

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENCIPTAAN**

#### **A. Metode Penciptaan**

Penulis menggunakan metodologi penciptaan karena penulis tidak hanya meneliti bagaimana perkembangan batik di Kabupaten Garut saja, akan tetapi penulis pun berkeinginan untuk mengembangkan ide dari referensi hasil penelitian yang penulis lakukan kepada pengrajin batik yang ada di Kabupaten Garut.

Metode yang digunakan ialah metode profesional yaitu peneliti menawarkan alternatif karya maupun pemahaman seni yang sudah ada, tetapi penelitian ini juga menawarkan orisinalitas berupa karya yang mampu memberikan pengalaman baru bagi audiens (Bestari, 2015, hlm.44).

Seperti yang kita ketahui, sebelum kita melakukan sesuatu alangkah baiknya kita memahami arti kata dan maksud dari hal tersebut. Penulis akan menjelaskan apakah metode dan penciptaan. Secara umum metode dapat diartikan sebagai suatu cara untuk bergerak atau melakukan sesuatu secara sistematis dan tertata, keteraturan pemikiran dan tindakan, atau juga teknik dan susunan kerja dalam bidang atau lapangan tertentu. (Rohendi, 2011, hlm. 171), dan Penciptaan berasal dari kata cipta yang artinya kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif, selanjutnya mencipta yaitu memusatkan pikiran (angan-angan) untuk mengadakan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Jadi penciptaan merupakan proses melakukan sesuatu yang telah dipikirkan terlebih dahulu dan ingin diwujudkan.

Jika kita gabungkan pemahaman tentang metode dan penciptaan adalah langkah-langkah atau cara untuk menciptakan sesuatu yang sebelumnya telah dipikirkan terlebih dahulu untuk diwujudkan. Metode penciptaan kini masuk ke dalam ranah ilmiah karena dalam penciptaan terdapat proses berfikir dan tahapan-tahapan yang prosedural. Seperti yang diungkapkan Muljiyono (2010, hlm. 75) bahwa prosedur yang dimaksud adalah “keseluruhan proses penciptaan. Mulai dari pencarian subjek penciptaan, penetapan objek penciptaan, pencarian landasan

teoretik atau pengalaman empirik sampai mencakupi metode penciptaan yang dibarengi eksplorasi teknik, bahan, dan akhirnya ke produk seni rupa”.

Menurut Hawkins (dalam Muljiyono, 2010, hlm. 80) metode penciptaan terdiri atas tahapan penciptaan berupa : Eksplorasi ide, Improvisasi/eksperimentasi, dan Perwujudan. Penjelasan Hawkins memperjelas pendapat Muljiyono yakni “ ...proses penciptaan yang menggunakan metode intuitif dan bekerja secara metodis termasuk kegiatan yang ilmiah karena dapat diuraikan setiap langkah yang telah dilakukan”. Maka dari itu, penulis mengacu pada konsep para ahli di atas dalam proses untuk menciptakan karya. Sebelum penulis melakukan tahapan penciptaan karya, tahap paling pertama yang penulis lakukan guna mendapatkan informasi yang lebih jelas, ialah :

1. Pencarian subjek penciptaan

Sebelum metode penciptaan dilakukan, penulis melakukan riset terhadap keadaan lapangan mengenai batik yang berada di Kabupaten Garut.

- a. Penelitian Perkembangan Motif Batik di Kabupaten Garut

Untuk mendapatkan informasi tersebut, penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

- 1) Observasi

Penulis melakukan observasi ke lapangan dengan mencari tahu konsep dan sejarah batik yang ada di Kabupaten Garut serta mencari tahu bagaimana kondisi batik tersebut dari dulu sampai sekarang. Hingga menemukan bagaimana karakteristik batik Kabupaten Garut dan apakah yang menjadikan batik Garut tetap bertahan samapai saat ini.

- 2) Wawancara

Penulis melakukan teknik pengumpulan data salah satunya menggunakan wawancara dengan narasumber dari ahli batik yang ada di Kabupaten Garut. Penulis mewawancarai tokoh-tokoh pengrajin batik dengan mencari tahu hal-hal yang telah dijelaskan pada tahap observasi. Wawancara dilakukan agar penulis mendapatkan sumber atau referensi dengan baik untuk selanjutnya digunakan dalam proses penciptaan karya.

### 3) Dokumentasi

Selama kegiatan pengumpulan data selalu dihadirkan dokumentasinya agar dapat memperkuat argumentasi mengenai informasi yang penulis dapatkan selama melakukan observasi dan wawancara.

Proses pencarian informasi ini sangat membantu untuk proses penciptaan karya.

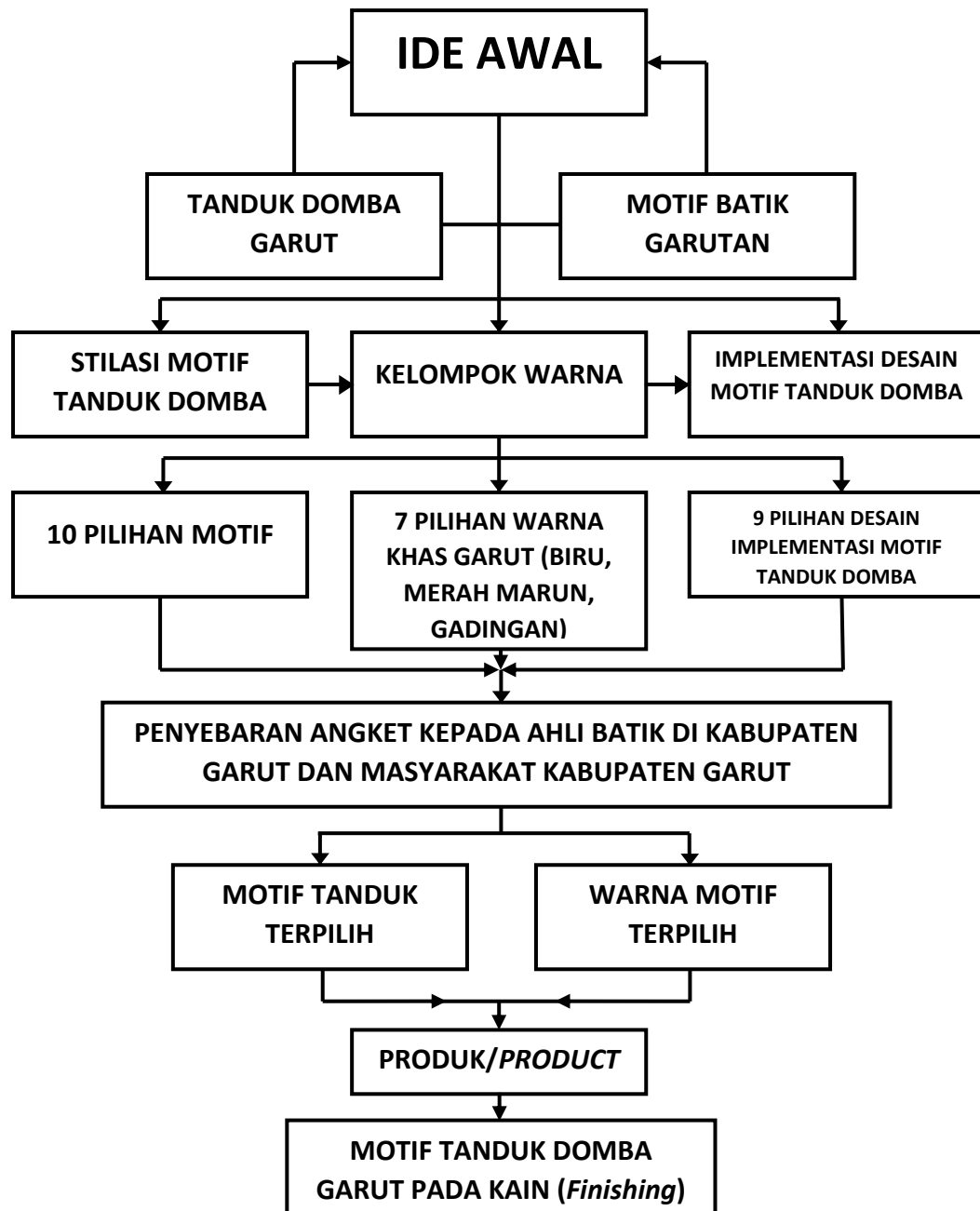
#### b. Lokasi Penelitian

Penulis memilih lokasi penelitian di rumah-rumah batik Garutan yang terdapat di Kabupaten Garut dan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (DISBUDPAR Kabupaten Garut. Yaitu:

- 1) Rumah Batik Beken (Jl. Ciledug Gang Gunung Kasur No. 230, RT 03/01, Garut Kota Kulon, Garut.
- 2) Rumah Batik Tulen (Jl. Ciledug Gg. Kampung Sisir 528, RT 005/009 Regol Garut 44114.
- 3) Rumah Batik Rasya (Jl. Otto Iskandar Dinata, Komp. PLN No.1
- 4) Rumah Batik Ratna Sari (Jl. Bratayuda No. 10 Garut)
- 5) Rumah Batik R.P.G (Ralisha Putra Garut) (Jl. Pembangunan No.414 Kampung Citeureup RT 03/03, Tarogong Garut).
- 6) Rumah Batik RM Papandayan (Jl. Papandayan No. 54 Garut).
- 7) DISPARBUD GARUT (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupten Garut).

#### c. Tahap selanjutnya penulis mulai merancang bagan untuk proses penciptaan karya

Gambar 3.1 Skema Penciptaan Karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



## B. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan yaitu dengan metode survei dan angket. Hal ini dibuat dengan tujuan agar penulis mendapatkan pilihan terbaik dari gambar stilasi motif, warna, dan desain implementasi motif dari pendapat ahli batik Garutan dan masyarakat Kabupaten Garut. Dengan

menyertakan 12 orang pemberi respon terhadap karya penulis yaitu dari pihak ahli batik Garutan yang merupakan tiga orang kriyawan batik tulis Garut yaitu Bapak Iman Romdiana, Ibu Sukaenah, dan Roni . Masyarakat Kabupaten Garut khususnya kalangan muda yaitu tiga siswa SMP, tiga siswa SMA dan tiga mahasiswa yang berasal dari Kabupaten Garut. Teknik pengambilan sampel tersebut termasuk pada teknik *non probability sampling* tepatnya *purposive sampling* atau sampel dengan maksud. Menurut Nasution (2003, hlm. 5) teknik *purposive sampling* atau sampel dengan maksud ialah “Pengambilan sampel dilakukan hanya atas dasar pertimbangan penelitiannya saja yang menganggap unsur-unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sampel yang diambil”. Jadi, penulis mengambil beberapa responden tersebut atas dasar pertimbangan peneliti mengenai unsur yang penulis maksud ada pada anggota responden.

Dari pendapat ahli batik dan masyarakat Kabupaten tersebut, akan penulis lanjutkan pada pembuatan motif dengan implementasi pada kain yang diharapkan mampu menghadirkan motif batik dari motif hias batik Kabupaten Garut yang tidak menghilangkan dan tetap mempertahankan karakteristik yang sudah ada.

Pilihan terbanyak dari motif, warna dan komposisi motif kemudian akan penulis jadikan sebagai acuan untuk membuat desain motif Tanduk Domba Garut yang sesungguhnya. Hasil data penyebaran angket dapat dilihat pada lampiran karya tulis ini, sementara untuk rekapan survei dapat dilihat pada BAB IV Pembahasan dan Visualisasi Karya atau Analisis Karya.

### **C. Penciptaan Karya**

Data dari para ahli yang telah diambil dari angket yang telah disebar, selanjutnya akan diolah untuk proses pengerjaan karya.

#### **1. Proses eksplorasi ide**

Dalam proses eksplorasi ide, penulis telah melakukan proses kontemplasi (berfikir/merenung) untuk mengambil sebuah kesimpulan ide tersebut akan dituangkan dalam bentuk apa, seperti apa, dan bagaimana prosesnya. Proses ini menghasilkan kesimpulan tema dan desain yang diambil oleh penulis untuk selanjutnya akan diwujudkan melalui prosedur penciptaanya.

#### **2. Prosedur Penciptaan**

- a. Membuat desain motif tanduk domba Garut (Stilasi)
  - b. Membuat komposisi warna
  - c. Desain implementasi motif
3. Persiapan medium penciptaan desain
    - a. Alat
      - 1) Pensil hitam

Pensil digunakan pada saat proses pembuatan desain motif hias tanduk domba manual.



Gambar 3.2 Pensil Hitam  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

- 2) Penghapus

Penghapus diperlukan apabila terdapat kesalahan pada proses menggambar desain motif hias tanduk domba manual.



Gambar 3.3 Penghapus  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

- 3) Penggaris

Penggaris digunakan pada saat pembuatan pola implementasi dari motif hias tanduk domba.



Gambar 3.4 Penggaris  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

- 4) Kertas gambar dan kertas lilin jika diperlukan

Kertas gambar berukuran A4 digunakan sebagai media dalam pembuatan desain motif hias tanduk domba manual dan pada saat membuat desain implementasi motif hias tanduk domba dengan proses manual.



Gambar 3.5 Kertas Gambar Ukuran A4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

#### 5) Media warna (spidol)

Spidol dipergunakan ketika motif sudah selesai digambar dengan menggunakan pensil hitam (sketsa motif hias). Spidol diperlukan untuk mempermudah proses pewarnaan dengan menggunakan aplikasi komputer.



Gambar 3.6 Spidol Warna Hitam  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

#### 6) Laptop (Aplikasi CorelDRAW & Adobe Photoshop)

Aplikasi komputer *Adobe Photoshop* digunakan pada saat pewarnaan desain motif, dan *CorelDRAW* digunakan untuk penyusunan motif hias dan proses desain implementasi motif hias tanduk domba.



Gambar 3.7 *Adobe Photoshop Cs*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.8 *CorelDRAW X7*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

#### 7) *Scanner*

*Scanner* dibutuhkan untuk proses transfer desain motif hias yang sudah dipertebal dengan menggunakan spidol hitam untuk selanjutnya dilakukan proses pewarnaan dengan menggunakan aplikasi komputer.

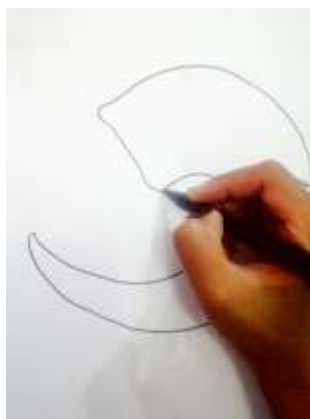


Gambar 3.9 *Scanner*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

#### 4. Proses Berkarya

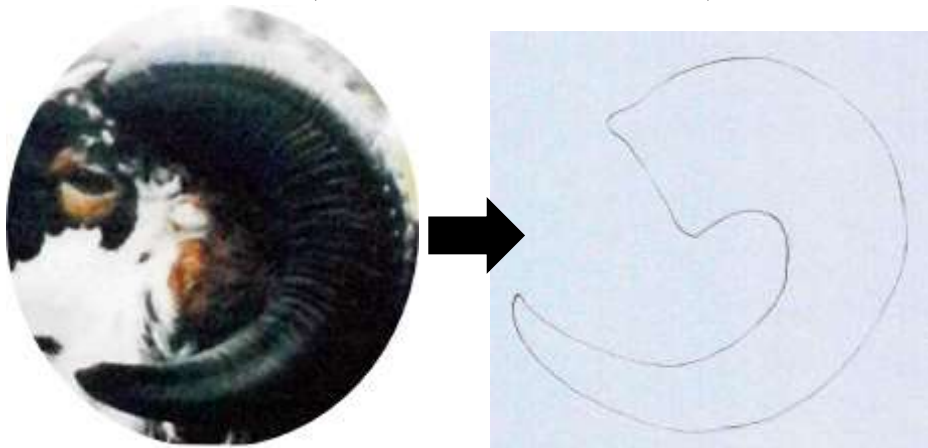
Membuat desain motif tanduk domba sebanyak 10 buah gambar (manual). Berikut tahap pembuatan desain motif Tanduk Domba Garut.

- a. Membuat stilasi dari tanduk domba yang terpilih untuk dijadikan sebagai referensi desain motif menggunakan pensil.



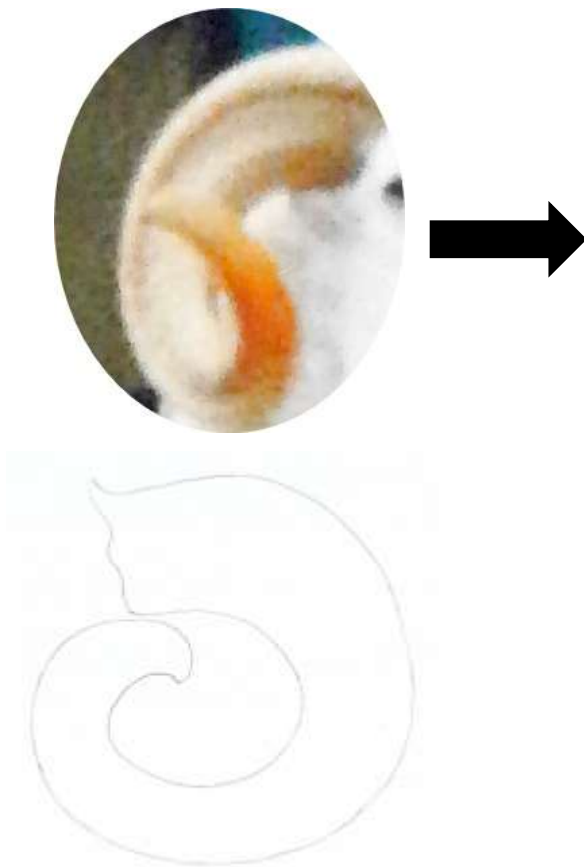


Gambar 3.10 Proses Pembuatan Sketsa Tanduk Domba  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



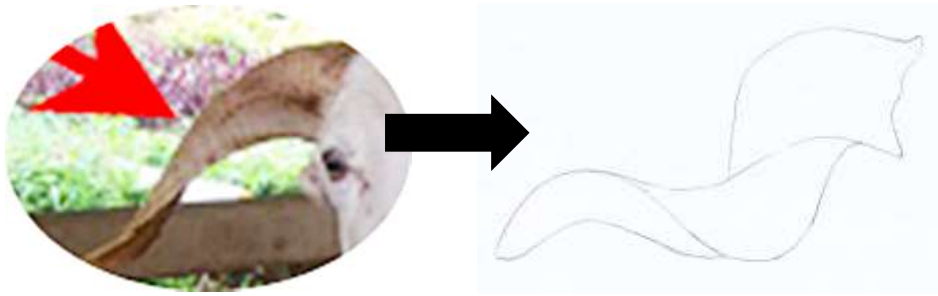
Gambar 3.11 Sketsa Bentuk Tanduk *Ngabendo* 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Penulis membuat sketsa bentuk dari tanduk domba *Ngabendo*, pada langkah ini penulis membuat kesesuaian karakter dari tanduk tersebut.



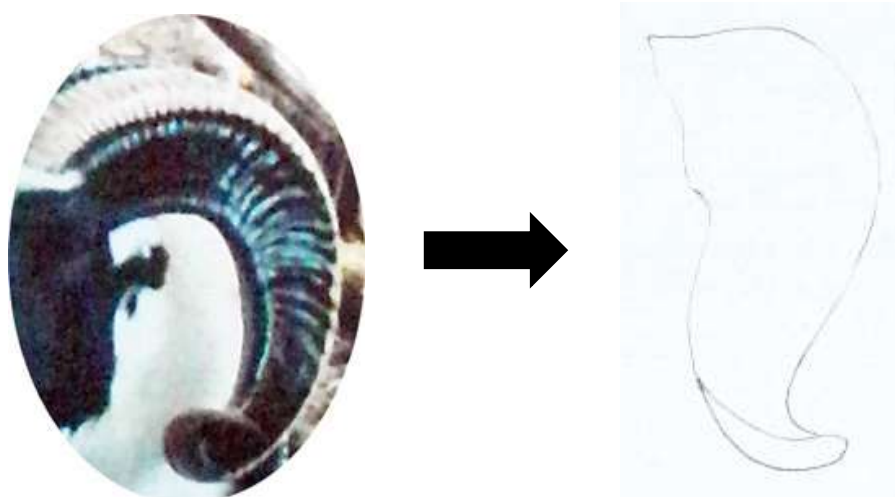
Gambar 3.12 Sketsa Bentuk Tanduk *Golong Tambang* 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Penulis membuat sketsa bentuk dari tanduk domba *Golong Tambang*, penulis menyesuaikan karakter dari tanduk tersebut pada sketsa motif. Dalam pembuatan sketsa awal ini penulis mengjilangkan sedikit bagian dari ujung tanduk seperti yang terlihat pada gambar tanduk domba. Tetapi penulis tetap mempertahankan karakter tanduk tersebut yaitu melingkar satu putaran.



Gambar 3.13 Sketsa Bentuk Tanduk *Japlang*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Penulis membuat sketsa bentuk dari tanduk domba *Japlang*, penulis menyesuaikan karakter dari tanduk tersebut pada sketsa motif. Dalam pembuatan sketsa awal ini penulis sedikit menambahkan bentuk tanduk agar lebih terlihat cantik. Tetapi tidak pula menyerupai karakter dari tanduk *leang-leang* mengingat tanduk tersebut mirip dengan tanduk *japlang*.



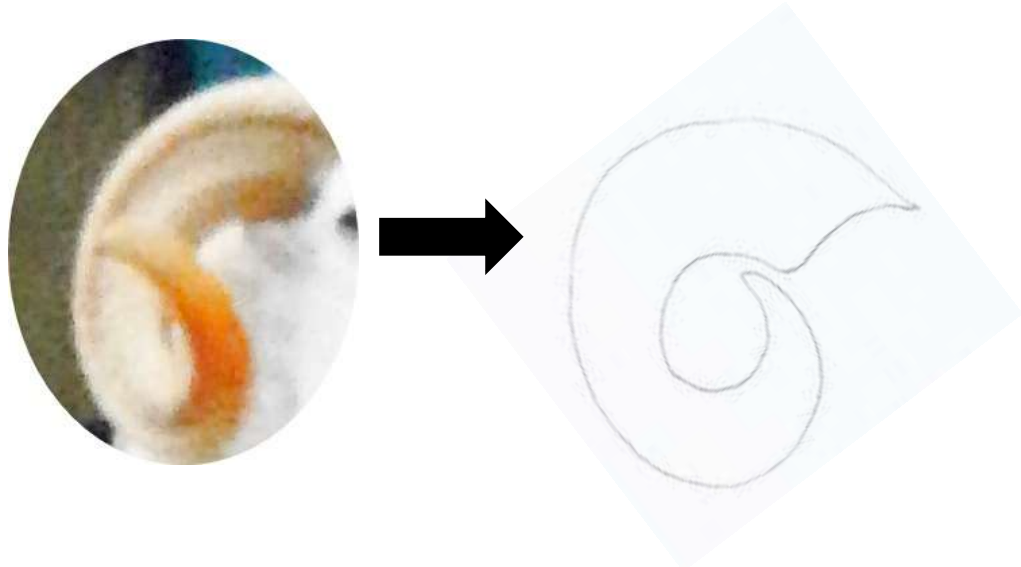
Gambar 3.14 Sketsa Bentuk Tanduk *Gayor 1*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Penulis membuat sketsa bentuk dari tanduk *gayor* dan menyesuaikan karakter dari tanduk tersebut pada sketsa motif. Dalam pembuatan sketsa awal ini penulis sedikit memberi sentuhan pada bentuk tanduk domba agar lebih menarik.



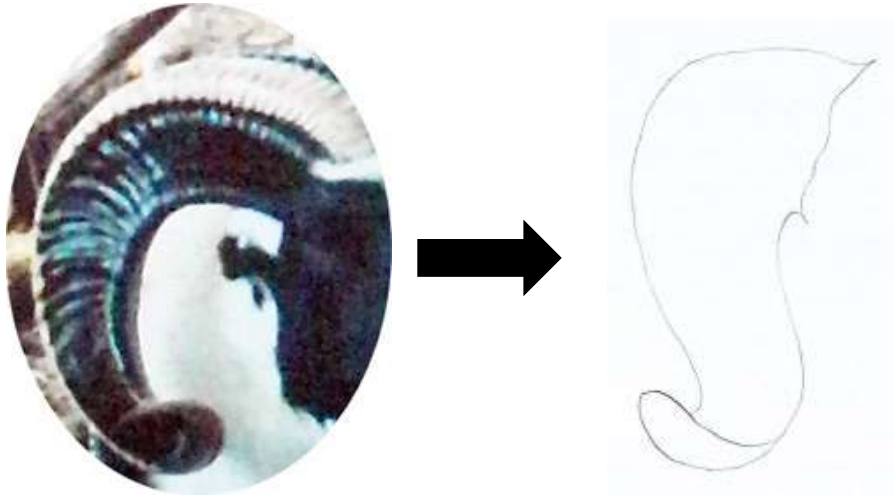
Gambar 3.15 Sketsa Bentuk Tanduk *Sogong*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Sketsa motif selanjutnya adalah sketsa tanduk *sogong*, sketsa ini dibuat dengan karakteristik sama persis dengan bentuk tanduk *sogong*. karakter tanduk ini sangat indah dan halus oleh karena hal tersebut penulis tidak menambahkan perbaikan bentuk pada sketsa yang dibuat.



Gambar 3.16 Sketsa Bentuk Tanduk *Golong Tambang 2*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Sketsa ini adalah sketsa tanduk domba yang sama yaitu tanduk *golong tambang*. Pada sketsa tanduk ini penulis hanya menambahkan perbaikan bentuk sehingga berbeda dengan sketsa tanduk *golong tambang* sebelumnya.



Gambar 3.17 Sketsa Bentuk Tanduk *Gayor* 2  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Sketsa ini sama halnya dengan sketsa sebelumnya, penulis membuat alternatif sketsa tanduk *gayor* ke-2. Sketsa tanduk *gayor* pertama tampak depan dari kepala domba Garut dan tanduk sebelah kanan, maka pada sketsa tanduk ini adalah sebaliknya, yaitu tanduk kiri dan tetap tampak depan dari domba Garut.



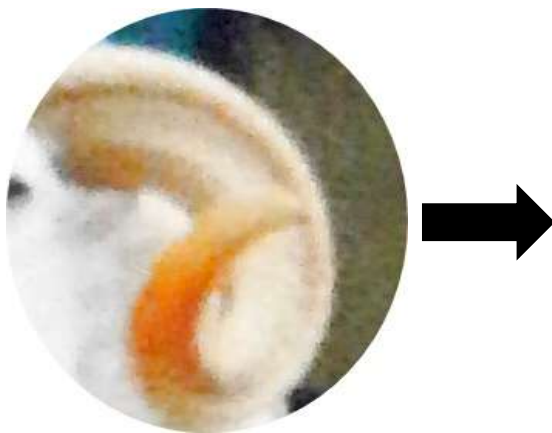
Gambar 3.18 Sketsa Bentuk Tanduk *Ngabendo* 2  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Jika sebelumnya adalah sketsa tanduk *gayor* dengan kebalikan posisi dari sketsa tanduk *gayor* sebelumnya, maka pada sketsa tanduk ini pun sama yaitu kebalikan dari motif tanduk *ngabendo* sebelumnya.



Gambar 3.19 Sketsa Bentuk Tanduk *Leang-leang*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Sketsa tanduk *leang-leang* memiliki karakteristik bentuk yang menyerupai visualisasi bentuk tanduknya. Tanduk *leang-leang* terlihat tampak cantik sehingga penulis jadikan sebagai gagasan untuk dibuat sebuah motif.

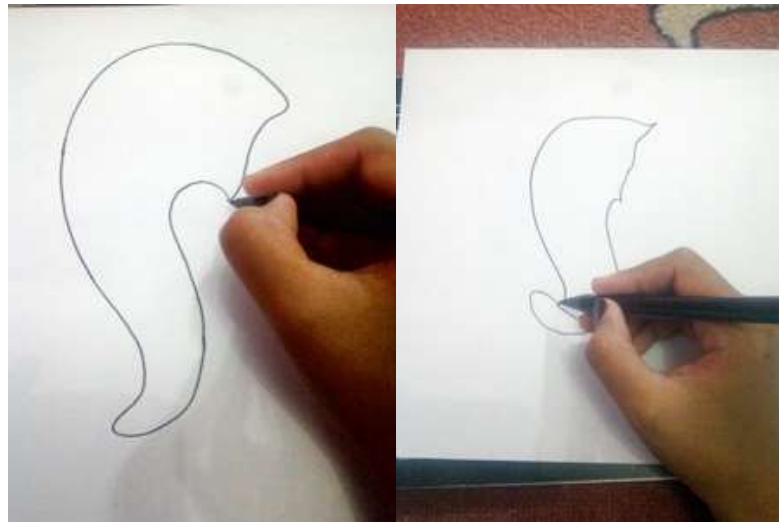


Gambar 3.20 Sketsa Bentuk Tanduk *Golong Tambang* 3  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Sketsa tanduk ini adalah sketsa ke-3 dari tanduk *golong tambang*. Meskipun tanduk domba yang sama akan tetapi penulis membuat sketsa yang berbeda dengan sketsa tanduk *golong tambang* sebelumnya. Sketsa ini penulis buat tanpa menghilangkan karakter tambang melingkar.

b. Menebalkan sketsa tanduk menggunakan spidol warna hitam

Proses penebalan menggunakan spidol warna hitam ini penulis lakukan agar mempermudah proses pewarnaan yang dikerjakan menggunakan aplikasi komputer.



Gambar 3.21 Dokumentasi Proses Penebalan Sketsa Tanduk  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

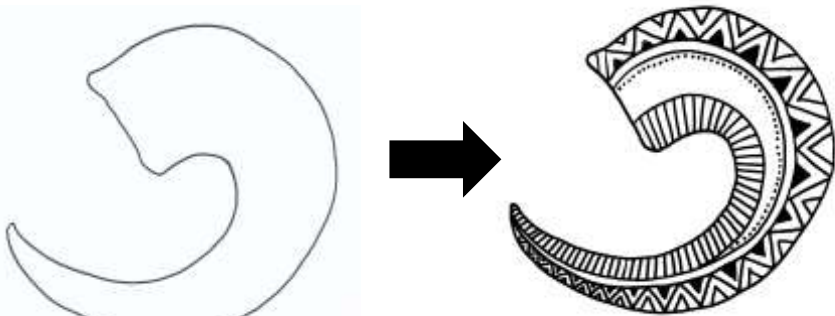
c. Menambahkan *isen-isen* pendukung

Tahap ini penulis menambahkan beberapa motif pendukung sebagai *isen* (isian) dari sketsa motif tanduk. Motif pendukung tersebut pada halaman sebelumnya telah dijelaskan.

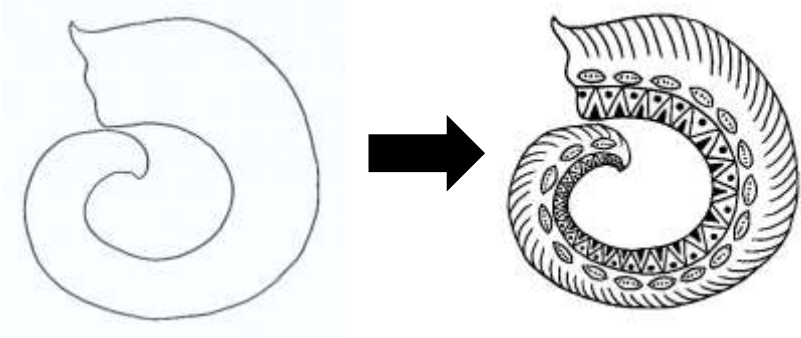
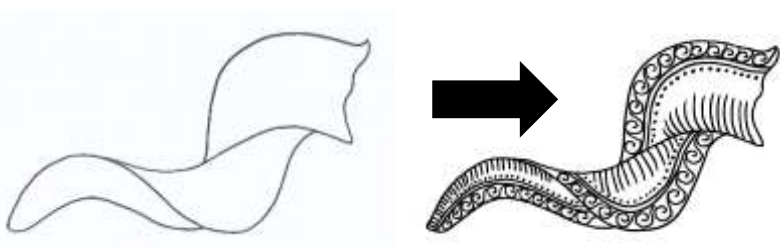
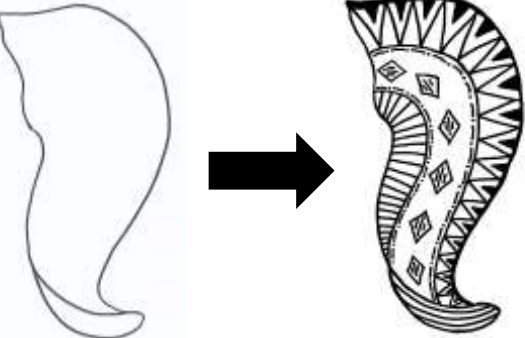
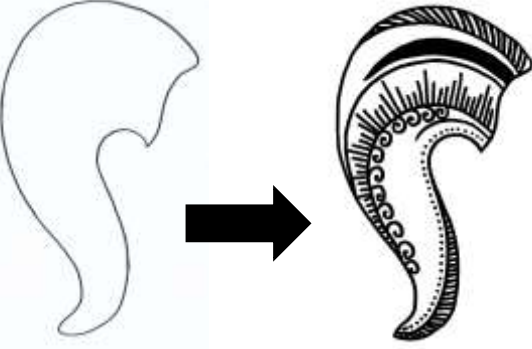


Gambar 3.22 Dokumentasi Proses Penebalan Sketsa Tanduk  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

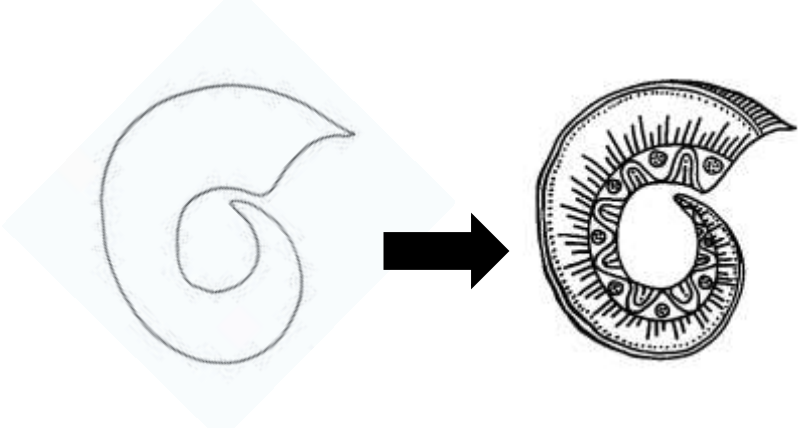
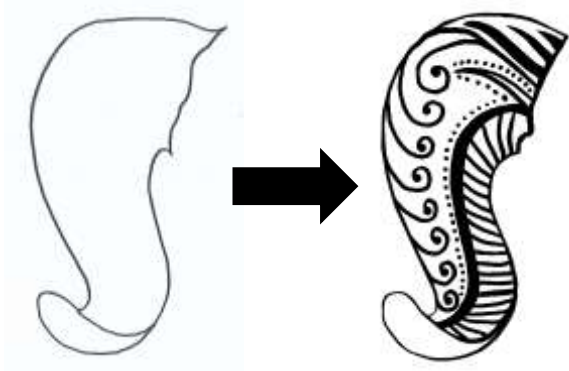
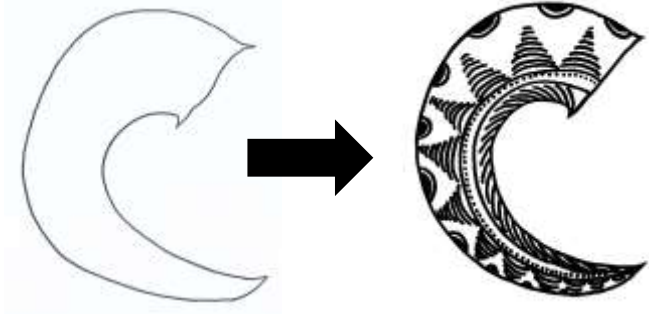
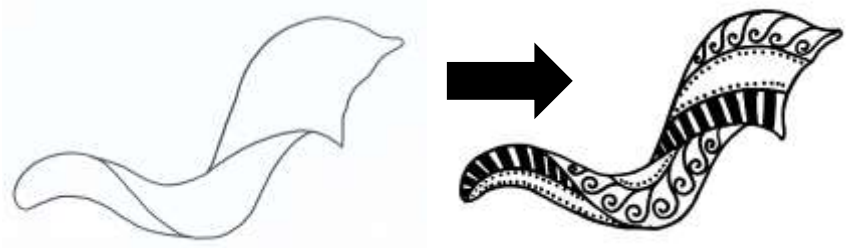
Tabel 3.1 Penambahan *Isen* (isian) Tambahan pada Sketsa Tanduk Domba  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

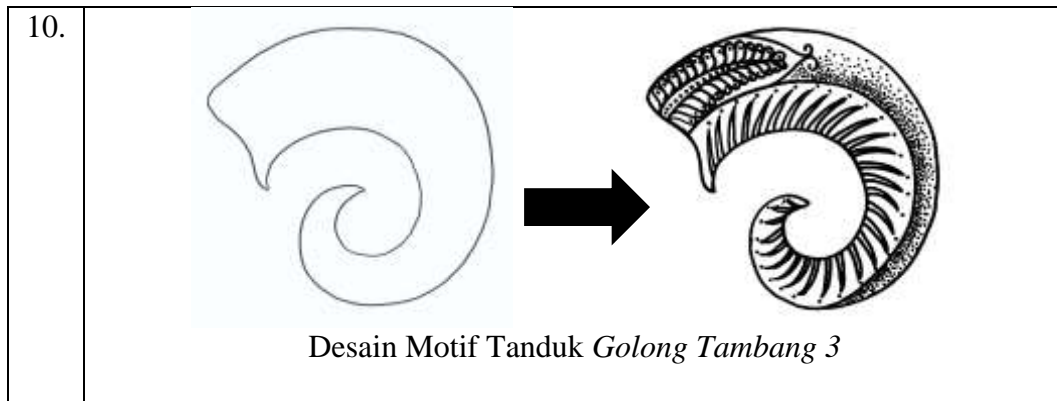
No.	Penambahan Isian Tambahan Pada Sketsa Tanduk Domba
1.	 <p data-bbox="582 1579 1125 1624">Desain Motif Tanduk <i>Golong Ngabendo 1</i></p>



2.	 <p>Desain Motif Tanduk <i>Golong Tambang 1</i></p>
3.	 <p>Desain Motif Tanduk <i>Japlang</i></p>
4.	 <p>Desain Motif Tanduk <i>Gayor 1</i></p>
5.	 <p>Desain Motif Tanduk <i>Sogong</i></p>



6.	 <p>Desain Motif Tanduk <i>Golong Tambang 2</i></p>
7.	 <p>Desain Motif Tanduk <i>Gayor 2</i></p>
8.	 <p>Desain Motif Tanduk <i>Ngabendo 2</i></p>
9.	 <p>Desain Motif Tanduk <i>Leang-leang</i></p>



d. Tahap *scanning* untuk mengubah menjadi file digital

Tahap *scanning* dilakukan untuk mendapatkan gambar sketsa motif hias tanduk dalam bentuk *softcopy* berupa *file* JPEG untuk dilakukan proses selanjutnya.

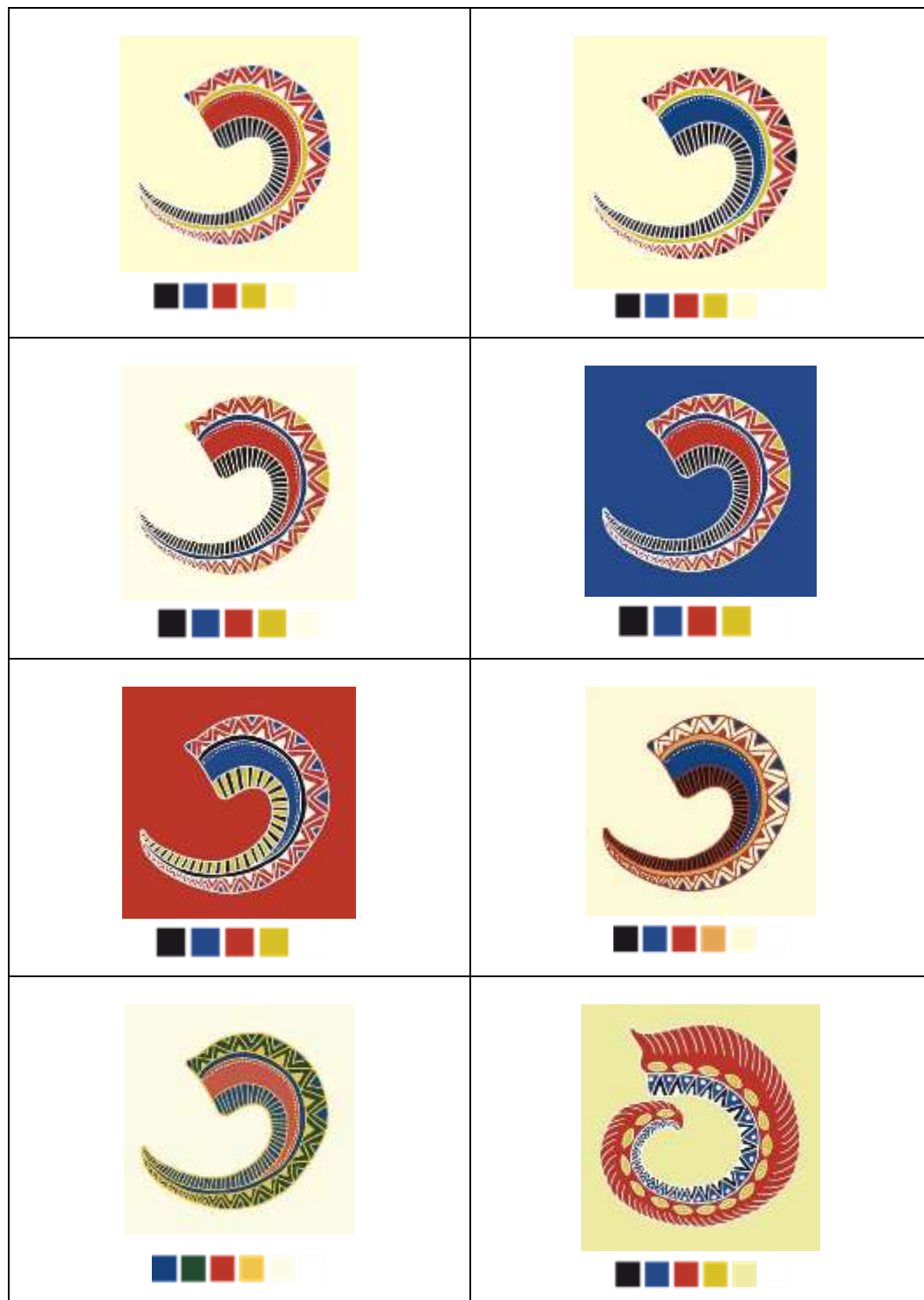


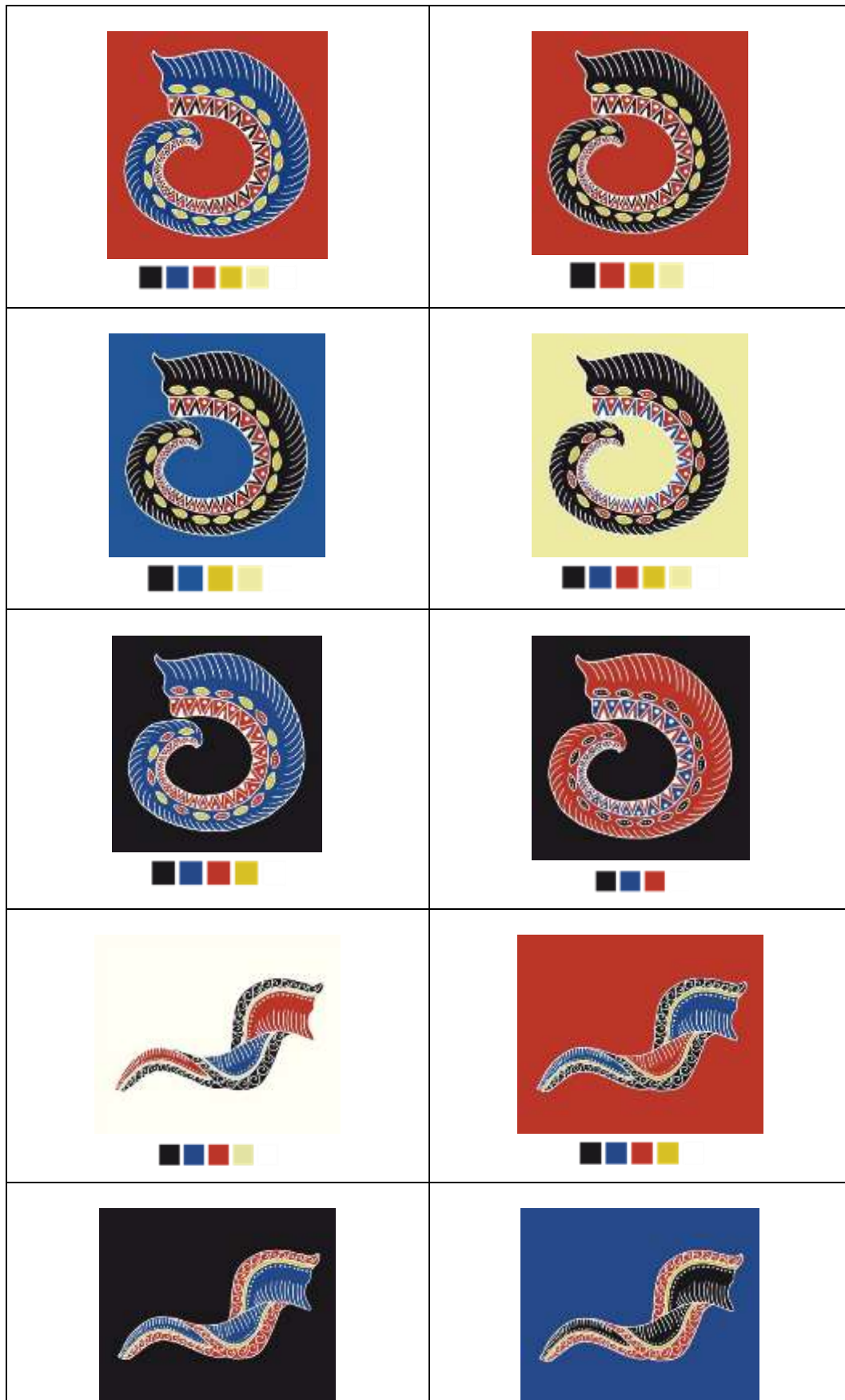
Gambar 3.23 Proses *Scanning* Desain  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

e. Membuat komposisi warna menggunakan aplikasi komputer (*Adobe Photoshop* dan *CorelDraw X5*)

Tabel 3.2 Desain Motif Hias dengan Komposisi warna  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

<b>Desain Motif Hias dengan Komposisi Warna</b>
---

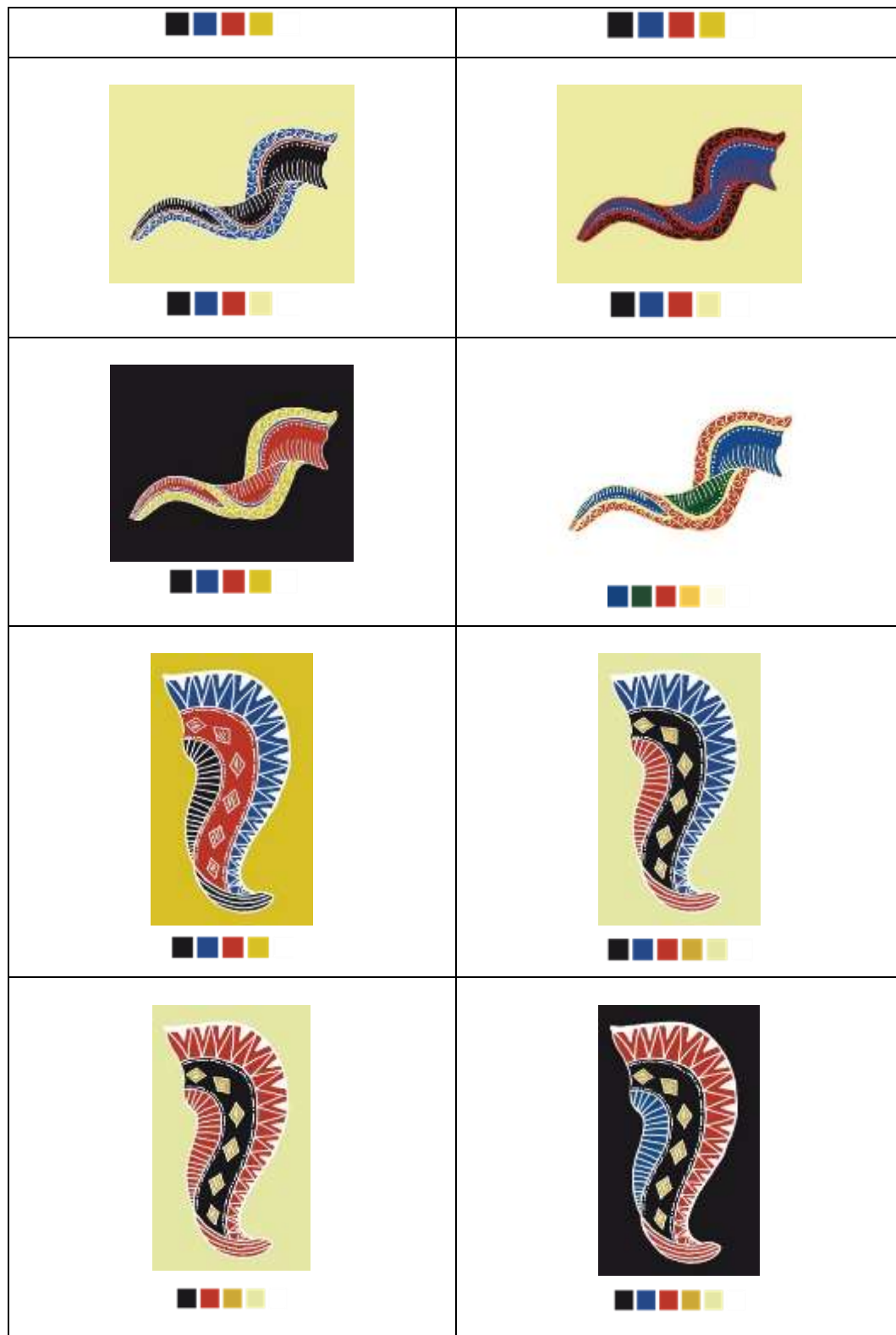


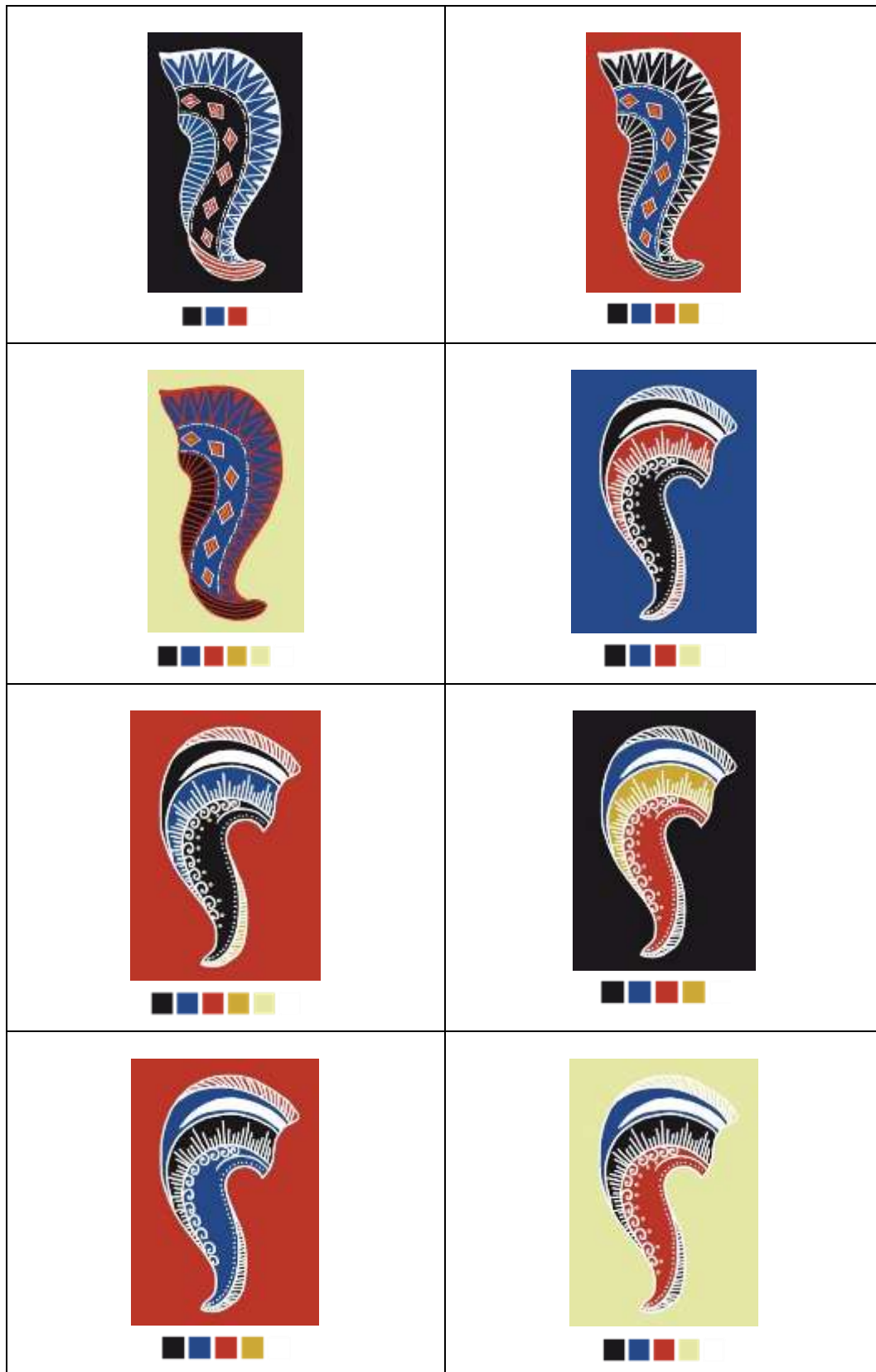


Yosi Sapitri, 2016

**APLIKASI MOTIF TANDUK DALAM PENGEMBANGAN MOTIF HIAS BATIK GARUTAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



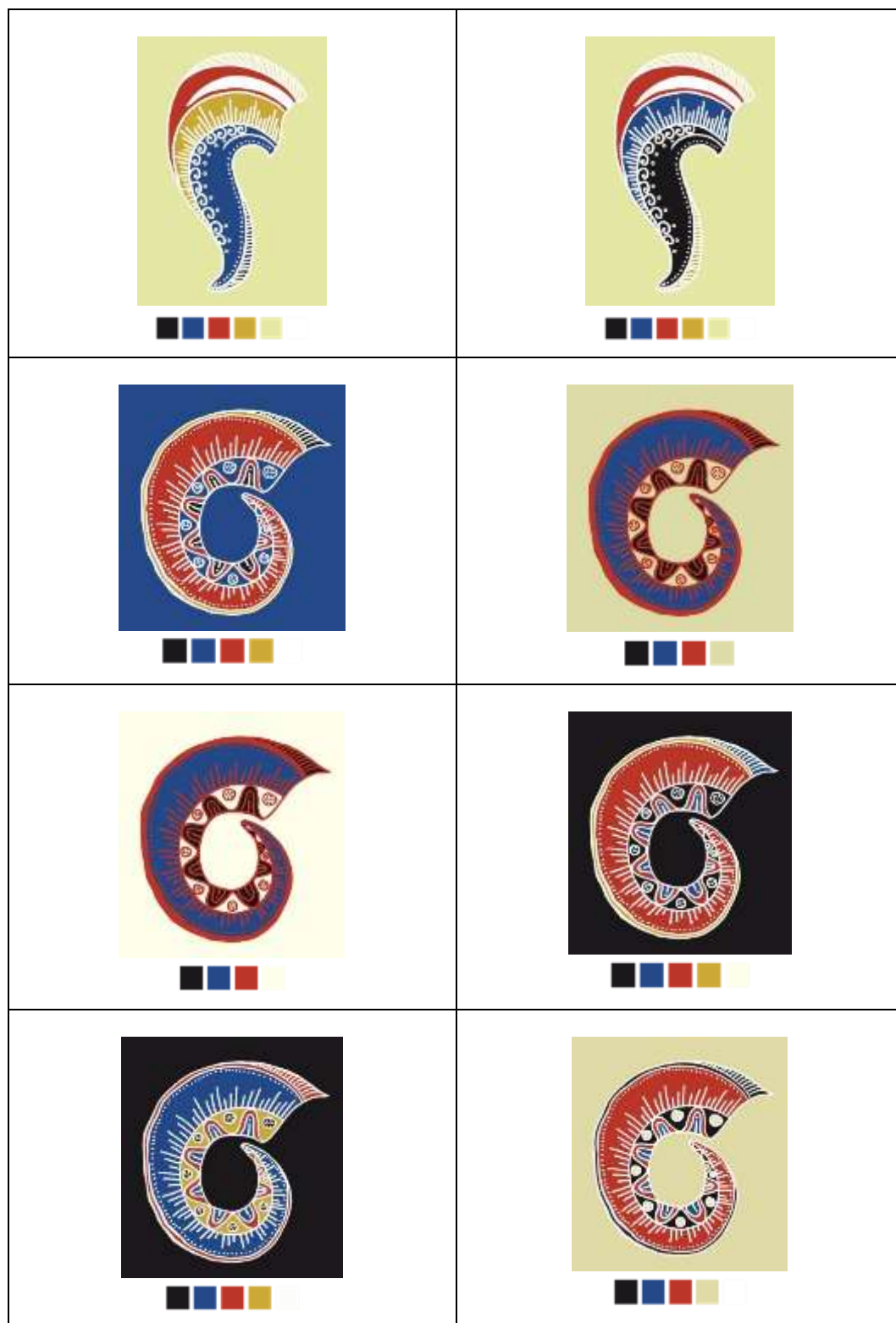


Yosi Sapitri, 2016

**APLIKASI MOTIF TANDUK DALAM PENGEMBANGAN MOTIF HIAS BATIK GARUTAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

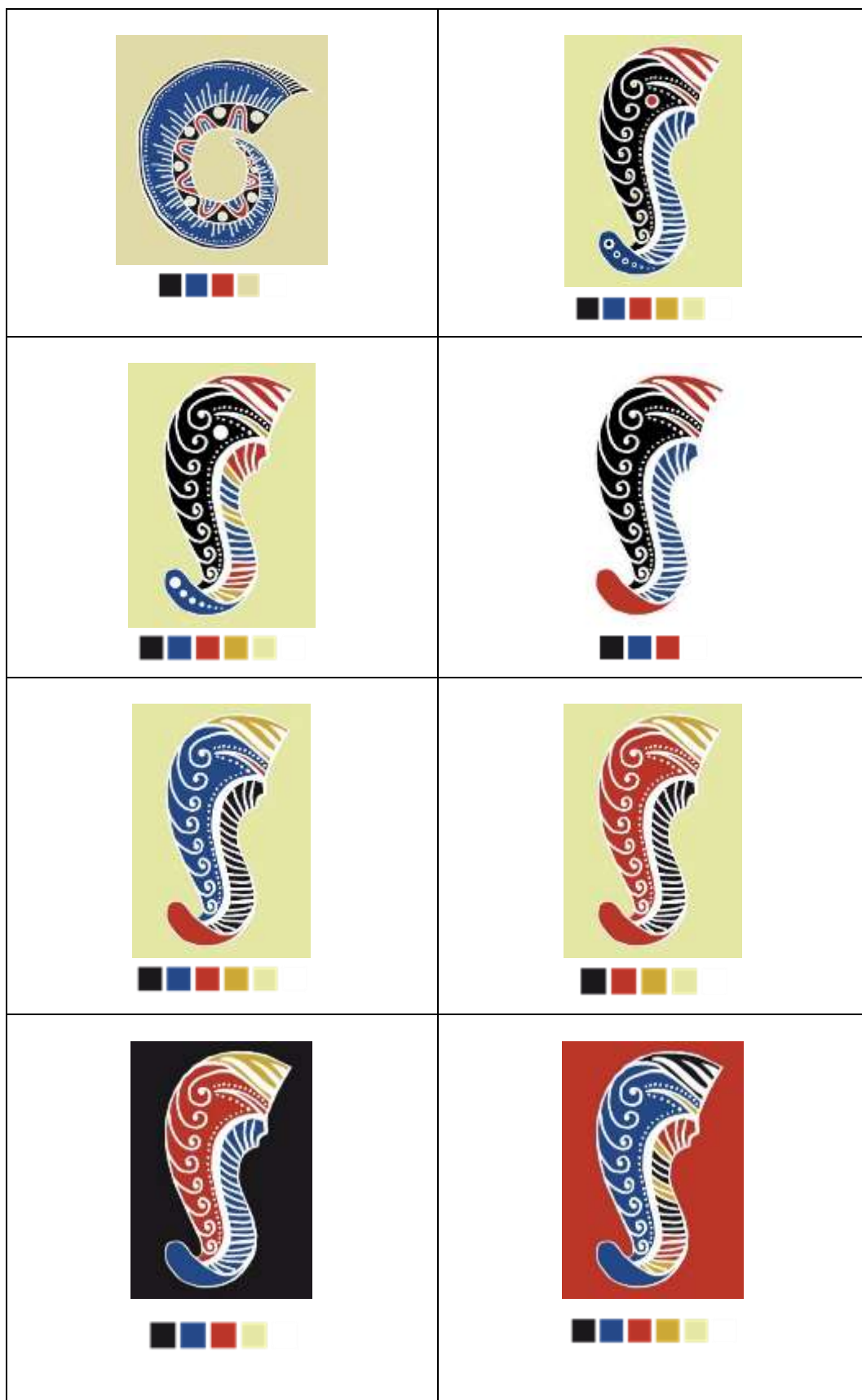




Yosi Sapitri, 2016

**APLIKASI MOTIF TANDUK DALAM PENGEMBANGAN MOTIF HIAS BATIK GARUTAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

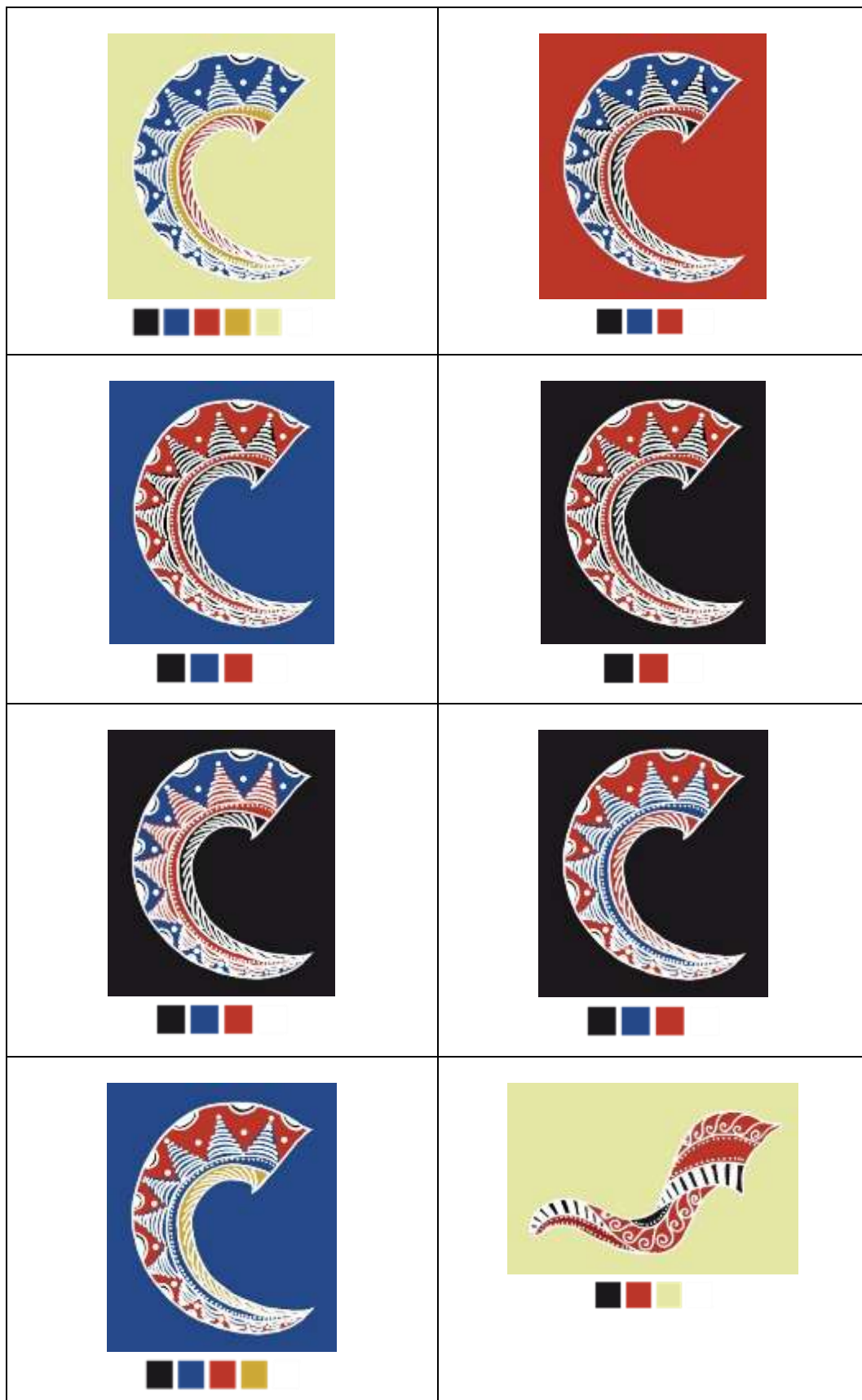


Yosi Sapitri, 2016

**APLIKASI MOTIF TANDUK DALAM PENGEMBANGAN MOTIF HIAS BATIK GARUTAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

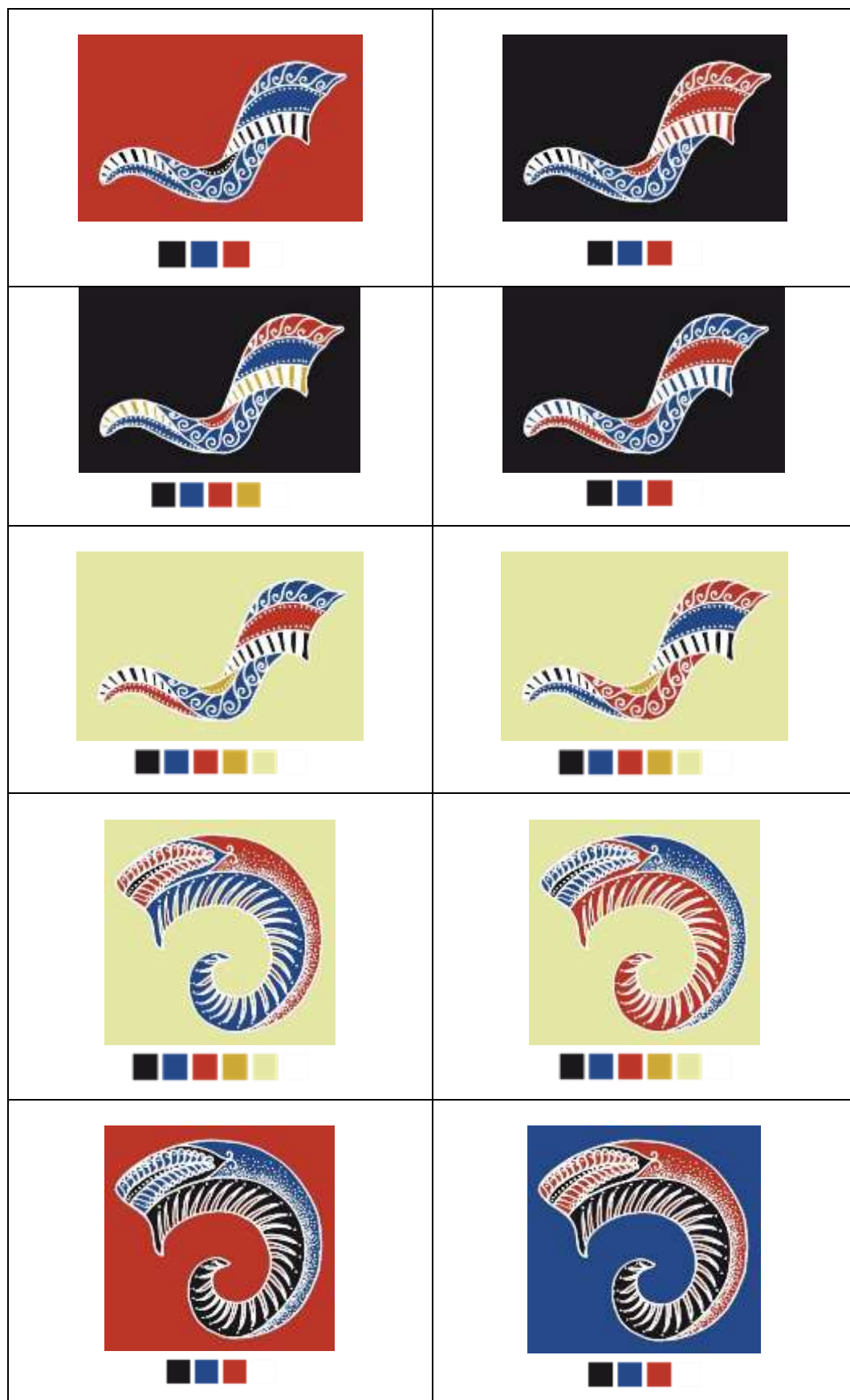




Yosi Sapitri, 2016

**APLIKASI MOTIF TANDUK DALAM PENGEMBANGAN MOTIF HIAS BATIK GARUTAN**

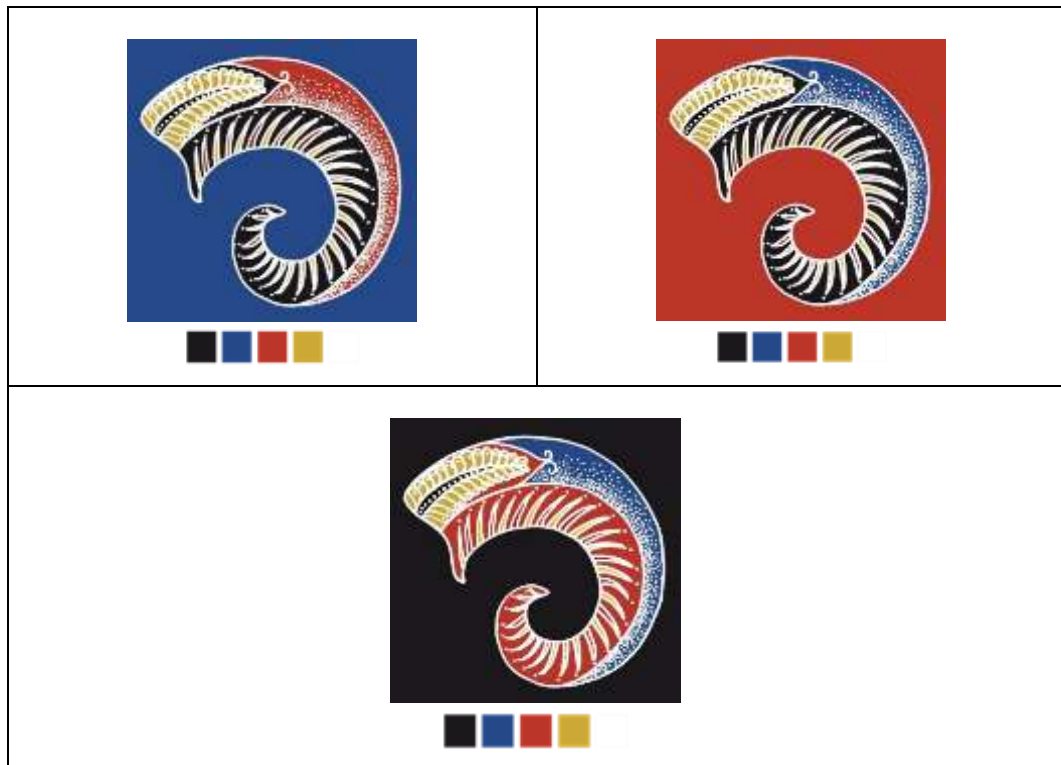
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



Yosi Sapitri, 2016

**APLIKASI MOTIF TANDUK DALAM PENGEMBANGAN MOTIF HIAS BATIK GARUTAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



f. Desain implementasi, dari desain motif tanduk domba Garut

Penulis membuat desain implementasi karya dari desain motif hias dan menambahkan motif tambahan pada setiap desain. Desain implementasi karya desain motif tersebut diantaranya sebagai berikut:



Gambar 3.24 Proses Pembuatan Desain Implementasi Motif Tanduk

Yosi Sapitri, 2016

**APLIKASI MOTIF TANDUK DALAM PENGEMBANGAN MOTIF HIAS BATIK GARUTAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

5. Hasil karya terpilih diaplikasikan pada kain dengan ukuran yang ditentukan



Karya desain motif hias yang penulis ciptakan tidak hanya selesai sampai penciptaan desain motif dan desain implementasi, tetapi penulis berkeinginan menciptakan karya desain motif hias tanduk domba ini dapat diterima oleh masyarakat Kabupaten Garut khususnya dan para pecinta batik pada umumnya. Sehingga penulis membuat implementasi desain motif hias tersebut pada kain.

Desain implementasi motif tanduk pilihan responden selanjutnya penulis tambahkan warna sesuai dengan pilihan warna yang dipilih responden pada desain motif hias tanduk domba berwarna. Pilihan desain implementasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Desain Implementasi Terpilih  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

No.	<b>Desain Implementasi Motif Tanduk Domba Garut dengan Warna untuk kain</b>
-----	---



1.	 <p>Desain Implementasi 1</p>
2.	 <p>Desain Implementasi 2</p>

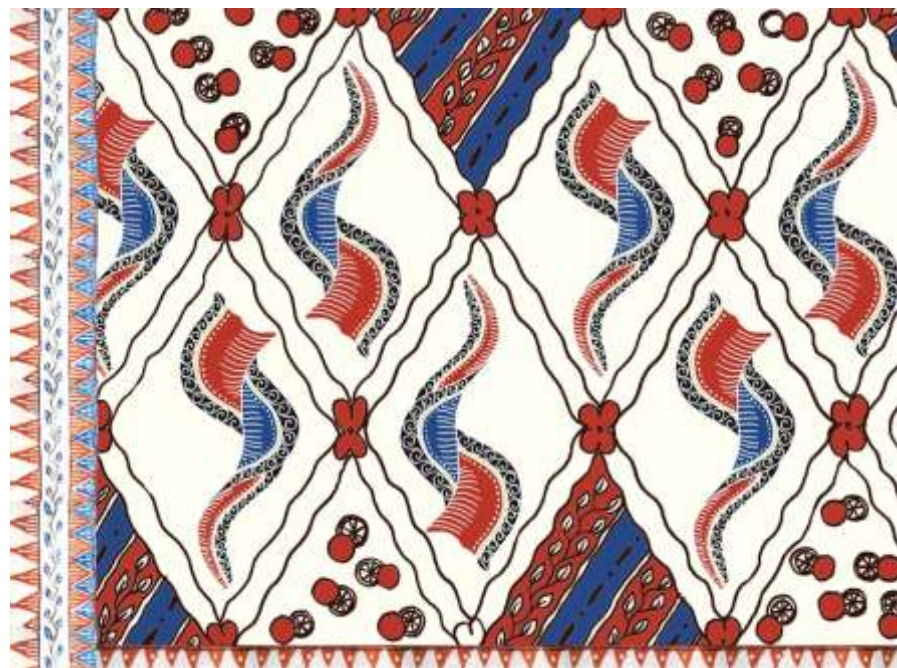


3.



Desain Implementasi 3

4.



Desain Implementasi 4



5.



Desain Implementasi 5

6.



Desain Implementasi 6



7.



Desain Implementasi 7

8.



Desain Implementasi 8