



## Ocean Batik Biota in the Scrapframe



Siti Suhartini<sup>1</sup>

(Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sitisuhartini0@gmail.com, 085225106501)

Retno Purwandari<sup>2</sup>

(Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, enousagi@gmail.com, 083869258047)

Isbandono Hariyanto<sup>3</sup>

(Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, isbandono21@gmail.com, isbandono@isi.ac.id, 08127703300)

<https://orcid.org/>

<sup>1</sup> (Jl. Parangtritis Km 6.5 Sewon, Kota Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Kode Pos 55001, Indonesia)

**Keywords:**  
biota laut, batik panel, *scrapframe*

### ABSTRACT

Biota laut mencakup semua makhluk hidup yang ada di laut baik hewan maupun tumbuhan atau karang. Jumlah dan keanekaragaman jenis biota yang hidup di laut sangat menakjubkan. Tujuan penelitian ini adalah membuat karya seni dengan Teknik batik yang bersumber ide biota laut dengan display yang berbeda yaitu *scrapframe*. Metode penelitian yang digunakan berbasis praktik (*practice based research*), yaitu penelitian yang menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktekyang dilakukan. Tahapan penelitian ini diawali dengan pengumpulan data, analisis data, dan hasil analisis. Hasil analisis digunakan sebagai bahan awal penciptaan sebuah karya seni. Hasil karya seni ini merupakan karya seni tekstil dengan teknik batik yang dikolaborasikan dengan teknik *scrapframe* sebagai karya batik dengan display kebaruan. Karya yang dihasilkan sejumlah lima karya yaitu: *Plankto*; *Nekton*; *Benthos*; *Undersea Adventure*; *Undersea Wonders* dan *Under The Sea*. Karya ini diharapkan mampu memberi ide baru dalam penciptaan sebuah karya seni khususnya batik, mampu mengedukasi, membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar hal-hal baru.

**Kata Kunci:**  
*marine biota*, *scrapframe*

### ABSTRAK

*Marine biota includes all living things in the sea, both animals and plants or corals. The number and diversity of biota species that live in the sea is amazing. The purpose of this research is to create a work of art with batik technique which originates from the idea of marine life with a different display, namely scrapframe. The research method used is (practice-based research), namely research that creates and reflects new work through practical research. This research stage begins with data collection, data analysis, and analysis results. The results of the analysis are used as the starting material for the creation of a work of art. The result of this artwork is a textile artwork with batik technique in collaboration with scrapframe technique as a batik work with a novelty display. This work is expected to be able to give new ideas in the creation of a work of art, especially batik, able to educate, generate motivation and stimulate to learn new things.*

### PENDAHULUAN

Bumi terdiri atas daratan dan lautan. Lautan merupakan bagian terbesar dalam bumi yaitu sekitar 2/3 bagian bumi. Laut seperti halnya daratan, dihuni oleh biota, yakni tumbuh-tumbuhan,

hewan, dan mikroorganisme hidup. Laut merupakan habitat bagi berbagai macam organisme yang telah berevolusi dan beradaptasi dengan keadaan lingkungan mereka. Segala jenis makhluk hidup yang ada di dalam laut, baik itu hewan, tumbuhan, maupun karang disebut sebagai biota laut. Biota laut adalah semua makhluk hidup yang ada di laut baik hewan maupun tumbuhan atau karang. Secara umum, biota laut dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu plankton, nekton, dan bentos. Pembagian ini tidak ada kaitannya dengan klasifikasi ilmiah, ukuran, hewan atau tumbuhan tetapi berdasarkan pada kebiasaan hidup secara umum, seperti gerak berjalan, pola hidup, dan sebaran menurut ekologi. Di seluruh lautan, jenis organisme atau biota tidaklah merata. Karakteristik lingkungan ikan yang beragam menyebabkan terciptanya habitat yang berbeda-beda serta berpengaruh pada jenis organisme yang mendiaminya. Adapun karakteristik dari laut tersebut antara lain adalah ketersediaan cahaya, kedalaman air, serta kompleksitas topografi laut. Biota laut hampir menghuni semua bagian laut, mulai dari pantai, permukaan laut sampai dasar laut yang terjeluk sekalipun.

Jumlah dan keanekaragaman jenis biota yang hidup di laut sangat menakutkan. Walaupun sudah banyak sekali diketahui jenis-jenis tersebut, ilmuwan masih saja menemukan penghuni-penghuni baru, terutama di daerah terpencil dan di lingkungan laut yang dahulu tidak pernah dijangkau orang. Perbedaan keadaan berbagai lingkungan di laut sangat besar dan penghuninya pun beraneka ragam. Namun demikian ada keteraturan dalam penyebaran makhluk-makhluk laut tersebut. Di laut terdapat makhluk-makhluk mulai dari yang berupa jasad-jasad hidup bersel satu yang sangat kecil sampai yang berupa jasad-jasad hidup yang berukuran sangat besar seperti ikan paus yang panjangnya lebih dari 10 meter. Ratusan ribu jenis biota laut telah diketahui dan semua relung (niche = sebanding dengan mikrohabitat) di lingkungan laut dihuni oleh biota. Di sebagian besar wilayah perairan terdapat banyak sekali jenis biota laut yang saling berinteraksi, tetapi di beberapa wilayah perairan yang lain hanya terdapat beberapa jenis biota laut yang hidup dan berinteraksi karena kendala makanan khususnya lingkungan umumnya (Romimohtarto & Juwana, 2001: 36).

Keberadaan biota laut ini sangat menarik perhatian manusia, bukan saja kehidupannya yang penuh dengan rahasia tetapi karena manfaatnya yang besar bagi kehidupan manusia (Romimohtarto & Juwana, 2001: 3). Keberadaan biota laut sangat bermanfaat bagi manusia. Ikan dan tumbuhan laut bisa bermanfaat jika diolah menjadi makanan yang bergizi. Keragaman biota laut juga bermanfaat bagi lingkungan, misalnya pohon bakau yang berguna untuk menahan abrasi dan dapat memecah ombak yang akan menerjang pantai. Mengacu pada kekayaan, keindahan bentuk, manfaat dan keunikan yang ada pada biota laut ini, maka penulis ingin mengangkatnya melalui penciptaan karya panel batik. Penulis ingin mengambil tema biota laut menjadi objek penciptaan dalam karya batik.

Batik secara etimologis berartimenitikan malam dengan canting sehingga membentuk cocok yang terdiri atas susunan titik dan garis. Batik sebagai kata benda merupakan hasil penggambaran corak di atas kain dengan menggunakan canting sebagai alat gambar dan malam sebagai alat perintang (Nian, 1987: 14). Batik merupakan salah satu warisan dari budaya Indonesia. Dapat dikatakan batik adalah salah satu perkembangan seni di Jawa pada masa lalu sampai sekarang. Semula batik hanya digunakan sebagai pakaian di kalangan keluarga keraton. Sebagai bangsa yang mempunyai kebudayaan dan kekayaan alam yang beragam dan salah satunya adalah batik, sebagai generasi muda bangsa harus mengembangkan dan menjaga peninggalan dari nenek moyang. Secara teknis batik adalah kain yang dibuat secara tradisional dengan pembuatannya menggunakan teknik tutup celup dengan malam/lilin batik sebagai bahan perintang warna. Sesuai perkembangan zaman batik juga dapat diartikan membuat hiasan dengan teknik tutup celup pada suatu media dan malam sebagai bahan perintang warna.

Bermula dari sumber ide biota laut dan penerapan teknik batik, penulis ingin menciptakan karya panel batik. Kecenderungan dalam penataan karya panel batik menurut penulis sangat berpengaruh. Dilihat dari sekian banyak cara *display* karya seni panel batik terlihat sangat monoton. Penulis ingin menampilkan karya panel batik dengan cara *display* yang tidak biasa. Di era ini tentunya sudah tidak asing

lagi dengan kemunculan *scrapcard*, *scrapbook*, dan *scrapframe*. Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), *Scrap* diartikan sebagai: (1) sisa, (2) carik, (3) guntingan atau potongan (<https://kamuslengkap.id/>, Diakses September 2021). Ketiganya memiliki kesamaan yaitu karya seni hasil dari guntingan atau potongan yang kemudian dilanjutkan dengan teknik tempel pada sebuah media. Yang membedakan antara *scrapcard*, *scrapbook*, dan *scrapframe* ada pada media yang akan ditempel. Bila diartikan lebih mudah lagi bisa disimpulkan bahwa *scrapcard* disusun pada media kartu, sedangkan *scrapbook* disusun dalam album atau buku, dan *scrapframe* disusun dalam *frame*.

Berawal dari motif biota laut yang kemudian dikemas dalam *scrapframe* akan menjadikan karya batik dengan tampilan *display* berbeda. Mengambil inspirasi, keindahan, bentuk dan warna yang ada pada biota laut maka sangatlah menarik bila dijadikan sebagai karya panel batik *scrapframe*. Manfaat dari penciptaan karya batik biota laut dalam *scrapframe* ini diharapkan mampu mendorong dan melatih menjadi lebih kreatif dalam menciptakan karya baru terutama dalam bidang batik agar tidak monoton. Menjadi tambahan wawasan penciptaan dalam karya seni, khususnya bidang batik. Menjadi arsip referensi maupun koleksi mengenai penciptaan karya batik. Menghasilkan karya yang dihasilkan ini dapat diterima oleh masyarakat sebagai karya panel dan sebagai peluang bisnis di era sekarang dan mendatang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan estetika dan pendekatan biologi kelautan dan metode penciptaan *Practice-Based Research*. Pendekatan estetika, estetika berasal dari kata Yunani: *Aisthetika* yang berarti hal-hal yang dapat dicera dengan pancaindra. "*Aisthesis* yang berarti pencerapan panca indra" (The Liang Gie, 1976:15). Jadi, estetika menurut arti etimologis, adalah teori tentang ilmu penginderaan. Pencerapan pancaindra sebagai titik tolak dari pembahasan estetika didasarkan pada asumsi bahwa timbulnya rasa keindahan itu pada awalnya melalui rangsangan pancaindra. Keindahan dalam arti luas mengandung pengertian ide kebaikan, misalnya Plato menyebut watak yang indah dan hukum yang indah, sedangkan Aristoteles merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang baik dan juga menyenangkan. Plotinus mengatakan tentang ilmu yang indah dan kebajikan yang indah. Pendekatan estetika dalam mewujudkan suatu karya dengan sudut pandang estetika yang berlaku dalam berkarya seni. Fungsi pendekatan estetika di sini sebagai pengalaman sensoris melalui pancaindra terhadap biota laut. Sebagaimana kita melihat, meraba, dan merasakan yang ada pada biota laut.

Metode pendekatan Biologi Kelautan diperlukan dalam penelitian ini yang mana Biologi kelautan merupakan ilmu yang mempelajari kehidupan biota laut beserta interaksi dengan lingkungan. "Biologi laut, yakni ilmu pengetahuan tentang kehidupan biota laut, berkembang begitu cepat untuk mengungkapkan rahasia kehidupan berbagai jenis biota laut yang jumlah jenisnya luar biasa besarnya dan keanekaragaman jenisnya luar biasa tingginya" (Biologi Laut: 2005:1). Begitu besarnya jumlah jenis biota laut dan beraneka ragam bentuk dan sifat hidup mereka menyebabkan tidak seorang biologawan atau sekelompok biologawan mampu mempelajari semua jenis biota tersebut. Untuk menciptakan "pembagian kerja" bidang biologi yang mendasar dan dapat menolong adalah pembagian biota laut. Ilmu yang membagi-bagi biota laut dalam kelompok-kelompok menurut sifat-sifat morfologi, sifat-sifat hidup, hubungan keturunan dan lingkungan tempat hidup mereka dinamakan taksonomi (*taksonomi*). Taksonomi memegang peranan penting dalam mempermudah kita untuk memilih biota laut yang kita pelajari. Dari sini, ilmuwan dapat melangkah lebih jauh dengan mempelajari sifat-sifat atau fisiologi sejenis biota laut, habitatnya, hubungannya dengan lingkungannya dan dengan sesama biota laut. Ilmu yang mempelajari hubungan antara biota laut dan lingkungannya dan di antara mereka sendiri

dinamakan ekologi (*ecology*). Pendekatan bilologi kelautan membantu penulis mengetahui penggolongan biota laut yang dibagi menjadi tiga kelompok besar. Pembagian ini tidak ada kaitannya dengan klasifikasi ilmiah, ukuran, hewan atau tumbuhan, tapi berdasarkan pada kebiasaan hidup secara umum, seperti gerak berjalan, pola hidup dan sebaran menurut ekologi.

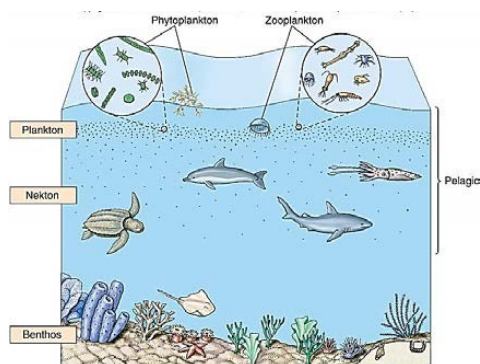
Metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) yaitu penciptaan berdasarkan penelitian. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang dimulaikerja praktik dan melakukan praktik, serta penelitian berbasis praktik merupakan penyelidikan orisinil yang dilakukan guna memperoleh pengetahuan baru melalui praktikdan hasil praktik tersebut. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepatuntuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan penelitian dilakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka danpengetahuan yang dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Ure dan Gray, 1996:1-2). Penciptaan yang berbasis penelitian tentunya harus diawali dengan studi mengenai pokok persoalan dan materi yang di ambil berupa sebuah ide, konsep, tema, bentuk, teknik, bahan, dan penampilan. Materi diulas secara mendalam sehingga dapat dipahami dengan benar dan penguasaan objek agar mendapatkan poin atau pokok dalam objek yang akan diangkat dalam penciptaan karya seni batik ini. Konsep penciptaan menjadi dasar utama dalam penciptaan karya.

Teknik merupakan salah satu poin penting dalam penciptaan karya. Penguasaan teknik sangat berpengaruh karena akan sangat membantu dalam pembuatan karya. Pengolahan teknik dan padu-padan dalam pembuatan karya harus dipikirkan secara matang karena di penciptaan karya ini merupakan gabungan beberapa teknik yangdijadikan menjadi sebuah karya penciptaan. Eksplorasi berguna dalam hal bentuk, variasi, dan kemungkinan eksplorasi teknik baru yang akan menjadikan karya dengan tampilanberbeda dari karya sebelumnya. Denganadanya eksplorasi akan membuka ide baru dalam penciptaan sebuah karya. Pada tahaprancangan desain atau sketsa akan disesuaikan dengan konsep yang sudah dikaji kemudian dilanjut dengan perwujudan karya dengan bahan dan alat yang sudah disiapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Biota Laut dan Scrapframe

Biota laut adalah semua makhluk hidup yang ada di laut baik hewan, tumbuhan, maupun karang. Secara umum biota laut dibagimenjadi tiga kelompok besar, yaitu plankton,



1



2

Gambar 1. Biota Laut dengan Tiga Bagian (Sumber: <http://eschooltoday.com/science/aquatic-ecosystems/what-is-nekton-in-ecosystems.html>, Diakses Desember 2021)

Gambar 2. Scrapframe (Sumber: <https://www.google.com/search?q=scrapframe&safe=strict&tbm>, Diakses Desember 2021)

*Scrapframe* adalah salah satu bagian dari pengembangan *scrapbook* yang bahan dasarnya menggunakan bingkai foto alias *frame*, jadi kita sebut dengan *Scrapframe 3D*. Sebuah mini album yang dikemas dalam *frame* disertai dengan catatan, keterangan atau tulisan pribadi yang berhubungan dengan foto tersebut. *Scrapframe* Indonesia sudah sangat populer baik di kalangan selebriti dan masyarakat biasa. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) "*Scrap*" diartikan sebagai: (1) sisa, (2) carik, (3) guntingan atau potongan. Ketiganya memiliki kesamaan yaitu karya seni hasil dari guntingan atau potongan yang kemudian dilanjutkan dengan teknik tempel pada sebuah media. Perbedaan antara *scrapcard*, *scrapbook* dan *scrapframe* ada pada media yang akan ditempel. Bila diartikan lebih mudah lagi bisa disimpulkan bahwa *scrapcard* disusun pada media kartu, sedangkan *scrapbook* disusun dalam album atau buku dan *scrapframe* disusun dalam *frame*. nekton, dan bentos. Pembagian ini tidak ada kaitannya dengan klasifikasi ilmiah, ukuran, hewan atau tumbuhan tapi berdasarkan pada kebiasaan hidup secara umum, seperti gerak berjalan, pola hidup, dan sebaran menurut ekologi.

## 2. Data Acuan

Data acuan didapatkan dari sumber penciptaan yang telah mengalami seleksi. Pertimbangan dalam melakukan seleksi diawali penulis dengan keseluruhan secara umum tentang biota laut. Kemudian dicari pembagian-pembagian yang ada pada biota laut. Seperti yang penulis tahu dari sumber referensi bahwa biota laut dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu Plankton, Nekton, dan Bentos. Dilanjutkan dengan penjabaran setiap kelompok besar tersebut dan kemudian dipilih bentuk-bentuk tiap kelompok. Dari sini penulis juga bisa menentukan kombinasi warna pada tiga kelompok yang ada pada biota agar mempermudah proses edukasi dan mengertipembagian kelompok pada biota laut. Berikut beberapa gambar yang penulis gunakan sebagai data acuan dalam penciptaan seni tekstil:



3



4



5

**Gambar 3.** Plankton (Sumber: <https://www.deepseanews.com/7qz.jpg> Diakses Desember 2021)

**Gambar 4.** Nekton (Sumber: [https://i.pinimg.com/e6/82/e9/e682\\_b8d9318df7c1d735da2b3dc947.jpg](https://i.pinimg.com/e6/82/e9/e682_b8d9318df7c1d735da2b3dc947.jpg), Diakses Desember 2021)

**Gambar 5.** Bentos (Sumber: <https://1.bp.blogspot.com/-qmdqK1qm1Zo/WUxPOH5PXNI.jpg>, Diakses Desember 2021)



6

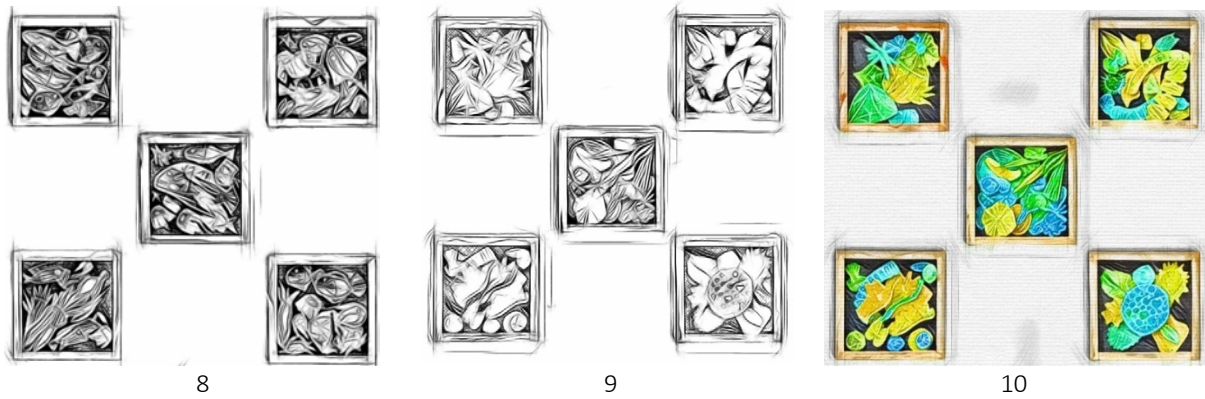


7

**Gambar 6.** Karya Batik *Scrapframe* oleh Siti Suhartini (Sumber: Katalog Pameran MATRA AWARD, Diakses Desember 2021)

**Gambar 7.** Karya Batik *Scrapframe* oleh Siti Suhartin (Sumber: Katalog Pameran SURPRISE#12 IKJ, Desember 2021)

Sketsa Terpilih



8

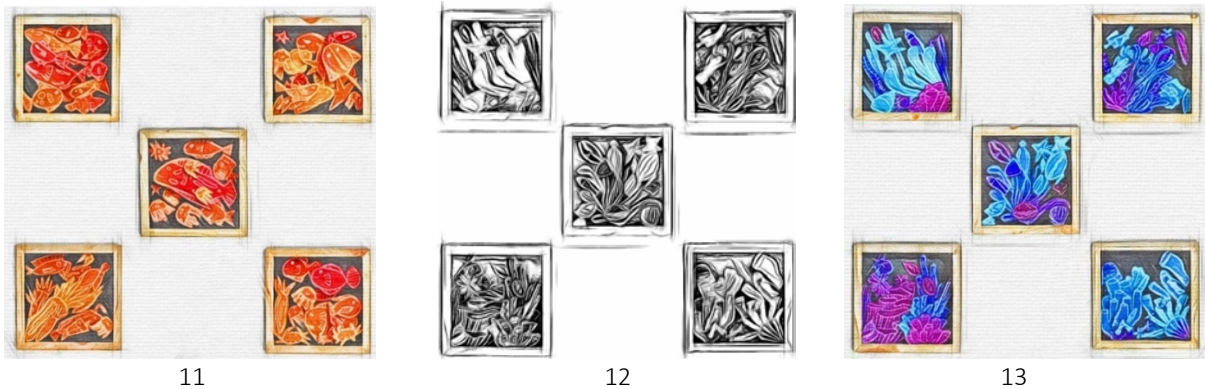
9

10

Gambar 8. Sketsa Karya 1 Judul: *Plankton* (Sketsa: Siti Suhartini)

Gambar 9. Sketsa Warna 1 Judul: *Plankton* (Sketsa: Siti Suhartini)

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



11

12

13

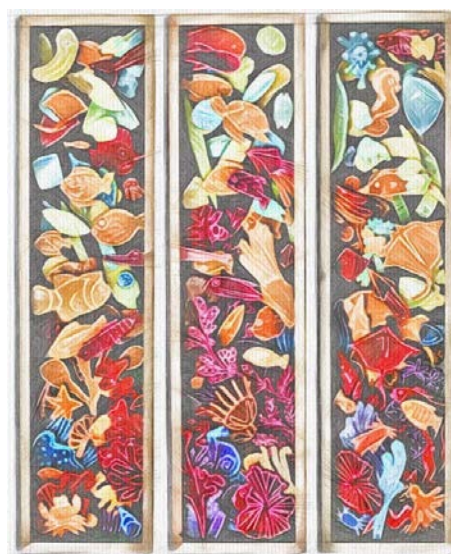
Gambar 11. Sketsa Warna 2 Judul: *Nekton* (Sketsa: Siti Suhartini)

Gambar 12. Sketsa Karya 3 Judul: *Benthos* (Sketsa: Siti Suhartini)

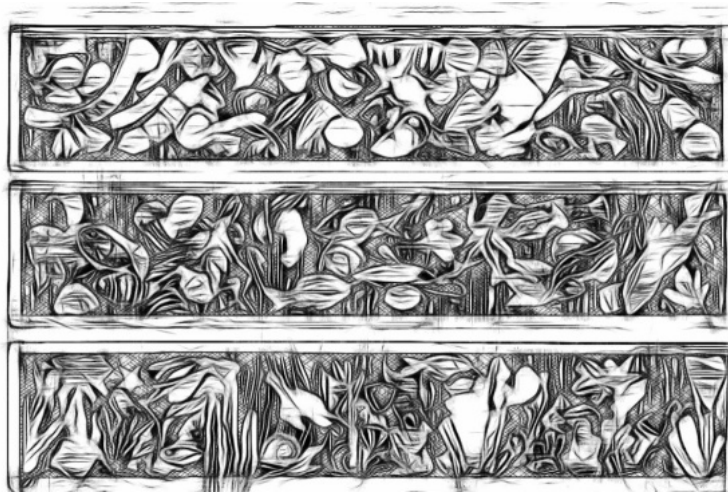
Gambar 13. Sketsa Warna 3 Judul: *Benthos* (Sketsa: Siti Suhartini)



Gambar 14. Sketsa Karya 4,  
Judul: *Undersea Adventures* (Sketsa: Siti Suhartini)



Gambar 15. Sketsa Warna 4  
Judul: *Undersea Adventures* (Sketsa: Siti Suhartini)



16

**Gambar 16.** Sketsa Karya 5, Judul: *Undersea Wonders* (Sketsa: Siti Suhartini)



17

**Gambar 17.** Sketsa Warna 5, Judul: *Undersea Wonders* (Sketsa: Siti Suhartini)



18

**Gambar 18.** Sketsa Karya 6, Judul: *Undersea Wonders* (Sketsa: Siti Suhartini)



19

**Gambar 19.** Sketsa Warna, Judul: *Undersea Wonders* (Sketsa: Siti Suhartini)

### 3. Perwujudan

Pembuatan karya ini sejatinya hampir sama dengan pembuatan batik pada umumnya. Yang membedakan dari batik ini terletak pada media frame, yang mana frame tersebut hasil adopsi dari scrapcard atau scrapbook. Teknik yang digunakan dalam perwujudan adalah teknik batik dan teknik *scrapframe*.

Alat dan bahan yang akan digunakan dalam teknik batik. Diawali dengan sket pada kain dengan spidol non permanen. Kain yang digunakan adalah kain primisima. Dilanjutkan pada proses pencantingan, pewarnaan, sampai pada *pelorodan*. Kain siap dijemur, setelah kering bisa dilanjutkan

pada teknis selanjutnya, yaitu teknik *scrapframe*.

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



**Gambar 20.** Plankton (Fotografer: Eli Sugiarto)  
**Gambar 21.** Nekton (Fotografer: Eli Sugiarto)  
**Gambar 22.** Benthos (Fotografer: Eli Sugiarto)



23  
**Gambar 23.** *Undersea Adventure* (Fotografer: Eli Sugiarto)  
 24  
**Gambar 24.** *Undersea Wonders* (Fotografer: Eli Sugiarto)





Gambar 25. Sketsa Warna 1, Judul: *Under The Sea* (Sketsa: Siti Suhartini)

## PENUTUP

Sebuah karya seni terlahir dariketertarikan, kesukaan, kecintaan akansuatu hal, yang sifatnta tidak mutlak, dan setiap orang relatif berbeda-beda.Hal tersebutlah yang terkadang menjadi sebuah kegelisahan yang kemudian menjadi ide atau gagasan untukmelahirkan sebuah karya seni. Meskipun ide dari sesuatu hal yang sama, namun karya yang diciptakan belum tentu sama karena setiap orang juga memiliki imajinasi, pengamatan, dan pola berfikir yang berbeda-beda.

Berawal dari motif biota laut yang divisualkan dalam Teknik batikkemudian dikemas dalam *scrapframe* akan menjadikan karya batik degan tampilan *display* berbeda. Mengambil inspirasi, keindahan, bentuk dan warna yang ada pada biota laut maka sangatlah menarik bila dijadikan sebagai karya panel batik *scrapframe*. Proses perwujudan karya batik biota lautdalam *scrapframe* ini pada dasarnya hamper sama dengan karya batik pada umumnya. Hal yang membedakan karya ini dengan karya batik lainnya tentu saja terletak pada *scrapframe*-nya karena penulis mengkombinasi Teknik batik dan *scrapframe*. Dalam karya ini dengan media *scrapframe* membuat tampilan batik sangat beda dengan batik lainnya. *Scrapframe* ini merupakan adopsi dari *scrapcard* dan *scrapbook*.

Penciptaan karya batik biota lautdalam *scrapframe* ini menghasilkan lima karya yaitu: *Plankto*; *Nekton*; *Benthos*; *Undersea Adventure*; *UnderseaWonders*dan *Under The Sea*. Diharapkanke depannya dari penciptaan karya batik biota laut dalam *scrapframe* ini mampu mendorong dan melatih mejadi lebih kreatif dalam menciptakan karya baru terutama dalam bidang batik agar tidak monoton. Menjadi tambahan wawasan penciptaan dalam karya seni, khususnya bidang batik. Menjadi arsip referensi maupun koleksi mengenai penciptaan karya batik. Menghasilkan karya yang dihasilkan ini dapat diterima oleh masyarakat sebagai karya panel dan sebagai peluang bisnis di era sekarang dan mendatang.

Ucapan Terima Kasih

Tulisan ini dapat tersusundikarenakan batuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada

1. Isbandono Hariyanto dan Retno Purwandari yang telah membimbing dalam penciptaan serta penulisan pada karya batik biota laut dalam scrapframe.
2. Eli Sugiarto yang telah membantudalam pembuatan karya sekaligus dokumentasi selama proses penciptaan karya sampai selesai.
3. Perajin batik yang membantu dalam proses perwujudan karya ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Djoemena, Nian S. 1987, *Ungkapan Sehelai Batik: Batik Its Mystery and Meaning*, Djambatan, Jakarta.

Malin, J. Ure J. And Gray C. 1996, *The Gap: Adressing Practice Based Research Training Requirements for Desingners*, The Robert Gordon University, Aberdeen, United Kingdom.

Romimohtarto, K dan Juwana, Sri. 2005. *Biologi Laut Ilmu Pengetahuan Tentang Biota Laut*. Jakarta: Djambatan.

The Liang Gie. 1976. *Garis Besar estetika (Filsafat Keindahan)*. Karya Kencana. Yogyakarta.

## DAFTAR LAMAN

<https://kamuslengkap.id/>, Diakses September 2019

<https://www.google.com/search?q=scrapframe&safe=strict&tbm>,

<https://www.google.com/search?q=scrapframe&safe=strict&tbm>,

[https://www.deepseanews.com/7qz.jpghttps://i.pinimg.com/originals/e9/e6/82/](https://www.deepseanews.com/7qz.jpghttps://i.pinimg.com/originals/e9/e6/82/e9e682b8d9318df7c1d735da2b3dc947.jpg)

[e9e682b8d9318df7c1d735da2b3dc947.jpg](https://www.deepseanews.com/7qz.jpghttps://i.pinimg.com/originals/e9/e6/82/e9e682b8d9318df7c1d735da2b3dc947.jpg)

<https://1.bp.blogspot.com/-qmdqK1qm1Zo/WUxPOH5PXNI.jpg>