya akan menjadi poin penting untuk menonjolkan dan memperindah motif batik klasik yang akan dipakai oleh tokoh *princess* yang akan dilukiskan.

2.2.3 Motif Batik

Motif (ornamen) adalah penyebaran garis atau warna dalam bentuk ulangan tertentu (Soedarsono dalam kerajinan batik dan tenun, Simatupang, 2013, hal.7). Motif atau ornamen ini biasanya digunakan dalam seni batik. Batik merupakan budaya Indonesia yang sangat bagus dan harus dilestarikan. Batik di Indonesia ada pada zaman kerajaan khususnya di kraton Jawa. Secara etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa, “*amba*” yang berarti lebar, luas, kain; dan “*titik*” yang berarti titik atau matik (kata kerja membuat titik) yang kemudian berkembang menjadi istilah “batik” (Ari Wulandari, 2011:4).

Pada proses pembuatannya semua dilakukan dengan hati-hati dan kaidah-kaidah tertentu.

Menurut Kartika (2004, hal.217) dalam pembuatan motif batik terdapat struktur dasar atau prinsip dasar penyusunannya. Struktur dasar tersebut antara lain:

1. Motif utama (ornamen pokok), merupakan unsur pokok pola, berupa gambar-gambar tertentu yang menjadi ornamen pokok dalam motif batik.

2. Motif pengisi (ornamen pengisi/ selingan), merupakan pola berupa gambar-gambar yang digunakan sebagai pengisi bidang, bentuknya lebih kecil dari motif utama dan motif ini tidak memberikan suatu arti atau makna tertentu.

3. Isen, merupakan hiasan pada batik yang berupa titik-titik, garis, gabungan titik dan garis yang berfungsi untuk memperindah pola secara keseluruhan, baik ornamen pokok maupun ornamen pengisi.

Dalam pembuatan karya ini nanti penulis bukan hanya menghadirkan motif batik sebagai hiasan saja melainkan motif yang mempunyai makna dan pesan yang penting bagi penikmatnya. Motif utama yang akan digunakan oleh penulis dalam menciptakan karyanya antara lain motif Semen Rama, Grompol, Sidomulyo, Semen Remeng, Semeru, Sawat Riweuh, Ayam Puger, dan Merak Kesimpir. Motif ini dipilih oleh penulis karena motif ini sangat rumit, penuh, dan detil, selain itu motif ini juga mempunyai makna yang bagus. Dibandingkan dengan yang lain motif ini masih jarang dikenal oleh masyarakat khususnya generasi muda.

2.3 Konsep Penyajian Karya

Pada pembuatan karya tugas akhir ini, penulis akan mengangkat tema tentang pelestarian budaya batik klasik di Indonesia. Penulis mengangkat tema ini karena banyak generasi muda khususnya anak-anak tidak mengenal budaya bangsanya sendiri yaitu batik klasik karena mereka terbiasa dengan gaya hidup yang instan, simple, enak dipakai, enak dilihat, yang sebagian besar karena pengaruh dari budaya asing. Cara yang akan penulis gunakan untuk mewujudkan

hal tersebut adalah membuat tujuh karya seni lukis yang berukuran 100 X 150 Cm dengan mengaplikasikan motif batik klasik kedalam gaun-gaun yang indah yang akan dikenakan oleh tokoh *Princess Disney* (tokoh yang disukai anak-anak). Gaun tersebut akan terlihat lebih menonjol dibandingkan dengan penggambaran objek yang lainnya. Pada gaun penulis akan mengaplikasikan banyak teknik sulam benang dan sulam payet pada seluruh motif batik yang akan dilukiskan, pemberian teknik ini bertujuan agar motif terlihat lebih menarik sehingga mampu membuat penikmatnya kagum dan semakin cinta dengan motif batik klasik. Selain itu penulis juga akan menambahkan teknik menempelkan benang, kain dan manik-manik serta memberi warna yang cerah seperti merah, pink, hijau, kuning, ungu, dan lain sebagainya.

Pada saat karya selesai penulis akan menambahi figura kayu yang lebar agar karya terlihat lebih rapi, megah, dan menarik, setelah itu penulis akan mengadakan sebuah pameran di dalam ruangan yang dirancang sesuai dengan konsep penciptaan karya seni lukis ini (tema batik). Penulis akan memberikan dekorasi berupa jarik bermotifkan batik yang ditata dan dibentuk seperti tirai untuk diletakkan di atas karya. Penataan karya ini yaitu menggunakan sketsel yang akan disusun sedemikian rupa sehingga karya akan terpajang dan *terdisplay* dengan baik. Pencahayaan pada ruang pameran nantinya akan dibantu dengan adanya lampu *spot* yang dipasang di atas masing-masing karya.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan adalah metode yang berisi tentang cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Teori yang dipilih penulis adalah teori dari Hawkins. Menurut Adi (2013, para. 01) teori Hawkins telah menyebutkan bahwa penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama *exploration* (eksplorasi); kedua *improvisation* (improvisasi); dan yang ketiga *forming* (pembentukan atau komposisi).

3.1 Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi adalah suatu proses awal yang dilakukan sebelum membuat karya seni lukis. Proses ini mencakup pengamatan dan penggalian ide atau gagasan tentang tema yang diangkat. Proses ini antara lain adalah melakukan pengamatan melalui karya seni, pada tahap ini pencipta melakukan pengamatan pada karya-karya seniman lain, khususnya pada karya-karya yang membahas tentang seni batik. Pada proses ini penulis juga mengamati bahan, alat, dan teknik-teknik dan yang digunakan, sehingga dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan kreatifitas. Proses melakukan pengamatan ini bisa dilakukan melalui buku, majalah, artikel serta media internet yang berkaitan dengan data-data dan foto karya dari seniman-seniman lain.

3.2 Tahap Improvisasi

Tahap improvisasi ini adalah proses eksperimentasi dalam penggunaan bahan dan alat yang bertujuan untuk lebih mengenal karakter bahan yang akan digunakan dalam proses berkarya, serta menggali inovasi dan kreativitas melalui pencarian teknik-teknik baru pada tahap sebelumnya dalam berkarya. Setelah itu penulis membuat berbagai macam sketsa-sketsa yang sesuai dengan pemikiran dan imajinasi yang dimiliki. Berikut adalah beberapa sketsa yang telah dibuat oleh penulis:

1. Sketsa 1



Gambar 3.1 Sketsa Pertama
(Dokumentasi: Penulis)

2. Sketsa 2



Gambar 3.2 Sketsa Ke Dua
(Dokumentasi: Penulis)

3. Sketsa 3



Gambar 3.3 Sketsa Ke Tiga
(Dokumentasi: Penulis)

Sketsa-sketsa lainnya bisa dilihat pada lampiran. Setelah itu baru penulis mengadakan evaluasi hasil sketsa terbaik yang nantinya akan dipilih untuk menjadi suatu karya yang akan dihadirkan. Dari sketsa di atas penulis telah memilih tujuh sketsa yang nantinya akan diwujudkan ke dalam bentuk karya seni lukis. Sketsa-sketsa tersebut antara lain:

1. Sketsa 1



Gambar 3.4 Sketsa Terpilih Pertama
(Dokumentasi: Penulis)

2. Sketsa 2



Gambar 3.5 Sketsa Terpilih Ke Dua
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Sketsa 3



Gambar 3.6 Sketsa Terpilih Ke Tiga
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Sketsa 4



Gambar 3.7 Sketsa Terpilih Ke Empat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. Sketsa 5



Gambar 3.8 Sketsa Terpilih Ke Lima
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6. Sketsa 6



Gambar 3.9 Sketsa Terpilih Ke Enam
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7. Sketsa 7



Gambar 3.10 Sketsa Terpilih Ke Tujuh
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

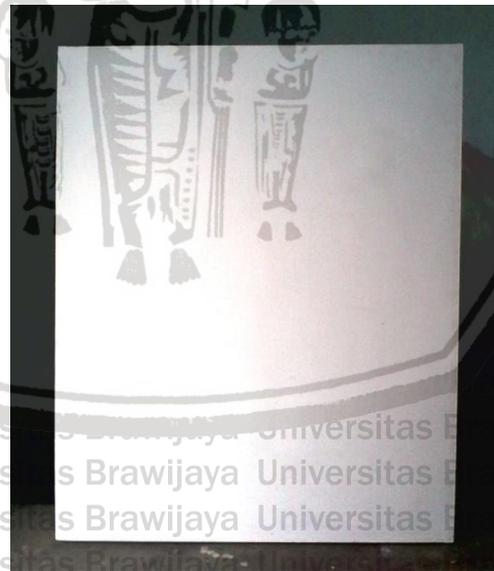
3.3 Tahap Pembentukan (*Forming*)

Proses Pembentukan merupakan proses dimana penulis mewujudkan semua ide serta hasil imajinasi yang sudah diseleksi dan diwujudkan kedalam kanvas menggunakan bantuan bahan dan alat yang sudah disiapkan beserta teknik pengerjaannya. Berikut adalah bahan, alat, dan teknik yang digunakan oleh penulis:

3.3.1 Bahan

1. Kanvas

Kanvas adalah bidang atau media untuk melakukan proses lukis berbentuk segi empat yang dibuat dari kain dan spaan ram (*frame*) (Artanto, 2011, hal. 22). Permukaan kanvas tentunya dilapisi dengan campuran cat tembok, *calcium*, *aquaprof*, dan lem.



Gambar 3.11 Kanvas
(Dokumentasi: Penulis)

2. Cat Akrilik

Jenis pewarna yang mempunyai tingkat kecerlangan yang tinggi. Ada dua jenis cat akrilik, yaitu cat akrilik dengan pencampuran air, dan cat akrilik dengan pencampur minyak (Sachari, 2004, hal. 55). Cat akrilik yang digunakan oleh penulis adalah cat akrilik yang dicampur dengan air yaitu yang bermerk *Maries*.



Gambar 3.12 Cat *Acrylic*
(Dokumentasi: Penulis)

3. Benang

Benang adalah susunan serat-serat yang teratur kearah memanjang dengan garis tengah dan jumlah antihan tertentu yang diperoleh dari suatu pengolahan yang disebut pemintalan. Serat-serat yang dipergunakan untuk membuat benang, ada yang berasal dari alam dan ada yang dari buatan. Serat-serat tersebut ada yang mempunyai panjang terbatas (disebut stapel) dan ada yang mempunyai panjang tidak terbatas (disebut filamen) (Amirullah, 2013, hal. 2). Jenis-jenis benang yang digunakan oleh penulis adalah benang sulam, benang nilon, benang katun, dan benang tali macrame rattail simpul cina.



Gambar 3.13 Macam-Macam Benang
(Dokumentasi: Penulis)

4. Lem

Lem adalah benda yang lengket dan merupakan perekat benda satu dengan lainnya. Lem oleh penulis digunakan untuk menempelkan kain dan manik-manik pada karya, dan lem yang digunakan oleh penulis adalah lem bakar dan lem rajawali.



Gambar 3.14 Macam-Macam Lem
(Dokumentasi: Penulis)

5. Manik-manik

Manik-manik adalah benda kecil yang indah yang terbuat dari plastik dan memiliki bentuk yang beraneka macam. Manik-manik ini digunakan penulis untuk hiasan agar karya terlihat lebih menarik dan indah.



Gambar 3.15 Manik-Manik
(Dokumentasi: Penulis)

6. Kain

Kain adalah bahan yang terbuat dari serat atau benang benag. Kain ini berfungsi sebagai penghias dalam karya seni yang akan dibuat. Kain yang digunakan oleh penulis adalah kain flannel dan kain perca.



Gambar 3.16 Macam-Macam Kain
(Dokumentasi: Penulis)

7. *Pylox Clear*

Pylox clear ini adalah sejenis *pylox* yang tidak mempunyai warna dan fungsinya adalah melindungi gambar dan mengkilatkannya.



Gambar 3.17 Pilok Clear
(Dokumentasi: Penulis)

3.3.2 Alat

1. Pensil

Pensil adalah alat gambar, potloot yang dibuat dari bahan grafit, yang dibungkus memakai kayu / bahan lainnya (Susanto, 2011, Hal. 302). Pensil ini mempunyai jenis yang bermacam-macam, dan pensil yang digunakan oleh penulis adalah pensil 2B merk *steadler*. Kegunaan dari pensil ini adalah sebagai alat untuk menggambar sketsa di kerta dan di kanvas.



Gambar 3.18 Pensil
(Dokumentasi: Penulis)

2. Kuas

Kuas merupakan suatu alat yang terbuat dari kayu yang di atasnya terdapat bulu yang digunakan untuk menggoreskan cat pada kanvas. Kuas yang digunakan oleh penulis adalah kuas *Artist Brushes*. Kuas ini mempunyai ukuran yang bermacam-macam mulai dari kecil (00) hingga besar.



Gambar 3.19 Kuas
(Dokumentasi: Penulis)

3. Palet

Palet adalah alat yang digunakan untuk menaruh dan mencampurkan cat dengan cat lain dan air. Banyak alat yang bisa digunakan sebagai palet, alat yang digunakan oleh penulis adalah tutup toples, tempat krim, dan gelas plastik.



Gambar 3.20 Macam-Macam Palet
(Dokumentasi: Penulis)

4. Jarum

Jarum adalah alat yang terbuat dari besi dengan satu ujung yang runcing dan ujung satunya mempunyai lubang yang berfungsi untuk memasukkan benang. Alat ini digunakan untuk menjahit atau menyulam yang mempunyai ukuran yang berbeda. Jarum yang digunakan oleh penulis adalah jarum jahit (ukuran kecil) dan jarum sulam (ukuran agak besar).



Gambar 3.21 Macam-Macam Jarum
(Dokumentasi: Penulis)

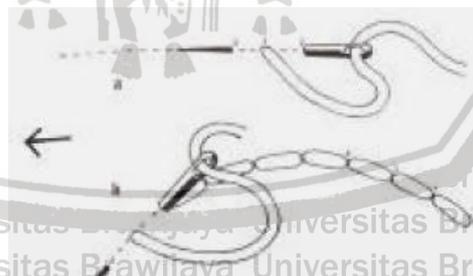
3.3.3 Teknik

Teknik yang digunakan ada beberapa, yang pertama, teknik lukis, teknik ini dilakukan dengan cara menggoreskan cat dengan kuas pada objek sesuai dengan warna yang diinginkan, sehingga karya yang dihasilkan menjadi lebih indah dan bervariasi. Teknik kedua yaitu teknik sulam, teknik ini dilakukan dengan cara mengaplikasikan tusuk-tusuk sulam pada objek yang sudah direncanakan, jenis tusuk sulam yang digunakan adalah tusuk jelujur, tusuk tikam jejak, tusuk flanel, tusuk feston, tusuk batang / tangkai, tusuk rantai, tusuk silang, simpul Prancis, sulam aster / rantai terikat, dan tusuk pipih.



Gambar 3.22 Tusuk Jelujur

(Sumber: <http://princekevino019.blogspot.co.id/2014/12/teknik-teknik-tusuk-dasar-menjahit.html?m=1>)



Gambar 3.23 Tusuk Balik

(Sumber: <http://princekevino019.blogspot.co.id/2014/12/teknik-teknik-tusuk-dasar-menjahit.html?m=1>)

Tusuk sulam lainnya bisa dilihat pada lampiran. Selanjutnya teknik ketiga yaitu teknik menempel atau merekatkan benang, kain, dan manik-manik sesuai

dengan yang diinginkan. Teknik ini digunakan untuk menghias dan memperindah karya yang akan diciptakan.

3.3.4 Tahap Pembuatan Karya

Pada tahap selanjutnya penulis mengaplikasikan sketsa yang telah dipilih dengan berbagai pertimbangan ke atas kain dengan menggunakan pensil. Hal ini bertujuan agar sketsa bisa diwujudkan dengan bagus dan mempermudah penulis untuk menghapusnya apabila ada yang salah.



Gambar 3.24 Penerapan Sketsa Pada Kanvas
(Dokumentasi: Penulis)

Setelah proses pengaplikasian sketsa selesai, penulis melanjutkannya dengan proses pewarnaan melalui penggoresan *cat acrylic* pada objek di atas kanvas.



Gambar 3.25 Proses Pewarnaan Pada Kanvas
(Dokumentasi: Penulis)

Setelah itu penulis memberikan beberapa sentuhan teknik lain yaitu teknik sulam benang, sulam payet, menempelkan kain, menempelkan benang, dan menempelkan manik-manik agar karya menjadi lebih bagus dan sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan warna dan teknik yang diterapkan berdasarkan pertimbangan yang matang agar karya menjadi semakin indah. Ada beberapa teknik yang belum tercapai pada penciptaan karya ini, sebenarnya teknik sulam benang dan sulam payet akan diaplikasikan pada seluruh motif batik klasik yang dipakai oleh gaun *princess*, namun karena memakan waktu yang cukup lama maka penulis memilih untuk mengaplikasikan teknik sulam benang dan payet hanya pada beberapa motif saja.

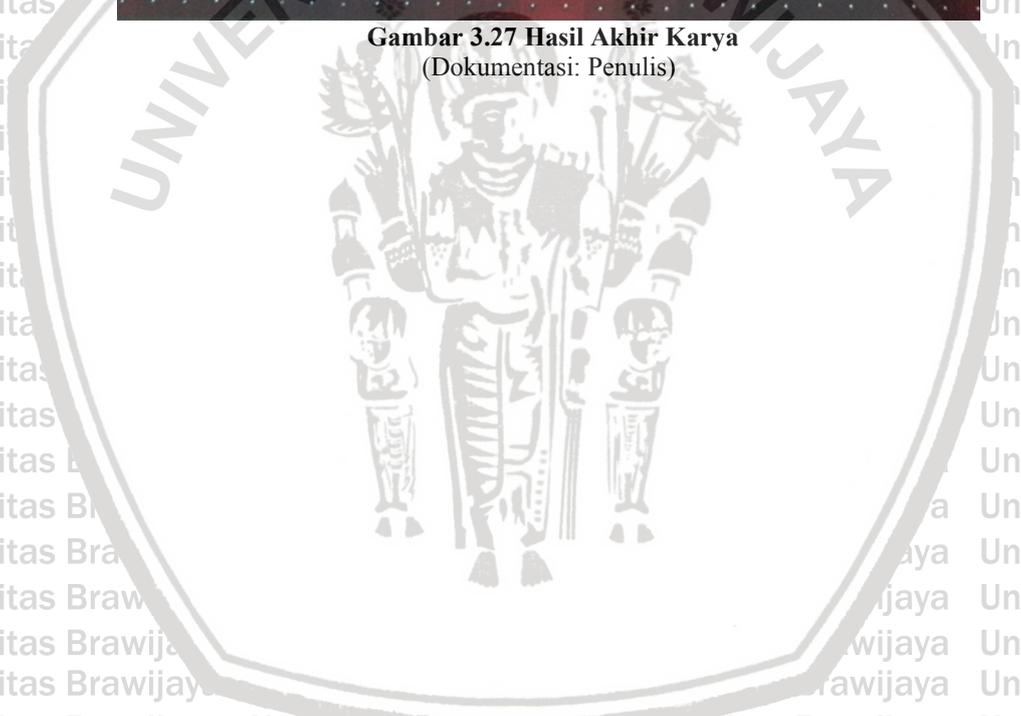


Gambar 3.26 Penerapan Teknik-Teknik Pada Karya
(Dokumentasi: Penulis)

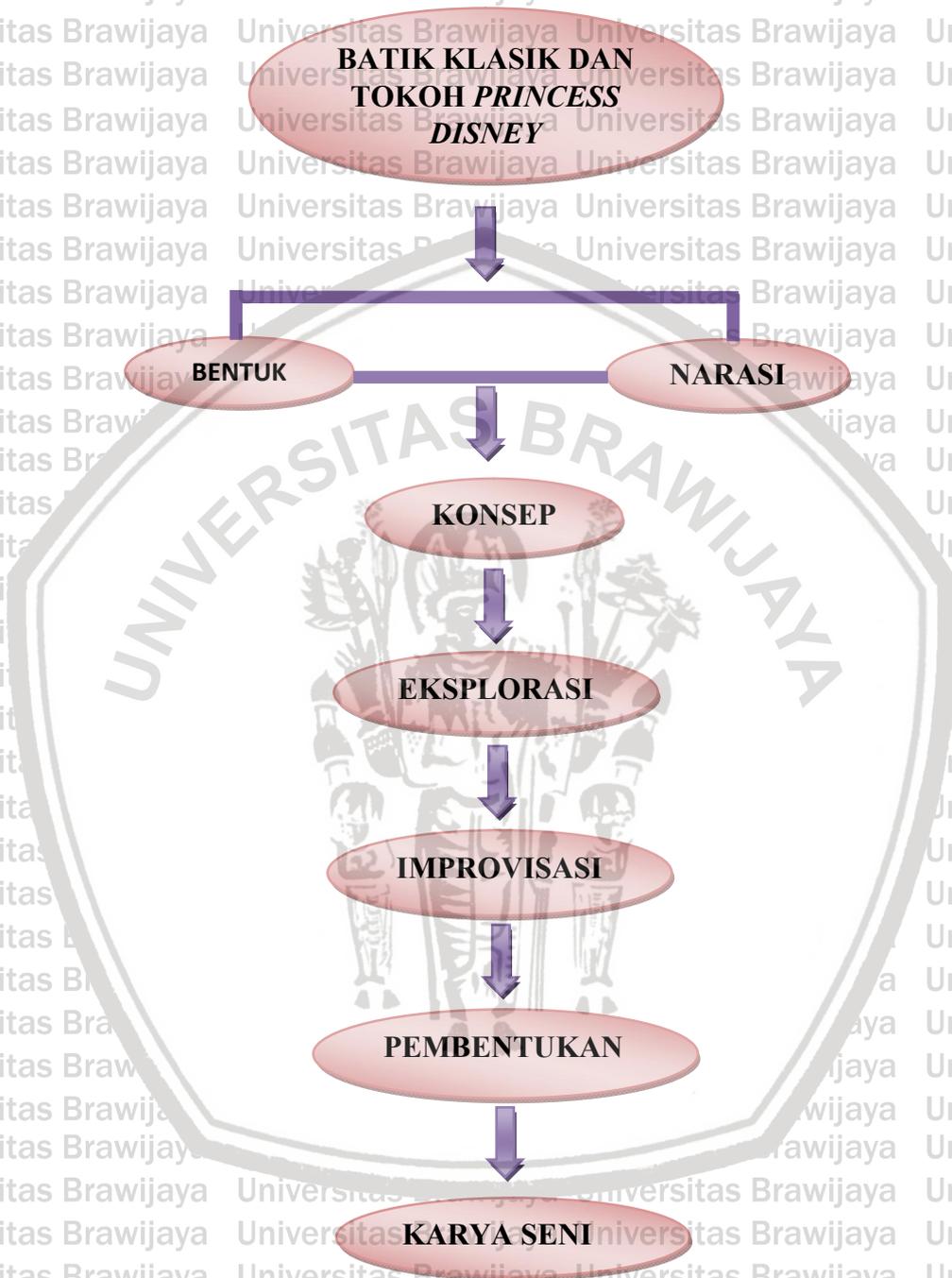
Setelah tahapan diatas selesai penulis melakukan evaluasi atau pengkoreksian hasil karya. Evaluasi ini menjadi tahapan yang sangat penting karena apabila ada objek atau warna yang kurang sesuai penulis bisa menambahi atau menguranginya agar menjadi lebih menarik. Tahap selanjutnya penulis melakukan proses pendetailan, pada proses ini penulis akan melakukan pengamatan dengan teliti terhadap hasil karya dan membenahi lagi hasil karya yang mungkin masih ada yang kurang. Tahap terakhir terakhir atau tahap *finishing* penulis memberikan sentuhan akhir berupa penyemprotan *Pylox Clear* yang mampu membuat lukisan terlihat lebih bagus dan tahan lama. Dan berikut adalah hasil akhirnya:



Gambar 3.27 Hasil Akhir Karya
(Dokumentasi: Penulis)



3.4 Skema atau Bagan Proses Penciptaan



Bagan 3.1 Skema/ Bagan Poses Penciptaan Penulis

BAB IV
PEMBAHASAN KARYA

4.1 Deskripsi Karya

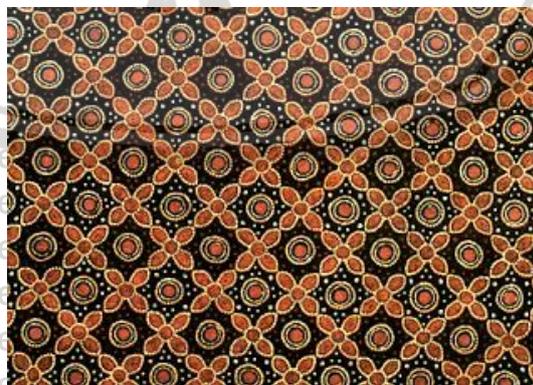
Karya 1



Gambar 4.1 *Welcome with Grompol and Semen Rama*
100 X 150 Cm, Cat *Acrylic*, Benang, Kain, Manik-Manik di atas Kanvas, 2015
(Dokumentasi: Penulis)

Karya yang berjudul “*Welcome with Grompol and Semen Rama*” ini merupakan karya seni lukis yang merupakan sambutan selamat datang bagi para penikmat seni lukis penulis. Hal ini tergambarkan dari penggambaran princess *Cinderella* yang berada didepan pintu yang terbuka dengan pose menunduk dan memegang gaunnya seperti seseorang yang sedang menyambut para tamunya. Pintu yang terbuka menggambarkan bahwa penulis ingin membuka dan mempersilahkan para penikmat seni untuk melihat dan menikmati keindahan dari motif batik klasik yang akan disuguhkan nantinya. Selain itu *princess Cinderella* juga mengenakan gaun indah yang bermotifkan batik klasik Grompol dari daerah Jogjakarta dan batik klasik Semen Rama dari daerah Surakarta.

Motif Grompol adalah motif yang bentuknya menyerupai rantai yang terikat dengan ukuran dan bentuk yang sama. Sepintas motif ini juga terlihat seperti menggambarkan kelopak bunga. Motif ini merupakan motif yang memiliki arti bersatu. Bisa diartikan bahwa motif ini merupakan harapan untuk bersatunya hal-hal yang bersifat baik. Berikut adalah gambar dari motif Grompol yang sesungguhnya:



Gambar 4.1.1 Motif Batik Grompol
(Sumber: <https://www.baltyra.com>)

Motif Semen Rama adalah motif yang terdiri dari 9 motif (8+1 motif utama) motif tersebut antara lain: motif pohon hayat, motif garuda, motif baito (bangunan kapal), motif binatang, motif burung, motif dampar, motif meru, dan motif pusaka. Batik semen rama ini adalah batik yang mempunyai makna yang berkaitan dengan “Asthabarata” yang diungkapkan dengan lakon pewayangan Kakawin Ramawijaya. Asthabarata dieja Hastabarata yang artinya delapan watak atau sifat kepemimpinan (Kartika, 2007, hal.111).

Kedelapan sifat kepemimpinan tersebut adalah Indrabrata (dilambangkan dengan bentuk tumbuhan atau hayat, maknanya adalah ajaran tentang darma untuk memberikan kemakmuran dan melindungi bumi), Yamabrata (dilambangkan dalam bentuk gunung atau awan atau sesuatu yang tinggi sebagai ajaran untuk bersifat adil kepada sesama, Suryabrata (dilambangkan bentuk garuda sebagai ajaran keteguhan hati dan tidak setengah-setengah dalam mengambil keputusan), Sasibrata (dilambangkan dalam bentuk bintang sebagai ajaran untuk memberikan penerangan bagi mereka yang sedang kegelapan), Bayubrata (dilambangkan dalam bentuk iber-iberan atau burung sebagai ajaran mengenai keluhuran atau kedudukan tinggi yang tidak menonjolkan kekuasaan), Danababrata (dilambangkan dalam bentuk gambar pusaka dengan makna memberikan penghargaan atau anugerah kepada rakyatnya), Barunabrata (dilambangkan dalam bentuk naga atau yang berhubungan dengan air sebagai ajaran welas asih atau mudah memaafkan kesalahan), dan Agnibrata (dilambangkan dengan bentuk lidah api sebagai makna kesaktian untuk menumpas angkara murka dan melindungi yang lemah). Berikut adalah gambar dari batik Semen Rama yang sesungguhnya:



Gambar 4.1.2 Motif Batik Semen Rama

(Sumber: Kartika, 2007, hal.110)

Selain motif Gropol dan Semen Rama, pada bagian atas *Cinderella* terdapat gambar motif-motif batik klasik lainnya yaitu motif parang rusak, mega mendung, truntum, gropol, merak kesempir, dan yuyu sekandang yang digambarkan secara rapi dan mirip seperti tirai. Tirai yang bermotifkan bermacam-macam motif batik klasik ini menggambarkan bahwa batik klasik yang ada di Indonesia banyak dan bervariasi. Dengan sedikit sentuhan maka motif-motif tersebut akan menjadi indah dan menarik untuk digunakan siapa saja.

Teknik yang digunakan pada pembuatan karya ini adalah teknik lukis blok, sulam benang (pada bagian aksesoris dan baju), sulam payet (pada bagian baju dan kalung), serta penempelan manik-manik (pada bagian baju dan gaun), kain flannel (pada bagian pita), dan benang (pada bagian baju) yang ditata semenarik mungkin. Tusuk sulam benang yang digunakan adalah tusuk pipih, tusuk tikam jejak, dan tusuk silang. Warna yang digunakan adalah dominan warna yang manis, dan warna tersebut antara lain warna biru tua, biru muda, pink, putih, dan kuning.

Dalam karya ini *princess Cinderella* dihadirkan sebagai tokoh pembuka karena banyak anak-anak yang lebih mengenal dan menyukai *princess Cinderella*.

Tujuan dari penggambaran *princess Cinderella* menggunakan gaun batik klasik adalah agar anak-anak mengenal dan menyukai batik klasik seperti halnya mereka menyukai paras dan watak dari *Cinderella*. Biasanya seorang anak-anak lebih suka untuk menirukan gaya seseorang yang telah diidolaknya.

Pesan dari karya ini adalah bukan hanya pemimpin saja yang harus mengenakan dan menjalankan makna dari batik Gempol dan batik Semen Rama ini, kita generasi penerus juga harus harus bangga dan melestarikannya agar batik klasik ini menjadi lebih maju dan mempunyai nilai yang tinggi.



Karya 2



Gambar 4.2 Keindahan Batik Semeru

150 X 100 Cm, Cat *Acrylic*, Benang, Kain, Manik-Manik di atas Kanvas, 2015
(Dokumentasi: Penulis)

Karya yang berjudul “Keindahan batik Semeru” ini merupakan karya seni lukis kedua yang telah diciptakan oleh penulis. *Princess Belle* dan pangeran buruk rupa ini adalah tokoh utama dalam karya ini. Ekspresi yang digambarkan pada *princess Bele* dan pangeran buruk rupa adalah ekspresi senang dan bahagia. Motif yang ada pada pakaian mereka adalah motif semeru. Motif ini berasal dari Surakarta dan diambil dari gunung tertinggi di Jawa yaitu gunung semeru. Pada batik ini terdapat 9 motif yang sama dengan motif yang ada pada batik Semen Rama tapi penggambarannya berbeda, selain itu pada motif semeru terlihat motif tumbuhan lebih dominan dibandingkan dengan motif lainnya. Makna dari nama motif ini adalah gunung tertinggi yaitu Semeru yang berartikan seseorang yang mempunyai jabatan yang paling tinggi (pemimpin), motif di dalamnya yaitu 9

motif utama merupakan makna dari ajaran Asthabarata dieja Hastabarata yang artinya delapan watak atau sifat kepemimpinan. Motif tumbuhan yang banyak merupakan simbol bahwa pada gunung Semeru terdapat banyak tumbuh-tumbuhan, sama halnya dengan seorang pemimpin yang disekitarnya terdapat banyak kehidupan atau banyak orang-oranya yang harus dijaga dan dilindungi.

Berikut adalah gambar dari motif batik Semeru:



Gambar 4.2.1 Motif Batik Semeru
(Sumber: Kartika, 2007, hal.128)

Tujuan penggambaran motif yang sama pada kedua tokoh ini adalah agar mereka terlihat lebih serasi. Pada *princess* motif batik terdapat pada bagian bawah, dan pada pengeran motif terdapat pada bagian jas. penggambaran tersebut bertujuan agar pada karya motif tidak terlalu penuh diatas atau penuh dibawah, jadi karya terlihat lebih seimbang dan bagus. Penggambaran *background* yang berisikan istana dan taman adalah sebagai hiasan semata agar karya terlihat lebih indah dan mampu menarik perhatian anak-anak.

Teknik yang digunakan pada pembuatan karya ini adalah teknik lukis blok, sulam benang (pada bagian gaun *princess Belle*), sulam payet (pada bagian gaun *princess Belle*), serta penempelan manik-manik (pada bagian gaun *princess Belle*, pada rumput, dan pohon), dan kain flannel (pada bagian bunga yang ada di rumput) yang ditata semenarik mungkin. Tusuk sulam benang yang digunakan adalah tusuk pipih, tusuk tikam jejak, dan tusuk simpul Perancis. Warna yang digunakan adalah warna yang bervariasi, dan warna tersebut antara lain warna biru tua, biru muda, pink, putih, kuning, ungu, orange, coklat, hijau tua, hijau muda, dan hitam.

Pesan dari karya ini adalah batik ini bukan hanya bagus digunakan oleh orang-orang tertentu, batik ini cocok digunakan oleh siapa saja, terlihat bahwa batik ini juga terlihat sangat bagus meskipun yang menggunakannya adalah pangeran buruk rupa. Sedangkan dari makna motif batik pesannya adalah sebagai generasi penerus generasi muda harus mempunyai jiwa seorang pemimpin yang baik dan bijaksana yang mampu untuk melindungi dan menjaga segala hal yang ada disekitarnya termasuk juga menjaga hasil budayanya yaitu batik klasik.

Karya 3



Gambar 4.3 Ariel dan Semen Remeng
100 X 150 Cm, Cat *Acrylic*, Benang, Kain, Manik-Manik di atas Kanvas, 2015
(Dokumentasi: Penulis)

Karya yang berjudul “Ariel dan Semen Rama” ini merupakan karya ketiga penulis, pada karya terdapat gambar princess Ariel yang sedang berdiri dan memperlihatkan gaun bermotif batik klasik yang sedang dikenakannya. Motif batik klasik yang digambarkan pada gaun tersebut adalah motif Semen Remeng dari Yogyakarta. Motif Semen Remeng ini merupakan motif yang terdiri dari 5 motif utama yaitu motif pohon hayat, garuda, burung, bangunan, dan meru.

Keberadaan motif-motif garuda, burung, bangunan, dan meru ini disusun dengan posisi seolah-olah menjaga keberadaan pohon hayat (Kartika, 2007, hal. 125).

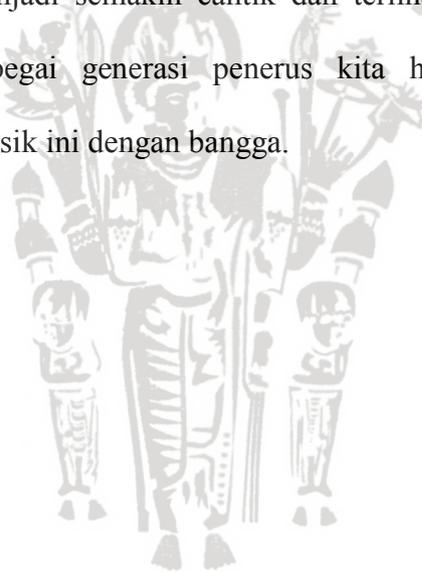
Semen adalah kehidupan yang berkembang, sedangkan remeng artinya adalah samar-samar antara gelap dan terang. Makna motif batik ini adalah dalam mengingatkan kepada kita bahwa kehidupan ini selalu dikelilingi oleh berbagai hal yang berpasangan, misalnya gelap terang, sedih senang, baik buruk, dan lain sebagainya. Berikut adalah gambar dari motif batik Semen Remeng yang sesungguhnya:



Gambar 4.3.1 Motif Semen Remeng
(Kartika, 2007, hal. 124)

Teknik yang digunakan oleh penulis pada pembuatan karya ini antara lain teknik lukis blok, sulam benang (pada gaun *princess Ariel*), penempelan manik-manik (pada gaun, sarung tangan, dan hiasan rambut), penempelan kain flannel (pada bagian atas gaun dan hiasan rambut), dan penempelan benang (pada pinggang gaun *princess*). Tusuk sulam yang digunakan adalah tusuk tikam jejak, tusuk jelujur, tusuk pipih, dan tusuk silang. Warna yang digunakan antara lain warna biru, coklat, kuning, hijau, merah, hitam, putih, abu-abu, dan emas.

Penggambaran motif Semen Remeng pada gaun *princess Ariel* ini membuat *princess* menjadi semakin cantik dan terlihat berwibawa. Pesan dari karya ini adalah sebagai generasi penerus kita harus mulai melirik dan menggunakan batik klasik ini dengan bangga.



Karya 4



Gambar 4.4 Special moment with Merak Kesimpir

150 X 100 Cm, Cat *Acrylic*, Benang, Kain, Manik-Manik di atas Kanvas, 2015
(Dokumentasi: Penulis)

Karya yang berjudul “*Special moment with Merak Kesimpir*” ini merupakan karya seni lukis yang keempat yang telah diciptakan oleh penulis.

Penggambaran *princess Aurora* dan *prince William* yang menunduk dan memberi bunga adalah situasi yang membahagiakan. Kedua tokoh ini sama-sama

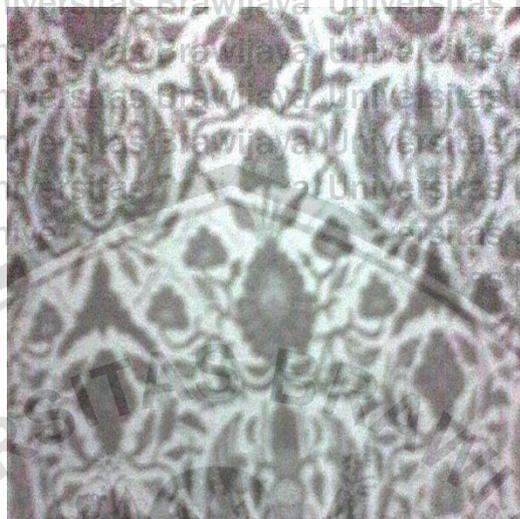
menggunakan pakaian bermotifkan batik Merak Kesimpir yang berasal dari

Pekalongan dan mereka terlihat semakin serasi. Motif batik Merak Kesimpir adalah motif yang terdiri dari 4 pola. Pola motif pohon hayat dipadu dengan

tumbuhan, dipadu dengan tumbuhan dan meru, dipadu dengan garuda, dan dipadu dengan pelemahan (gunungan) (Kartika, 2007, hal.133). Makna batik ini adalah

manusia harus mampu untuk menjaga keseimbangan dengan Tuhan, dengan

manusia, dengan lingkungan, dan dengan alam sekitar. Berikut adalah gambar dari motif Merak Kesempir yang sesungguhnya:



Gambar 4.4.1 Motif Batik Merak Kesempir
(Sumber: Kartika, 2007, hal.133)

Motif Semeru yang dipakai oleh kelinci-kelinci adalah motif tumbuhan, yang artinya adalah alam sekitar yang harus dijaga juga. Bagian *bagroud* adalah penggambaran taman yang indah tujuannya adalah untuk mendukung suasana dan menarik perhatian anak-anak karena banyak bunga dan kupu-kupu. Penggambaran kupu-kupu yang mendekati bunga dan motif batik merupakan penggambaran bahwa batik klasik itu sama indahnya dengan bunga yang harus kita jaga dan kita lestarikan.

Teknik yang digunakan pada pembuatan karya ini adalah teknik lukis blok, sulam benang (pada bagian gaun *princess Aurora* dan selendang *prince William*), serta penempelan manik-manik (pada bagian gaun, aksesoris *princess Aurora*, selendang *prince William* dan tanaman, dan kain flannel (pada bagian bunga yang ada di rumput) yang ditata semenarik mungkin. Tusuk sulam benang yang digunakan adalah tusuk pipih, tusuk tikam jejak, tusuk festoon, dan tusuk rantai.

Warna yang digunakan adalah warna yang bervariasi, dan warna tersebut antara lain warna biru tua, biru muda, pink, putih, kuning, ungu, orange, coklat, hijau tua, hijau muda, dan hitam.

Pesan dari karya ini adalah motif batik klasik adalah motif yang mempunyai nilai estetik dan nilai kehidupan yang tinggi. Motif ini bisa menjadi motif yang bisa dipertimbangkan dan dikembangkan dengan cara memberi sedikit sentuhan menggunakan berbagai macam teknik yang lebih bagus lagi.



Karya 5



Gambar 4.5 *Amazing Sidomulyo*
100 X 150 Cm, Cat *Acrylic*, Benang, Kain, Manik-Manik di atas Kanvas, 2015
(Dokumentasi: Penulis)

Karya yang berjudul “*Amazing Sidomulyo*” ini merupakan karya seni lukis yang kelima yang telah diciptakan oleh penulis. *Princess Snow White* adalah *princess* yang cantik, lembut, anggun, dan sabar. Dengan memakai gaun yang bermotifkan batik Sidomulyo dari Surakarta *princess Snow White* terlihat lebih anggun dan cantik. Selain *princess Snow White* kedua kurcaci yang berada di sebelah kanan dan kiri *princess Snow White* juga mengenakan pakaian yang bermotifkan batik Sidomulyo. Kedua kurcaci ini terlihat lebih lucu dan keren dengan mengenakan pakaian batik klasik ini.

Batik sidomulyo merupakan batik yang disusun berdasarkan pola dasar geometrik dan terdiri dari 4 motif utama membentuk bidang-bidang persegi. Masing-masing bidang diisi dengan motif pohon hayat, motif kupu-kupu, motif bangunan, dan motif garuda. Sidomulyo merupakan batik yang menyimbolkan ajaran tentang *sido* dan *mulyo* (bahasa Jawa). *Sido* artinya adalah jadi dan *mulyo* artinya adalah kemulyaan (kejayaan). Empat motif yang ada pada batik ini mengandung makna tentang empat hawa nafsu yang dimiliki oleh manusia. Hawa nafsu itu adalah nafsu amarah, nafsu *lawwamah*, nafsu *supiyah*, dan nafsu *mutmainah*. Kesimpulan dari makna motif batik ini adalah apabila seorang manusia itu ingin mendapatkan keumulyaan maka manusia itu harus mampu untuk mengendatikan 4 hawa nafsu yang dimiliki manusia tersebut. Berikut adalah gambar dari motif batik Sidomulyo yang sesungguhnya:



Gambar 4.5.1 Motif Batik Sidomulyo

(Sumber: Kartika, 2007, hal.115)

Teknik yang digunakan pada pembuatan karya ini adalah teknik lukis blok, sulam benang (pada bagian gaun *princess Snow White*), serta penempelan manik-manik (pada bagian gaun dan sepatu *princess Snow White* dan bunga), benang (pada bagian bunga di kepala *princess Snow White*), dan kain (pada bagian bunga dan rumput) yang ditata semenarik mungkin. Tusuk sulam benang yang digunakan adalah tusuk tikam jejak. Warna yang digunakan adalah warna yang bervariasi, dan warna tersebut antara lain warna biru tua, biru muda, pink, putih, kuning, orange, hijau tua, hijau muda, dan hitam.

Pesan dari karya ini adalah motif batik klasik adalah motif yang mempunyai nilai estetika dan nilai kehidupan yang tinggi. Motif ini bisa menjadi motif yang bisa dipertimbangkan dan dikembangkan dengan cara memberi sedikit sentuhan menggunakan berbagai macam teknik yang lebih bagus lagi.

Karya 6



Gambar 4.6 Sawat Riweuh dan Ayam Puger Banyumas

150 X 100 Cm, Cat *Acrylic*, Benang, Kain, Manik-Manik di atas Kanvas, 2015

(Dokumentasi: Penulis)

Karya yang berjudul “Sawat Riweuh dan Ayam puger” merupakan karya ke enam yang diciptakan oleh penulis. Pada karya ini terdapat gambar lima *princess Disney*, antara lain *princess Ariel*, *princess Rapunzel*, *princess Jasmine*, *princess Merida*, dan *princess Bella*. Penulis sengaja menampilkan lima *princess* sekaligus agar karya ini terlihat berbeda dan lebih menarik. Penggambaran tokoh dan motif pada karya ini dibuat semenarik mungkin dan sesuai dengan karakter tokohnya. Misalnya gambar *princess Rapunzel* dan *princess Merida*, mereka berdua adalah *princess* yang lincah dan tidak *feminine* oleh karena itu *princess* ini mengenakan gaun yang bermotif Ayam Puger Banyumas, dimana motif ini lebih mudah dan praktis dibandingkan dengan motif lainnya, selain motifnya model pakaiannya juga dibuat praktis. Pada *princess* lainnya mereka adalah *princess*

yang anggun dan *feminine* oleh karena itu gaun yang mereka kenakan terlihat lebih rumit motifnya (Sawat Riweuh) dan terlihat lebih megah. Makna dari motif-motif yang mereka kenakan yaitu:

Motif Sawat Riweuh: motif ini terdiri dari tiga pola utama, pola pertama merupakan pola pohon hayat yang diapit garuda, meru, gunung, dan perisai. Pola kedua merupakan pohon hayat yang diapit dua motif garuda dan kanan kiri diapit oleh motif dampar yang masing-masing diapit oleh sepasang burung dan perisai (Kartika, 2007. Hal 130). Makna dari motif ini adalah dalam kehidupan ini kita harus saling melindungi dan menjaga antara yang satu dengan yang lainnya.

Gambar dari motif batik Sawat Riweuh yaitu:



Gambar 4.6.1 Motif Batik Sawat Riweuh
(Sumber: Kartika, 2007, hal.115)

Selanjutnya adalah motif Ayam Puger Banyumas, motif ini memiliki dua pola, yang pertama adalah pola pohon hayat yang dijaga oleh sepasang motif ular dan ayam, kedua adalah motif pohon hayat yang dijaga oleh sepasang motif ular

dan matahari. Makna dari batik ini sama dengan Sawat Riweuh yaitu dalam kehidupan kita harus saling menjaga dan melindungi satu sama lain.



Gambar 4.6.1, Motif Ayam Puger Banyumas
(Sumber: Kartika, 2007, hal.115)

Beralih pada bagian *background*, tujuan adanya *background* yang berwarna warni yang ditambahkan dengan adanya daun dan bunga adalah untuk membentuk suasana yang ramai dan indah. Teknik yang digunakan oleh penulis dalam karya ini adalah teknik lukis blok, sulam benang (pada bagian bawah gaun *princess Rapunzel* dan *Merida*, serta pada daun-daun yang berfungsi sebagai *background*), penempelan manik-manik (pada bagian atas gaun semua *princess*, bagian bawah gaun *princess Jasmine*, dan bagian sekeliling kanvas), penempelan benang (pada bagian atas gaun semua *princess*), dan penempelan kain (pada bagian bunga yang terdapat pada *background*). Tusuk sulam yang digunakan antara lain: tusuk pipih, tikam jejak, dan simpul perancis. Warna yang digunakan antara lain: warna biru, merah, hijau, orange, kuning, pink, putih, ungu, emas, dan hitam.

Pesan dari karya ini adalah agar generasi muda mulai mempertimbangkan keindahan berbagai variasi dari motif batik yang dimiliki oleh Indonesia dan

mengerti makna yang bagus yang terkandung pada masing-masing motif batik klasik.



Karya 7



Gambar 4.7, Closing with Elsa and Variation of Batik Klasik
100 X 150 Cm, Cat Acrylic, Benang, Kain, Manik-Manik di atas Kanvas, 2015
(Dokumentasi: Penulis)

Karya yang berjudul “*Closing with Elsa and Variation of Batik Klasik*” merupakan karya terakhir yang diciptakan oleh penulis. Pada karya ini terdapat gambar *princess Elsa* yang mengenakan gaun motif batik klasik yang beraneka macam. *Princess Elsa* dijadikan sebagai karya penutup karena *princess Elsa* adalah salah satu tokoh utama pada film yang sedang marak saat ini yaitu film yang berjudul *Frozen*. Watak dari *princess* ini yaitu elegan, keras tetapi memiliki jiwa penyayang, dengan mengenakan gaun yang bermotifkan macam-macam batik klasik dan sulaman yang bervariasi maka *princess* ini terlihat lebih anggun dan cantik. Motif-motif batik Kudiyaik yang dikenakan antara lain:

1. Motif Mega Mendung (Cerebon)

Pada bentuk Megamendung bisa kita lihat garis lengkung yang beraturan secara teratur dari bentuk garis lengkung yang paling dalam (mengecil) kemudian melebar keluar (membesar) menunjukkan gerak yang teratur harmonis. Bisa dikatakan bahwa garis lengkung yang beraturan ini membawa pesan moral dalam kehidupan manusia yang selalu berubah (naik dan turun) kemudian berkembang keluar untuk mencari jati diri (belajar/ menjalani kehidupan sosial agama) lalu membawa dirinya memasuki dunia baru menuju kembali kedalam penyatuan diri setelah melalui pasang surut (naik dan turun) pada akhirnya kembali ke asalnya (sunnatullah). Sehingga bisa kita lihat bentuk megamendung selalu terbentuk dari lengkungan kecil yang bergerak membesar terus keluar dan pada akhirnya harus kembali lagi menjadi putaran kecil namun tidak boleh terputus (Kudiya, 2009, para. 04).

2. Semen Rama (Surakarta)

Merupakan motif yang berisikan delapan ajaran Astabrata yaitu delapan sifat yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin.

3. Sidomulyo (Surakarta)

Merupakan motif yang berisikan tentang sifat manusia yang akan menjadi seseorang yang muli dengan cara memerangi empat hawa nafsu yang dimiliki oleh manusia itu sendiri.

4. Semen Remeng (Yogyakarta)

Merupakan motif yang berisikan tentang ajaran untuk mengingatkan kepada kita bahwa kehidupan ini selalu dikelilingi oleh berbagai hal yang berpasangan, misalnya gelap terang, sedih senang, baik buruk, dan lain sebagainya.

5. Merak Kesampir (Pekalongan)

Merupakan motif yang berisikan tentang ajaran agar manusia mampu untuk menjaga keseimbangan dengan Tuhan, dengan manusia, dengan lingkungan, dan dengan alam sekitar.

Pada *background* karya terdapat tirai berwarna merah putih yang melambangkan bahwa motif batik klasik ini adalah budaya Indonesia. Pintu tertutup melambangkan karya terakhir yg ditampilkan oleh penulis kepada para penikmatnya. Gambar peri monster yang bermotifkan bendera Negara lain melambangkan bahwa jika kita diam dan cuek saja maka lama kelamaan budaya kita akan habis dan hilang terbawa oleh Negara lain yang lebih menghargai budaya kita tersebut.

Teknik yang digunakan oleh penulis adalah teknik lukis blok, sulam benang (pada bagian gaun dan pintu), dan penempelan manik-manik (pada gaun dan pintu). Tusuk sulam yang diterapkan antara lain tusuk pipih, simpul perancis, dan tikam jejak. Warna yang digunakan adalah warna merah, putih, coklat, biru, hijau, orange, kuning, dan ungu.

Pesan dari karya ini adalah dari variasi budaya batik yang dimiliki oleh Indonesia sangatlah indah dan banyak, generasi muda harus lebih pintar dan lebih mencintainya, jangan sampai budaya kita yang indah ini lenyap dan direbut oleh Negara lain.



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari laporan tugas akhir yang berjudul “Tokoh *Princess* dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis” yaitu menjelaskan Batik klasik merupakan batik yang mempunyai makna yang penting mengenai ajaran-ajaran kehidupan. Untuk itu sebagai generasi muda kita harus mengenal, melestarikan, dan menjalankan amanat yang ada di dalamnya. Macam-macam batik klasik yang ada di Indonesia antara lain Semen Rama, Sidomulyo, Kawung, Gropol, Merak Kesimpir, Semen Remeng, Sawat Riweuh, Semeru, Ayam Puger Banyumas, dan masih banyak lagi.

Pada saat ini banyak generasi muda yang kurang berminat untuk mengenakan batik klasik karena pada saat ini mereka terlalu banyak disuguhkan oleh motif batik modern.. Cara yang tepat untuk mengatasi hal tersebut penulis mencoba membuat karya seni lukis yang berjudul “Tokoh *Princess* dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis”. Pada karya ini penulis akan menciptakan gaun-gaun yang indah dengan beraneka warna yang cerah (merah, biru, pink, kuning, orange, hijau, dan lain-lain) dan berbagai macam teknik yaitu teknik lukis, teknik sulam, dan teknik menempel benang, manik-manik, dan kain. Gaun-gaun ini nantinya akan diaplikasikan pada tokoh *princess Disney*. Adanya *princess* ini bertujuan untuk menarik perhatian generasi muda khususnya anak-anak agar tertarik juga dengan motif batik klasik yang ada pada gaun yang dikenakan oleh *princess* tersebut.

Pembuatan karya ini tentunya merupakan hasil dari pengamatan-pengamatan dan pengumpulan data-data dari berbagai sumber yang mampu memberikan inspirasi kepada penulis. Sumber tersebut antara lain tentang motif batik klasik, Anang Asmara, R.A. Dyanisa Wahyu Ningrum, dan tokoh *princess Walt Disney*. Selain melakukan hal tersebut penulis juga menggunakan beberapa metode dalam penciptaan karyanya, metode tersebut adalah metode penciptaan Hawkins yang membagi tahap proses menjadi tiga, tahapan tersebut antara lain tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Hasil akhir dari karya ini yaitu tujuh karya seni lukis dekoratif dengan berbagai macam teknik yang mempunyai makna dan amanat yang tinggi. Penulis berharap dengan adanya karya ini generasi muda khususnya anak-anak bisa lebih menyukai budaya bangsa terutama batik klasik serta memiliki rasa bangga dan mampu melestarikannya.

5.2 Saran

5.2.1 Sebagai generasi penerus kita harus mempunyai rasa cinta dan bangga terhadap hasil budaya kita sendiri, selain itu kita harus mampu untuk melestarikan dan mengembangkan hasil budaya kita.

5.2.2 Bagi penulis atau pencipta lainnya diharapkan mempunyai banyak pengetahuan dan wawasan tentang karya yang nantinya akan dibuat, selain itu penulis juga harus benar-benar memikirkan kosep dan teknik dalam pembuatannya. Hal tersebut bertujuan agar penulis mampu menciptakan karya yang bagus, jelas dan mempunyai nilai yang tinggi.

5.2.3 Bagi mahasiswa Program Studi Seni Rupa FIB Universitas Brawijaya diharapkan untuk mampu berdisiplin dalam berkarya, terus mencoba, dan

mencari pengetahuan-pengetahuan lebih banyak lagi agar mampu menjadi seorang seniman yang baik dan mempunyai kualitas tinggi.



DAFTAR PUSTAKA

Adi (2013). *Karya Tari Kontemporer Sang Anggut*. Diakses pada tanggal 30 Maret 2015 dari <http://adisiput.blogspot.com/2013/07/tari-kontemporer-sang-anggut.html>.

Amirullah, Sidik. (2013). *Proses Pembuatan Benang*. Bandung: Sekolah Tinggi Teknologi Tekstil Bandung.

Artanto, Andi Dwi. (2011). *Studi Tentang Karakter Lukisan Boneka Karya Isa Ansori*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang : Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

Kartika, D.Sony. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Kartika, D.Sony. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.

Kartika, D.Sony. (2007). *Budaya Nusantara*. Bandung: Rekayasa Sains.

Kartika, D.Sony. (2011). *Batik Nusantara*. Bandung: Rekayasa Sains.

Kudiya, Komarudin. (2009). *Filosofi Batik Mega Mendung*. Diakses pada 18 November 2015 dari [http:// netsains. Com/2009/02/motif-batik-megamendung](http://netsains.Com/2009/02/motif-batik-megamendung).

Maruto, Djoko. (2005). *Mencari Kedamaian (Karya Seni Lukis)*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Nafata, Naviga. (2014). *Teknik-Teknik Dasar Menjahit Menggunakan Tangan*. Diakses pada 07 Maret 2015 dari <http://princekevino019.blogspot.co.id/2014/12/teknik-teknik-tusuk-dasar-menjahit.html?m=1>.

Navita, (2014). *Macam-Macam Tusuk Sulam Benang*. Diakses pada 07 Maret 2015 dari: [http://www. Ahtanyma. Blogspot.com/2014/04/macam-macam-tusuk-sulam-benang. html](http://www.Ahtanyma.Blogspot.com/2014/04/macam-macam-tusuk-sulam-benang.html).

Neubornmedia. Tanpa Tahun diakses pada tanggal 07 Maret 2015 dari <http://www.fashionising.com/fashionweek/b--Tradition-vs-modernity-Indonesias-big-question-20987.html>.

Nusantara, Yayat. (2006). *Seni Budaya Untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.

Poerwadarminta, W.J.S. (2007). *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Rizkiarto, Pingkan. (2010). *Belajar Menyulam Yuk: Bunga Aster dari Lazy Daisy Stitch*. Diakses pada 07 Maret 2015 dari: [http://www. Pingkanrizkiarto. wordpress. com/2010/03/24/belajar-menyulam-yuk-bunga-aster-dari-feather-stitch/](http://www.Pingkanrizkiarto.wordpress.com/2010/03/24/belajar-menyulam-yuk-bunga-aster-dari-feather-stitch/)

Sachari, Agus. (2004). *Seni Rupa Desain SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.

Shafira, Maulidya. (2014). *Cara Membuat Kerajinan Tangan dari Flanel*. Diakses pada 07 Maret 2015 dari: <http://maulidyashafira9b.blogspot.co.id/>

Simatupang, Lono Lastoro. (2013). *Kerajinan Batik dan Tenun*. Yogyakarta: BPNB.

Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.

Susanto, Mike. (2010). *Batik- Soul of contemporary java life*. Jakarta: Rumah Jawa

Soedarso. (2006). *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: ISI.

Sumardjo, Jakob. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.

Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara, Makna Filosofis, Cara Pembuatan & Industri Batik*. Yogyakarta: CV ANDY OFFSET.



Lampiran 1. Berita Acara Seminar Proposal

Untuk Mahasiswa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
 Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
 Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
 E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib_ub.ac.id

BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Rabu, 22 April 2015

Untuk mahasiswa :

Nama : Fauziah
 N I M : 1111090011008
 Prodi : Seni Rupa

Dengan judul :

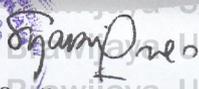
" Tokoh Princess dan ~~Sanskrit~~ Motif Batik Klasik
dalam Karya Seni Lukis "

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Fatmawati, M. Sn
2. Pembimbing II : _____
3. Peserta umum sejumlah : 17 orang (terlampir)

Pembimbing I Malang,
Pembimbing II

(Fatmawati, M. Sn) (_____)
 NIP. 81041412120163 NIP. _____

Pembantu Dekan I,

 Syariful Muttaqin, M.A.
 NIP. 197511012003121001

Lampiran 2. Berita Acara Seminar Hasil

Untuk Mahasiswa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA
SEMINAR HASIL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Senin, 04 Januari 2016

Untuk mahasiswa :

Nama : Fauziah
N I M : 11511090011008
Prodi : Seni Rupa

Dengan judul :

" Tokoh Princess dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis "

Yang telah dihadiri oleh :

- 1. Pembimbing I : Fatmawati, M.Sn
2. Pembimbing II :
3. Penguji : Romy Setiawan, S.Pd., M.Sn
4. Peserta umum sejumlah : 17 orang (terlampir)

Pembimbing I

Malang, 04 Januari 2016
Pembimbing II

(Fatmawati, M.Sn)
NIP. 81041412120163

()
NIP.



Syariful Muttaqin, M.A.
NIP. 19751101 200312 1 001

Lampiran 3. Sketsa- Sketsa Penulis

1. Sketsa 4



Sketsa Ke Empat
(Dokumentasi: Penulis)

2. Sketsa 5



Sketsa Ke Lima
(Dokumentasi: Penulis)

3. Sketsa 6



Sketsa Ke Enam
(Dokumentasi: Penulis)

4. Sketsa 7



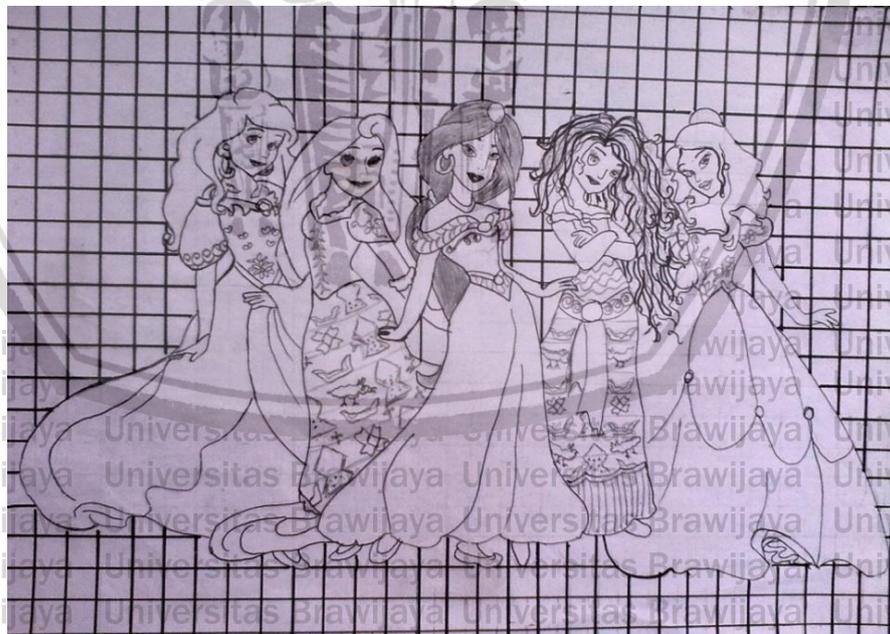
Sketsa Ke Tujuh
(Dokumentasi: Penulis)

5. Sketsa 8



Sketsa Ke Delapan
(Dokumentasi: Penulis)

6. Sketsa 9



Gambar 3. 30 Sketsa Ke Sembilan
(Dokumentasi: Penulis)

7. Sketsa 10



Sketsa Ke Sepuluh
(Dokumentasi: Penulis)

8. Sketsa 11



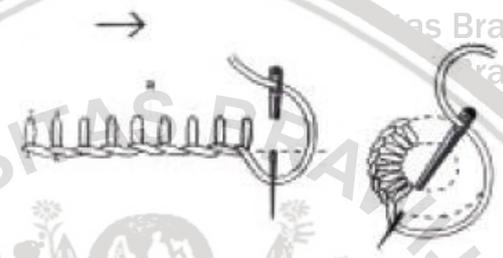
Sketsa Ke sebelas
(Dokumentasi: Penulis)

Lampiran 4. Tusuk-Tusuk Sulam yang Digunakan Penulis



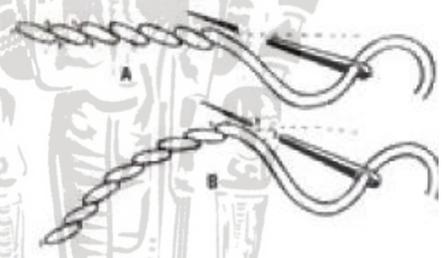
Tusuk Flanel

(Sumber: <http://princekevino019.blogspot.co.id/2014/12/teknik-teknik-tusuk-dasar-menjahit.html?m=1>)



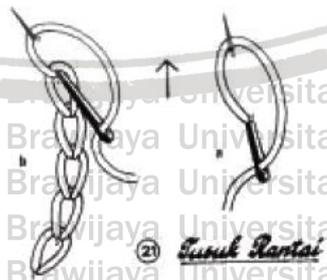
Tusuk Veston

(Sumber: <http://princekevino019.blogspot.co.id/2014/12/teknik-teknik-tusuk-dasar-menjahit.html?m=1>)



Tusuk batang

(Sumber: <http://princekevino019.blogspot.co.id/2014/12/teknik-teknik-tusuk-dasar-menjahit.html?m=1>)



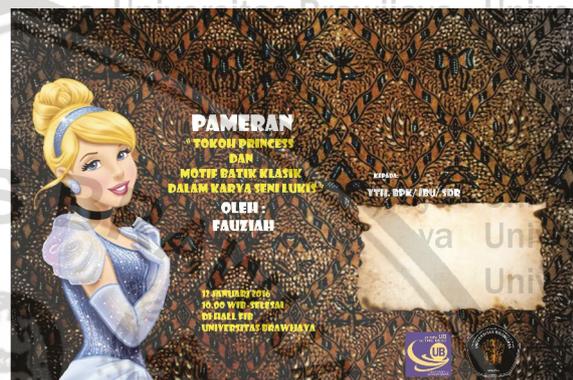
Tusuk Rantai

(Sumber: <http://princekevino019.blogspot.co.id/2014/12/teknik-teknik-tusuk-dasar-menjahit.html?m=1>)

Lampiran 5. Desain Media Publikasi



Desain Poster



Desain Undangan

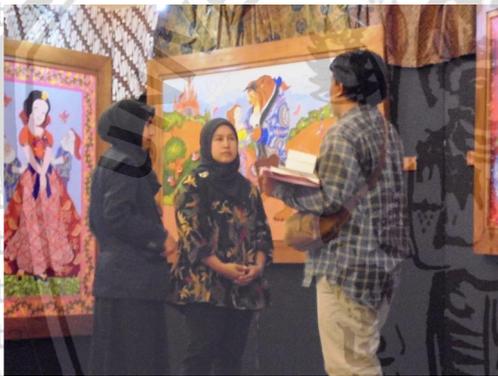


Desain Banner



Desain Katalog

Lampiran 6. Dokumentasi Pameran



Lampiran 7. Media yang Meliput Saat Pameran

Cendana News (Artikel Online)

Fauziah Memadukan Motif Batik Klasik dan Tokoh Princess dalam Pamerannya di Malang

RABU, 13 JANUARI 2016

Jurnalis: Agus Nurchaliq / Editor: Gani Khair / Sumber foto: Agus Nurchaliq

MALANG—Sebanyak tujuh karya lukis tokoh Princess Disneyland dengan menggunakan berbagai motif Batik Klasik hadir dalam sebuah pameran tunggal seni lukis yang di selenggarakan di lantai satu Fakultas Ilmu dan Budaya Universitas Brawijaya (FIB UB). Ketujuh lukisan ini merupakan karya Fauziah, Mahasiswi jurusan Seni Rupa FIB UB.



Fauziah

Dalam gelaran pameran lukis ini ia sengaja mengangkat tema "Tokoh Princess dan motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis" karena ia ingin mengenalkan motif batik kepada generasi muda terutama remaja maupun anak-anak. Dimana motif batik klasik sendiri sekarang sudah hampir terlupakan oleh generasi muda.

Ia juga mengatakan, tokoh princess dalam lukisannya adalah untuk menarik perhatian anak-anak dimana kebanyakan anak sekarang suka dengan tokoh ini.



Fauziah Kreasikan Princess Berbatik

MALANG, SURYA - Tokoh Princess sudah dikenal anak-anak. Namun budaya Indonesia, khususnya batik masih kurang dikenal oleh anak-anak. Inilah memicu ide pelukis muda, Fauziah (23) untuk mengkolaborasi karya tokoh Princess dengan batik khas Indonesia.

Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Universitas Brawijaya Malang jurusan Seni Rupa Murni ini menggelar pameran untuk tugas akhirnya, Selasa (12/1) Rabu (13/1) di hal FIB.

"Saya ingin mengkenalkan budaya batik pada anak-anak sekarang," ungkap Fauziah, Selasa (12/1).

Tak sekadar edukatif, ia juga memodifikasi lukisan dengan menempilkan benang payet, dan manik-manik. Misalnya Princess pakai gelang, manik dibori benang dan payet-payet sehingga menjadi gelang. Ia berap-berat memakainya.

"Idenya, saya cari sendiri," kata Fauziah, mahasiswa asal Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, ini.

Alumnus SMAN 1 Tumpang ini memilih melukiskan batik klasik pada tokoh Princess. Tujuannya agar masyarakat tidak hanya mengenal batik modern.

Namun bukan berarti ini mudah. Ia harus mencari sumber motif batiknya.

"Kendalanya memang pada simbol," ungkap guru Estetik dan lukis di SDN Perkebunan 1 Malang ini.

Ia menceritakan, misalkan mencari motif batik Sidomukti. Motif batik tersebut sulit, sementara referensi pada buku-buku terlihat buram. Karanya ia harus lebih untuk menemukannya simbol-simbolnya," ujar Fauziah.

Ada tujuh karyanya yang dipajang untuk tugas akhir tersebut. Fauziah tak menyangka, lukisan karyanya ternyata banyak diminuti. Bahkan dipindai lokasi selfie dan lisan bagi pengunjung pameran. Lukisannya terkesan unik dengan warna-warna memawan.

"Saya suka lukisan dekoratif. Unik dan yang mamu," jelas Fauziah (12).



BATIK PRINCESS - Pengunjung mengamati karya seni lukis karya Fauziah berjudul Tokoh Princess dan Motif Batik Klasik Dalam Karya Seni Lukis di Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya Malang, Selasa (12/1). Fauziah sengaja menampilkan tokoh-tokoh di negeri coneng yang memakai batik untuk



Lampiran 8. Berita Acara Bimbingan Skripsi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**UNIVERSITAS BRAWIJAYA****FAKULTAS ILMU BUDAYA****Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia****Telp (0341) 575875 Fax. (0341) 575822****E-mail: fib_ub@ub.ac.id <http://www.fib.ub.ac.id>****BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Fauziah
2. Nim : 115110900111008
3. Program Studi : Seni Rupa Murni
4. Topik Skripsi : Pelestarian Budaya Batik Klasik
5. Judul Skripsi : Tokoh Princess dan Motif Batik Klasik dalam Karya Seni Lukis
6. Tanggal Mengajukan : 2 Februari 2015
7. Tanggal Selesai Revisi : 16 Januari 2016
8. Nama Pembimbing : Fatmawati, M. Sn
9. Keterangan Konsultasi :

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	02 Februari 2015	Pengajuan Judul	Pembimbing	
2	20 Februari 2015	Pengajuan BAB I	Pembimbing	
3	22 Februari 2015	Revisi BAB I	Pembimbing	
4	08 Maret 2015	Pengajuan BAB I, II, dan III	Pembimbing	
5	14 Maret 2015	Revisi BAB I, II, dan III	Pembimbing	
6	22 April 2015	Seminar Proposal	Pembimbing	

7	17 November 2015	Pengajuan BAB IV	Pembimbing
8	20 November 2015	Revisi BAB IV	Pembimbing
9	26 November 2015	Pengajuan BAB IV dan V	Pembimbing
10	01 Desember 2015	Revisi BAB IV dan V	Pembimbing
11	07 Desember 2015	Pengajuan BAB I-V	Pembimbing
12	14 Desember 2015	Revisi BAB I-V	Pembimbing
13	28 Desember 2015	Abstrak dan BAB I-V	Pembimbing
14	04 Januari 2016	Rev. Abstrak dan BAB I-V	Pembimbing
15	12 Januari 2016	Seminar Hasil	Pembimbing
16	15 Januari 2016	Abstrak dan BAB I-V	Pembimbing

10. Telah dievaluasi dan dibagi dengan nilai



Malang, 18 Januari 2016

Mengetahui,

Pembantu Dekan 1 Bidang Akademik

Pembimbing

Syariful Muttaqin, M. A.
NIP. 19751101 200312 1 001

Fatmawati, M. Sn
NIK. 2011068 101414 2 001

Curriculum Vitae



Nama : Fauziah
 Tempat, tanggal lahir : Malang, 01 Juli 1992
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Ds. Glagahdowo, RT. 01
 RW. 04 Kec. Tumpang,
 Kab. Malang

Riwayat Pendidikan

- Universitas Brawijaya: Program Studi Seni Rupa Murni 2011 - sekarang
- SMAN 1 Tumpang : 2007 - 2010
- SMPN 2 Tumpang : 2004 - 2007
- SDN 1 Pulungdowo : 1998 - 2004.

Kegiatan Pameran

- Pameran tema “Rekonsiliasi” Galeri Raos Kota Batu 2014
- Pameran tema “Alumni SMA Negeri 01 Tumpang” Pendopo Kepanjen 2014
- Pameran Kartu Pos tema “Refleksi” FIB Universitas Brawijaya 2013
- Pameran Lukis tema “Awal Musim Seni” OASIS Samantha Krida UNIBRAW 2012
- Pameran Seni Gambar tema “Sungging Brawijaya Jayanti” Universitas Brawijaya 2011