

**PENERAPAN MODEL BENTUK TRANSFORMASI
MENGUNAKAN TEKNIK KARAKTER TERKUAT UNTUK
MENGHASILKAN MOTIF BATIK YANG DIGUNAKAN
PADA BATIK TULIS ALUSAN**

LAPORAN PENELITIAN TERAPAN



Ketua

Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn
NIP. 197110231998031001 / NIDN. 0023107106

Anggota

Basuki Teguh Yuwono, S.Sn, M.Sn
NIP. 197609112002121002 / NIDN. 0011097603

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-042.01.2.400903/2018

Tanggal 5 Desember 2017

Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pemula
Nomor: 7270/IT6.1/LT/2018

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2018**

Halaman Pengesahan

Judul Penelitian **PENERAPAN MODEL BENTUK TRANSFORMASI
MENGUNAKAN TEKNIK KARAKTER
TERKUAT UNTUK MENGHASILKAN MOTIF
BATIK YANG DIGUNAKAN PADA BATIK
TULIS ALUSAN**

Ketua Peneliti
a. Nama Lengkap : Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn
b. NIP : 197110231998031001
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Jabatan Struktural
e. Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Rupa dan Desain / Kriya
f. Alamat Institusi : Jl. Ki Hajar dewantara Ketingan Ska
g. Telpon/Faks/E-mail : 081329036552 / aansudarwanto@gmail.com

Anggota
a. Nama : Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn
b. NIP : 197609112002121002
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Jabatan Struktural
e. Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Rupa dan Desain / Kriya
f. Alamat Institusi : Jl. Ki Hajar dewantara Ketingan Ska
g. Telepon/Faks/E-mail : 081567601340 / basuki@isi-ska.ac.id

Lama Penelitian Artistik : 6 bulan
Pembiayaan : **Rp. 16.500.000**

Mengetahui
Dekan Fakultas

Surakarta, 23 Oktober 2018
Ketua Peneliti,

Joko Budiwianto, S.Sn., M.Sn.
197111102003121001

Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn
197110231998031001

Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196810121995021001

ABSTRAK

Penelitian dengan judul **“Penerapan Model Bentuk Transformasi Menggunakan Teknik Karakter Terkuat Untuk Menghasilkan Motif Batik Yang Digunakan Pada Batik Tulis Alusan”** ini, merupakan penelitian terapan yang fokus utamanya pada aplikasi teknik karakter terkuat untuk menjawab permasalahan pengrajin yang selama ini hanya bisa meniru saja dalam membuat motif, dan selalu kesulitan dalam memunculkan motif baru, rata-rata mereka harus membayar seorang desainer khusus untuk memunculkan motif baru.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan industri kerajinan batik sebagai usaha kecil padat karya dengan cara penganeka ragam motif, sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan nilai jual sekaligus memberi banyak alternatif pilihan kepada konsumen. Selain itu juga untuk memberi kontribusi terhadap pelestarian dan memperkaya motif batik, dan menjadi model pengembangan bagi para pengrajin batik.

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode eksperimental. Dimulai dengan mencari kemungkinan pemanfaatan menggunakan rancangan dari program komputer grafis. Dengan sasaran penelitian dibatasi pada masalah citra visual benda artifisial populer (*Motor Scoopy*) dan fauna (*Burung lovebird*). Objek penelitiannya adalah motif transformasi untuk produk batik tulis *alusan*. Sedangkan wilayah penelitian dilakukan di eks-karisidenan Surakarta. Adapun langkah-langkah perancangan untuk menghasilkan model yang berupa prototipe diawali dengan melakukan riset emik dan etik kemudian melakukan eksperimen dengan mereka-reka benda artifisial populer dan fauna khas dengan mencari karakter terkuatnya menjadi motif batik dan diakhiri dengan pembentukan

Diharapkan dengan aplikasi ini muncul model keteknikan terkait dengan karakter terkuat dalam membuat motif batik, yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran bagi pengrajin batik, mahasiswa maupun masyarakat pada umumnya.

Kata kunci: Motif, Karakter, transformasi bentuk, model

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah robbil ‘alamin penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan penelitian dengan judul **Penerapan Model Bentuk Transformasi Menggunakan Teknik Karakter Terkuat Untuk Menghasilkan Motif Batik Yang Digunakan Pada Batik Tulis Alusan**. Penulisan ini merupakan penelitian yang mencoba menggali lebih dalam mengenai motif yang terdapat dalam batik kemudian dikembangkan dan dieksplorasi sehingga muncul kebaruan. Penelitian dititik beratkan pada uji coba pengembangan motif dengan teknik karakter terkuat, sehingga menghasilkan prototype yang berbasis pada pengembangan motif. Diharapkan akan muncul kebaruan produk kerajinan yang diiringi dengan kreativitas dan inovasi, sehingga dapat menjadi model pengembangan kerajinan batik di masyarakat.

Penulis menyadari, penyusunan laporan ini tidak terlepas dari masukan dan saran dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini, disampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, meluangkan waktu, dan memberi sumbangan baik secara fisik maupun non fisik. Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari sempurna dan masih terdapat beberapa hal yang tidak sejalan dengan nurani penulis, namun demikian semoga seluruh perhatian yang telah tercurah dalam penulisan ini tidak sia-sia tetapi dapat bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan.

Surakarta, Oktober 2018

Penulis

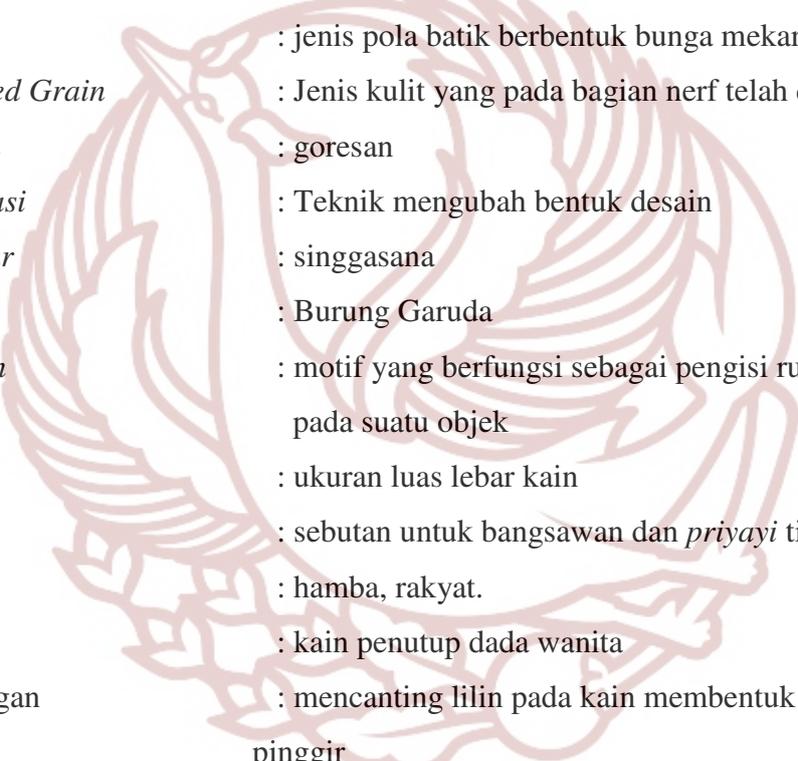
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
GLOSARIUM.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Luaran	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III. METODE PENELITIAN.....	9
A. Metode Penelitian	9
B. Langkah-langkah Penelitian	9
C. Sumber data	10
D. Teknik pengumpulan data.....	10
E. Analisis Data	11
BAB IV. ANALISIS HASIL.....	12
A. Identifikasi Motif.....	12
B. Pengembangan motif.....	16
C. Produk kerajinan	24
BAB V. LUARAN PENELITIAN.....	38
A. Desain Hasil Pengembangan Motif.....	38
B. Proto Tipe Aplikasi Desain	42
C. Dessain Produk	44
D. ProtoTipe	46
DAFTAR PUSTAKA	49
Artikel	51
Lampiran	67

DAFTAR GAMBAR

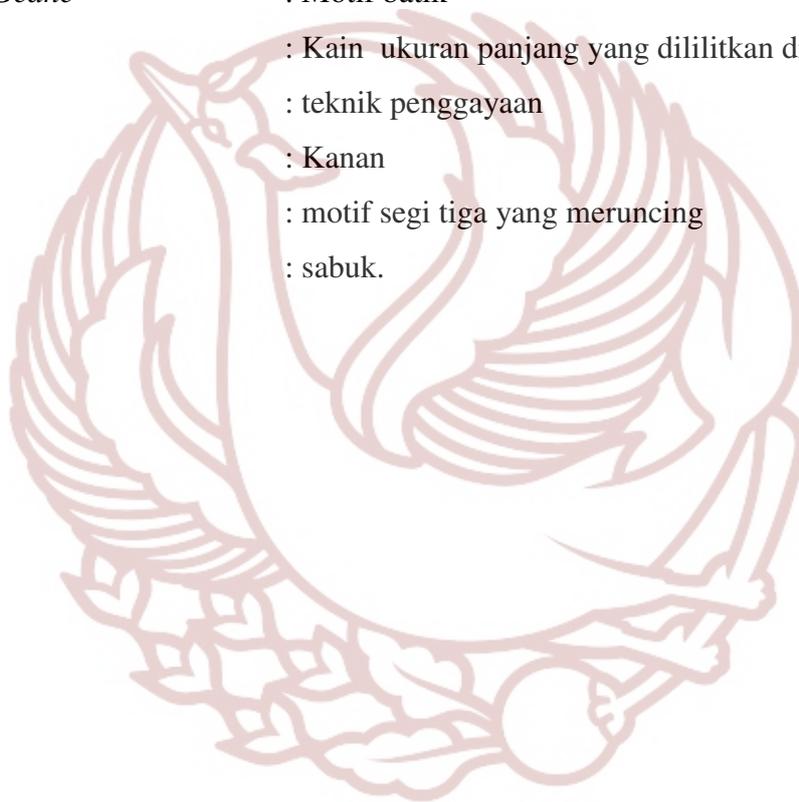
Gambar 1. Karakter terkuat.....	15
Gambar 2. Karakter terkuat objek sapi perah.....	16
Gambar 3 Karakter global	16
Gambar 4. Motif Kijang.....	17
Gambar 5. Karakter khusus.....	17
Gambar 6. Motif sawat pada batik.....	18
Gambar 7. Burung Lovebird.....	23
Gambar 8. Bentuk sepeda motor Scoopy.....	24
Gambar 9. Merubah objek tiga dimensional.....	25
Gambar 10. Merubah objek pada sepeda motor.....	26
Gambar 11. Karakter terkuat Lovebird.....	27
Gambar 12. Objek divariasi.....	27
Gambar 13. Stilisasi objek.....	28
Gambar 14. Bentuk paruh diganti.....	28
Gambar 15. Objek Scoopy.....	29
Gambar 16. Enggel objek dari samping.....	31
Gambar 17. Enggel objek hinggap di ranting.....	32
Gambar 18. Enggel objek dari bawah.....	32
Gambar 19. Enggel objek terbang terlihat dari samping.....	33
Gambar 20. Enggel objek dari depan.....	33
Gambar 21. Eksplorasi menjadi bentuk tranformasi.....	35
Gambar 22. Eksplorasi pada motif scoopy.....	35
Gambar 23 Kelompok pola lereng.....	37
Gambar 24. Kelompok pola ceplok.....	37
Gambar 25. Proses <i>nyoret</i> , pemindahan desain ke kain mori	38
Gambar 26. Proses ngelowongi.....	39
Gambar 27. Nembok.....	40

GLOSARIUM



<i>Ageng</i>	: <i>gedhe</i> (N.) = besar
<i>Alus</i>	: penyebutan benda dan sifat, yang menggambarkan kelembutan
<i>Belahketupat</i>	: bentuk wajikan seperti ketupat yang dibagi dua
<i>Carik</i>	: punggawa kerajaan yang mengurus surat menyurat
<i>Cakar melik</i>	: jenis pola batik
<i>Ceplok</i>	: jenis pola batik berbentuk bunga mekar
<i>Corrected Grain</i>	: Jenis kulit yang pada bagian nerf telah diolah
<i>Corekan</i>	: goresan
<i>Deformasi</i>	: Teknik mengubah bentuk desain
<i>Dhampar</i>	: singgasana
<i>Gurda</i>	: Burung Garuda
<i>Isen-isen</i>	: motif yang berfungsi sebagai pengisi ruang kosong pada suatu objek
<i>Kacu</i>	: ukuran luas lebar kain
<i>Kanjeng</i>	: sebutan untuk bangsawan dan <i>priyayi</i> tingkat tinggi.
<i>Kawula</i>	: hamba, rakyat.
<i>Kemben</i>	: kain penutup dada wanita
<i>Klowongan</i>	: mencanting lilin pada kain membentuk ornamen pinggir
<i>Lereng</i>	: jenis pola batik yang disusun dengan pembagian pola garis miring
<i>Lugas</i>	: tanpa hiasan
<i>Luhur</i>	: tingkat tinggi
<i>Lung</i>	: tumbuhan yang menjalar
<i>Makrokosmos</i>	: <i>jagad gede</i> , semesta (dunia seisinya)
<i>Mikrokosmos</i>	: <i>jagad cilik</i> , manusia
<i>Mutrani</i>	: dari kata putra = anak; meniru membuat barang atau sesuatu yang dihormati

<i>Nembok</i>	: menutup motif secara penuh menggunakan lilin
<i>Ngelmu</i>	: salah satu tingkat pengetahuan
<i>Nitik</i>	: jenis pola batik; titik-titik
<i>Peni</i>	: jenis pola <i>parang</i> ; indah, bagus
<i>Pelataran</i>	: halaman
<i>Pralambang</i>	: pernyataan tersamar atau petunjuk yang tidak nyata.
<i>Praba</i>	: tanda kebesaran seseorang
<i>Rengganis</i>	: jenis pola <i>nitik</i>
<i>Sampuran</i>	: cara pemakaian <i>kampuh</i> untuk para putri.
<i>Semen Gedhe</i>	: Motif batik
<i>Setagen</i>	: Kain ukuran panjang yang dililitkan di perut
<i>Stilasi</i>	: teknik penggayaan
<i>Tengen</i>	: Kanan
<i>Tumpal</i>	: motif segi tiga yang meruncing
<i>Ukup</i>	: sabuk.



BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Batik merupakan kain bergambar yang pembuatannya secara khusus, menjadi karya warisan budaya yang telah mengalami perkembangan seiring dengan perjalanan waktu. Perkembangan yang terjadi telah membuktikan bahwa seni kerajinan batik sangat dinamis dan dapat menyesuaikan dirinya baik dalam dimensi bentuk, ruang, dan waktu. Salah satu kekuatan batik terdapat pada bentuk ragam hiasnya. Ragam hias batik mempunyai bentuk yang banyak menjadi perpaduan seni tinggi, sarat dengan makna filosofis simbolis yang memperlihatkan cara berpikir masyarakat pembuatnya. Pada ragam hias batik terdapat struktur pola. Struktur pola batik merupakan struktur atau prinsip dasar penyusunan batik.¹ Lebih lanjut dijelaskan oleh Dharsono bahwa struktur pola batik tersebut terdiri dari susunan motif yang diklasifikasikan menjadi tiga yakni:

- 1) Motif Utama ; merupakan unsur pokok pola, berupa gambar bentuk objek tertentu, karena merupakan unsur pokok maka dapat disebut motif utama (pokok)
- 2) Motif Pendukung ; merupakan motif berupa gambar-gambar yang dibuat untuk mengisi ruang, bentuk lebih kecil dari pada motif utama. Motif ini juga dapat disebut motif pengisi (*selingan*)
- 3) Motif Isen-isen ; berfungsi untuk memperindah pola secara keseluruhan, baik motif pokok maupun motif pengisi diberi isian berupa hiasan titik-titik, garis-garis, gabungan titik dan garis. Biasanya isen dalam seni batik mempunyai bentuk dan nama tertentu, dan dalam jumlah banyak.

Dari ketiga kalsifikasi motif tersebut, motif pokok merupakan motif yang paling berperan penting. Pada umumnya motif pokok yang menjadi tema utama gagasan penciptaan

Terkait hal tersebut di atas maka, motif pokok menjadi penting untuk dikaji dan didalami mengenai, bagaimana proses pembentukannya apalagi jika dikaitkan dengan

¹ Dharsono, 2007, *Budaya Nusantara*, Bandung : Rekayasa Sain, p. 87

bentuk transformasi. Terdapat beberapa teknik untuk membentuk motif pokok diantaranya menggunakan teknik karakter terkuat. Teknik ini sangat dibutuhkan manakala seorang akan melakukan pengkajian dan pendalaman pada sebuah fenomena ornamen yang ada pada sebuah karya seni dekoratif dua dimensional. Selain itu juga digunakan untuk mempermudah seorang desainer dalam menciptakan sebuah motif yang bersumber dari sebuah gagasan dan atau fenomena tertentu. Teknik karakter terkuat memberi batasan yang jelas tentang motif yakni bentuk goresan dua dimensional yang berwujud suatu komposisi terkecil yang menggambarkan sebuah objek yang merupakan karakter terkuat dari objek tersebut.

Teknik ini juga sangat penting bagi khasanah ilmu perbatikan yang berkembang dan mengakar di Indonesia. Yakni membantu sekaligus mempermudah mengetahui batasan antara motif dan pola dalam tata susun atau sering disebut dengan struktur ornamen. Teknik ini berguna juga untuk membantu memahami motif batik sebagai gagasan pokok yang kemudian dapat ditafsir dengan mudah apa makna yang tersirat di dalam motif tersebut dengan menarik ke belakang karakter terkuat apa yang melatar belakangi sebuah motif tersebut. Selain itu teknik ini juga menjawab kebutuhan masyarakat terutama para penggiat maupun pengrajin batik untuk selalu memunculkan motif-motif baru yang bersumber dari gagasan-gagasan mereka sendiri dengan mudah. Dengan menggunakan teknik ini maka para penggiat maupun pengrajin batik akan mudah memahami pembuatan motif, sehingga dapat mendorong terciptanya banyak variasi motif baru. Sedangkan untuk para peneliti batik, teknik ini sangat membantu di dalam proses pengklasifikasian motif.

Dari hasil pengamatan awal, dapat diketahui tentang bagaimana para pengrajin dan atau pelaku batik dalam melakukan pembuatan motif maupun dalam memahami motif batik adalah sebagai berikut :

1. Ternyata para pengrajin selama ini hanya bisa meniru saja, namun akan kesulitan dalam memunculkan motif baru, rata-rata mereka harus membayar seorang desainer khusus untuk memunculkan motif baru.
2. Sangat jarang ditemui pengrajin batik yang memahami bentuk motif-motif transformasi dalam batik, bahkan terkadang malah terjadi salah tafsir dalam memahami motif.
3. Pada era sekarang yang sering disebut dengan “jaman now” muncul kebiasaan yang instan, simple, serba cepat, apa adanya, sehingga terkadang mengabaikan

makna-makna rumit yang tidak mudah dipahami seperti pada bentuk motif transformasi.

Berpijak dari permasalahan tersebut maka perlu adanya pemanfaatan dan pengembangan model bentuk transformasi menggunakan teknik karakter terkuat untuk menghasilkan motif batik agar bisa dipahami baik oleh pengrajin itu sendiri selaku pembuatnya maupun masyarakat secara umum.

Dari uraian latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan model bentuk transformasi menggunakan teknik karakter terkuat untuk menghasilkan motif batik sehingga bisa dijadikan acuan para pengrajin maupun pelaku/penggiat batik?
2. Bagaimanakah penganekaragaman motif batik dengan teknik karakter terkuat menghasilkan motif batik untuk produk batik alusan sebagai alternatif pengembangan pada industry kerajinan batik?

B. Tujuan Khusus

Pengembangan model bentuk transformasi menggunakan teknik karakter terkuat untuk menghasilkan motif batik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman masyarakat sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan nilai ekonomi. Hal tersebut menjadi target untuk mencapai tujuan yaitu

1. Pengembangan industri kerajinan batik sebagai usaha kecil padat karya. Penganekaragaman motif secara tidak langsung akan meningkatkan nilai jual sekaligus memberi banyak alternatif pilihan kepada konsumen.
2. Penelitian diharapkan memberi kontribusi terhadap pelestarian dan memperkaya motif batik, sekaligus dapat menjadi model pengembangan bagi para pengrajin batik.
3. Tumbuhnya manfaat untuk pengembangan Ilmu, Teknologi dan Seni diperoleh dari temuan pengembangan motif.

A. Luaran

1. Laporan penelitian dan artikel jurnal ilmiah
2. Munculnya desain motif batik dari bentuk transformasi dengan mangacu pada teknik karakter terkuat objek
3. Munculnya model / prototipe karya aplikasi batik tulis alusan yang merepresentasikan keunikan dan keunggulan produk.
4. HKI (Hak Cipta)

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Kajian khusus yang membahas motif batik dengan teknik karakter terkuat belum banyak dilakukan. Mayoritas pustaka mutakhir menyajikan diskripsi dan keterangan tentang pola dan motif batik baik pada batik klasik maupun batik pesisiran. Beberapa sumber penelitian, buku-buku dan literatur yang relevan dengan obyek penelitian ini baik yang berkaitan langsung maupun tidak langsung penulis coba identifikasi sebagai berikut.

Walaupun jauh dari tema penelitian namun setidaknya dapat memberi gambaran tentang sejarah yakni tulisan Soedarmono yang berjudul “Munculnya Kelompok Pengusaha Batik di Laweyan Pada Awal Abad XX”. Tulisan ini merupakan tesis tahun 1987 Universitas Gajah Mada Yogyakarta, yang menggambarkan hubungan sosiologi keadaan masyarakat pengrajin batik di Surakarta khususnya di daerah laweyan pada masa awal abad ke-20

Tulisan penting sebagai acuan penulisan batik yang sangat populer adalah tulisan Sewan Susanto yang berjudul *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Buku tersebut berisi tentang batik secara luas dengan berbagai permasalahannya mulai dari teknik pembuatan sampai perkembangan batik di Indonesia. Dalam buku tersebut juga membahas masalah tinjauan motif batik di berbagai daerah.

Tulisan lain mengenai batik adalah karya Harmen C. Veldhuisen yang berjudul *Batik Belanda 1840 – 1940*. Tulisan ini berisi tentang pengaruh Belanda pada batik di Jawa, beserta sejarah dan kisah-kisahanya; Selain tulisan-tulisan tersebut diatas masih terdapat tulisan lain, baik yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan topik penelitian ini. Diantaranya buku yang berjudul *Batik Klasik* yang ditulis oleh Hamzuri tahun 1994 berisi tentang teknik pembuatan dan jenis-jenis motif batik.

Buku *Batik Design* (1997) ditulis oleh Pepin Van Rooijen, dalam buku ini banyak dimuat tentang gambar pola dan motif batik, buku yang hampir sama juga buku tulisan Santosa Doellah yang berjudul *Batik The Impact Time and Environment*, yang mengungkap ragam hias motif klasik hingga motif Indonesia; Buku-buku lain sebagai pelengkap tinjauan pustaka ini antara lain :

1. Buku yang berjudul *Batik Sebagai Busana Dalam Tatanan dan Tuntunan* cetakan tahun 2002 ditulis oleh Kalinggo Honggopuro berisi tentang filsafat yang terkandung di dalam batik dan penjabarannya tentang tata cara dan aturan dalam mengenakan kain batik;
2. Buku yang tidak kalah penting berjudul *De Inlandsche Kunstnyverheid in Nederlansche Indie, del III, De Batik Kunt S'Gravenhage*. (1916) ditulis oleh Jesper Y.E., & Mas Pringadie. Membahas tentang ragam hias batik yang berkembang di Jawa hingga Madura;
3. *Indonesia Indah "Batik"* yang ditulis oleh sebuah tim bersama kemudian diterbitkan oleh Yayasan Harapan Kita / BP 3 TMII, merupakan seri penerbitan buku Indonesia Indah mengenai latar belakang kehidupan bangsa Indonesia adat istiadat dan seni budayanya.

Berbagai buku yang penulis uraikan tersebut memberi gambaran bahwa buku-buku tersebut terkait dengan batik dan permasalahannya. Paling tidak dapat memberikan dinamika khasanan ilmu pengetahuan khususnya mengenai dunia perbatikan.

Landasan Teori

Batik telah menjadi bagian dari budaya Indonesia khususnya Jawa sejak lama. Perempuan-perempuan Jawa pada masa lampau menjadikan keterampilan mereka dalam membatik, laporan-laporan Rijcklof Van Goens yang kemudian menjabat Gubernur Jendral tahun 1616,² menjelaskan bahwa di Mataram batik telah menjadi bagian dari kehidupan keraton yang tidak dapat dipisahkan. Keterangan tersebut diperjelas lagi ketika pada abad ke-18, di lingkungan keraton Surakarta keahlian membatik dapat dikatakan merupakan pekerjaan yang sangat mulia untuk menjunjung tinggi derajat pangkat putra-putri keraton. Bahkan dalam waktu-waktu tertentu raja memandang penting dalam menentukan kategori remaja putri yang anggun menurut keraton.³ Batik menjadi menarik dan pusat perhatian, salah satunya karena mempunyai corak ragam hias yang sangat indah. Pada corak ragam hias batik terdapat pola dan motif yang menjadi kekuatan utama batik tersebut.

² Harmen C Veldhuisen, 1993, *Batik Belanda 1840 -1940 : Sejarah dan Kisah-Kisah di sekitarnya*. Jakarta : Gaya Favorit Press., p.22

³ Sudarmono, 1990, "Dinamika kultural batik klasik Jawa (Kajian seni batik klasik)", Makalah sareshan budaya, Surakarta: TBS., p.16.

Pengertian motif adalah bagian dari pola, yang jika diduplikasi atau diberi variasi tertentu dengan perulangan menjadi suatu pola.⁴ Dalam bahasa Inggris Fowler menjelaskan motif sebagai *constituent feature* (unsur pokok yang utama) dan *dominant idea in artistic composition* (gagasan pokok dalam komposisi artistik)⁵ Berpijak dari sini dapat ditarik suatu benang merah bahwa motif merupakan unsur yang paling menonjol atau dominan dalam penyusunan sebuah pola, dimana motif dipakai sebagai pangkal untuk menciptakan pola. Pengertian tersebut dapat dijelaskan, apabila seseorang menggoreskan sebuah garis zig-zag yang sederhana berarti telah menciptakan sebuah motif yaitu motif garis zig-zag. Kalau garis tadi digoreskan berulang-ulang atau diduplikasi maka seseorang tadi akan memperoleh gambar kedua yang disebut pola. Selanjutnya jika gambar kedua tersebut dipakai sebagai pijakan sebuah tema tertentu untuk menciptakan pola maka kedudukannya sebagai motif. Pemikiran yang sama juga dikemukakan Tukiyo dan Sukarman sebagai berikut.

Motif dapat diartikan sebagai unsur pokok dalam seni ornamen. Ia merupakan bentuk dasar dalam penciptaan atau perwujudan bentuk ornamen.....sedangkan pola mengandung pengertian suatu hasil susunan atau pengorganisasian dari motif tertentu dalam bentuk dan komposisi tertentu pula⁶.

Hal senada dalam memaknai motif dan pola juga dikemukakan Subandi dalam sebuah penelitian yang berjudul Studi Tentang Motif Hias Geometris sebagai berikut.

.....Motiflah yang menjadi unsur pokok dari suatu pola, di mana setelah motif itu mengalami proses penyusunan dan ditebarkan secara berulang-ulang akan memperoleh sebuah pola. Kemudian setelah pola tersebut diterapkan pada suatu benda maka jadilah ornamen.⁷

Berpijak dari motif inilah kemudian digunakan untuk pembuatan, pengembangan dan pendalaman mengenai desain batik. Motif mewakili sebuah objek yang digambar. Pada umumnya objek yang digambar menjadi motif adalah gambaran karakter yang mewakili objek tersebut dan merupakan karakter yang

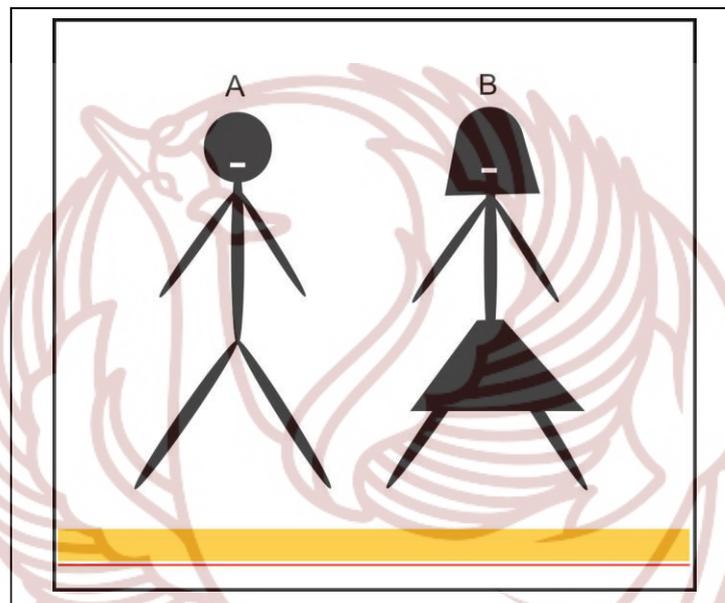
⁴ Kenneth F. Bates, 1986., *Basic Design (Principle and Practice)*. USA : The World Publishing Company, p. 33

⁵ H.J. Fowler and F.G. Fowler., 1964., *The Concise oxford Dictionary.*, London : Oxford University Press p.788

⁶ Tokiyo dan Sukarman., 1981., "Pengantar Kuliah Ornamen". Yogyakarta : STSRI "ASRI" p.3

⁷ Soebandi., 1990., "Studi Tentang Motif Hias Geometris". Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta., p. 31

paling dominan atau bisa disebut dengan karakter terkuat. Karakter terkuat adalah bentuk visual yang paling menonjol yang terdapat pada sebuah objek. Dimana menjadi ciri utama yang terdapat pada benda atau sebuah objek. Sebagai contoh terdapat dua jenis manusia yakni laki-laki dan perempuan, untuk membedakan dua jenis tersebut maka dapat diketahui dari bentuk visual dari keduanya yakni perempuan karakter terkuatnya mempunyai rambut lebih panjang dan menggunakan rok sedangkan laki-laki sebaliknya. Berpijak dari bentuk visual yang paling menonjol tersebut dapat digambar dengan sederhana sebagai berikut :

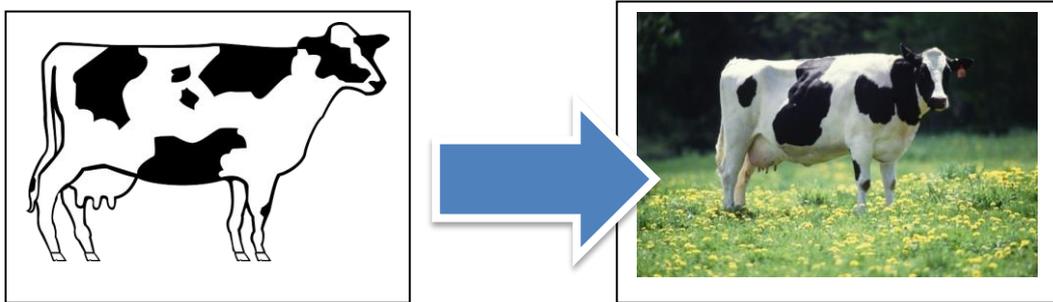


Gambar 1. Karakter terkuat laki-laki dan perempuan

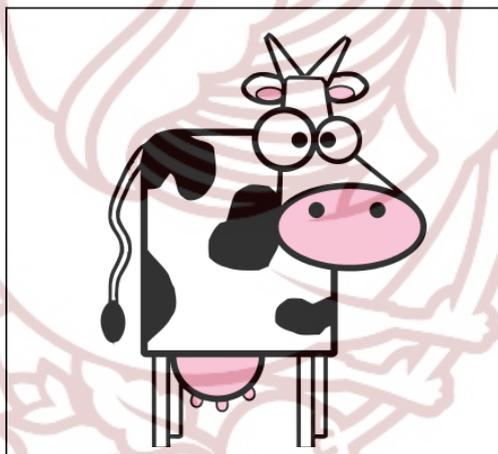
Dari gambar sederhana tersebut dapat dipahami bahwa gambar objek A adalah laki-laki dan gambar objek B adalah perempuan. Demikian juga dengan objek-objek yang lain baik binatang, tumbuhan atau benda-benda yang telah dikenal di sekitar kita. Selama karakter terkuat dapat digambarkan, maka secara otomatis gambar tersebut dapat dipahami sebagai objek yang tergambar. Adapun karakter terkuat dapat dibedakan menjadi dua yakni karakter umum dan karakter khusus. Klasifikasi karakter terkuat tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Karakter umum yaitu karakter bersifat global yang dapat menjelaskan sesuatu objek. Misal postur tubuh pria, wanita, bentuk binatang, bentuk benda dan lain sebagainya. Gambar 2 dan gambar 3 berikut ini menjelaskan bagaimana

karakter terkuat yang bersifat global dapat dipahami sebagai objek gambar yang tergambar.

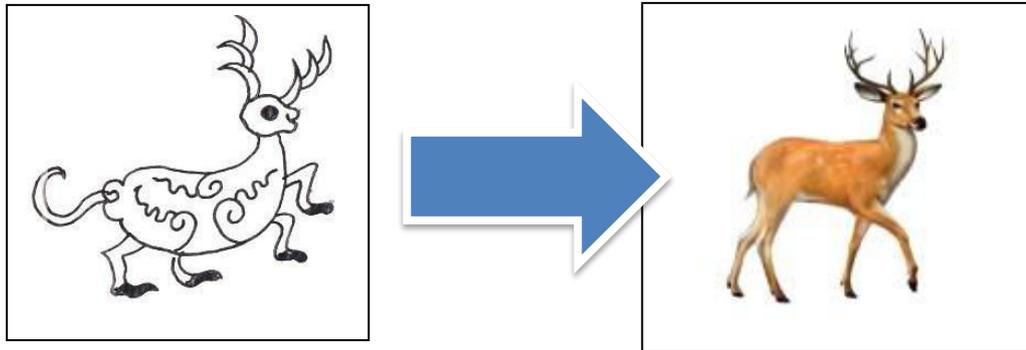


Gambar 2. Karakter terkuat pada objek yakni sapi perah secara global terletak pada kulit belang dan susu maka akan dipahami sebagai gambar sapi perah.



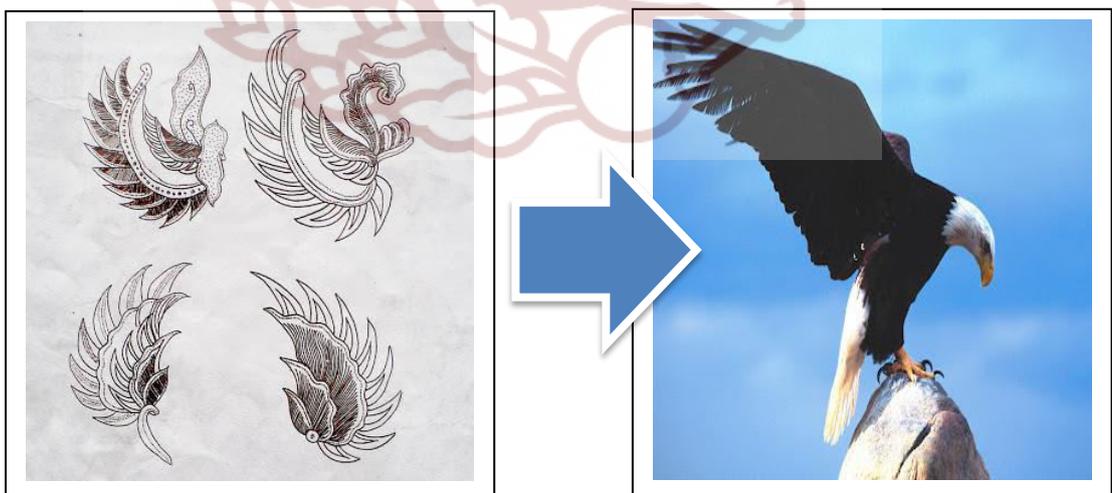
Gambar 3. Walaupun bentuknya dibuat kotak, objek tetap dipahami sebagai sapi perah, hal ini karena karakter globalnya tampak tergambar.

Adapun aplikasi dalam motif batik contoh karakter umum apabila karakter terkuat suatu objek digambar, maka akan dipahamai sesuai dengan objek tersebut, dapat dilihat pada gambar berikut ini.

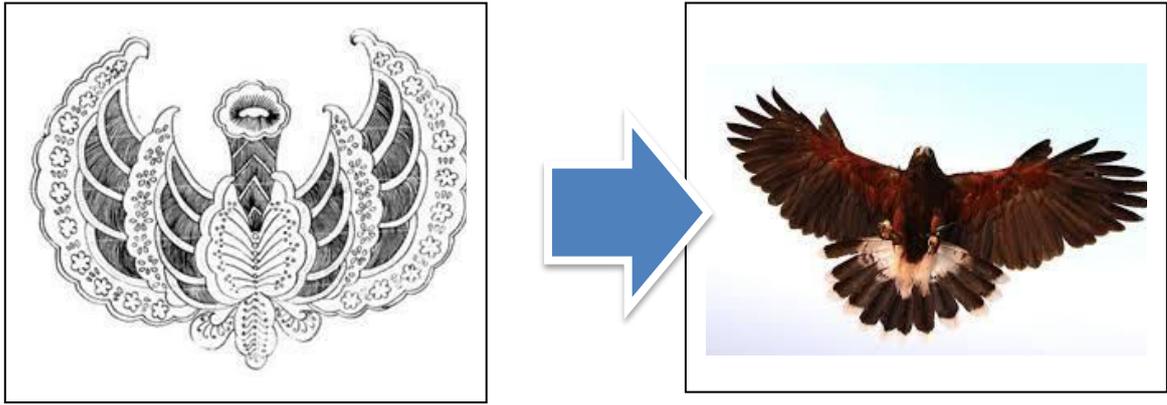


Gambar 4. Motif Kijang walaupun digambar dengan stilasi atau penggambaran yang *nyleneh* namun tetap dipahami sebagai kijang karena karakter globalnya telah tergambar.

2. Karakter khusus, yaitu karakter terkuat yang hanya dimiliki oleh sesuatu objek yang menjadi ciri pokok. Misal seorang laki-laki akan memiliki karakter khusus yang menjadi pembeda dengan laki-laki yang lain seperti berkumis tebal, rambut yang kriting, berkaca mata atau selalu bertopi dan lain sebagainya. Berikut ini contoh aplikasi dalam motif batik, pada gambar 5 menunjukkan bagaimana motif *mirong* mempunyai karakter khusus yang dipahami sebagai burung garuda dengan sayap mengembang yang terlihat dari samping. Motif *mirong* di dalam batik merupakan motif yang menggambarkan burung garuda dengan sayap satu.



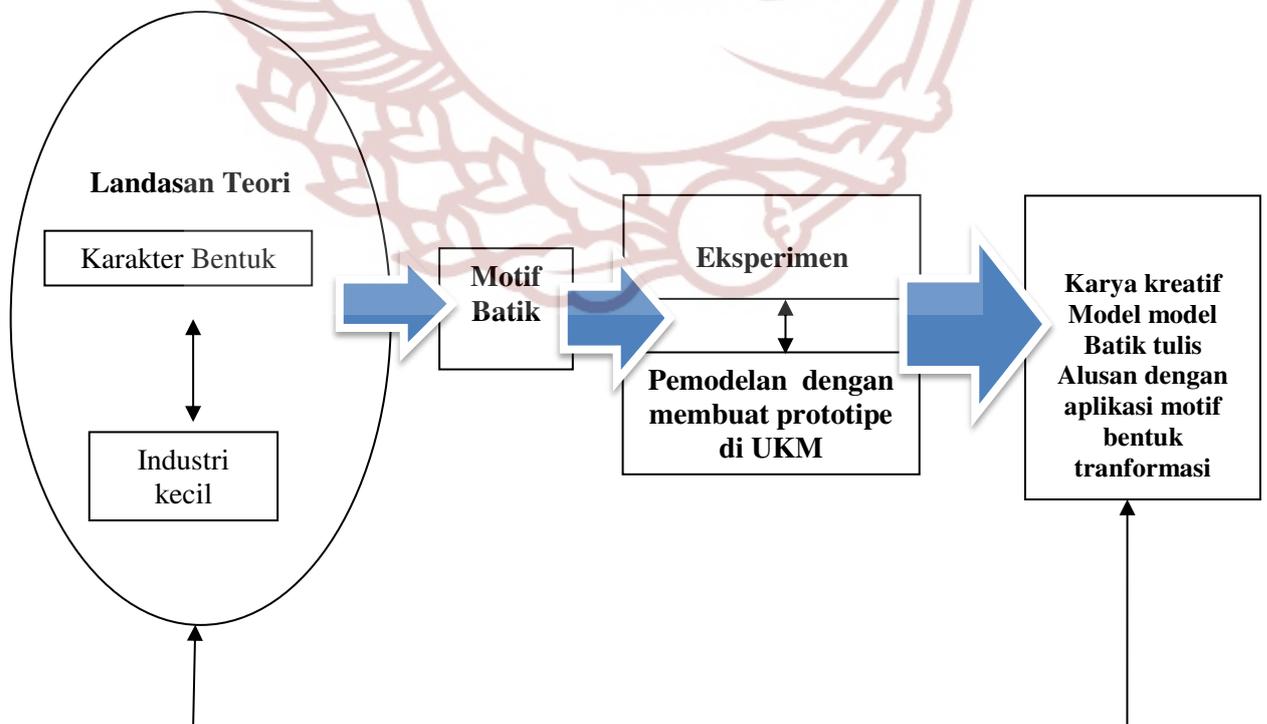
Gambar 5. Karakter khusus, merupakan karakter terkuat yang hanya dimiliki sebuah objek



Gambar 6. Motif sawat pada batik merupakan gambaran burung garuda dengan sayap lengkap yang bersap-sap

Kerangka teoritik

Dasar pemikiran tentang Pengembangan model bentuk transformasi menggunakan teknik karakter terkuat dalam mengembangkan motif akan meningkatkan banyak variasi motif karena kemudahan teknik tersebut. Sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan nilai ekonomi, dan menjadi landasan eksperimen motif dalam pembuatan batik tulis alusan. Pemodelan menjadi bagian eksperimen untuk dijadikan acuan pembuatan prototipe. Kerangka teori berikut akan digunakan sebagai alat dalam proses eksperimen



Bagan Kerangka Teoritik

BAB III. METODE PENELITIAN

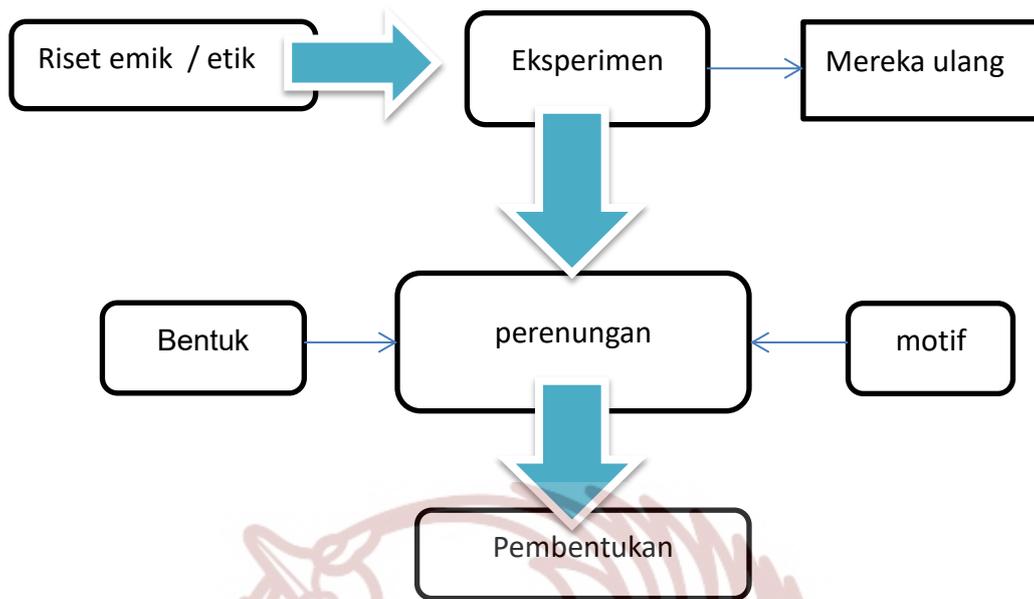
A. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode eksperimental. Pengembangan model bentuk transformasi menggunakan teknik karakter terkuat dimulai dengan mencari kemungkinan pemanfaatan menggunakan rancangan dari program komputer grafis, dengan membatasi objek berupa benda artifisial populer dan objek fauna khas. Penelitian eksperimental bertujuan mengungkap sebab-akibat antar dua variabel atau lebih; lewat percobaan-percobaan dengan memanipulasi/mengubah-ubah nilai variabel independen untuk mengamati akibatnya pada variabel, dalam suatu setting yang terkendali (bebas dari campur tangan variabel di luar fokus penelitian). Pada dasarnya model penelitian ini lebih cocok untuk meneliti karakter benda. Penelitian diawali dengan mengelompokkan suatu konteks dan mengidentifikasi variabel yang dapat digerakkan dan keduanya bersifat pengujian. Penelitian eksperimen menggunakan faktor sebab-akibat. Penggunaan program komputer grafis karena kemampuan komputer menciptakan model

Untuk menghasilkan alternatif yang tepat penelitian perlu memanfaatkan metode pemodelan. Dasar pemikiran penelitian Pemodelan dapat dilakukan terhadap tiruan obyek, sehingga memudahkan jalannya penelitian. Metode Pemodelan yaitu rancangan untuk acuan pembuatan prototipe.

B. Langkah-Langkah Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup batas sasaran, objek dan wilayah penelitian. Sasaran penelitian, peneliti membatasi pada masalah citra visual benda artifisial populer (Motor Scoopy) dan fauna khas (Burung lovebird). Objek penelitiannya adalah motif transformasi dan produk batik tulis alusan. Wilayah Penelitian di eks-karisidenan Surakarta. Adapun langkah-langkah perancangan untuk menghasilkan model yang berupa prototipe diawali dengan melakukan riset emik dan etik kemudian melakukan eksperimen melalui perenungan dengan mereka-reka benda artifisial populer dan fauna khas kemudian mencari karakter terkuatnya menjadi motif batik dan diakhiri dengan pembentukan. Secara ringkas dapat digambarkan dalam skema tabel sebagai berikut.



Bagan langkah-langkah perancangan untuk mendapatkan model prototipe

C. Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan sumber data berupa :

- Benda artifisial populer (Motor Scoopy) dan fauna khas (Burung lovebird) sebagai sumber data primer
- Sumber Kepustakaan, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan batik dan sejarahnya.
- Dokumen yaitu hasil pencatatan dokumen (arsip) resmi dan tak resmi. Produk sejarah sebagai sumber data historis. Sumber data ini akan mendukung landasan teori yang digunakan pada penyusunan karya ini.
- Narasumber, yang terdiri dari pengusaha dan pengrajin, serta beberapa pengamat maupun stakeholder batik

D. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian dan jenis sumber data yang dipergunakan, maka teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah:

- Observasi langsung, dilakukan untuk mengamati objek untuk diambil karakter terkuatnya. Teknik pengumpulan data ini didukung dengan alat dokumentasi.

- b. Dokumentasi, teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen (arsip) resmi dan tak resmi di berbagai daerah terutama daerah yang memproduksi batik.
- c. Wawancara, jenis ini bersifat lentur dan terbuka, tidak menggunakan struktur yang ketat dan formal, serta bisa dilakukan berulang pada informan yang sama. Pertanyaan yang diajukan terfokus agar informasi yang dikumpulkan rinci dan mendalam. Tujuannya mencari informasi yang sebenarnya, terutama yang berkaitan dengan pandangan mereka terhadap persepsi tentang bentuk motif transformasi. Teknik ini dilengkapi teknik cuplikan, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan terhadap nara sumber secara selektif (*purposive*). Teknik ini digunakan untuk memilih informan ataupun narasumber yang dianggap punya kemampuan yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber data. Pilihan informan dan narasumber dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kemandirian dalam perolehan data.

E. Analisis Data

Proses analisis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis data yang diperoleh di lapangan lewat observasi, dokumentasi dan wawancara, kemudian dari data material dan pengetahuan yang diperoleh tersebut diklasifikasikan berdasarkan kategorisasi. Tahap kedua, adalah pengamatan, hasil pencatatan modeling menggunakan program computer, sampai ditemukan model yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan prototipe batik tulis alusan dengan motif transformasi bentuk benda artifial populer dan fauna khas menggunakan teknik karakter terkuat.

BAB IV. ANALISIS HASIL

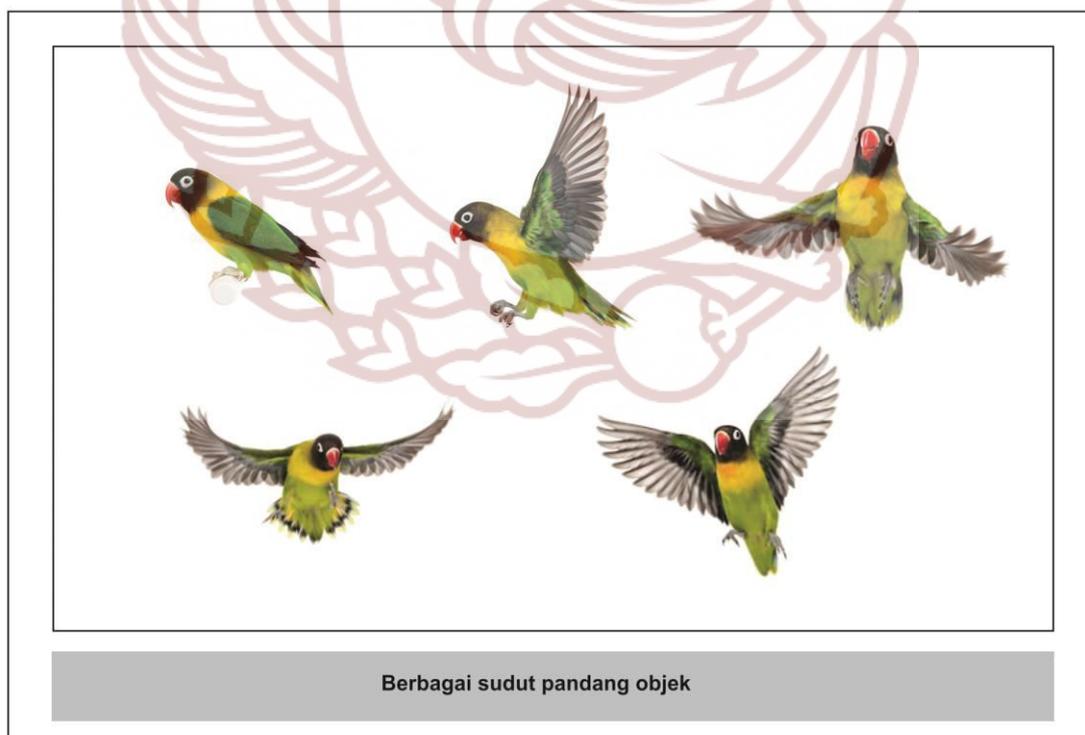
A. Bentuk dan Sudut Pandang Objek

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, bahwa objek yang digunakan pada penelitian ini, dibatasi pada dua hal yakni fauna berupa burung *lovebird* dan objek benda artifisial berupa sepeda motor scoopy. Kedua objek tersebut kemudian dilakukan pengamatan mendalam dari sisi visual maupun latar belakang keberadaannya. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa objek 1 berupa burung lovebird merupakan burung sosial yang hidup berkelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 5-20 ekor. Panjangnya sekitar 13-17 cm dengan bobot 30-60 gram. Burung lovebird bereproduksi dengan bertelur. Setiap bertelur dapat menghasilkan 3-6 telur dengan lama pengeraman telur berkisar 22 hari. Anak-anak burung akan meninggalkan sarangnya setelah 4-5 minggu sejak menetas. Burung dewasa hidup berpasangan dan baru berpisah dari pasangannya bila salah satunya mati. Burung lovebird masuk dalam genus *Agapornis*, mempunyai ukuran tubuh relatif mungil, bila dibanding burung berparuh bengkok lainnya. Kondisi alam yang disukai burung lovebird adalah lahan kering dan iklim yang terik. Burung ini di alam liar bersarang di cabang-cabang pohon, lubang lumpur yang mengering dan lubang pohon. Terkadang juga ditemukan di bangunan buatan manusia yang terdapat di tepi hutan atau perkebunan. Dalam penangkaran, burung lovebird bisa beradaptasi di berbagai kondisi iklim. Penyebaran lovebird sebagai hewan peliharaan cukup meluas. Burung ini mudah dijinakan dan dipelihara, bahkan bisa dilatih untuk atraksi. Ragam dan jenis burung lovebird sangat banyak. Apalagi kalau jika dilihat dari turunan dan hasil silangannya. Namun bila dilihat dengan pendekatan ilmu taksonomi, hanya terdapat 9 spesies burung *lovebird*. Delapan diantara sembilan spesies tersebut ditemukan di daratan benua Afrika meliputi Angola, Namibia, Kongo, Tanzania, Zambia, Zimbabwe, Etiopia, Malawi dan Afrika Selatan. Satu spesies sisanya ditemukan di kepulauan Madagaskar⁸. Di Indonesia, banyak pehobi mengelompokkan burung ini ke dalam burung lovebird berkacamata dan non-kacamata. Disebut berkecamata karena terdapat lingkaran berwarna-warni disekeliling kelopak matanya. Warna lingkaran tersebut bisa berbeda-beda antara satu jenis dengan jenis lainnya. Burung lovebird berkacamata diminati oleh para pehobi yang berorientasi pada

⁸Sumber : <https://alamtani.com/burung-lovebird>

keindahan dan warna tubuh. Lovebird berkacamata seringkali di namai berdasarkan kekhasan warna tubuhnya. Karena burung ini memiliki silangan-silangan dengan warna-warna yang khas. Seperti nama-nama *lutino*, *cinnamon* atau *dilute*. Jenis burung yang digolongkan ke dalam *lovebird* berkacamata antara lain *Fischeri*, *Personata*, *Liliana* dan *Nigrigenis*. Sisanya dikelompokkan ke dalam *lovebird* non-kacamata.

Pada penelitian ini, *lovebird* yang digunakan dari jenis *Agapornis personata* yakni *lovebird* dengan ukuran panjang 14 cm. Sebagian besar berwarna hijau, topeng kepala hitam, bulu dada kuning, paruh merah, mata berkacamata putih. Dipilihnya *lovebird* jenis ini karena merupakan jenis *lovebird* yang sudah dikenal dan cukup populer di Indonesia. Kemudian dilakukan pengambilan gambar dari berbagai sudut pandang. Adapun tujuannya untuk memperoleh tampilan visual yang tampak paling menarik sekaligus memunculkan berbagai variasi objek dengan tetap menampilkan ciri utama objek agar tetap dikenali sebagai burung *lovebird Agapornis Personata*. Berikut adalah hasil visual sudut pandang terbaik yang nantinya akan digunakan sebagai dasar pembuatan motif.



Gambar 7. Burung *lovebird Agapornis Personata* dengan visual sudut pandang terbaik yang nantinya akan digunakan sebagai dasar pembuatan motif.

Demikian juga dilakukan hal yang sama pada objek 2 yakni benda artifisial motor Scoopy. Merupakan salah satu *merk* dagang sepeda motor skuter yang di produksi oleh Astra Honda Motor. Sepeda motor ini diluncurkan pada tahun 2010, dimaksudkan untuk mengantisipasi makin populernya motor skuter otomatis di pasar sepeda motor Indonesia. Dengan berat kosong 96 kg dan panjang 1.856 mm, serta tinggi 1.060 mm. Sepeda motor scoopy mempunyai bentuk dan ciri yang khas yang khusus sehingga dapat dikatakan sebagai objek yang mudah dipahami. Berikut beberapa hasil pengambilan sudut pandang yang kemudian digunakan sebagai bentuk dasar dalam pembuatan motif.

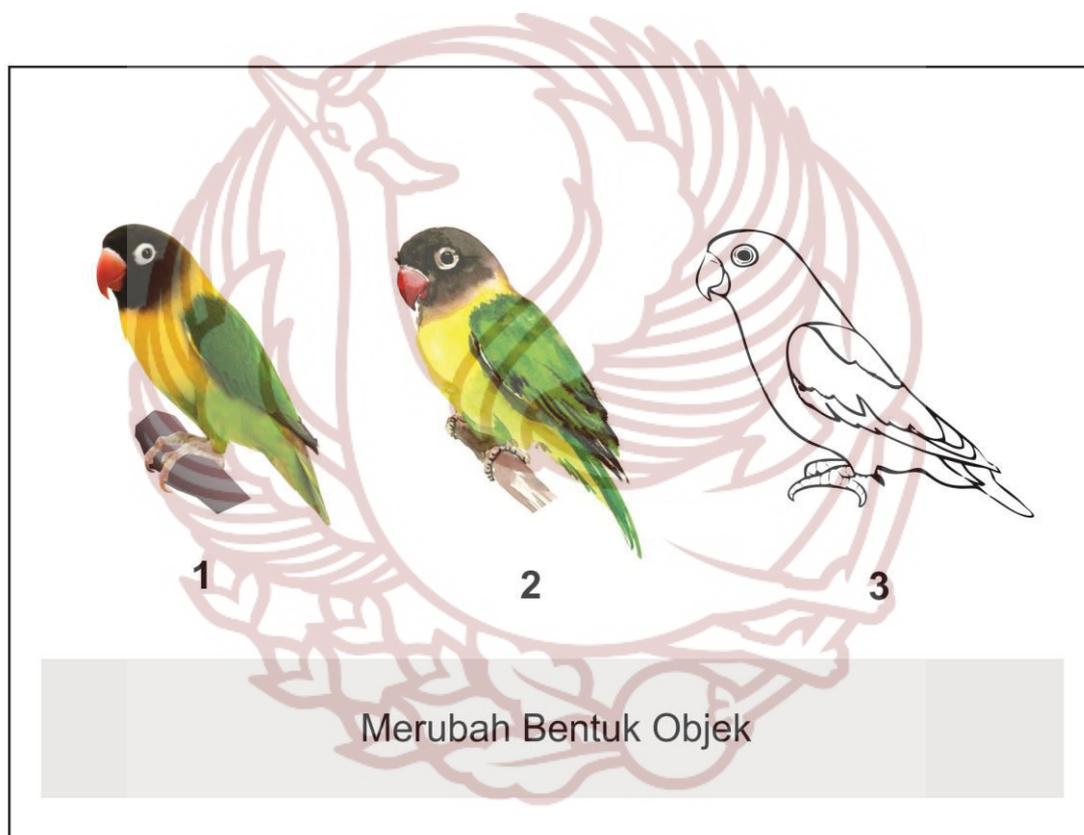


Gambar 8. Bentuk Sepeda motor Scoopy dengan beberapa sudut pandang yang nantinya akan digunakan sebagai dasar pembuatan motif.

B. Merubah Objek Tiga Dimensional ke Dua Dimensi

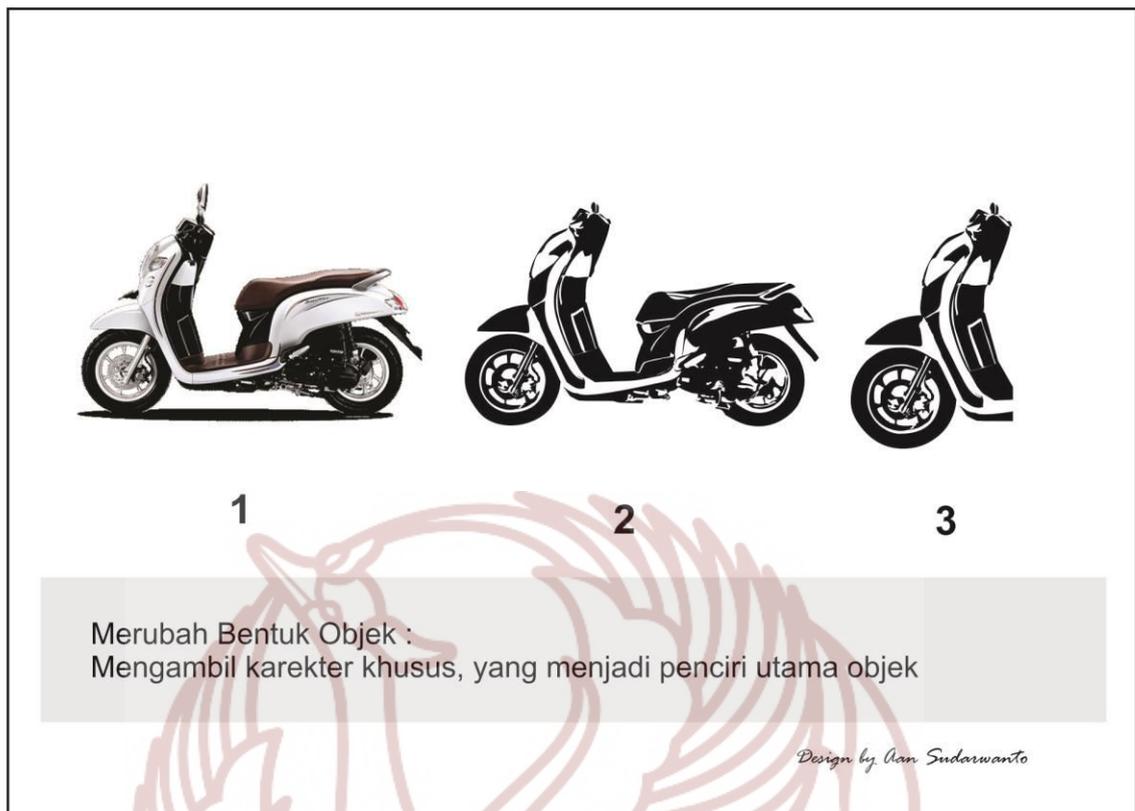
Merubah bentuk objek dari tiga dimensi ke gambar bentuk dua dimensi dengan cara memberikan garis tepi pada objek yang dianggap paling menonjol. Untuk mempermudah dapat dilakukan dengan cara *ngeblat* yakni meniru objek menggunakan kertas tipis yang diletakkan pada gambar objek. Kemudian dibuat garis pinggir memola sehingga terbentuk gambar dua dimensional. Seperti yang telah diketahui bahwa batik

motifnya bersifat dekoratif berbentuk dua dimensional. Motif menjadi unsur pokok dari suatu pola batik, di mana setelah motif itu mengalami proses penyusunan dan ditebarkan secara berulang-ulang akan memperoleh sebuah pola.⁹ Sehingga merubah objek tiga dimensional menjadi dua dimensional menjadi tahapan yang penting dalam membuat dan menyusun motif batik. Pada tahap ini, penulis telah melakukan perubahan objek penelitian yang bersumber dari beberapa bentuk sudut pandang objek untuk mendapatkan variasi objek. Berpijak dari bentuk dua dimensi ini kemudian digunakan untuk membuat karakter khusus objek. Secara ringkas dapat dilihat pada gambar 9 dan gambar 10 berikut ini.



Gambar 9. Merubah objek tiga dimensional menjadi dua dimensional mengacu hasil variasi bentuk sudut pandang objek, sebagai dasar pengembangan motif batik baik dengan deformasi, stilasi maupun sampai pada transformasi.

⁹ Soebandi., 1990., “Studi Tentang Motif Hias Geometris”. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta., p. 31



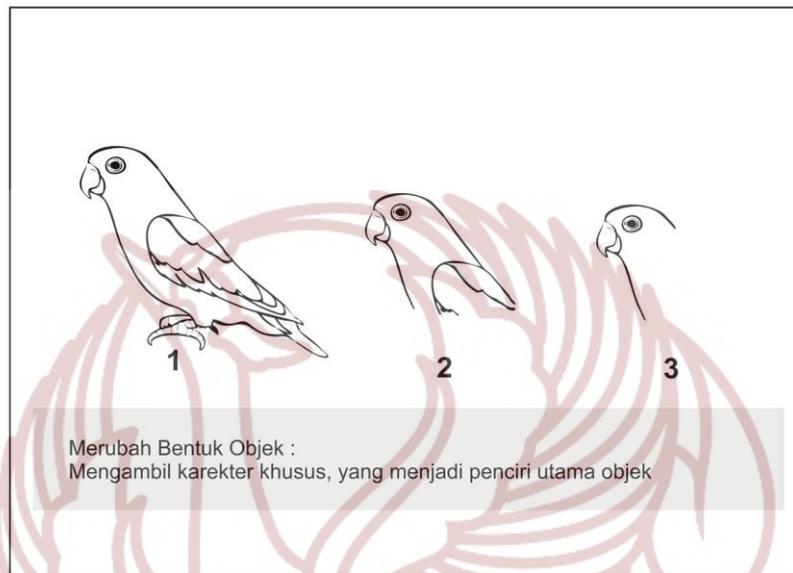
Gambar 10. Merubah objek tiga dimensional menjadi dua dimensional pada objek 2 yakni sepeda motor scoopy, kemudian mengambil karakter khususnya. Karakter khusus merupakan bagian objek yang menjadi penciri utama objek tersebut.

C. Karakter Terkuat Objek

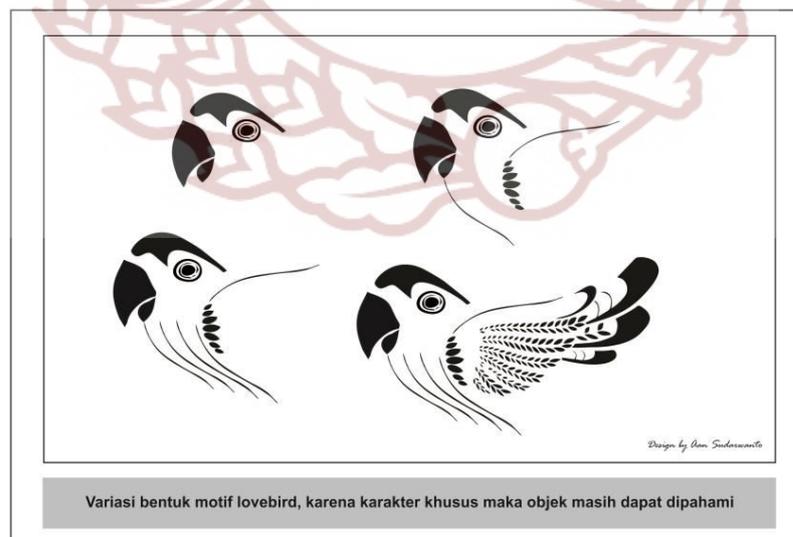
Karakter terkuat objek merupakan bagian objek yang dapat mewakili sebuah objek yang digambar. Pada umumnya objek yang digambar menjadi motif adalah gambaran karakter yang mewakili objek tersebut dan merupakan karakter yang paling dominan atau bisa disebut dengan karakter terkuat. Karakter terkuat dapat diartikan juga sebagai bentuk visual yang paling menonjol yang terdapat pada sebuah objek. Dimana menjadi ciri utama yang terdapat pada benda atau sebuah objek. Dalam kasus penelitian ini dapat dilihat pada objek 1 burung Lovebird, dimana setelah dilakukan eksperimen dengan mengubah-ubah objek kemudian dilakukan triangulasi¹⁰ data secara berulang dapat diketahui bahwa karakter terkuat burung lovebird terletak pada paruhnya sedangkan mata merupakan terkuat kedua sebagai pendukung objek.

¹⁰ Triangulasi merupakan sebuah metode yang dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda.

Berikut gambar perubahan objek yang menunjukkan karakter terkuat terletak pada paruh dan matanya. Walaupun seluruh sayap dan badannya dihilangkan namun karakter sebagai burung lovebird masih dikenal dan terlihat tampak jelas. Demikian juga ketika badan dan sayapnya distilisasi dengan beragam bentuk namun masih menampakkan paruh bengkoknya maka masih dapat dipahami sebagai burung lovebird.



Gambar 11. Karakter terkuat burung lovebird terletak pada paruhnya sedangkan mata merupakan karakter kedua sebagai pendukung objek.

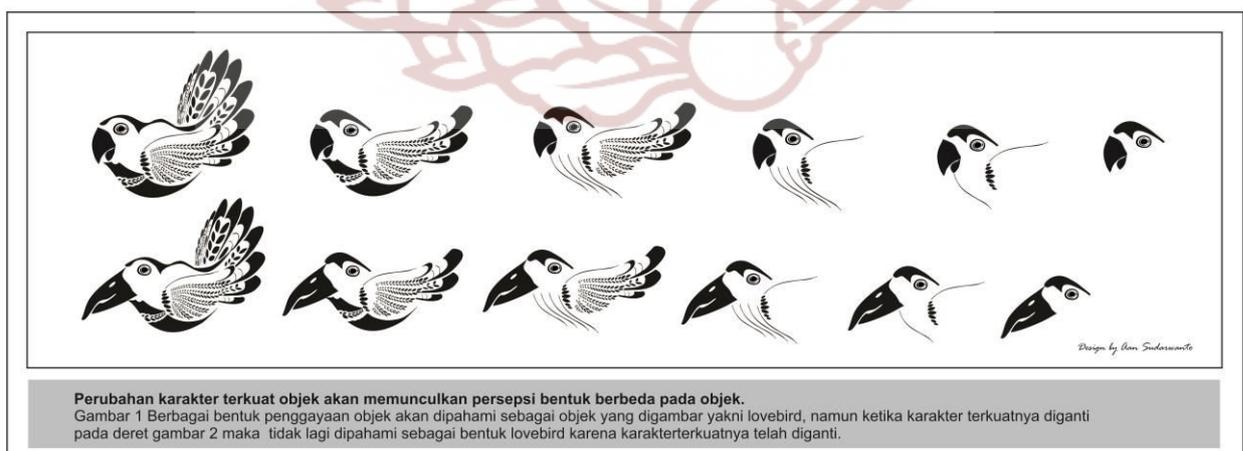


Gambar 12. Objek divariasi dengan beragam bentuk namun masih menampakkan paruh bengkoknya maka masih dapat dipahami sebagai burung lovebird, karakter terkuat burung lovebird terletak pada paruhnya



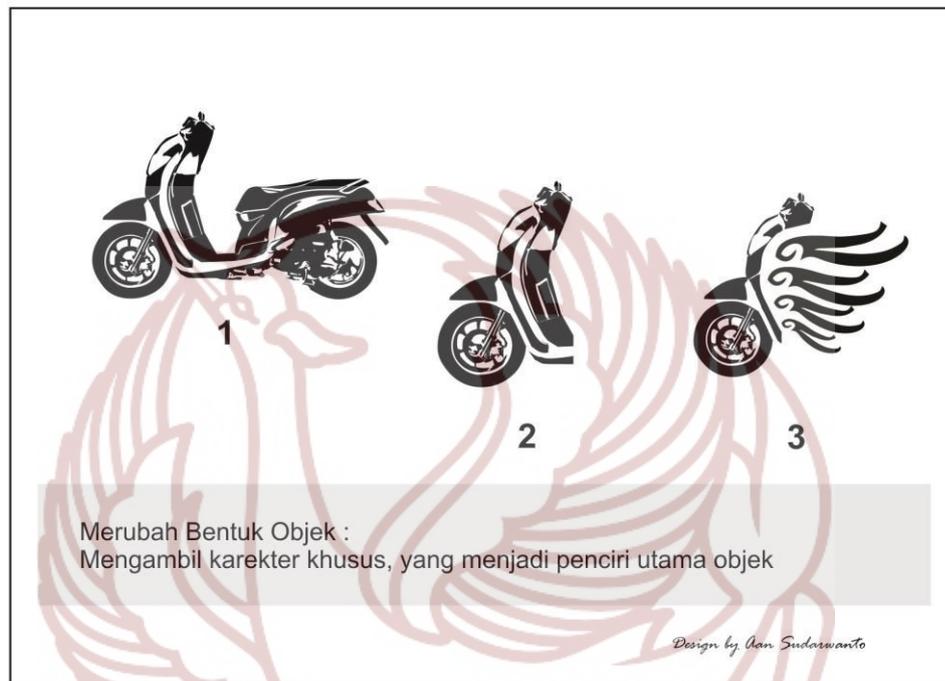
Gambar 13. Stilasi objek namun masih menampilkan paruh bengkoknya, maka masih dapat dipahami sebagai burung lovebird

Analisis lebih mendalam jika karakter terkuat burung lovebird terletak pada paruhnya dapat dilihat pada perubahan gambar 14, dimana ketika dilakukan penggantian bentuk paruh pada gambar yang sama maka akan tampak sebagai burung bukan lovebird.



Gambar 14. Ketika dilakukan penggantian bentuk paruh pada gambar yang sama maka akan tampak karakter sebagai burung bukan lovebird.

Hal yang sama juga dilakukan pada objek 2 yakni benda artifisial sepeda motor scoopy. Dari hasil analisis ditarik kesimpulan bahwa karakter terkuat objek tersebut terletak pada bagian depan yang terdiri dari roda, *stang*, dan *slebor*. Secara detailnya dapat dilihat dalam gambar berikut ini.



Gambar 15. Objek 2 sepeda motor Scoopy, diambil karakter terkuatnya kemudian digayakan namun masih nampak dipahami sebagai sepeda motor scoopy, karakter terkuat terletak pada objek bagian depan.

D. Mengembangkan Objek menjadi Motif Batik

Batik¹¹ mempunyai motif yang sangat beragam, berupa perpaduan antara titik, garis, bidang dan *isen-isen* menjadi satu kesatuan yang mewujudkan pola yang indah. Motif merupakan bagian dari pola, yang jika diduplikasi atau diberi variasi tertentu dengan perulangan menjadi suatu pola. (Bates, 1986 : 33) Dalam bahasa Inggris

¹¹ Batik merupakan kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Dalam literatur Eropa, teknik batik ini pertama kali diceritakan dalam buku *History of Java* (London, 1817) tulisan Sir Thomas Stamford Raffles. Ia pernah menjadi Gubernur Inggris di Jawa semasa Napoleon menduduki Belanda. G.P. Rouffaer juga melaporkan bahwa pola *gringsing* sudah dikenal sejak abad ke-12 di Kediri, Jawa Timur. Dia menyimpulkan bahwa pola seperti ini hanya bisa dibentuk dengan menggunakan alat *canting*, sehingga ia berpendapat bahwa canting ditemukan di Jawa pada masa sekitar itu.

Fowler menjelaskan motif sebagai *constituent feature* (unsur pokok yang utama) dan *dominant idea in artistic composition* (gagasan pokok dalam komposisi artistik). (Fowler, 1964 : 788) Sehingga dapat dikatakan bahwa motif merupakan unsur yang paling menonjol atau dominan dalam penyusunan sebuah pola, dimana motif dipakai sebagai pangkal untuk menciptakan pola. Pada ragam hias batik terdapat struktur pola. Struktur pola batik merupakan struktur atau prinsip dasar penyusunan batik. (Dharsono, 2007 : 87) Lebih lanjut dijelaskan oleh Dharsono bahwa struktur pola batik tersebut terdiri dari susunan motif yang diklasifikasikan menjadi tiga yakni:

- 1) Motif Utama ; merupakan unsur pokok pola, berupa gambar bentuk objek tertentu, karena merupakan unsur pokok maka dapat disebut motif utama (pokok)
- 2) Motif Pendukung ; merupakan motif berupa gambar-gambar yang dibuat untuk mengisi ruang, bentuk lebih kecil dari pada motif utama. Motif ini juga dapat disebut motif pengisi (*selingan*)
- 3) Motif Isen-isen ; berfungsi untuk memperindah pola secara keseluruhan, baik motif pokok maupun motif pengisi diberi isian berupa hiasan titik-titik, garis-garis, gabungan titik dan garis. Biasanya isen dalam seni batik mempunyai bentuk dan nama tertentu, dalam jumlah banyak.

Dari ketiga kalsifikasi motif tersebut, motif pokok merupakan motif yang paling berperan penting. Pada umumnya motif pokok yang menjadi tema utama gagasan penciptaan. Terkait dengan penelitian ini, objek karakter terkuat yang telah dihasilkan kemudian dikembangkan dan digunakan sebagai motif utama. Adapun model pengembangannya bisa sangat beragam namun jika diambil begitu saja, dari apa yang telah dihasilkan sebenarnya sudah cukup. Tinggal ditambahkan motif isen dan variasi motif selingan sebagai pemanis. Objek karakter terkuat digunakan sebagai dasar pengembangan motif dengan cara digayakan, dirubah ukurannya ataupun dengan cara disarikan menjadi inti dari yang inti. Secara ringkas metode pengembangan penulis coba klasifikasikan sebagai berikut.

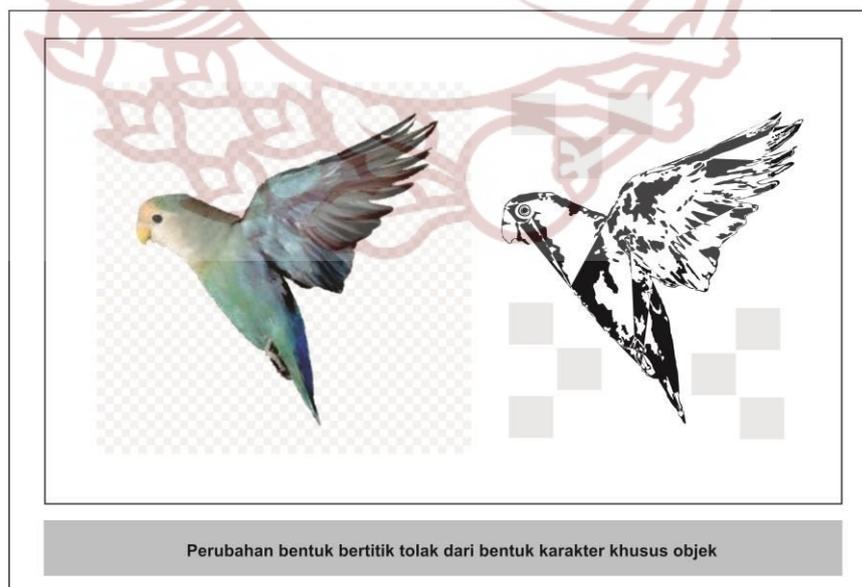
1. Metode Pengembangan

Beberapa pendekatan yang digunakan untuk pengembangan motif antara lain

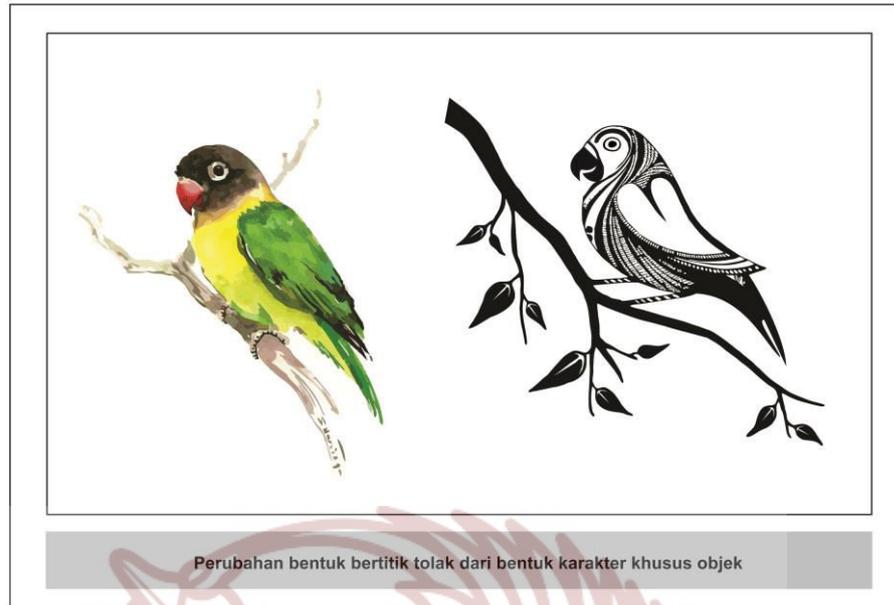
- 1) Stilasi, merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar.

- 2) Distorsi, merupakan perubahan bentuk (visual) yang berhubungan dengan ukuran misalnya melebih lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhannya
- 3) Transformasi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar

Terkait dengan penelitian ini, secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa hasil pengambilan karakter terkuat objek dapat dikembangkan dengan beberapa pendekatan tersebut. Namun demikian pengambilan objek dengan mengubah bentuk obyek yakni berupa menggambarkan obyek dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili karakteristiknya sudah dapat digunakan sebagai motif. Jika kadar perubahannya sangat banyak sehingga objek hanya meninggalkan sedikit dari karakternya maka masuk dalam katagori transformasi. Namun jika perubahan karakter terkuat objek tersebut tidak terlalu banyak dan objek masih dikenali secara jelas maka dapat dikatagorikan sebagai stilisasi dan atau distorsi. Berikut hasil pengembangan pengambilan karakter terkuat objek dengan beberapa enggel sudut pandang objek dan perubahannya menjadi motif.



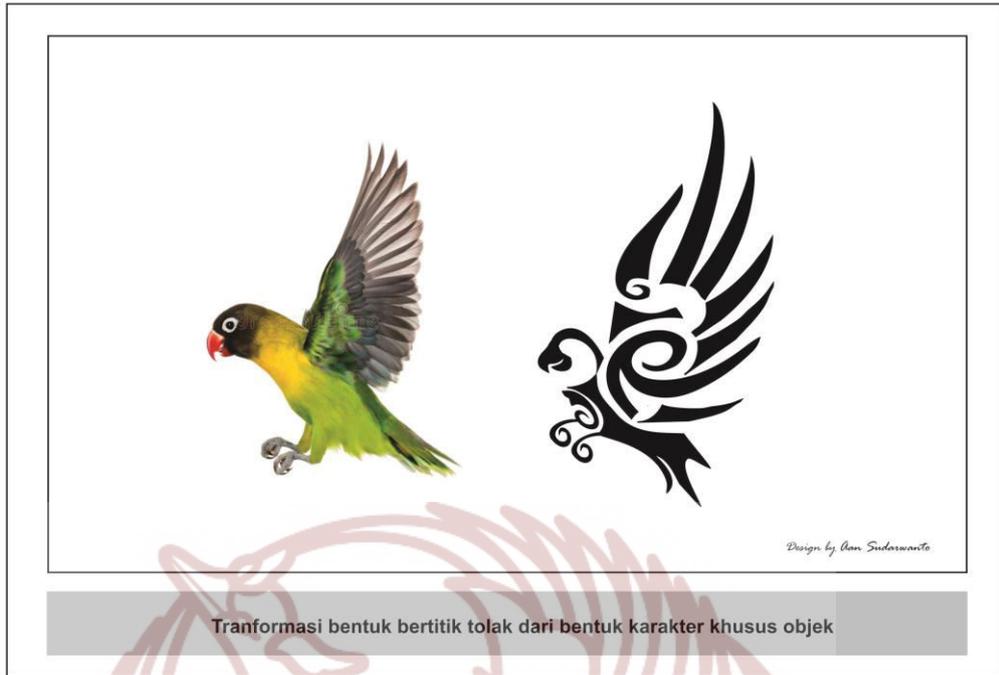
Gambar 16. Enggel objek burung lovebird terbang dilihat dari samping, kemudian dirubah menjadi dua dimensional dan diambil karakternya. Digunakan sebagai dasar pengembangan bentuk selanjutnya dengan cara stilasi, destorsi atau transformasi.



Gambar 17. Enggel objek burung lovebird hinggap di ranting, dirubah menjadi dua dimensional dan diambil karakternya kemudian distilasi dengan ditambah isian garis (isen-isen) dan ditambahkan variasi ranting dengan daun.



Gambar 18. Enggel objek burung lovebird terbang dilihat dari bawah, kemudian dirubah menjadi dua dimensional dan diambil karakternya lalu distilasi.



Gambar 19. Enggel objek burung lovebird terbang dilihat dari samping, kemudian dirubah menjadi dua dimensional dan diambil karakternya lalu distilisasi.



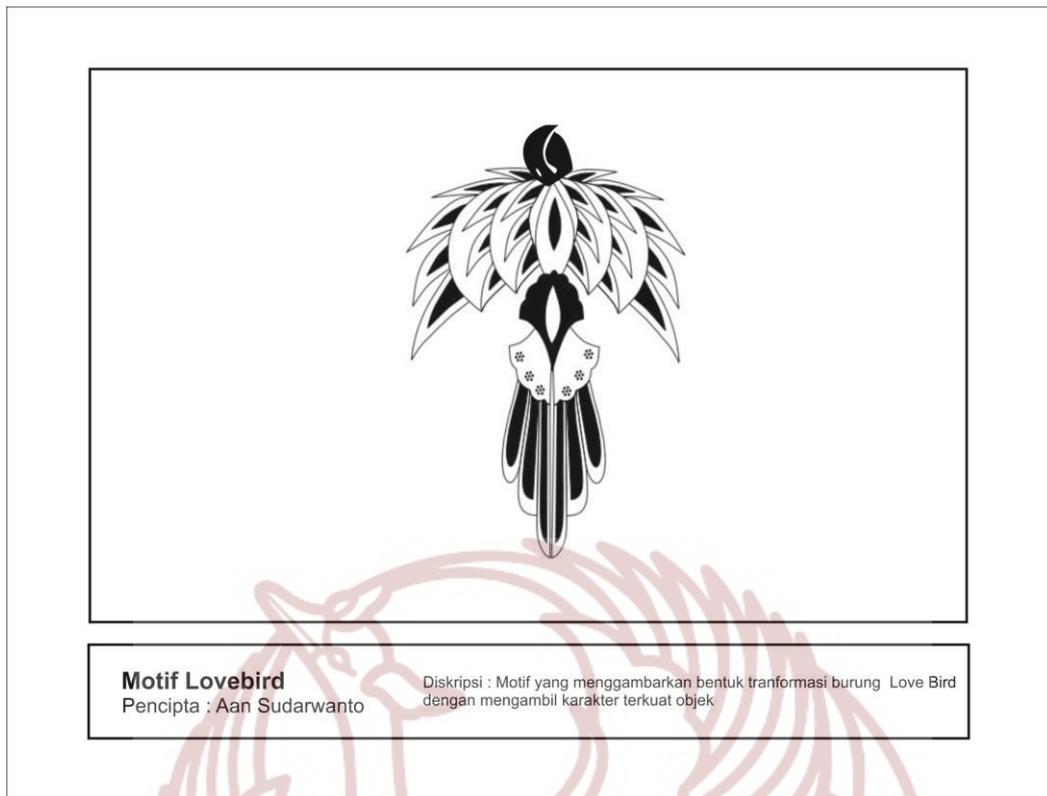
Gambar 20. Enggel objek burung lovebird terbang dilihat dari depan, kemudian dirubah menjadi dua dimensional dan diambil karakternya lalu distilisasi.

2. Eksplorasi

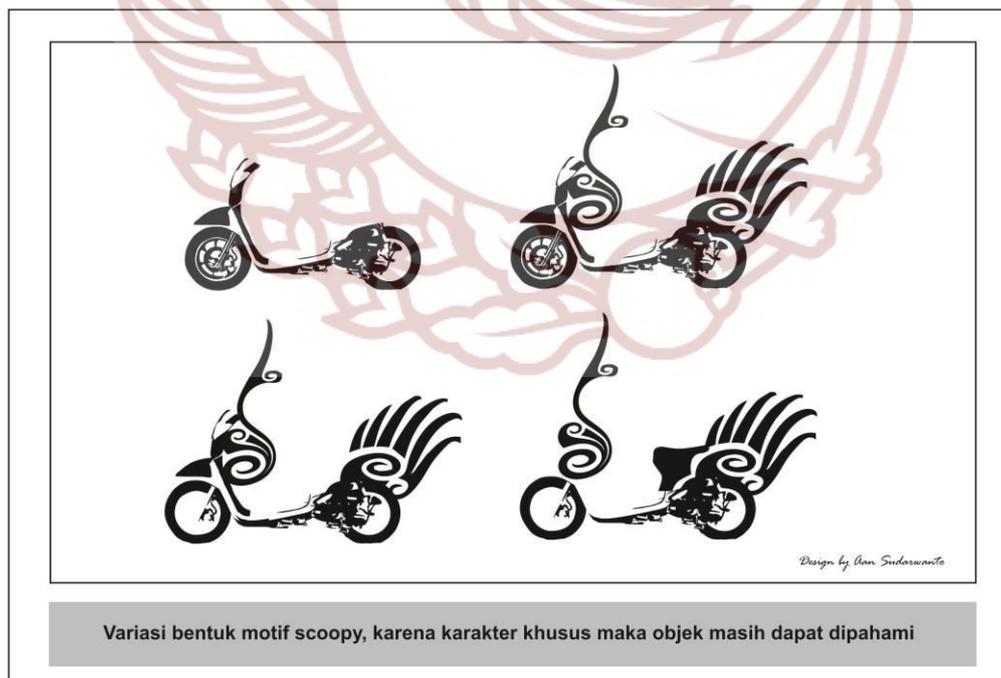
Eksplorasi merupakan langkah dalam mengembangkan suatu karya seni motif batik dengan menggali bentuk visual yang bersumber dari karakter terkuat objek yang telah dihasilkan. Melalui cara berfikir, berimajinasi, bereksperimen, merasakan dan merespon teknik serta unsur estetika sehingga karya yang dihasilkan dapat maksimal memenuhi kaidah keindahan, fungsi dan kebaruan ide. Langkah awal eksplorasi dengan menggali ide dasar dan variable yang melingkupinya. Penggalan dilakukan dengan cara membandingkan bentuk objek tiga dimensional dan dua dimensional serta motif yang telah dihasilkan dari proses pengambilan karakter terkuat objek, kemudian digunakan sebagai pegangan dalam mengembangkan karya. Proses pengembangan motif ini memunculkan beberapa gagasan yang bersumber dari objek tersebut dengan cara sebagai berikut.

- a. Bentuk motif diambil apa adanya kemudian disusun membentuk formasi baru..
- b. Bentuk motif dikembangkan dengan distilasi sehingga bentuk visualnya menjadi berubah tidak lagi sesuai dengan bentuk motif awal akan tetapi elemen dasar masih terlihat jelas
- c. Bentuk motif ditarik kembali ke bentuk aslinya kemudian dipecah dan diaplikasikan sebagai motif
- d. Bentuk motif ditransformasi sehingga sudah tidak terlihat lagi sebagai motif awal namun muncul kembali dalam bentuk yang berbeda.

Eksplorasi yang dilakukan memunculkan beberapa bentuk variasi motif yang siap diaplikasikan sebagai ide perancangan karya yang dapat diterapkan ke dalam susunan motif yang membentuk pola.



Gambar 21. Eksplorasi yang dilakukan memunculkan bentuk tranformasi motif yang siap diaplikasikan sebagai ide perancangan karya yang dapat diterapkan ke dalam susunan motif yang membentuk pola



Gambar 22. Eksplorasi yang dilakukan pada motif scoopy memunculkan beberapa bentuk transformasi motif yang siap diaplikasikan sebagai ide perancangan karya yang dapat diterapkan ke dalam susunan motif yang membentuk pola

E. Aplikasi Pembuatan Batik Tulis Alusan

1. Teknik membuat pola

Membuat pola dalam batik pada dasarnya harus dapat memahami terlebih dahulu mengenai ragam hias yang intinya terdiri atas dua unsur yaitu motif hias dan pola hias. Motif merupakan bagian dari pola, motif tersebut dapat diduplikasi atau diberi variasi tertentu dengan perulangan untuk membuat suatu pola.¹² Pengertian tersebut dapat jelaskan, apabila seseorang menggoreskan sebuah garis zig-zag yang sederhana berarti telah menciptakan sebuah motif yaitu motif garis zig-zag. Kalau garis tadi digoreskan berulang-ulang atau diduplikasi maka seseorang tadi akan memperoleh gambar kedua yang disebut pola. Selanjutnya jika gambar kedua tersebut dipakai sebagai pijakan sebuah tema tertentu untuk menciptakan pola maka kedudukannya sebagai motif. Lebih lanjut lagi, susunan motif yang disebut pola tersebut jika diterapkan pada suatu benda akan menjadi suatu ragam hias, pengulangan ini oleh Riznikoff disebut dengan pola diaper.

*Diaper patterns represent repeated ornament, extending on all sides without interruption. They may be either biaxial or polyaxial. Biaxial diaper patterns expand in an upward direction and move left and right by reposition at the pattern or by turning the pattern over symmetrically.*¹³

Pola diaper mencerminkan pengulangan sebuah motif, yang pengulangan tersebut dikembangkan di atas semua sisi pada sebuah bidang. Hal tersebut mungkin juga berupa biaxial (berporos ganda) atau polyaxial (berporos banyak). Pola biaxial diaper biasanya meluas/melebar ke suatu arah atas dan bergerak ke kiri dan ke kanan dengan memposisikan kembali di atas pola atau dengan memutar pola secara simetris.

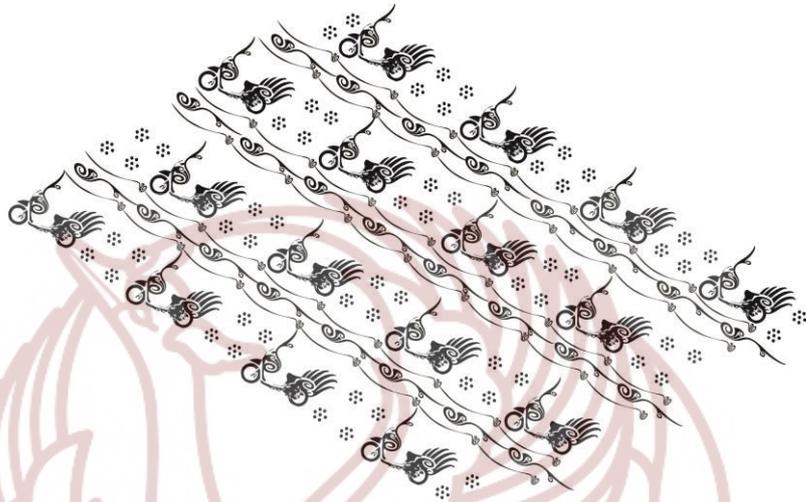
Demikian juga pola di dalam batik secara garis besar menurut Sri Soedewi Samsi dalam makalahnya yang berjudul “Motif, Proses dan Teknik Pematikan” dikelompokkan menjadi *ceplok* dan *nitik*; *parang* dan *lereng*; dan *lung-lungan*¹⁴. Dari pengelompokan tersebut pada dasarnya merupakan pengelompokan motif berbentuk segi empat, belah ketupat dan bentuk persegi panjang. Motif segi empat

¹² Kenneth F. Bates, 1986 *Basic Design (Principle and Practice)* USA : The World Publishing Company p. 33

¹³ S.C. Reznikoff. P. 76

¹⁴ Sri Soedewi, 2007., “Motif, Proses dan Teknik Pematikan.” Makalah Seminar Batik Nusantara. dalam Festival Batik Nusantara 2007, p.4

tersusun menurut arah mendatar dan horizontal atau tersusun menurut arah miring sedangkan motif belah ketupat hanya tersusun menurut arah miring saja. Sedangkan untuk motif berbentuk persegi panjang biasanya digunakan untuk motif-motif dalam bidang besar, biasanya digunakan untuk membuat batik dengan pola semen, terang bulan dan buketan.



Gambar 23. Kelompok pola lereng, tersusun menurut arah miring seperti motif belah ketupat hanya tersusun menurut arah miring



Gambar 24. Kelompok pola ceplok tersusun menurut arah mendatar dan horizontal



Gambar 25. Proses *nyoret*, pemindahan desain ke kain mori menggunakan pencil, hasil pengembangan motif yang berjudul Labet Angkrem

2. Teknik menulis (pemalaman).

Teknik menulis di sini adalah proses dalam membuat coretan motif ke dalam kain dengan lilin, yang menggunakan *canthing tulis*. Tahap pemalaman bisa berulang-ulang berdasarkan rancangan ragam hiasnya, semakin rumit akan semakin lama pula pemalaman berlangsung. Ada beberapa tekhnik pemalaman dalam batik yakni *nglowongi*, *nembok* dan *mbironi*.

Ngklowongi dalam pekerjaan ini merupakan perekatan lilin pertama dan lilin ini merupakan kerangka dari corak batik yang akan dibuat. Untuk batik sogan, permukaan kain bekas lilin *klowong* ini nantinya menjadi warna *soga* (coklat). *Klowongan* ini biasanya mempunyai dua tingkatan, pertama disebut *ngengrengan* yaitu *klowongan* pertama, dan selanjutnya *klowongan* pada muka sebaliknya sebagai terusan *klowongan* pertama yang biasa disebut dengan *nerusi*.

Nembok Pada tekhnik ini merupakan proses menutup kain setelah *diklowong* dengan menggunakan lilin yang lebih kuat dan pada tempat tertutup ini, nantinya warnanya akan tetap putih. *Nembok* ini meliputi menutup permukaan, memberikan *isen*, dan *cecek* pada kain yang telah *dikelowong*.

Sedangkan *Membironi* pada pekerjaan ini pada dasarnya sama dengan *nembok* sebagai *pemalaman* yang dilakukan setelah pewarnaan biru, yaitu bidang pola yang direncanakan tetap berwarna biru. Pada pola yang diwarnai dilakukan

juga proses *mbironi*, tepatnya pada corak yang direncanakan tetap warnanya, proses ini biasa disebut dengan *mopok*.



Gambar 26. Proses *ngelowongi* merupakan perekatan lilin pertama dan lilin ini merupakan kerangka dari corak batik yang akan dibuat. Pengerjaan motif yang berjudul Labet Angkrem hasil aplikasi motif ke dalam kain.

Klowongan mempunyai dua tingkatan, pertama disebut *ngengrengan* yaitu *klowongan* pertama, dan selanjutnya *klowongan* pada muka sebelahnya sebagai terusan *klowongan* pertama yang biasa disebut dengan *nerusi*.



Gambar 27. *Nembok*, merupakan proses menutup kain setelah *diklowong* dengan menggunakan lilin yang lebih kuat dan pada tempat tertutup ini, nantinya warnanya akan tetap putih. Pengerjaan motif yang berjudul *Scoopy mabur* hasil pengembangan motif objek penelitian

3. Teknik pewarnaan.

Pewarnaan dilakukan untuk memberi warna sehingga akan memperjelas bentuk corak, rincian motif dan memunculkan perlambangan, dengan demikian juga akan memperkuat nilai estetis yang sekaligus menjadi pernyataan salah satu elemen nilai ekspresi. Pada masa lalu pewarnaan batik menggunakan zat-zat pewarna alami yang diperoleh dari tumbuh-tumbuhan disekitar lingkungan daerah pembatik. Seperti kunyit, akar pohon mengkudu, daun tarum, kulit pohon soga tinggi, temulawak, kayu mundu, teh dan lain

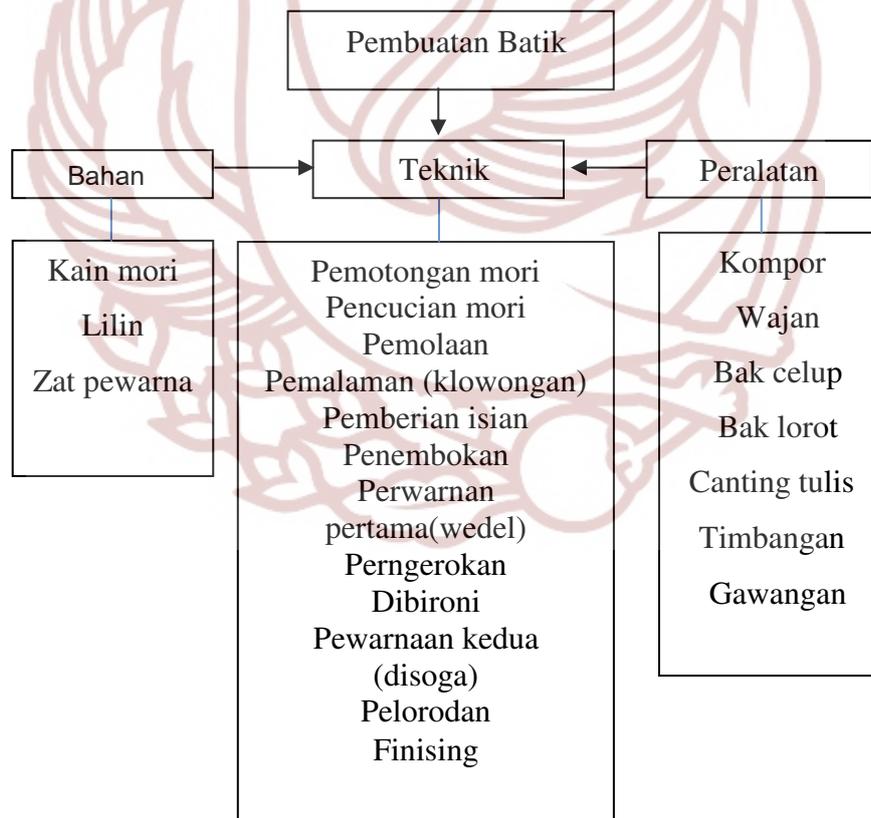
sebagainya. Ada beberapa tehnik pewarnaan dalam batik yaitu *pencelupan*, *pencoletan* dan *menggadung*. *Pencelupan* dilakukan dengan memasukkan kain kedalam air yang telah mengandung zat warna, sedangkan *pencoletan* dilakukan dengan menggoreskan zat warna dengan menggunakan kuas atau sikat lunak. Sewan Susanto dalam bukunya *Seni Kerajinan Batik Indonesia* menjelaskan beberapa istilah dalam tehnik pewarnaan batik yang sebagian kecil penulis kutip sebagai berikut : (1). *Medel* adalah memberi warna biru tua pada kain setelah kain *diklowong*, *ditembok* atau ditulis. Untuk kain sogan kerokan, *medel* adalah warna pertama yang di berikan pada kain yang digunkan sebagai warna dasar. Untuk batik dengan warna-warna cerah seperti batik pesisir seperti batik pekalongan, batik Cirebon, batik Banyumas dst, batik tersebut tidak diwedel, tetapi sebagai gantinya diberi warna lain seperti warna hijau, violet, merah, kuning, oranye dan lain sebagainya. Pada pewarnaan dasar ini agar supaya pewarnaan berikutnya tidak berubah atau ketumpangan warna lain, maka warna dasar tersebut perlu ditutup dengan lilin batik dan menggunakan zat warna yang mempunyai ketahanan baik; (2). *Nggadung* adalah menyiram kain dengan larutan zat warna. Cara pewarnaan ini menhemat zat warna tetapi namun hasil warnanya kurang merata, biasanya penyiraman kain dilakukan di atas papan atau meja yang kemudian diratakan dengan disapu-sapu. Teknik pewarnaan dengan menyiram ini umumnya dikerjakan oleh pembatik di daerah Pekalongan; (3) *Coletan* atau *dulitan*, Seperti yang telah dikemukakan diatas, teknik coletan merupakan salah satu cara pewarnaan dalam batik dengan cara menggoreskan zat warna menggunakan kuas; (4). *Nyoga*, merupakan proses memberi warna coklat pada kain batik, biasanya digunakan sebagai warna terakhir kususny di daerah Surakarta dan Yogyakarta.

4. Teknik penghilangan lilin batik.

Penghilangan lilin batik pada prinsipnya dapat dibagi menjadi dua yaitu penghilangan lilin sebagian, pada bagian-bagian tertentu dengan cara mengeruk lilin menggunakan alat semacam pisau yang lazim disebut dengan *ngerok* atau *ngerik*; dan yang kedua penghilangan lilin keseluruhan. Penghilangan lilin dengan cara dikerok biasanya kain terlebih dahulu direndam tujuannya agar lilin menjadi lunak sehingga memudahkan dalam proses pengerokan. Proses ini akan

diulangi pada setiap bagian yang akan dicelup kembali dalam zat warna, biasanya pengerokan dilakukan untuk membuka lilin *klowong* dimana nantinya pada bekas lilin tersebut akan diberi warna.

Untuk penghilangan lilin keseluruhan yang biasa disebut *melorod* dilakukan dengan merendam kain ke dalam air yang mendidih dan biasanya dicampur dengan larutan kanji atau soda abu. Adapun tehnik pengerjaannya dimulai dengan membasahi kain batik yang akan *dilorod* dengan cairan kanji agar lilin batik yang meleleh tidak menempel lagi pada kain. Kemudian setelah kain dimasukkan dibiarkan beberapa saat sambil dibolak-balik agar lilinnya terlepas. Lilin batik yang terlepas akan mengapung di permukaan air selanjutnya dibuang, kemudian setelah bersih dari lilin kain dimasukkan dalam larutan cuka dan dicuci dengan air bersih. Secara ringkas tehnik pembuatan batik dapat dilihat dalam skema berikut ini



Skema teknik dalam pembuatan batik secara umum, merupakan pekerjaan yang memerlukan waktu cukup lama dan bersifat kolektif

Apa yang terungkap dari pembatikan yang lazim dilakukan oleh pembatik pada uraian di atas, dapat diketahui bahwa proses pembuatan batik ini memakan waktu yang cukup lama, menggunakan alat yang sederhana dan dibutuhkan ketelitian dan ketekunan serta kecermatan yang tinggi. Jika dilihat lebih dalam lagi, kain batik yang dihasilkan dari proses yang panjang ini, sebenarnya tiap-tiap kainnya walaupun mempunyai corak yang sama namun akan terdapat perbedaan. Hal tersebut karena setiap orang mempunyai ciri dan gaya tersendiri terutama pada saat *pemalaman*. Kalau Collingwood menganggap bahwa seni merupakan penuangan ekspresi dari emosi pencipta,¹⁵ maka hal itu bisa berlaku pula dalam karya seni batik apalagi proses pembuatan yang memakan waktu panjang dan rumit seseorang pembatik akan dipengaruhi juga oleh faktor emosi, baik yang bersifat positif maupun negatif sehingga akan mempengaruhi hasil karyanya. Maka tidak heran apabila batik mempunyai perbedaan antara batik yang satu dengan batik yang lainnya walaupun mempunyai corak yang sama.

Dalam tradisi seni timur khususnya Jawa karya seni pada umumnya diciptakan dari pengulangan bentuk yang serupa, semakin sama dengan yang aslinya semakin baik. Ini dapat diketahui dari istilah *mutrani* atau biasa juga disebut *putran* yakni membuat turunan dari aslinya. Pemikiran senada dalam menilai karya rupa tradisi juga dikemukakan Soedarso Sp sebagai berikut.

Seni tradisi tidak mengenal “*novelty*” atau kebaruan dan kreativitas yang menyertainya. Seni tradisi tidak menonjolkan kebaruan ataupun kreativitas melainkan mengutamakan kedalaman isi serta perfeksi teknis penggarapannya menuju kesempurnaan wujud yang berujung pada bentuk yang indah dan *ngrawit*.¹⁶

Sehingga untuk memperoleh hasil yang sama dengan “induknya” seorang pembatik harus mampu mengendalikan dirinya dari pengaruh negatif dengan harapan kedalaman isi yang menjadi tujuan dapat tercapai. Kedalaman isi lebih lanjut menurut Soedarso Sp. merupakan hubungan erat rasa, yaitu intuisi atau bisikan kalbu dan mata batin seseorang yang juga bertugas untuk mengendalikan diri, artinya melihat kedalam diri sendiri.¹⁷ Maka tidaklah mengejutkan kalau dalam proses membatik juga ditemukan aktivitas “*nglakoni*” yakni sebuah proses perenungan dengan berbagai bentuknya.

¹⁵ Collingwood dalam A.A.M. Djelantik, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, p.155

¹⁶ Soedarso Sp., 2006. *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta p.171

¹⁷ Soedarso Sp., p. 171

Berpijak dari hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan batik tidak saja harus mumpuni secara teknik namun juga merupakan ungkapan rasa yang halus dari pembuatnya. Hal itu terkait juga dengan pandangan hidup pembuatnya dalam melihat, memahami, dan berperilaku yang berorientasi terhadap budaya sumber yang mengacu pada konsep budaya induk yaitu “*sangkan paraning dumadi*”¹⁸



¹⁸ Clifford Geertz, 1981, *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa* (diterjemahkan oleh Aswab Mahasin Buku asli Judul *The Religion of Jawa*), Jakarta: Dunia Pustaka Jaya. p. 10

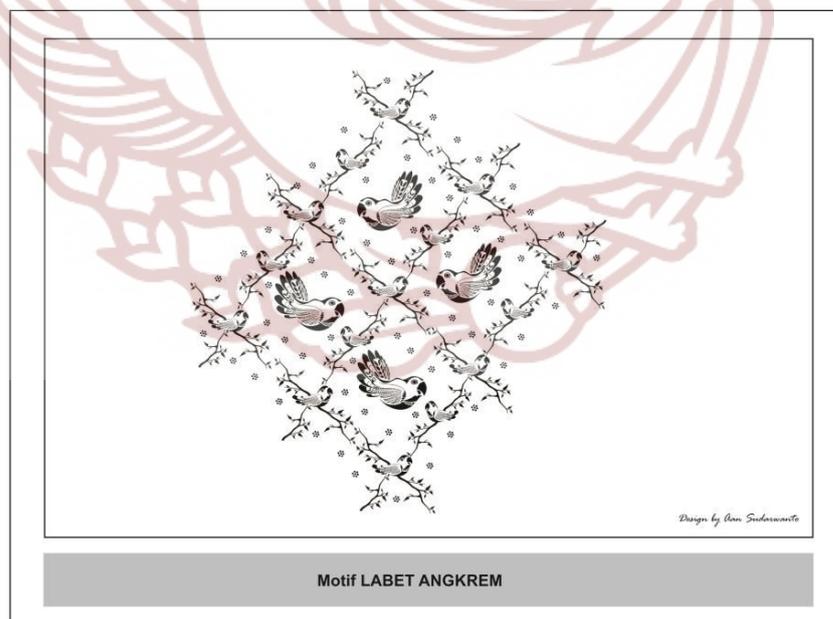
BAB V. LUARAN PENELITIAN

A. Desain Hasil Penerapan Model Bentuk Tranformasi Menggunakan Teknik Karakterterkuat untuk Menghasilkan Motif Batik

Perpajak dari ekplorasi pengembangan motif yang menghasilkan berbagai variasi motif yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka pada bab luaran penelitian ini merupakan hasil penelitian. Diantaranya menghasilkan komposisi motif menjadi suatu pola yang siap digunakan atau diaplikasikan kedalam media seperti kain.

Karya 1 Judul : Labet Angkrem.

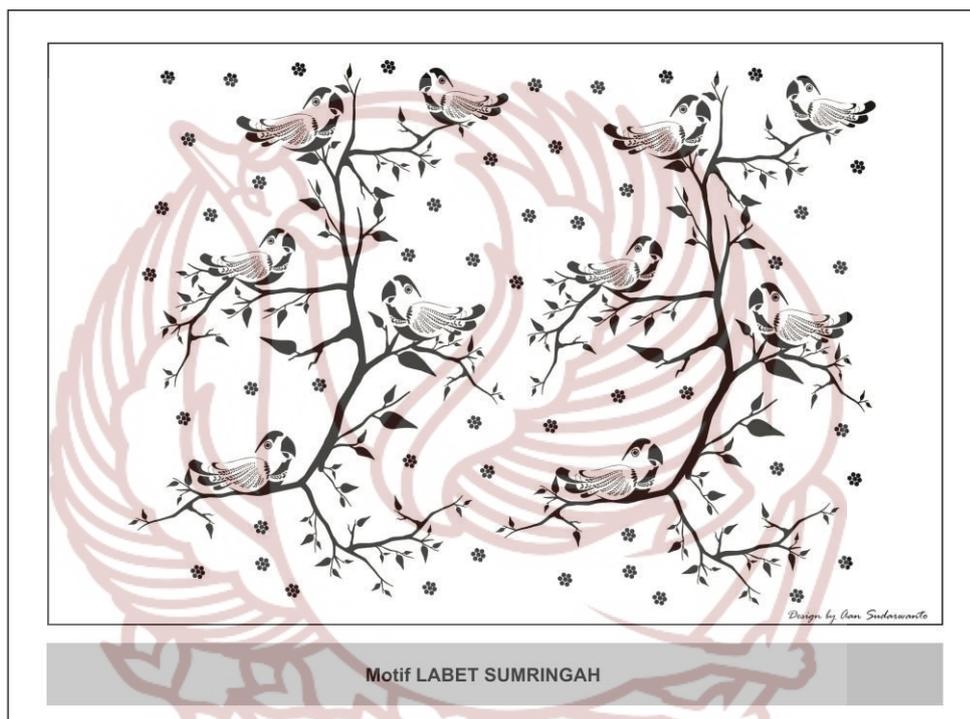
Konsep : Burung lovebird digunakan sebagai motif pokok sedangkan motif pendukungnya merupakan perulangan secara acak. Motif yang menggambarkan burung lovebird yang sedang mengerami telur yang didukung dengan motif sulur-sulur memberikan kesan kesuburan dan kemakmuran.



Gambar 28 desain pengembangan motif lovebird dengan judul Labet Angkrem

Karya 2 judul Labet Sumringah.

Konsep : Burung Lovebird digambarkan dengan bergerombol dalam suatu kawanan yang sedang hinggap pada ranting pohon. Bentuknya divariasikan, direpetisi yang dipadu dengan motif pendukung dan motif cecek pitu sebagai isen-isen mengisi ruang kosong. Sebagai pusat perhatian dibuat dua buah kawanan kelompok sebagai motif pokok seolah-olah sedang saling bercengkrama.



Gambar 29 desain pengembangan motif dengan judul Labet Sumringah

Karya 3 Judul Lereng scoopy.

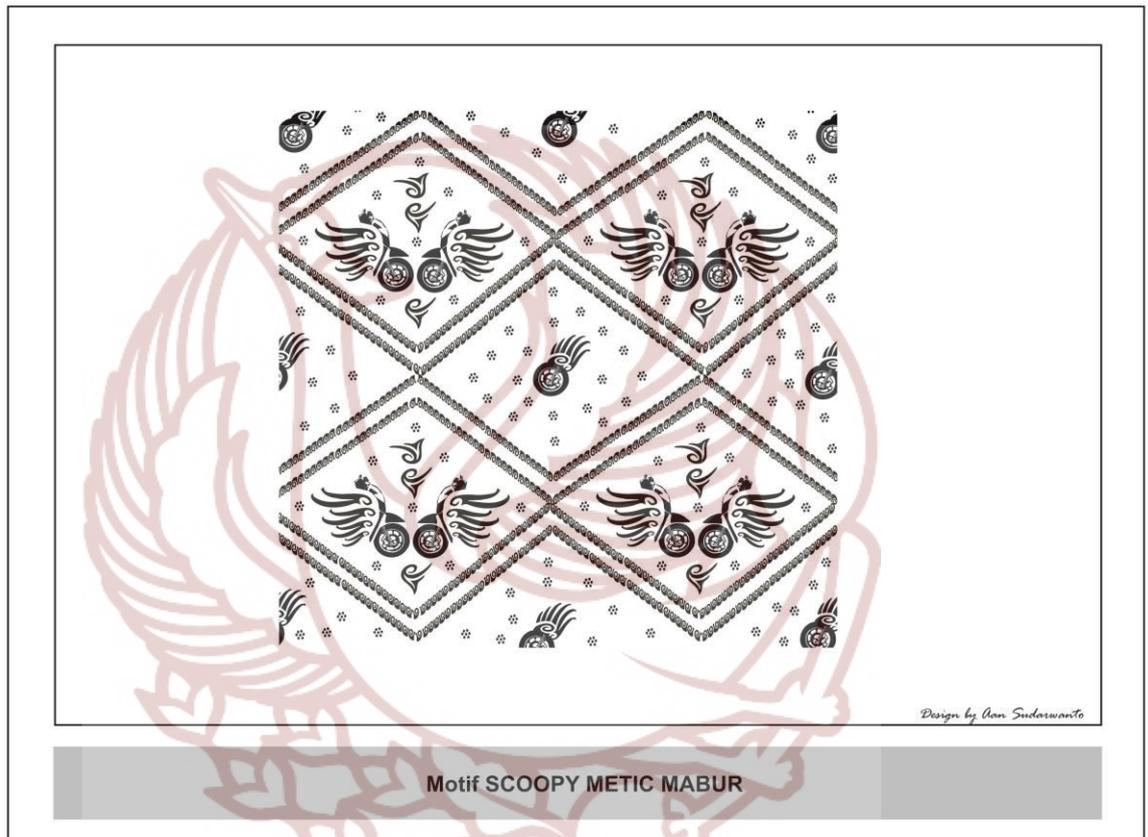
Konsep : Mengacu pada bentuk pola lereng atau sering disebut dengan pola miring, dimana motif dibatasi dengan garis sulur melengkung. Karya ini terdiri dari motif pokok sepeda motor scoopy yang diselingsi dengan motif cecekan sebagai motif pendukung. Pada aplikasinya di kain akan sangat hidup apabila menggunakan warna coklat soğan, hitam dan kuning emas ingin memberikan kesan klasik yang mewah dengan kontur pada motif utama dibiarkan berwarna putih. Pesan yang ingin disampaikan dalam karya ini berupa keceriaan.



Gambar 21 desain pengembangan motif dengan judul lereng scoopy

Karya 4 Judul Scoopy mabur

Konsep karya : Merupakan kombinasi cuplikan motif sepeda motor scoopy yang disusun ceplok selang seling berjajar sebagai motif pendukung. Sedangkan motif selingannya adalah motif variasi roda scoopy dengan ukuran yang seimbang dengan motif pokok sebagai bentuk variasi. Pesan yang ingin disampaikan dari karya ini adalah pengharapan dan cita-cita setinggi langit terbang keangkasa menggapai bintang. Walaupun scoopy merupakan kendaraan darat namun akan bisa terbang kalau ada keinginan dan cita-cita, dengan kata lain apapun akan terjadi selama ada pengharapan dan cvita-cita.



Gambar 22 desain pengembangan motif dengan judul Scoopy Metik Mabur

Karya 5 Judul Gurda Terbang.

Konsep karya : Merupakan pengulangan motif burung lovebird yang telah dideformasi dan dikombinasi, disusun dalam formasi repetisi saling mengisi. Motif utama disusun dengan rapat dalam jumlah yang sangat banyak. Pada karya dengan judul Keharmonisan Labet ini memberikan kesan burung kompak memenuhi ruang kosong. Pesan yang ingin disampaikan pada karya

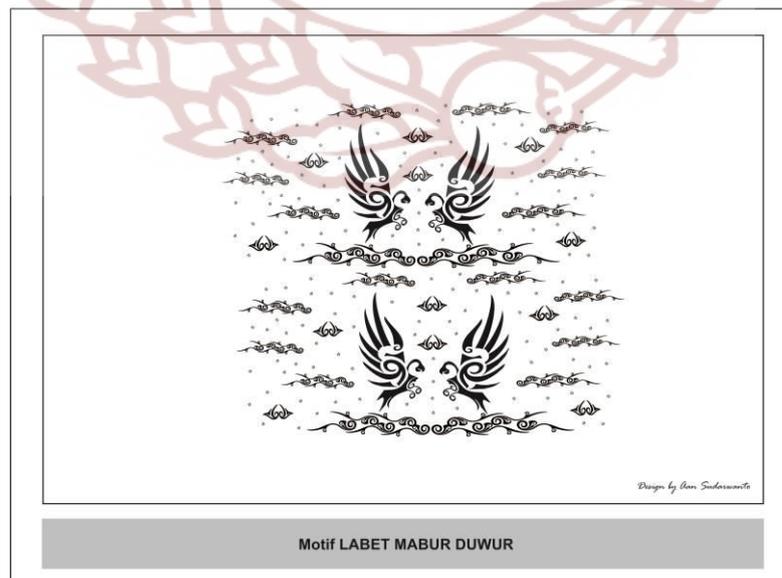
ini berupa kekompakan dan saling mengisi maka akan menghasilkan keharmonisan.



Gambar 23 desain pengembangan motif dengan judul Keharmonisan Labet

Karya 6 judul Labet Mabur Duwur

Konsep : Mengacu pada bentuk pola ceplok dimana motif divariasi yang disusun selang seling yang diselingi dengan motif awan sebagai motif pendukung. Motif ini bagus apabila menggunakan warna latar terang memberikan kesan ringan tidak formal sebagai bentuk variasi pengembangan yang dimanis sebagai simbol pengharapan dan cita-cita yang luhur.



Gambar 24 desain pengembangan motif dengan judul Labet mabur duwur

VI. Penutup

Kesimpulan

Berpijak dari pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa teknik karakter terkuat objek untuk menghasilkan motif pada prinsipnya sangat dibutuhkan bagi para perancang batik. Teknik tersebut dapat dikatakan sebagai prinsip-prinsip dalam pembuatan motif batik yang sangat aplikatif sebagai acuan dalam pembuatan maupun pengembangan motif batik. Dengan prinsip karakter terkuat objek dalam pembuatan motif batik maka proses pembuatan desain batik dapat lebih dipercepat dan mudah. Namun dalam proses pembantikan, pewarnaan dan pelorodannya jika masih sengacu cara tradisional maka dapat dikatakan belum dapat dipersingkat pengerjaannya. Hal ini menjadi karakter khas batik yang justru akan kehilangan ruhnya jika proses ini dipersingkat atau dipermudah. Baik kalau proses pembuatan batik memakan waktu yang lama, menggunakan alat yang sederhana dan dibutuhkan ketelitian dan ketekunan serta kecermatan yang tinggi sehingga akan muncul istilah batik alusan. Namun dalam proses kreatif pencarian sumber ide, perancangan motif hingga menjadi pola sangat perlu menggunakan prinsip karakter terkuat objek sebagai patokannya seperti yang telah diuraikan dalam penelitian ini.

Disi lain jika dilihat lebih dalam lagi, terkait permasalahan batik yang dihasilkan dari proses yang panjang ini, sebenarnya tiap-tiap kainnya walaupun mempunyai corak yang sama namun akan terdapat perbedaan. Hal tersebut karena setiap orang mempunyai ciri dan gaya tersendiri terutama pada saat *pemalaman*. Kalau Collingwood menganggap bahwa seni merupakan penuangan ekspresi dari emosi pencipta,¹⁹ maka hal itu bisa berlaku pula dalam karya seni batik apalagi proses pembuatan yang memakan waktu panjang dan rumit seseorang pembatik akan dipengaruhi juga oleh faktor emosi, baik yang bersifat positif maupun negatif sehingga akan mempengaruhi hasil karyanya. Maka tidak heran apabila batik mempunyai perbedaan antara batik yang satu dengan batik yang lainnya walaupun mempunyai corak yang sama.

¹⁹ Collingwood dalam A.A.M. Djelantik, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, p.155

DAFTAR PUSTAKA

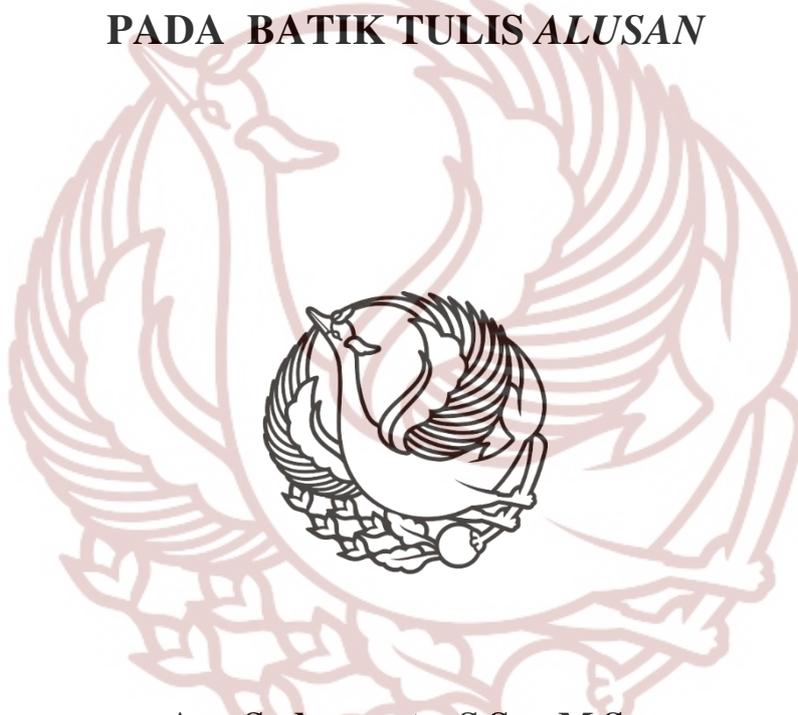
- Aan Sudarwanto, 2012, *Batik dan Simbol Keagungan Raja*, Surakarta : Citra Sain LPKBN
- Eunice, Wilson., 1974, *A History of Shoe Fashions*, Treatre Arts Book, New York
- Dwi Asdono Basuki, 1986, *Teknologi Sepatu I*, diktat, Akademi Teknologi Kulit Yogyakarta
- Hamzuri. 1994. *Batik Klasik*. Jakarta : Penerbit Djambatan
- Harmen C Veldhuisen, 1993, *Batik Belanda 1840 -1940 : Sejarah dan Kisah-Kisah di sekitarnya*. Jakarta : Gaya Favorit Press
- Hoop, ANJ. Th.a Th. Van Der, *Indonesische Siermotieven.*, Uitgegeven Door Hiet, Koninklijk Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Wetenschappen
- Jasper, J.E., Mas Pirngadie., 1916, *De Inlandsche Kunstnyverheid in Nederlansche Indie*, Gravenhage : De Boek & Kunstdrukkerij V/N Mounton & co
- Koesnoen., 1971., *Candi Prambanan dan Candi-Candi Sekitarnya*. Bamdung : Sumur
- Sewan Susanto, 1980, *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Jakarta : Balai Penelitian Batik dan Kerajinan Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian RI
- Sudarmono, 1990, “Dinamika kultural batik klasik Jawa (Kajian seni batik klasik)”, Makalah saresehan budaya, Surakarta: TBS



Lampiran 1. Artikel hasil penelitian

ARTIKEL JURNAL

**PENERAPAN MODEL BENTUK TRANSFORMASI
MENGUNAKAN TEKNIK KARAKTER TERKUAT UNTUK
MENGHASILKAN MOTIF BATIK YANG DIGUNAKAN
PADA BATIK TULIS *ALUSAN***



Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn
NIP. 197110231998031001 / NIDN. 0023107106

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
2018**

PENERAPAN MODEL BENTUK TRANSFORMASI MENGGUNAKAN TEKNIK KARAKTER TERKUAT UNTUK MENGHASILKAN MOTIF BATIK YANG DIGUNAKAN PADA BATIK TULIS *ALUSAN*

Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn

Abstrak

Artikel dengan judul **“Penerapan Model Bentuk Transformasi Menggunakan Teknik Karakter Terkuat Untuk Menghasilkan Motif Batik Yang Digunakan Pada Batik Tulis *Alusan*”** ini, merupakan hasil penelitian yang fokus utamanya pada aplikasi teknik karakter terkuat. Dimanfaatkan untuk menjawab permasalahan pengrajin yang selama ini hanya bisa meniru dalam membuat motif. Selain itu juga untuk memecahkan permasalahan praktisi batik, dimana mereka selalu kesulitan dalam memunculkan motif baru. Rata-rata sebagian pengrajin dan praktisi batik harus membayar seorang desainer khusus untuk memunculkan motif baru.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan industri kerajinan batik sebagai usaha kecil padat karya dengan cara penganeka ragam motif, sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan nilai jual sekaligus memberi banyak alternatif pilihan kepada konsumen. Selain itu juga untuk memberi kontribusi terhadap pelestarian dan memperkaya motif batik, sekaligus dapat menjadi model pengembangan bagi para pengrajin batik.

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode eksperimental. Dimulai dengan mencari kemungkinan pemanfaatan menggunakan rancangan dari program komputer grafis. Dengan sasaran penelitian dibatasi pada masalah citra visual benda artifisial populer (*Motor Scoopy*) dan fauna (*Burung lovebird*). Objek penelitiannya adalah motif transformasi untuk produk batik tulis *alusan*. Sedangkan wilayah penelitian dilakukan di eks-karisidenan Surakarta. Adapun langkah-langkah perancangan untuk menghasilkan model yang berupa prototipe diawali dengan melakukan riset emik dan etik kemudian melakukan eksperimen dengan mereka-reka benda artifisial populer dan fauna khas dengan mencari karakter terkuatnya menjadi motif batik dan diakhiri dengan pembentukan

Diharapkan dengan aplikasi ini muncul model keteknikan terkait dengan karakter terkuat dalam membuat motif batik, yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran bagi pengrajin batik, mahasiswa maupun masyarakat pada umumnya.

Kata kunci: Motif, Karakter, transformasi bentuk, model

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Batik merupakan kain bergambar yang pembuatannya secara khusus, menjadi karya warisan budaya yang telah mengalami perkembangan seiring dengan perjalanan waktu. Perkembangan yang terjadi telah membuktikan bahwa seni kerajinan batik sangat dinamis dan dapat menyesuaikan dirinya baik dalam dimensi bentuk, ruang, dan waktu. Salah satu kekuatan batik terdapat pada bentuk ragam hiasnya. Ragam hias batik mempunyai bentuk yang banyak menjadi perpaduan seni tinggi, sarat dengan makna filosofis simbolis yang memperlihatkan cara berpikir masyarakat pembuatnya. Pada ragam hias batik terdapat struktur pola. Struktur pola batik merupakan struktur atau prinsip dasar penyusunan batik.²⁰ Lebih lanjut dijelaskan oleh Dharsono bahwa struktur pola batik tersebut terdiri dari susunan motif yang diklasifikasikan menjadi tiga yakni:

- 1) Motif Utama ; merupakan unsur pokok pola, berupa gambar bentuk objek tertentu, karena merupakan unsur pokok maka dapat disebut motif utama (pokok)
- 2) Motif Pendukung ; merupakan motif berupa gambar-gambar yang dibuat untuk mengisi ruang, bentuk lebih kecil dari pada motif utama. Motif ini juga dapat disebut motif pengisi (*selingan*)
- 3) Motif Isen-isen ; berfungsi untuk memperindah pola secara keseluruhan, baik motif pokok maupun motif pengisi diberi isian berupa hiasan titik-titik, garis-garis, gabungan titik dan garis. Biasanya isen dalam seni batik mempunyai bentuk dan nama tertentu, dan dalam jumlah banyak.

Dari ketiga kalsifikasi motif tersebut, motif pokok merupakan motif yang paling berperan penting. Pada umumnya motif pokok yang menjadi tema utama gagasan penciptaan

Terkait hal tersebut di atas maka, motif pokok menjadi penting untuk dikaji dan didalami mengenai, bagaimana proses pembentukannya apalagi jika dikaitkan dengan bentuk transformasi. Terdapat beberapa teknik untuk membentuk motif pokok diantaranya menggunakan teknik karakter terkuat. Teknik ini sangat dibutuhkan manakala seorang akan melakukan pengkajian dan pendalaman pada sebuah fenomena ornamen yang ada pada sebuah karya seni dekoratif dua dimensional. Selain itu juga

²⁰ Dharsono, 2007, *Budaya Nusantara*, Bandung : Rekayasa Sain, p. 87

digunakan untuk mempermudah seorang desainer dalam menciptakan sebuah motif yang bersumber dari sebuah gagasan dan atau fenomena tertentu. Teknik karakter terkuat memberi batasan yang jelas tentang motif yakni bentuk goresan dua dimensional yang berwujud suatu komposisi terkecil yang menggambarkan sebuah objek yang merupakan karakter terkuat dari objek tersebut.

Teknik ini juga sangat penting bagi khasanah ilmu perbatikan yang berkembang dan mengakar di Indonesia. Yakni membantu sekaligus mempermudah mengetahui batasan antara motif dan pola dalam tata susun atau sering disebut dengan struktur ornamen. Teknik ini berguna juga untuk membantu memahami motif batik sebagai gagasan pokok yang kemudian dapat ditafsir dengan mudah apa makna yang tersirat di dalam motif tersebut dengan menarik ke belakang karakter terkuat apa yang melatar belakangi sebuah motif tersebut. Selain itu teknik ini juga menjawab kebutuhan masyarakat terutama para penggiat maupun pengrajin batik untuk selalu memunculkan motif-motif baru yang bersumber dari gagasan-gagasan mereka sendiri dengan mudah. Dengan menggunakan teknik ini maka para penggiat maupun pengrajin batik akan mudah memahami pembuatan motif, sehingga dapat mendorong terciptanya banyak variasi motif baru. Sedangkan untuk para peneliti batik, teknik ini sangat membantu di dalam proses pengklasifikasian motif.

Dari hasil pengamatan awal, dapat diketahui tentang bagaimana para pengrajin dan atau pelaku batik dalam melakukan pembuatan motif maupun dalam memahami motif batik adalah sebagai berikut :

4. Ternyata para pengrajin selama ini hanya bisa meniru saja, namun akan kesulitan dalam memunculkan motif baru, rata-rata mereka harus membayar seorang desainer khusus untuk memunculkan motif baru.
5. Sangat jarang ditemui pengrajin batik yang memahami bentuk motif-motif transformasi dalam batik, bahkan terkadang malah terjadi salah tafsir dalam memahami motif.
6. Pada era sekarang yang sering disebut dengan “jaman now” muncul kebiasaan yang instan, simple, serba cepat, apa adanya, sehingga terkadang mengabaikan makna-makna rumit yang tidak mudah dipahami seperti pada bentuk motif transformasi.

Berpijak dari permasalahan tersebut maka perlu adanya pemanfaatan dan pengembangan model bentuk transformasi menggunakan teknik karakter terkuat untuk

menghasilkan motif batik agar bisa difahami baik oleh pengrajin itu sendiri selaku pembuatnya maupun masyarakat secara umum.

Dari uraian latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

3. Bagaimanakah pengembangan model bentuk tranformasi menggunakan teknik karakter terkuat untuk menghasilkan motif batik sehingga bisa dijadikan acuan para pengrajin maupun pelaku/penggiat batik?
4. Bagaimanakah penganekaragaman motif batik dengan teknik karakter terkuat menghasilkan motif batik untuk produk batik alusan sebagai alternaif pengembangan pada industry kerajinan batik?

B. Tujuan Khusus

Pengembangan model bentuk tranformasi menggunakan teknik karakter terkuat untuk menghasilkan motif batik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman masyarakat sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan nilai ekonomi. Hal tersebut menjadi target untuk mencapai tujuan yaitu

4. Pengembangan industri kerajinan batik sebagai usaha kecil padat karya. Penganeka ragaman motif secara tidak langsung akan meningkatkan nilai jual sekaligus memberi banyak alternatif pilihan kepada konsumen.
5. Penelitian diharapkan memberi kontribusi terhadap pelestarian dan memperkaya motif batik, sekaligus dapat menjadi model pengembangan bagi para pengrajin batik.
6. Tumbuhnya manfaat untuk pengembangan Ilmu, Teknologi dan Seni diperoleh dari temuan pengembangan motif.

METODE

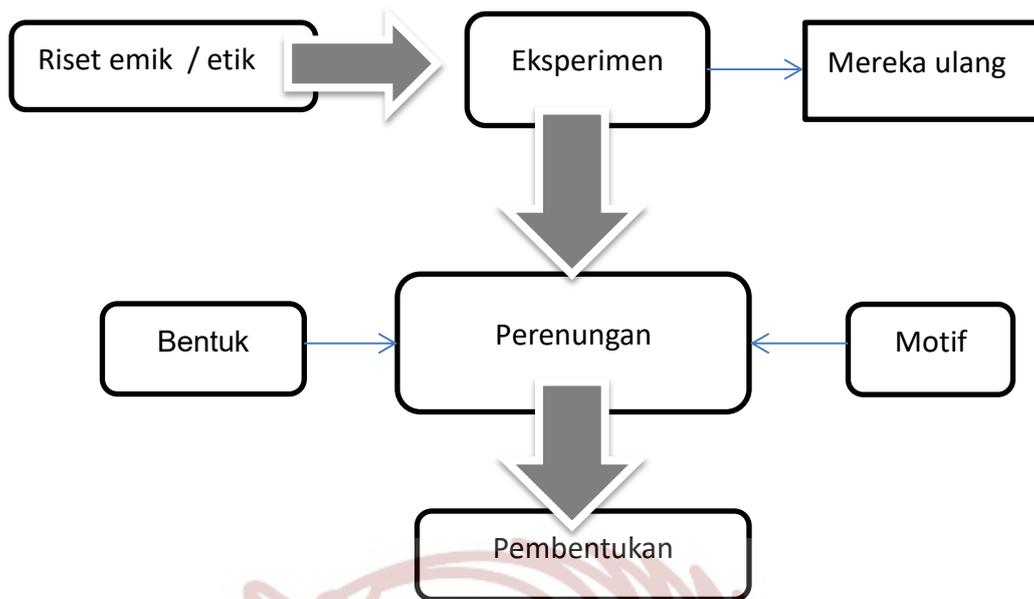
A. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode eksperimental. Pengembangan model bentuk transformasi menggunakan teknik karakter terkuat dimulai dengan mencari kemungkinan pemanfaatan menggunakan rancangan dari program komputer grafis, dengan membatasi objek berupa benda artifisial populer dan objek fauna khas. Penelitian eksperimental bertujuan mengungkap sebab-akibat antar dua variabel atau lebih; lewat percobaan-percobaan dengan memanipulasi/mengubah-ubah nilai variabel independen untuk mengamati akibatnya pada variabel, dalam suatu setting yang terkendali (bebas dari campur tangan variabel di luar fokus penelitian). Pada dasarnya model penelitian ini lebih cocok untuk meneliti karakter benda. Penelitian diawali dengan mengelompokkan suatu konteks dan mengidentifikasi variabel yang dapat digerakkan dan keduanya bersifat pengujian. Penelitian eksperimen menggunakan faktor sebab-akibat. Penggunaan program komputer grafis karena kemampuan komputer menciptakan model

Untuk menghasilkan alternatif yang tepat penelitian perlu memanfaatkan metode pemodelan. Dasar pemikiran penelitian Pemodelan dapat dilakukan terhadap tiruan obyek, sehingga memudahkan jalannya penelitian. Metode Pemodelan yaitu rancangan untuk acuan pembuatan prototipe.

B. Langkah-Langkah Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup batas sasaran, objek dan wilayah penelitian. Sasaran penelitian, peneliti membatasi pada masalah citra visual benda artifisial populer (*Motor Scoopy*) dan fauna khas (*Burung lovebird*). Objek penelitiannya adalah motif transformasi dan produk batik tulis alusan. Wilayah Penelitian di eks-karisidenan Surakarta. Adapun langkah-langkah perancangan untuk menghasilkan model yang berupa prototipe diawali dengan melakukan riset emik dan etik kemudian melakukan eksperimen melalui perenungan dengan mereka-reka benda artifisial populer dan fauna khas kemudian mencari karakter terkuatnya menjadi motif batik dan diakhiri dengan pembentukan. Secara ringkas dapat digambarkan dalam skema tabel sebagai berikut.



Bagan langkah-langkah perancangan untuk mendapatkan model prototipe

C. Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan sumber data berupa :

- e. Benda artifisial populer (Motor Scoopy) dan fauna khas (Burung lovebird) sebagai sumber data primer
- f. Sumber Kepustakaan, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan batik dan sejarahnya.
- g. Dokumen yaitu hasil pencatatan dokumen (arsip) resmi dan tak resmi. Produk sejarah sebagai sumber data historis. Sumber data ini akan mendukung landasan teori yang digunakan pada penyusunan karya ini.
- h. Narasumber, yang terdiri dari pengusaha dan pengrajin, serta beberapa pengamat maupun stakeholder batik

D. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian dan jenis sumber data yang dipergunakan, maka teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah:

- d. Observasi langsung, dilakukan untuk mengamati objek untuk diambil karakter terkuatnya. Teknik pengumpulan data ini didukung dengan alat dokumentasi.

- e. Dokumentasi, teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen (arsip) resmi dan tak resmi di berbagai daerah terutama daerah yang memproduksi batik.
- f. Wawancara, jenis ini bersifat lentur dan terbuka, tidak menggunakan struktur yang ketat dan formal, serta bisa dilakukan berulang pada informan yang sama. Pertanyaan yang diajukan terfokus agar informasi yang dikumpulkan rinci dan mendalam. Tujuannya mencari informasi yang sebenarnya, terutama yang berkaitan dengan pandangan mereka terhadap persepsi tentang bentuk motif transformasi. Teknik ini dilengkapi teknik cuplikan, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan terhadap nara sumber secara selektif (*purposive*). Teknik ini digunakan untuk memilih informan ataupun narasumber yang dianggap punya kemampuan yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber data. Pilihan informan dan narasumber dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kemandirian dalam perolehan data.

E. Analisis Data

Proses analisis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis data yang diperoleh di lapangan lewat observasi, dokumentasi dan wawancara, kemudian dari data material dan pengetahuan yang diperoleh tersebut diklasifikasikan berdasarkan kategorisasi. Tahap kedua, adalah pengamatan, hasil pencatatan modeling menggunakan program computer, sampai ditemukan model yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan prototipe batik tulis alusan dengan motif transformasi bentuk benda artifial populer dan fauna khas menggunakan teknik karakter terkuat.

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Bentuk Menggunakan Teknik Karakter Terkuat

Batik telah menjadi bagian dari budaya Indonesia khususnya Jawa sejak lama. Perempuan-perempuan Jawa pada masa lampau menjadikan keterampilan mereka dalam membatik, laporan-laporan Rijcklof Van Goens yang kemudian menjabat Gubernur Jendral tahun 1616,²¹ menjelaskan bahwa di Mataram batik telah menjadi bagian dari kehidupan keraton yang tidak dapat dipisahkan. Keterangan tersebut diperjelas lagi ketika pada abad ke-18, di lingkungan keraton Surakarta keahlian membatik dapat dikatakan merupakan pekerjaan yang sangat mulia untuk menjunjung tinggi derajat pangkat putra-putri keraton. Bahkan dalam waktu-waktu tertentu raja memandang penting dalam menentukan kategori remaja putri yang anggun menurut keraton.²² Batik menjadi menarik dan pusat perhatian, salah satunya karena mempunyai corak ragam hias yang sangat indah. Pada corak ragam hias batik terdapat pola dan motif yang menjadi kekuatan utama batik tersebut.

Pengertian motif adalah bagian dari pola, yang jika diduplikasi atau diberi variasi tertentu dengan perulangan menjadi suatu pola.²³ Dalam bahasa Inggris Fowler menjelaskan motif sebagai *constituent feature* (unsur pokok yang utama) dan *dominant idea in artistic composition* (gagasan pokok dalam komposisi artistik)²⁴ Berpijak dari sini dapat ditarik suatu benang merah bahwa motif merupakan unsur yang paling menonjol atau dominan dalam penyusunan sebuah pola, dimana motif dipakai sebagai pangkal untuk menciptakan pola. Pengertian tersebut dapat dijelaskan, apabila seseorang menggoreskan sebuah garis zig-zag yang sederhana berarti telah menciptakan sebuah motif yaitu motif garis zig-zag. Kalau garis tadi digoreskan berulang-ulang atau diduplikasi maka seseorang tadi akan memperoleh gambar kedua yang disebut pola. Selanjutnya jika gambar kedua

²¹ Harmen C Veldhuisen, 1993, *Batik Belanda 1840 -1940 : Sejarah dan Kisah-Kisah di sekitarnya*. Jakarta : Gaya Favorit Press., p.22

²² Sudarmono, 1990, "Dinamika kultural batik klasik Jawa (Kajian seni batik klasik)", Makalah sarsehan budaya, Surakarta: TBS., p.16.

²³ Kenneth F. Bates, 1986., *Basic Design (Principle and Practice)*. USA : The World Publishing Company, p. 33

²⁴ H.J. Fowler and F.G. Fowler., 1964., *The Concise oxford Dictionary.*, London : Oxford University Press p.788

tersebut dipakai sebagai pijakan sebuah tema tertentu untuk menciptakan pola maka kedudukannya sebagai motif. Pemikiran yang sama juga dikemukakan Tukiyo dan Sukarman sebagai berikut.

Motif dapat diartikan sebagai unsur pokok dalam seni ornamen. Ia merupakan bentuk dasar dalam penciptaan atau perwujudan bentuk ornamen.....sedangkan pola mengandung pengertian suatu hasil susunan atau pengorganisasian dari motif tertentu dalam bentuk dan komposisi tertentu pula²⁵.

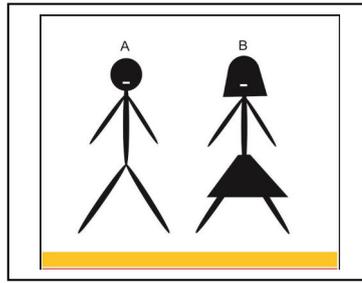
Hal senada dalam memaknai motif dan pola juga dikemukakan Subandi dalam sebuah penelitian yang berjudul Studi Tentang Motif Hias Geometris sebagai berikut.

.....Motiflah yang menjadi unsur pokok dari suatu pola, di mana setelah motif itu mengalami proses penyusunan dan ditebarkan secara berulang-ulang akan memperoleh sebuah pola. Kemudian setelah pola tersebut diterapkan pada suatu benda maka jadilah ornamen.²⁶

Berpijak dari motif inilah kemudian digunakan untuk pembuatan, pengembangan dan pendalaman mengenai desain batik. Motif mewakili sebuah objek yang digambar. Pada umumnya objek yang digambar menjadi motif adalah gambaran karakter yang mewakili objek tersebut dan merupakan karakter yang paling dominan atau bisa disebut dengan karakter terkuat. Karakter terkuat adalah bentuk visual yang paling menonjol yang terdapat pada sebuah objek. Dimana menjadi ciri utama yang terdapat pada benda atau sebuah objek. Sebagai contoh terdapat dua jenis manusia yakni laki-laki dan perempuan, untuk membedakan dua jenis tersebut maka dapat diketahui dari bentuk visual dari keduanya yakni perempuan karakter terkuatnya mempunyai rambut lebih panjang dan menggunakan rok sedangkan laki-laki sebaliknya. Berpijak dari bentuk visual yang paling menonjol tersebut dapat digambar dengan sederhana sebagai berikut :

²⁵ Tokiyo dan Sukarman., 1981., "Pengantar Kuliah Ornamen". Yogyakarta : STSRI "ASRI" p.3

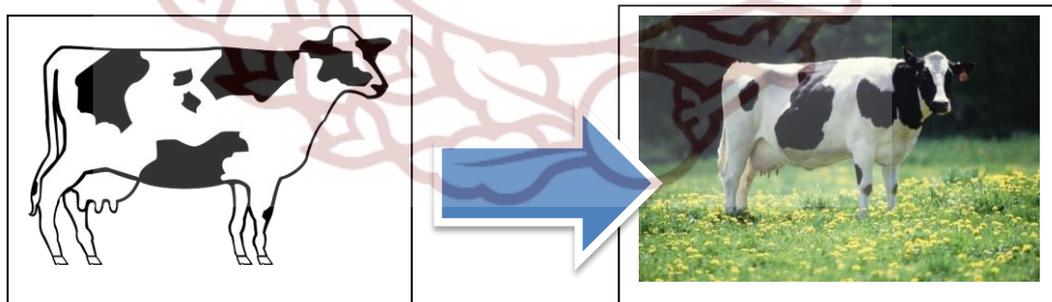
²⁶ Soebandi., 1990., "Studi Tentang Motif Hias Geometris". Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta., p. 31



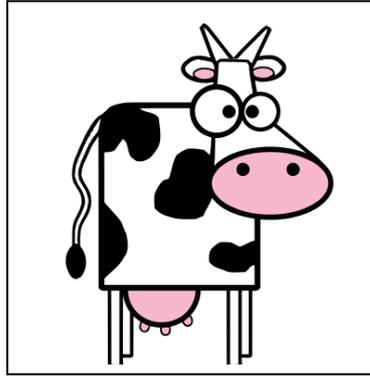
Gambar 1. Karakter terkuat laki-laki dan perempuan

Dari gambar sederhana tersebut dapat dipahami bahwa gambar objek A adalah laki-laki dan gambar objek B adalah perempuan. Demikian juga dengan objek-objek yang lain baik binatang, tumbuhan atau benda-benda yang telah dikenal di sekitar kita. Selama karakter terkuat dapat digambarkan, maka secara otomatis gambar tersebut dapat dipahami sebagai objek yang tergambar. Adapun karakter terkuat dapat dibedakan menjadi dua yakni karakter umum dan karakter khusus. Klasifikasi karakter terkuat tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut.

3. Karakter umum yaitu karakter bersifat global yang dapat menjelaskan sesuatu objek. Misal postur tubuh pria, wanita, bentuk binatang, bentuk benda dan lain sebagainya. Gambar 2 dan gambar 3 berikut ini menjelaskan bagaimana karakter terkuat yang bersifat global dapat dipahami sebagai objek gambar yang tergambar.

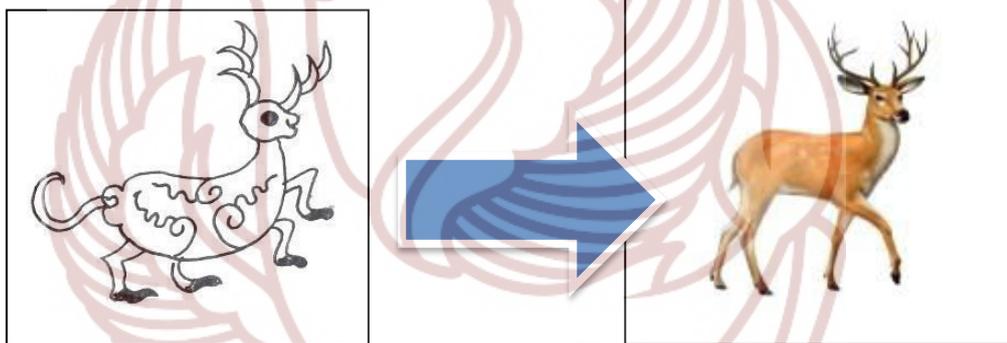


Gambar 2. Karakter terkuat pada objek yakni sapi perah secara global terletak pada kulit belang dan susu maka akan dipahami sebagai gambar sapi perah.



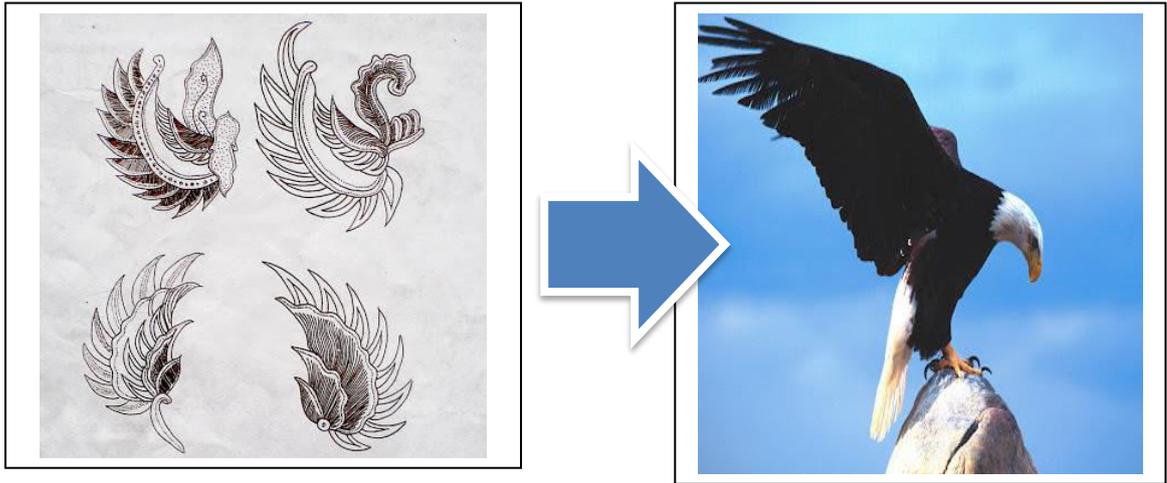
Gambar 3. Walaupun bentuknya dibuat kotak, objek tetap dipahami sebagai sapi perah, hal ini karena karakter globalnya tampak tergambar.

Adapun aplikasi dalam motif batik contoh karakter umum apabila karakter terkuat suatu objek digambar, maka akan dipahamai sesuai dengan objek tersebut, dapat dilihat pada gambar berikut ini.

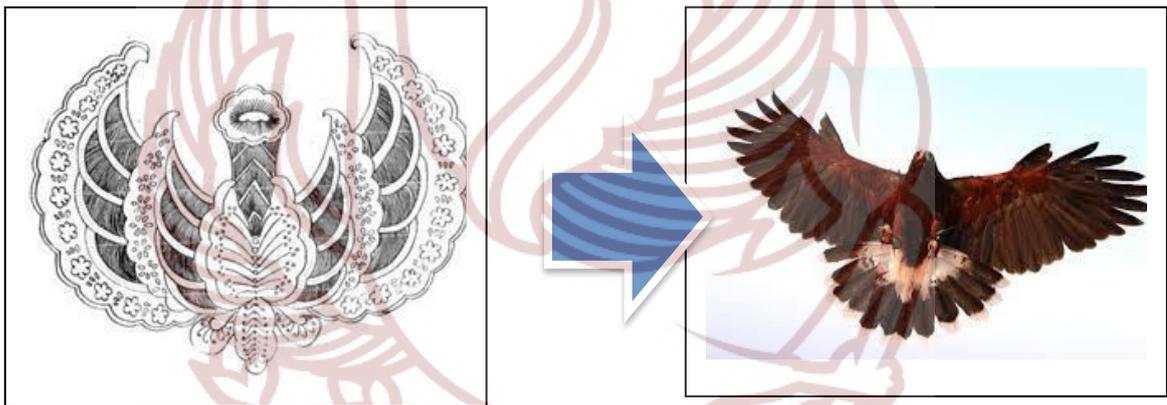


Gambar 4. Motif Kijang walaupun digambar dengan stilasi atau pengayaan yang *nyleneh* namun tetap dipahami sebagai kijang karena karakter globalnya telah tergambar.

4. Karakter khusus, yaitu karakter terkuat yang hanya dimiliki oleh sesuatu objek yang menjadi ciri pokok. Misal seorang laki-laki akan memiliki karakter khusus yang menjadi pembeda dengan laki-laki yang lain seperti berkumis tebal, rambut yang kriting, berkaca mata atau selalu bertopi dan lain sebagainya. Berikut ini contoh aplikasi dalam motif batik, pada gambar 5 menunjukkan bagaimana motif *mirong* mempunyai karakter khusus yang dipahami sebagai burung garuda dengan sayap mengembang yang terlihat dari samping. Motif *mirong* di dalam batik merupakan motif yang menggambarkan burung garuda dengan sayap satu.



Gambar 5. Karakter khusus, merupakan karakter terkuat yang hanya dimiliki sebuah objek



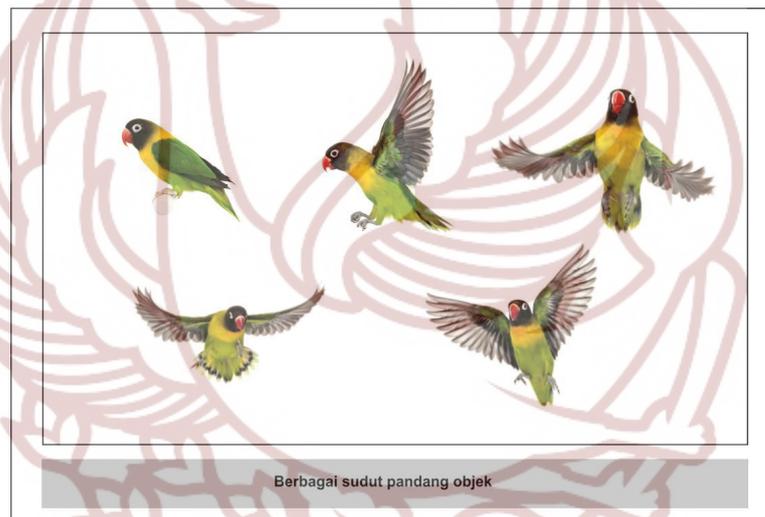
Gambar 6. Motif sawat pada batik merupakan gambaran burung garuda dengan sayap lengkap yang bersap-sap

B. Penganekaragaman Motif Batik Dengan Teknik Karakter Terkuat Menghasilkan Motif Batik untuk Produk Batik *Alusan*

Pada penelitian ini digunakan sample dua buah objek yakni burung lovebird dan benda artifisial berupa sepeda motor secoopy. Pembuatan motif lebih cenderung pada merubah bentuk tiga dimensional menjadi dua dimensional. Kemudian dari gambar dua dimensional ini digayakan sehingga karakternya berubah menjadi motif yang masih meninggalkan unsur utama namun telah menjadi gambar dekoratif. Temuan konsep atau dapat juga dikatakan model karakter terkuat dalam penelitian ini mempermudah dalam pembuatan motif batik

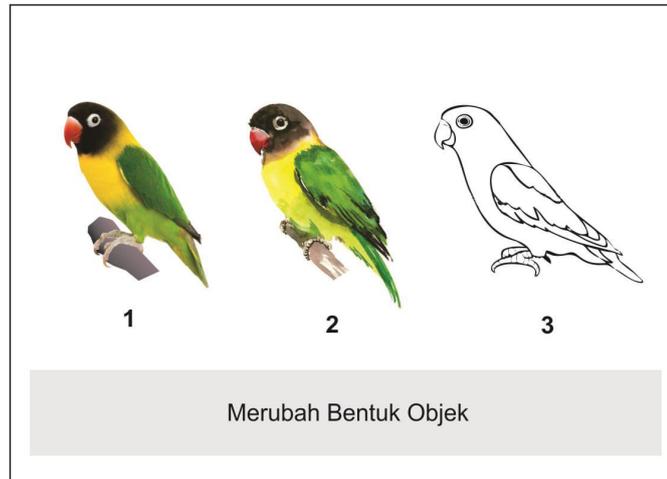
sehingga penganekaragaman motif dapat dikembangkan dengan mudah. Langkah-langkah penganeka ragam motif dengan mengacu karakter terkuat objek yang kemudian digunakan sebagai motif pokok pada batik, dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Menentukan objek yang akan dijadikan motif. Dalam penelitian ini diambil dua objek yang dipilih sebagai sample, yakni fauna burung lovebird dan objek benda artifisial berupa sepeda motor Scoopy.
2. Melakukan pengambilan enggel atau sudut pandang yang menarik pada objek. Pengambilan sudut pandang ini penting karena akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan objek pada langkah selanjutnya. Berikut adalah contoh yang telah dilakukan pada objek penelitian ini sebagai berikut.



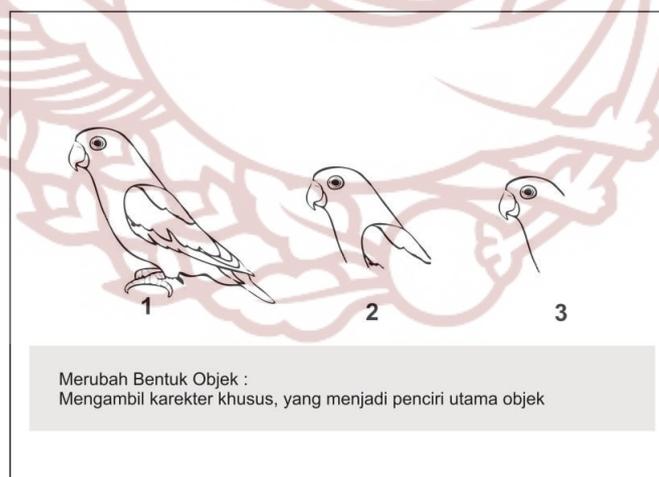
Gambar 7. Sudut pandang objek, dicari yang paling menawan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan motif

3. Merubah bentuk objek dari tiga dimensi ke gambar bentuk dua dimensi. Pengubahan ini dilakukan dengan cara memberikan garis tepi pada objek yang dianggap paling menonjol. Untuk mempermudah dapat dilakukan dengan cara pengeblatan.



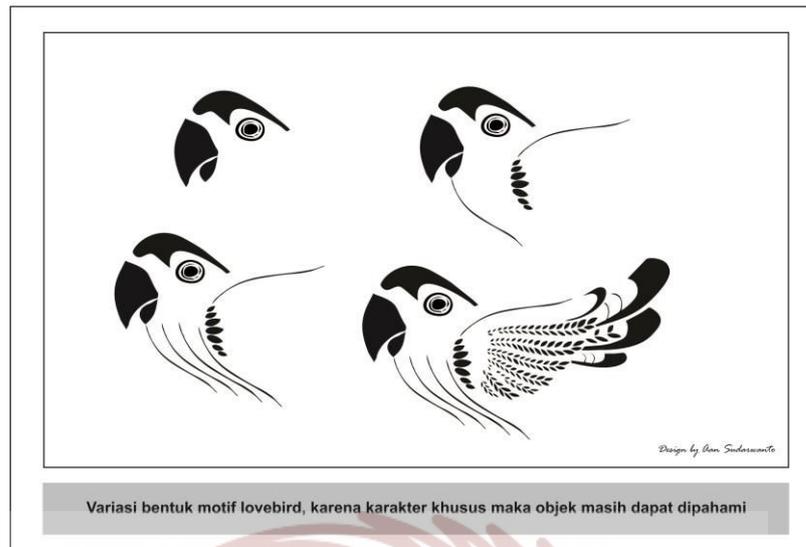
Gambar 8. Merubah deimensi dari 3D menjadi 2D

4. Mencari dan menemukan karakter terkuat objek, dengan cara mengubah-ubah bentuk sehingga dapat dirasakan karakter terkuatnya. Jika objeknya figure atau fauna biasanya karakter terkuat terdapat pada bentuk wajah sebagai ciri utama. Dan sebagai ciri pendukung dapat diambil dari postur gerak ataupun postur tubuh secara umum. Berikut karakter terkuat dari burung lovebird



Gambar 9 Mengambil karakter terkuat objek sebagai penciri utama

5. Memvariasi objek dengan mengacu pada karakter terkuatnya. Variasi dengan cara menggayakan objek berdasarkan kreativitas, dengan menambahkan atau mengurangi objek yang disesuaikan dengan tema yang akan dibuat. Berikut hasil memvariasi objek pada burung lovebird

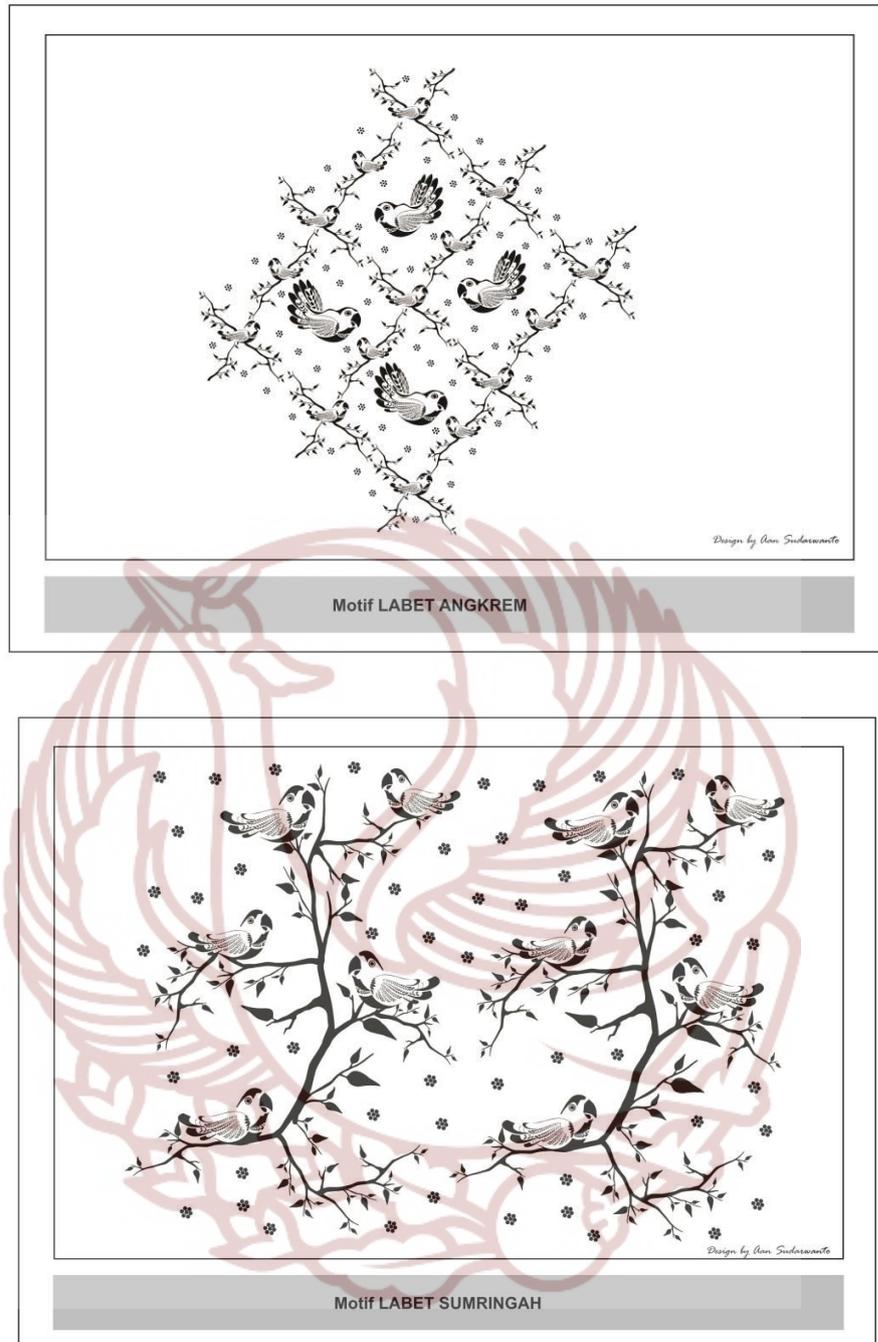


Gambar 10. Memvariasi objek menjadi beberapa motif, karakter burung lovebird masih sangat terlihat, yang terletak pada paruh dan matanya



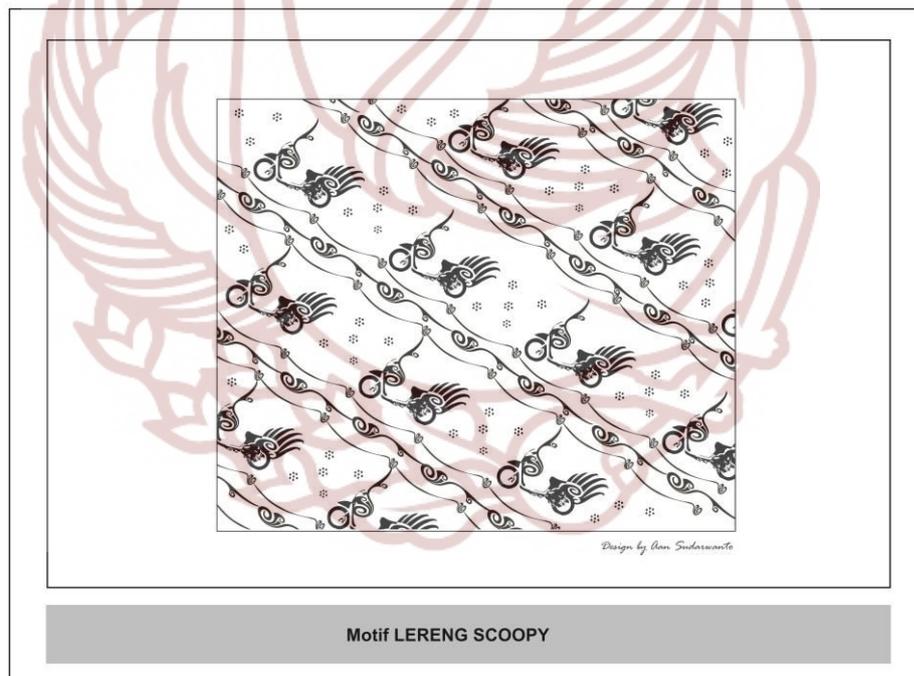
Gambar 11. Bentuk variasi dengan tubuh lengkap, walaupun digayakan namun karakternya masih terlihat dengan jelas

6. Langkah terakhir setelah dibuat objek berdasarkan karakter terkuatnya kemudian digunakan sebagai motif pokok yang setelah itu dikombinasi dengan motif selingan dan motif isen-isen. Berikut ini hasil penganekaragaman motif batik dengan teknik karakter terkuat menghasilkan motif batik yang merupakan hasil penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 12. Motif hasil pengembangan dengan teknik karakterterkuat (Lovebird)

Model yang sama juga penulis lakukan pada objek 2 yakni benda artifisial berupa sepeda motor scoopy. Dengan melakukan enam langkah tersebut dapat dihasilkan motif batik dengan motif yang indah dari bentuk sepeda motor scoopy, dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 13. Motif hasil pengembangan dengan teknik karakterterkuat (Scoop)

Daftar Pustaka

Dharsono, 2007, *Budaya Nusantara*, Bandung : Rekayasa Sain

Harmen C Veldhuisen, 1993, *Batik Belanda 1840 -1940 : Sejarah dan Kisah-Kisah di sekitarnya*. Jakarta : Gaya Favorit Press.

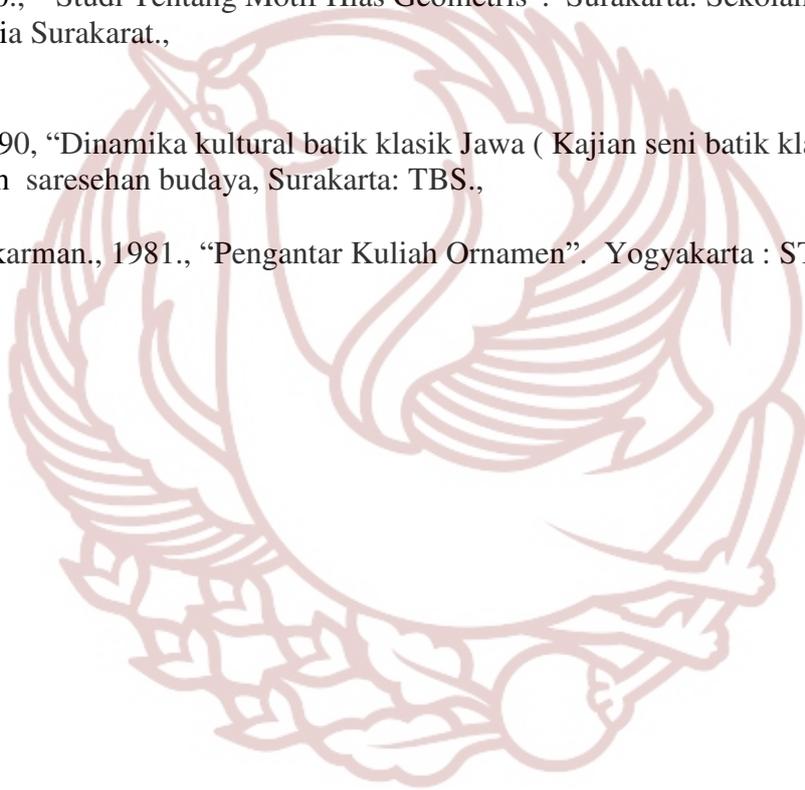
H.J. Fowler and F.G. Fowler., 1964., *The Concise oxford Dictionary.*, London : Oxford University Press

Kenneth F. Bates, 1986., *Basic Design (Principle and Practice)*. USA : The World Publishing Company

Soebandi., 1990., “Studi Tentang Motif Hias Geometris”. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.,

Sudarmono, 1990, “Dinamika kultural batik klasik Jawa (Kajian seni batik klasik)”, Makalah sareshan budaya, Surakarta: TBS.,

Tokiyo dan Sukarman., 1981., “Pengantar Kuliah Ornamen”. Yogyakarta : STSRI “ASRI”





REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201849768, 16 Oktober 2018

Pencipta

Nama : **Aan Sudarwanto, M.Sn**
Alamat : Manggis 3/23 Perum Wonorejo Indah Gondang Rejo
Karanganyar , Karanganyar, Jawa Tengah, 57188
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Aan Sudarwanto, M.Sn Indonesia Manggis 3/23 Perum
Wonorejo Indah Gondang Rejo Karanganyar**
Alamat : Manggis 3/23 Perum Wonorejo Indah Gondang Rejo
Karanganyar , Karanganyar, Jawa Tengah, 57188
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Karya Seni Batik**
Judul Ciptaan : **Labet Angkrem**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 15 Oktober 2018, di Surakarta
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan : 000121020

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201846511, 21 September 2018

Pencipta

Nama : **Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn**
Alamat : Manggis III Perum Wonorejo RT.03/21 Gondangrejo ,
Karanganyar, Jawa Tengah, 57188
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn**
Alamat : Manggis III Perum Wonorejo RT.03/21 Gondangrejo,
Karanganyar, Jawa Tengah, 57188
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Seni Motif**
Judul Ciptaan : **Motif Lovebird**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 23 Agustus 2018, di Surakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000118272

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon,
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001