

**PENERAPAN MOTIF GURDA PADA PRODUK KERAJINAN
SEPATU SEBAGAI DIVERSIFIKASI FUNGSI UNTUK
MENDORONG VARIASI PRODUK KRIYA**

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/042/01.2.400903/2017
tanggal 7 Desember 2016

Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pemula
Nomor: 7107.C/IT6.1/LT/2017

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2017**

Halaman Pengesahan

Judul Penelitian **PENERAPAN MOTIF GURDA PADA PRODUK KERAJINAN SEPATU SEBAGAI DIVERSIFIKASI FUNGSI UNTUK MENDORONG VARIASI PRODUK KRIYA**

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn
b. NIP : 197110231998031001
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Jabatan Struktural
e. Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Rupa dan Desain / Kriya
f. Alamat Institusi : Jl. Ki Hajar dewantara Kertaning 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 Kertaning 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 2017
Ketua Peneliti,

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
197111102003121001

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

Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. RM. Pramutomo, M.Hum
NIP. 196810121995021001

ABSTRAK

Penelitian dengan judul “Penerapan Motif Gurda Pada Produk Kerajinan Sepatu Sebagai Diversifikasi Fungsi Untuk Mendorong Variasi Produk Kriya” ini, merupakan penelitian terapan yang fokus utamanya pada fungsi motif *gurda* sebagai alternatif pengembangan pada produk kriya khususnya pada kerajinan sepatu. Adapun tujuannya untuk mengembangkan industri kerajinan sepatu sebagai usaha kecil padat karya. Diversifikasi fungsi secara tidak langsung akan meningkatkan nilai jual sekaligus memberi alternatif material untuk desain pada produk kerajinan alas kaki. Penelitian ini diharapkan juga memberi kontribusi terhadap pelestarian dan memperkaya motif *gurda*.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode eksperimental. Diversifikasi fungsi motif *gurda* dimulai dengan mencari kemungkinan pemanfaatan menggunakan rancangan dari program komputer grafis. Kemudian mencoba mengembangkan motif *gurda* dan diaplikasikan pada produk kriya khususnya pada kerajinan sepatu. Diharapkan dengan aplikasi ini motif *gurda* dapat kembali dikenal dengan nilai tambah pada bentuk dan tampilan yang berbeda.

Hasil penelitian ini berupa prototype sepatu yang berbasis pada motif batik khususnya motif *gurda*. Selain itu juga menghasilkan alternatif dan variasi pengembangan motif *gurda* yang kemudian diaplikasikan kedalam kulit tersamak krom dengan teknik printing.

Kata kunci: *gurda*, budaya, aplikasi, nilai tambah

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah robbil ‘alamin penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan penelitian dengan judul **Penerapan Motif Gurda Pada Produk Kerajinan Sepatu Sebagai Diversifikasi Fungsi Untuk Mendorong Variasi Produk Kriya** Penulisan ini merupakan penelitian yang mencoba menggali lebih dalam mengenai motif yang terdapat dalam batik kemudian dikembangkan dan dieksplorasi sehingga muncul kebaruan yang diterapkan pada produk kerajinan sepatu. Penelitian dititik beratkan pada uji coba pengembangan motif Gurda yang diterapkan pada produk kerajinan sepatu, sehingga menghasilkan prototype produk sepatu yang berbasis pada pengembangan motif gurda. Diharapkan akan muncul kebaruan produk kerajinan yang diiringi dengan kreativitas dan inovasi, sehingga dapat menjadi model pengembangan kerajinan sepatu 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 2017

Penulis

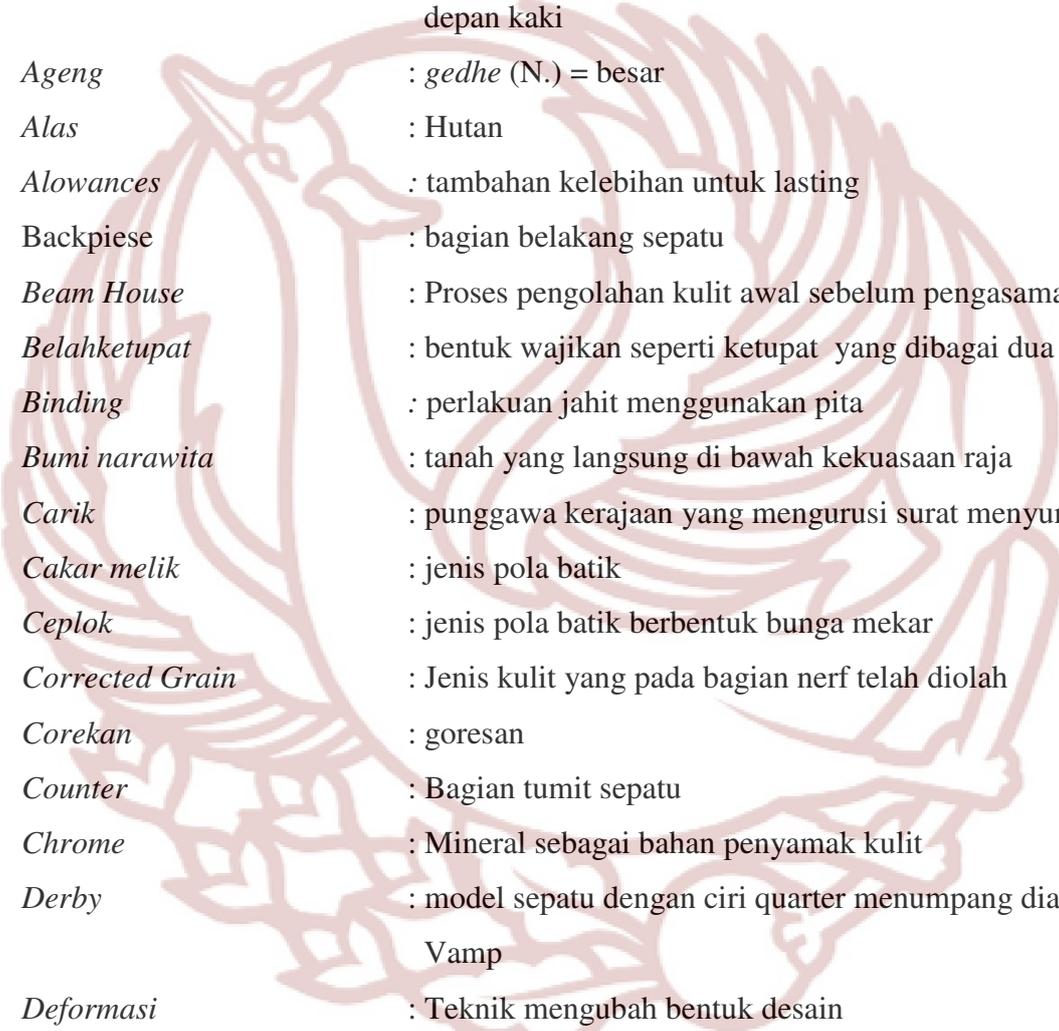
DAFTAR ISI

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 Sepatu.....	24
BAB V. LUARAN PENELITIAN.....	38
A. Desain Hasil Pengembangan Motif.....	38
B. Proto Tipe Aplikasi Desain Pada Kulit.....	42
C. Dessain Produk Sepatu Bermotif Gurda.....	44
D. Proti Tipe Sepatu Kulit Bermotif Gurda.....	46
DAFTAR PUSTAKA	49
Artikel	51
Lampiran	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dewa Wisnu yang mengendarai.....	7
Gambar 2. Garuda digunakan sebagai elemen penghias.....	7
Gambar 3 Motif <i>sawat</i>	13
Gambar 4. Motif sawat digambar sama.....	13
Gambar 5. Motif Mirong.....	14
Gambar 6. Motif Mirong.....	14
Gambar 7. Motif Mirong.....	15
Gambar 8. Motif Mirong.....	15
Gambar 9. Motif Mirong.....	16
Gambar 10. Bagian-bagian sepatu.....	29
Gambar 11. Komponen sepatu olah raga.....	30
Gambar 12. Bentuk sepatu derby.....	31
Gambar 13. Bentuk sepatu oxford.....	32
Gambar 14. Bentuk sepatu pump.....	33
Gambar 15. Bentuk sepatu pantofel.....	33
Gambar 16. Bentuk sepatu moccasin.....	34
Gambar 17. Bentuk sepatu Monk.....	35
Gambar 18. Bentuk sepatu boot.....	35
Gambar 19. Bentuk motif Gurda Alas-alasan.....	38
Gambar 20. Motif gurda baris.....	39
Gambar 21. Gurda mukti.....	39
Gambar 22. Bentuk motif cemuk gurda.....	40
Gambar 23 Bentuk motif Gurda terbang.....	41
Gambar 24. Gurda mukti latar putih.....	41
Gambar 25. Hasil aplikasi motif gurda pada kulit tersamak krom.....	42
Gambar 26. Proto tipe hasil aplikasi pada kulit tersamak.....	43
Gambar 27. Proto tipe hasil aplikasi pada kulit tersamak.....	43
Gambar 28. Desain penerapan motif Gurda mukti pada sepatu.....	44
Gambar 29. Desain penerapan motif Gurda Baris pada sepatu.....	44
Gambar 30. Desain penerapan motif Gurda alas-alasan.....	45
Gambar 31. Desain penerapan motif Gurda terbang pada sepatu.....	45
Gambar 32 Prototipe hasil penelitian terapan	46
Gambar 33 Prototipe hasil penelitian terapan	47
Gambar 34 Prototipe hasil penelitian terapan	48

GLOSARIUM



<i>ALP</i>	: Metode pembuatan pola
<i>Acuan</i>	: cetakan kaki untuk pengopenan sepatu
<i>Apron</i>	: Bagian komponen sepatu yang terletak pada punggung depan kaki
<i>Ageng</i>	: <i>gedhe</i> (N.) = besar
<i>Alas</i>	: Hutan
<i>Allowances</i>	: tambahan kelebihan untuk lasting
<i>Backpiese</i>	: bagian belakang sepatu
<i>Beam House</i>	: Proses pengolahan kulit awal sebelum pengasaman
<i>Belahketupat</i>	: bentuk wajikan seperti ketupat yang dibagi dua
<i>Binding</i>	: perlakuan jahit menggunakan pita
<i>Bumi narawita</i>	: tanah yang langsung di bawah kekuasaan raja
<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>Counter</i>	: Bagian tumit sepatu
<i>Chrome</i>	: Mineral sebagai bahan penyamak kulit
<i>Derby</i>	: model sepatu dengan ciri quarter menumpang dia atas Vamp
<i>Deformasi</i>	: Teknik mengubah bentuk desain
<i>Dhampar</i>	: singgasana
<i>Fitrit</i>	: pipa selang yang dibungkus bahan
<i>Flash</i>	: bagian daging pada kulit
<i>Footwear</i>	: Penyebutan umum alas kaki, secara khusus sepatu
<i>Gurda</i>	: Burung Garuda
<i>Gemur</i>	: Bagian punggung kaki
<i>Grain</i>	: bagian kulit yang berpori-pori



<i>Hide</i>	: kulit hewan besar
<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>Krupon</i>	: Bagian punggung kulit tersamak
<i>Krome</i>	: bahan penyamak mineral
<i>Kelangenan</i>	: dipakai untuk bersenang-senang
<i>Kemben</i>	: kain penutup dada wanita
<i>Last</i>	: acuan / cetakan kaki
<i>Lereng</i>	: jenis pola batik yang disusun dengan pembagian pola garis miring
<i>Lining</i>	: Kain pelapis
<i>Leather</i>	: Kulit tersamak
<i>Lugas</i>	: tanpa hiasan
<i>Long</i>	: Panjang
<i>Luhur</i>	: tingkat tinggi
<i>Lasting</i>	: teknik pengopenan sepatu
<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>Monk</i>	: Model sepatu
<i>Nappa</i>	: Jenis kulit tersamak dengan strutur permukaan kompak
<i>Nabati</i>	: Bahan penyamak kulit berasal dari tumbuhan
<i>Ngelmu</i>	: salah satu tingkat pengetahuan
<i>Nitik</i>	: jenis pola batik; titik-titik
<i>Oscar</i>	: jenis kulit tiruan
<i>Panembahan</i>	: gelar untuk bangsawan
<i>Pantofel</i>	: model sepatu tanpa tali
<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>Pickle</i>	: Kulit dalam kondisi diasamkan
<i>Poliester</i>	: Jenis bahan baku pelapis yang anti air
<i>Praba</i>	: tanda kebesaran seseorang
<i>Prabu</i>	: sebutan seorang raja
<i>Rengganis</i>	: jenis pola <i>nitik</i>
<i>Sawat</i>	: Motif burung garuda
<i>Sampuran</i>	: cara pemakaian <i>kampuh</i> untuk para putri.
<i>Sepon Ati</i>	: Jenis busa untuk isian
<i>Semen Gedhe</i>	: Motif batik
<i>Setagen</i>	: Kain ukuran panjang yang dililitkan di perut
<i>Suede</i>	: kulit yang permukaannya seperti kain bludru
<i>Side</i>	: bagian
<i>Sole</i>	: Bagian bawah sepatu
<i>Stilasi</i>	: teknik pengayaan
<i>Tengen</i>	: Kanan
<i>Tepong</i>	: Komponen bagian tas yang membentuk volume
<i>Tumpal</i>	: motif segi tiga yang meruncing
<i>Ukup</i>	: sabuk.
<i>Vamp</i>	: Bagian depan sepatu
<i>Vinil</i>	: sejenis kulit tiruan berbahan PVC

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motif batik selalu menarik untuk dikaji dan dikembangkan, hal ini karena motif batik dapat mengeluarkan aura kemegahan dan kesan anggun terhadap pemakainya. Di antara banyaknya motif terdapat motif yang menarik perhatian untuk dikaji, yakni motif Gurda. Sebuah motif yang menggambarkan burung Garuda. Masyarakat Jawa meyakini burung garuda mempunyai kedudukan yang cukup penting dalam kehidupan. *Gurda* dapat dikatakan sebagai motif yang digambarkan dalam bentuk burung dengan dua sayap kiri dan kanan yang lebar dan memiliki ekor panjang di tengahnya.¹ Merupakan bentuk yang menggambarkan burung garuda yang telah distilir, biasanya *gurda* tidak dapat berdiri sendiri sebagai pola batik namun merupakan motif utama dalam sebuah pola batik. Penempatan motif *gurda* dalam pola batik sering digunakan pada pola batik semen. Bentuk stilir burung garuda mempunyai banyak variasi, namun secara garis besar dapat diidentifikasi menjadi enam jenis². Keenam jenis tersebut terdapat satu yang digambarkan paling komplis yakni dikenal dengan *sawat*. Yang dimaksud dengan *sawat* adalah gambaran yang berbentuk sayap kanan dan kiri serta mempunyai ekor yang melambangkan burung garuda. Semua pola batik yang terdapat gambar *sawat* masuk dalam golongan batik yang hanya boleh digunakan raja dan bangsawan tertentu pada masa kasunanan kraton Surakarta, termasuk didalamnya batik pola *semen gedhe*.³ Berpijak dari hal tersebut maka dapat diketahui betapa menariknya tema motif gurda ini diangkat sebagai bahan penelitian, tentunya diakaitkan dengan alam pikir masyarakat Jawa masa lalu dan diaplikasikan dalam wujud yang baru pada masa sekarang.

Motif gurda dalam pandangan masyarakat Jawa mempunyai kedudukan yang tinggi karena digunakan pada pakaian kebesaran pada acara-acara tertentu sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa motif ini tentunya mempunyai nilai filosofis simbolis yang dalam dan menarik. Pentingnya motif ini diangkat kembali didasarkan pada pertimbangan :

¹ J.E. Jasper dan Mas Pirngadie, 1916, *Kerajinan Pribumi di Hindia Belanda*. (Terj) Gravenhage : De boek & Kunst drukkerij V/N Mouton & Co, p.184

² Sewan Susanto, 1980, *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Jakarta : Balai Penelitian Batik dan Kerajinan Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian RI, p.266

³ Soerjanto, 2008 dalam Aan Sudarwanto, 2012, *Batik dan Simbol Keagungan Raja*, Surakarta: Citra Sain LPKBN., p 63

1. Terjadinya perkembangan jaman dan perubahan pola fikir masyarakat yang cenderung pada budaya pop dan serba instan. Motif gurda menjadi kurang dikenal masyarakat.
2. Semakin lunturnya pakaian kebesaran Jawa sebagai pakaian sehari-hari sehingga batik tampil dalam wujud yang baru oleh karena itu diperlukan inovasi untuk menyesuaikan dengan perubahan dan perkembangan jaman namun masih berakar dari sumber budaya yang sama.

Berpijak dari permasalahan tersebut maka perlu adanya pemanfaatan dan pengembangan dari motif ini agar bisa membumi kembali. Sehingga diperlukan penelitian ini yang difokuskan pada motif gurda sebagai alternatif pengembangan pada produk yang disesuaikan dengan era saat ini. Beberapa produk yang dipilih diantaranya karena unik dan mempunyai potensi pasar yang besar adalah *footwear* (kerajinan alas kaki). Motif gurda digunakan sebagai usaha untuk meningkatkan nilai jual sekaligus memberi alternatif material untuk desain pada produk *footwear* (kerajinan alas kaki). Adapun subyek yang diangkat berupa motif *gurda*. Sedangkan objeknya adalah footwear sebagai alternatif pengembangan produk.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah mengembangkan motif *gurda* sebagai upaya revitalisasi atau menghidupkan kembali yang disesuaikan dengan perkembangan jaman
2. Bagaimanakah diversifikasi atau penganekaragaman motif *gurda* pada produk untuk mencari alternatif pengembangan pada produk kriya khususnya kerajinan alas kaki?

C. Tujuan Khusus

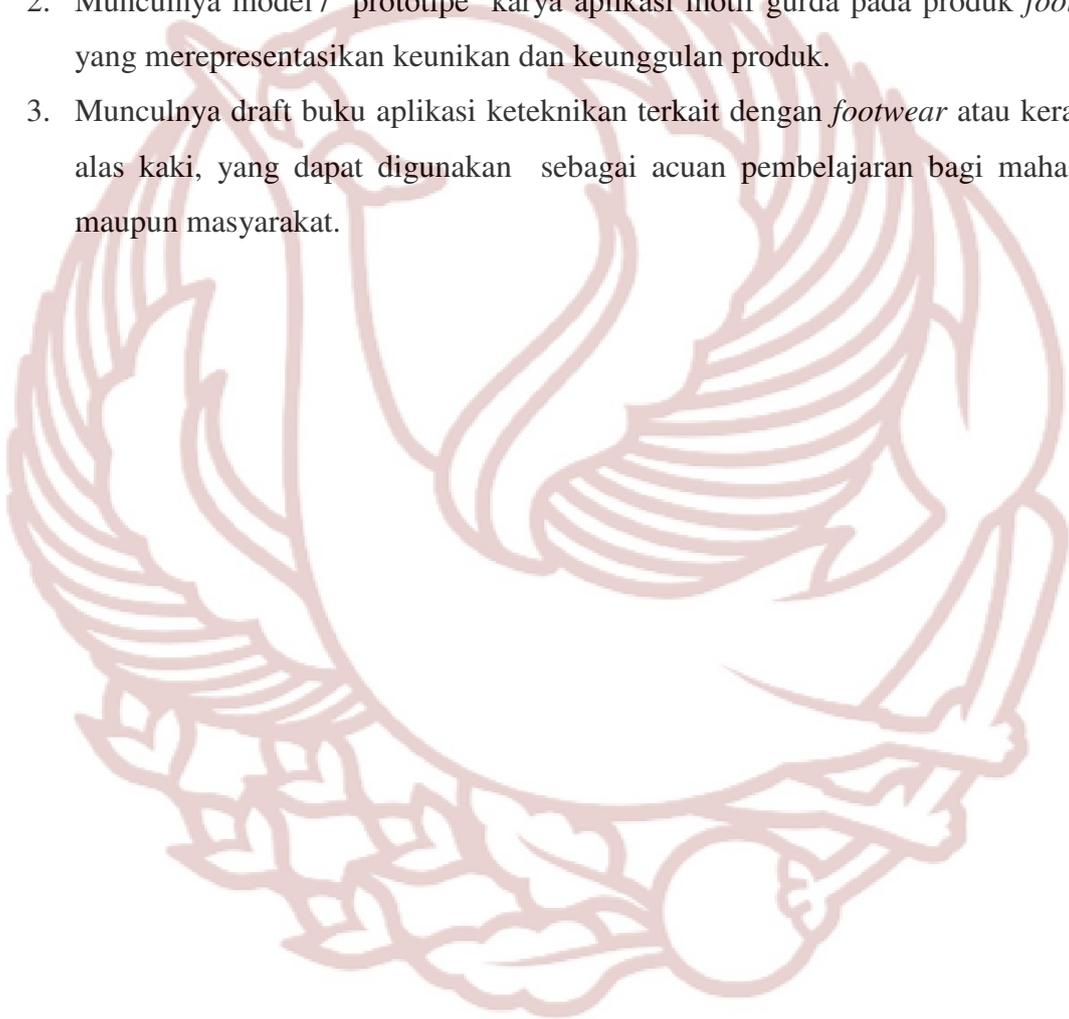
Penganekaragaman fungsi motif *gurda* diharapkan mampu meningkatkan nilai ekonomi. Hal tersebut menjadi target untuk mencapai tujuan yaitu

1. pengembangan industri kerajinan sepatu sebagai usaha kecil padat karya. Diversifikasi fungsi secara tidak langsung akan meningkatkan nilai jual sekaligus memberi alternatif material untuk desain pada produk kerajinan alas kaki.

2. Penelitian diharapkan memberi kontribusi terhadap pelestarian dan memperkaya motif *gurda*.
3. Tumbuhnya manfaat untuk pengembangan Ilmu, Teknologi dan Seni diperoleh dari temuan pengembangan motif *gurda*.

D. Luaran

1. Laporan penelitian dan artikel jurnal penelitian
2. Munculnya model / prototipe karya aplikasi motif gurda pada produk *footwear* yang merepresentasikan keunikan dan keunggulan produk.
3. Munculnya draft buku aplikasi keteknikan terkait dengan *footwear* atau kerajinan alas kaki, yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran bagi mahasiswa maupun masyarakat.



BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Kajian khusus yang membahas aplikasi motif *gurda* pada produk kerajinan belum banyak dilakukan. Mayoritas pustaka mutakhir menyajikan 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-kisahinya; 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 khasanah ilmu pengetahuan khususnya mengenai dunia perbatikan.

A. Landasan Teori

Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Perempuan-perempuan Jawa pada masa lampau menjadikan keterampilan mereka dalam membatik, sehingga pada masa lalu pekerjaan membatik adalah pekerjaan eksklusif perempuan sampai ditemukannya "Batik Cap" yang memungkinkan masuknya laki-laki ke dalam bidang ini. Batik berkembang sejak masa kerajaan Mataram abad ke-17, dapat diketahui dari laporan-laporan Rijcklof Van Goens yang kemudian menjabat Gubernur Jendral tahun 1616.⁴ Penjelasan laporan tersebut diketahui bahwa di Mataram batik telah menjadi bagian dari kehidupan keraton yang tidak dapat dipisahkan. Konotasi ini 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.⁵ Demikian halnya dalam struktur masyarakat keraton, pembatik istana hanya pantas dilakukan oleh para pengrajin

⁴ Harmen C Veldhuisen, 1993, *Batik Belanda 1840 -1940 : Sejarah dan Kisah-Kisah di sekitarnya*. Jakarta : Gaya Favorit Press., p.22

⁵ Sudarmono, 1990, "Dinamika kultural batik klasik Jawa (Kajian seni batik klasik)", Makalah sareshan budaya, Surakarta: TBS., p.16.

batik wanita, kedudukan mereka ditempatkan sebagai pembantu istana keputrian di lingkungan keraton, yakni sebagai tukang atau pemberi kursus membatik dan memperoleh gelar *hamongkriya*. Mereka banyak menghasilkan karya-karya batik klasik yang mempunyai bentuk dan motif yang beragam, diantaranya motif gurda.

Motif *Gurda* merupakan motif yang menggambarkan burung Garuda. Garuda dalam mitology Hindu mendapat tempat yang istimewa, menjadi burung kendaraan Dewa Wisnu. Beberapa benda peninggalan masa Hindu juga sering dijumpai bentuk gambaran Garuda bersama-sama dengan Dewa Wisnu. Menurut Van Der Hoop di Indonesia telah ada sejak lama terdapat pemujaan terhadap burung Garuda, dianggap burung matahari atau rajawali matahari.⁶ dan berlawanan dengan ular yang menjadi lambang air dan alam bawah. Burung Garuda dianggap sebagai burung keramat, gambaran mengenai burung Garuda ini sering dijumpai pada di berbagai tempat di Indonesia termasuk diantaranya arca Dewa Wisnu yang mengendarai burung Garuda yang sering disebut dengan Garuda Wisnu yang sekarang tersimpan di Musium Mojokerto Jawa Timur. Gambaran lain tentang burung Garuda juga terdapat dalam cerita Ramayana, pada relief candi Ramayana candi Prambanan, tokoh Garuda bernama Jatayu putra Resi Bisrawa. Pada relief tersebut diinterpretasi oleh Koesnoen ke dalam cerita sebagai berikut :

Jatayu adalah sahabat karib Prabu Dasarata ayah Sri Rama. pada saat Dewi Sinta diculik dan diterbangkan oleh Rahwana ke Halangka, Jatayu yang sedang terbang keliling dunia mendengar rintihan Dewi Sinta. Sehingga bertemulah Jatayu dengan Rahwana yang kemudian terjadi perang hebat di angkasa memperebutkan Dewi Sinta. Namun dalam peperangan tersebut Jatayu dapat dikalahkan dan jatuh ke bumi, sebelum menghembuskan napas terakhir Jatayu bertemu dengan Sri Rama dan menceritakan apa yang baru saja terjadi dan menyerahkan cincin milik Dewi Sinta.⁷

Cerita tersebut memberi gambaran tentang bagaimana burung Garuda mempunyai peran yang penting dalam cerita Ramayana, menjadi tokoh heroik yang diperhitungkan dalam pandangan masyarakat Hindu. Disamping itu sedikit banyak menjadi gambaran tentang simbol penguasaan alam atas yang diceritakan dengan selalu terbang keliling dunia.

⁶ ANJ. Th.a Th. Van Der Hoop, *Indonesische Siermotieven.*, Uitgegeven Door Hiet, Koninklijk Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Wetenschappen p. 188

⁷ Koesnoen., 1971., *Candi Prambanan dan Candi-Candi Sekitarnya*. Bamdung : Sumur., p. 45



Gambar 1. Dewa Wisnu yang mengendarai burung Garuda yang sering disebut dengan Garuda Wisnu (Foto : Repro Hamzuri, 2000 : 167)

Burung Garuda dalam perkembangannya sangat melekat pengaruhnya pada masyarakat Indonesia, hal ini dapat diketahui dari berbagai ornamen maupun bentuk lambang burung Garuda yang sering dijumpai pada berbagai benda perkakas maupun benda lainnya. Pada masa Islam burung Garuda juga menyelimuti alam pikir orang Jawa, hal tersebut dapat dilihat pada pahatan pintu gerbang makam Sendang Duwur di dekat Pacitan Jawa Timur yang digambarkan dengan bentuk sayap yang merentang. Pengaruh pemikiran tersebut pun berkembang juga di keraton Surakarta dan bahkan hingga sekarang kita jumpai menjadi lambang Negara Republik Indonesia. Pada keraton Surakarta, burung Garuda selain dijadikan sebagai motif batik juga menjadi ornamen hias pada benda-benda yang dianggap mempunyai kekuatan lebih seperti pusaka maupun pada benda yang menjadi simbol-simbol kekuasaan raja seperti pada payung, bangunan dan sebagainya.

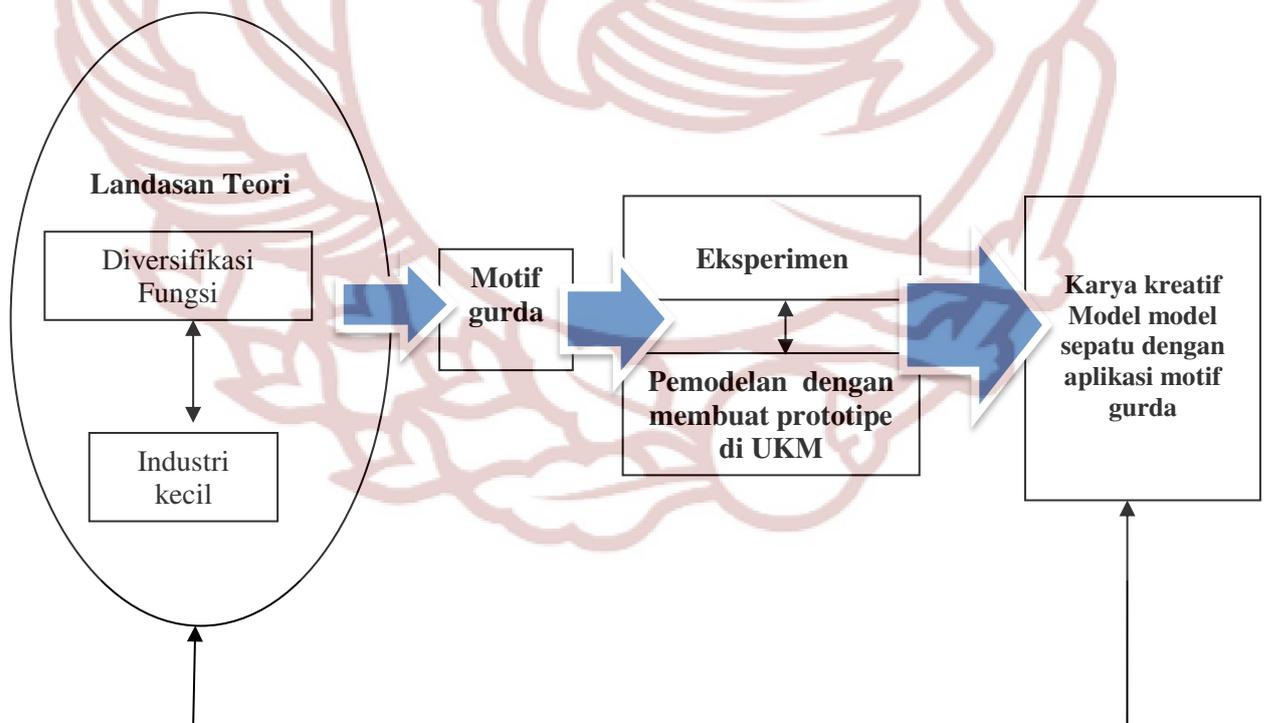


Gambar 2 Garuda digunakan sebagai elemen penghias benda benda perkakas rumah tangga seperti *anglo* (kompor arang) dan pengetuk pintu (Van Der Hoop, 1949 : 189)

Garuda sebagai simbol dunia atas telah ada sejak masa Hindu yang diwujudkan ke dalam berbagai bentuk. Pada masa Islam kemudian muncul pengayaan bentuk yang diwujudkan menjadi sayap, baik sayap tunggal maupun ganda. Variasi bentuk sayap ini, banyak dijumpai pada batik, salah satunya adalah bentuk *Sawat*. Bentuk *Sawat* mempunyai bentuk pengayaan yang paling sempurna mendekati bentuk burung Garuda.

B. Kerangka teoritik

Dasar pemikiran tentang penganekaragaman fungsi akan meningkatkan nilai ekonomi menjadi landasan eksperimen motif *gurda* untuk elemen hias sepatu. 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

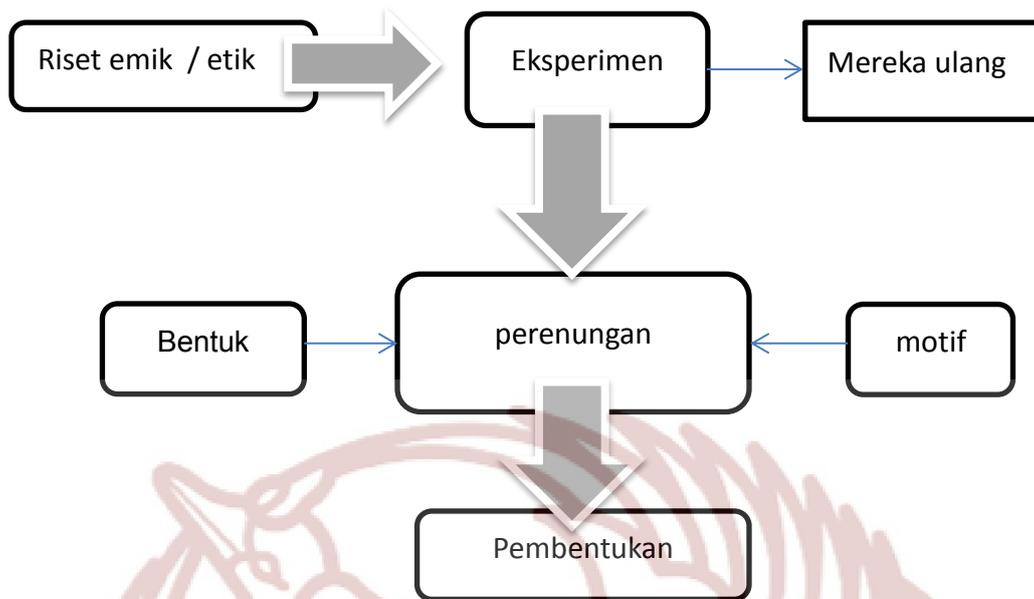
A. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode eksperimental. Diversifikasi fungsi motif *gurda* dimulai dengan mencari kemungkinan pemanfaatan menggunakan rancangan dari program komputer grafis. 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 motif gurda pada produk sepatu. Objek penelitiannya adalah motif gurda dan produk kerajinan sepatu. Wilayah Penelitian di 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 motif gurda 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 :

- a. Motif gurda sebagai sumber data primer
- b. Sumber Kepustakaan, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan batik dan sejarahnya.
- c. 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.
- d. Narasumber, yang terdiri dari pengusaha dan pengrajin, serta beberapa pengguna sepatu.

D. Teknik Pengumpulan Data

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

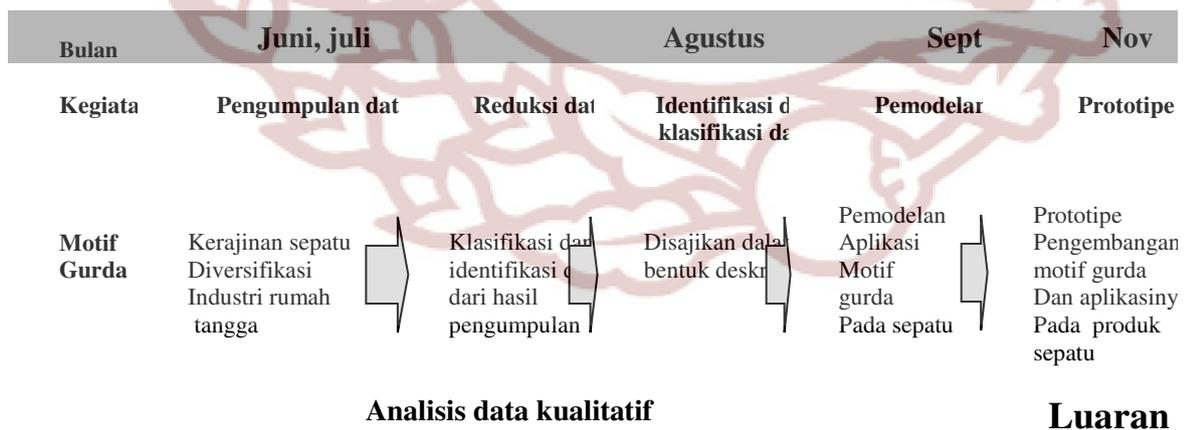
- a. Observasi langsung, dilakukan untuk mengamati proses pembuatan sepatu. Teknik pengumpulan data ini didukung dengan alat dokumentasi.
- b. Dokumentasi, teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen (arsip) resmi dan tak resmi di berbagai daerah terutama daerah yang memproduksi batik dan sepatu.

- 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 perasaan, sikap, dan pandangan mereka terhadap keberadaan motif *gurda*. 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 sepatu batik dengan kombinasi motif *gurda*.

Skema Kegiatan penelitian



BAB IV. ANALISIS HASIL

A. Identifikasi Motif Gurda

Motif Gurda dapat juga disebut dengan *Sawat* yakni merupakan motif yang menggambarkan bentuk burung dengan dua sayap kiri dan kanan yang lebar dan memiliki ekor panjang di tengahnya.⁸ Burung yang dimaksud merupakan burung garuda yang telah distilir, biasanya *sawat* tidak dapat berdiri sendiri sebagai pola batik namun merupakan motif utama dalam sebuah pola. Penempatan motif *sawat* dalam pola batik sering digunakan pada pola batik semen. Bentuk stilir burung garuda mempunyai banyak variasi, namun secara garis besar dapat diidentifikasi menjadi enam jenis⁹. Keenam jenis tersebut terdapat satu yang digambarkan paling komplit yakni sayap lebar kanan dan kiri dengan ekor yang dikenal dengan *sawat*. Motif ini hanya boleh digunakan oleh sinuwun (raja) yang disebut dengan batik larangan. Pemikiran senada juga disampaikan oleh Soerjanto dalam sebuah wawancara sebagai berikut :

Yang dimaksud dengan batik *sawat* adalah gambaran yang berbentuk sayap kanan dan kiri serta mempunyai ekor yang melambangkan burung garuda. Semua pola batik yang terdapat gambar *sawat* masuk dalam golongan batik larangan, baik pada pola batik *semen* maupun pada pola batik lainnya apabila terdapat *sawat* maka masuk sebagai *batik larangan*. termasuk didalamnya batik pola *semen gedhe*.¹⁰

Konotasi dari pernyataan tersebut memberi gambaran lebih jelas bahwa motif *sawat* bisa dikatakan sebagai motif yang tidak dapat berdiri sendiri sebagai pola batik namun akan dikombinasi dengan motif-motif lain. Gambar motif *sawat* dengan variasinya dapat dilihat sebagai berikut.

⁸ J.E. Jasper dan Mas Pirngadie., *op.cit* , p.184

⁹ Sewan Susanto., *op.cit.*, p.266

¹⁰ Soerjanto, Kurator Musium Batik Kuna Danar Hadi, Wawancara 15 Maret 2008



Gambar 3 Motif *sawat* digambarkan sebagai rangkaian dua sayap terbuka dan ekor, seolah burung yang sedang terbang tampak atas (Sewan Susanto, 1980: 267)

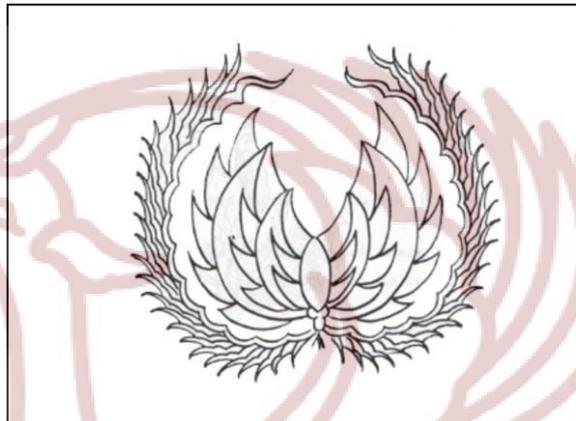


Gambar 4 Motif *sawat* digambarkan sama sebagai rangkaian dua sayap terbuka namun mempunyai ekor lebih lebar dan besar (J.E. Jasper dan Mas Pirngadie, 1912 : 181)

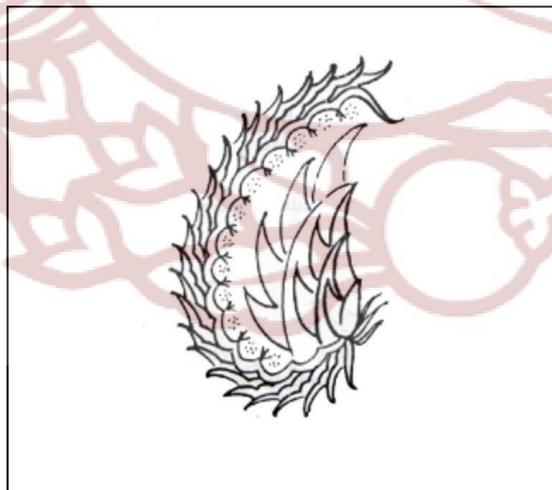
Untuk mengenal lebih jauh tentang motif *sawat*, ada baiknya perlu diketahui bahwa gambaran burung garuda ternyata selain bentuk *sawat* juga digambarkan dengan bentuk satu sayap atau dua sayap tanpa ekor yang sering disebut dengan *mirong*¹¹. Motif

¹¹ J.E. Jasper dan Mas Pirngadie., *op.cit.*, p.184

yang menggambarkan burung garuda ini dalam dunia pematikan sering dijumpai pada pola-pola *semen* sebagai motif utama. Namun juga digunakan sebagai motif bukan pokok melainkan sebagai selingan hiasan. Berikut ini beberapa jenis variasi gambar motif burung garuda.



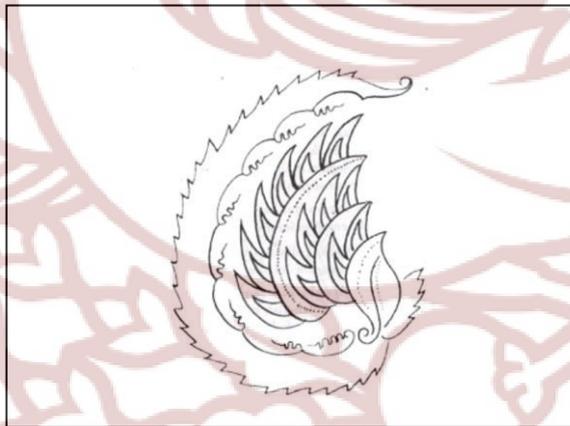
Gambar 5 Motif *mirong* digambarkan sebagai sepasang sayap setengah terbuka, ditepi masing-masing sayap dirangkai dengan motif sayap tertutup, seolah burung yang sedang hinggap dilihat tampak samping (Sewan Susanto, 1980: 261-266).



Gambar 6 Motif *mirong* digambarkan sebagai satu sayap setengah terbuka, ditepi masing-masing sayap dirangkai dengan ekor (Sewan Susanto, 1980: 261-266).



Gambar 7 Motif *Mirong* digambarkan sebagai rangkaian dua sayap terbuka dengan ekor terlepas, seolah burung yang sedang terbang tampak atas. Spesifikasi motif ini bagian sayap dan ekor me-nyerupai bentuk daun. (Sewan Susanto, 1980: 261-266).



Gambar 8 Motif *mirong* digambarkan sebagai satu sayap setengah terbuka, ditepi masing-masing sayap dirangkai dengan motif sayap tertutup, seolah burung yang sedang hinggap dilihat tampak samping. (Sewan Susanto, 1980: 261-266).



Gambar 9 Motif *mirong* digambarkan sebagai satu sayap tertutup, ditepi masing-masing sayap dirangkai dengan motif sayap, seolah burung yang sedang hinggap dilihat tampak samping. Spisifikasi motif ini badan dan kepala tampak, seperti penggambaran burung tampak samping. (Sewan Susanto, 1980: 261-266).

B. Pengembangan Motif Gurda

1. Metode Pengembangan

Beberapa pendekatan yang digunakan untuk pengembangan motif Gurda antara lain sebagai berikut.

- a. Stilasi, adalah perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar.
- b. 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
- c. Transformasi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar
- d. Deformasi, adalah mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili karakteristiknya

Beberapa pendekatan tersebut menjadi salah satu metode dalam pengembangan motif khususnya pada motif gurda yang kemudian diaplikasikan menjadi ornament sepatu. Dalam penelitian ini digunakan untuk mendorong munculnya variasi pengembangan produk yang berbasis pada motif gurda. Artinya penggunaan motif gurda disesuaikan dengan bentuk dan karakter sepatu yang akan dibuat, selain itu juga mengacu pada keselarasan bentuk sepatu. Dari sini maka akan muncul bentuk motif gurda dan variasinya dalam bentuk baru.

2. Eksplorasi

Eksplorasi sebagai langkah awal dalam mengembangkan suatu karya seni yang dilakukan dengan menggali konsep dan bentuk visual dengan 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 yang belum tertuang ke dalam media perwujudan bentuk fisik. Penggalan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya mengenai motif gurda dan makna serta interpretasi yang melingkupinya. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dan digunakan sebagai pegangan dalam mengembangkan karya. Proses pengembangan motif ini memunculkan beberapa gagasan yang bersumber dari motif tersebut dengan cara sebagai berikut.

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

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



Motif *Gurda* digambarkan sebagai rangkaian dua sayap terbuka dan ekor (Sewan Susanto, 1980: 267)



Desain Pengembangan Perubahan 1



Desain Pengembangan Perubahan 2



Desain Pengembangan Perubahan 3



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

DESAIN PENGEMBANGAN
MOTIF GURDA 1

Keterangan Desain

1. Motif Gurda dikembangkan dengan digayakan bentuknya. Perubahan 1 masih ada kemiripan dengan motif acuan (asli) dengan sayap bersap dua. Perubahan 2 sudah sedikit berbeda sayap bersap satu, sedangkan perubahan 3 ekor terbelah menjadi dua
2. Desain motif ini diharapkan menjadi motif utama yang diterapkan pada produk sepatu

Oleh :
Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn

Skala 1 : 5



Motif *Gurda* digambarkan sebagai rangkaian dua sayap terbuka dan ekor (Sewan Susanto, 1980: 267)



Desain Pengembangan Perubahan 1



Desain Pengembangan Perubahan 2



Desain Pengembangan Perubahan 3



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

DESAIN PENGEMBANGAN
MOTIF GURDA 2

Keterangan Desain

1. Motif Gurda dikembangkan dengan digayakan bentuknya. Perubahan 1 masih ada kemiripan dengan motif acuan (asli) dengan sayap bersap dua namun gurda tergambar tampak dari depan. Perubahan 2 sudah sedikit berbeda sayap bersap satu ekor terbelah sedangkan perubahan 3 terlihat tambahan khaki dan ekor terbelah menjadi dua
2. Desain motif ini diharapkan menjadi motif utama yang diterapkan pada produk sepatu

Oleh :
Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn

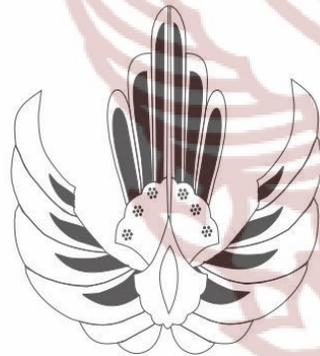
Skala 1 : 5



Motif *Gurda* digambarkan sebagai rangkaian dua sayap terbuka dan ekor (Sewan Susanto, 1980: 267)



Desain Pengembangan Perubahan 1



Desain Pengembangan Perubahan 2



Desain Pengembangan Perubahan 3



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

DESAIN PENGEMBANGAN
MOTIF GURDA 3

Keterangan Desain

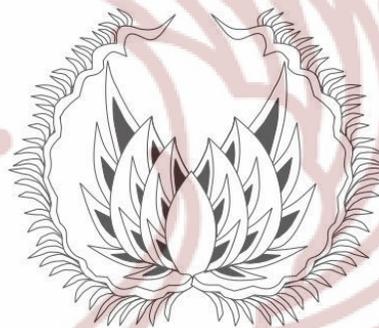
1. Motif Gurda dikembangkan dengan digayakan bentuknya. Perubahan 1 walau sudah berbeda dari motif acuan (asli) namun ada kesamaan sayap bersap dua gurda tergambar tampak dari depan. Perubahan 2 sudah berbeda sayap tidak bersusun sedangkan perubahan 3 terlihat tambahan kaki dan ekor terbelah menjadi dua dan terlihat jauh berbeda dgn aslinya.
2. Desain motif ini diharapkan menjadi motif utama yang diterapkan pada produk sepatu

Oleh :
Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn

Skala 1 : 5



Motif *mirong* digambarkan sebagai sepasang sayap setengah terbuka, ditepi masing-masing sayap dirangkai dengan motif sayap tertutup, seolah burung yang sedang hinggap dilihat tampak samping (Sewan Susanto, 1980: 261-266).



Desain Pengembangan Perubahan 1



Desain Pengembangan Perubahan 2



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

DESAIN PENGEMBANGAN
MOTIF GURDA 4

Keterangan Desain

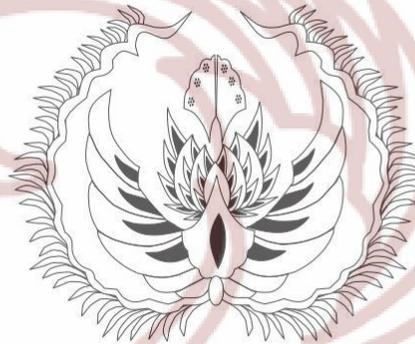
1. Motif Gurda dikembangkan dengan dideformasi bentuknya. Perubahan 1 masih sama dengan motif acuan (asli) disusun kembali dalam bentuk coretan baru. Perubahan 2 sudah terlihat berbeda dgn aslinya namun sekilas masih sama karena ada kesamaan elemen dgn yang asli sehingga karakter figur gurda masih tampak.
2. Desain motif ini diharapkan menjadi motif utama yang diterapkan pada produk sepatu

Oleh :
Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn

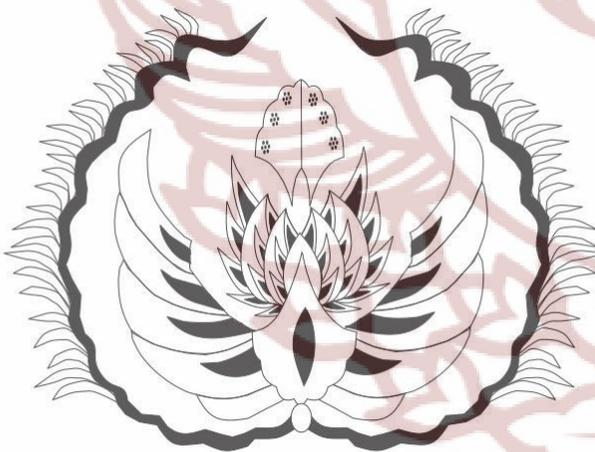
Skala 1 : 5



Motif *mirong* digambarkan sebagai sepasang sayap setengah terbuka, ditepi masing-masing sayap dirangkai dengan motif sayap tertutup, seolah burung yang sedang hinggap dilihat tampak samping (Sewan Susanto, 1980: 261-266).



Desain Pengembangan
Perubahan 1



Desain Pengembangan
Perubahan 2



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

DESAIN PENGEMBANGAN
MOTIF GURDA 5

Keterangan Desain

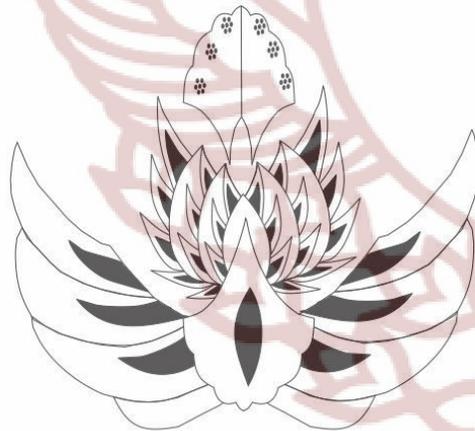
1. Motif Gurda dikembangkan dengan ditransformasi bentuknya. Perubahan 1 dan perubahan 2 sudah terlihat jauh berbeda dgn aslinya namun karakter figur gurda masih terasa.
2. Desain motif ini diharapkan menjadi motif utama yang diterapkan pada produk sepatu

Oleh :
Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn

Skala 1 : 5



Motif *mirong* digambarkan sebagai sepasang sayap setengah terbuka, ditepi masing-masing sayap dirangkai dengan motif sayap tertutup, seolah burung yang sedang hinggap dilihat tampak samping (Sewan Susanto, 1980: 261-266).



Desain Pengembangan Perubahan 2



Desain Pengembangan Perubahan 1



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

DESAIN PENGEMBANGAN
MOTIF GURDA 6

Keterangan Desain

1. Motif Gurda dikembangkan dengan ditransformasi bentuknya. Perubahan 1 dan perubahan 2 sudah terlihat jauh berbeda dgn aslinya namun karakter figur gurda masih terasa.
2. Desain motif ini diharapkan menjadi motif utama yang diterapkan pada produk sepatu

Oleh :
Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn

Skala 1 : 5

C. Produk Kerajinan Sepatu

Produk kerajinan sepatu terus mengalami perubahan dan perkembangan baik dari sisi model, variasi bahan baku, maupun fungsi kegunaannya. Perkembangan ini seiring dengan pola pikir dan perjalanan peradaban manusia. Perkembangan sepatu ini dijelaskan oleh Wilson Eunice dalam bukunya yang berjudul *A History of Shoe Fashions* sebagai berikut :

Sepatu terus mengalami perkembangan, baik penambahan asesoris maupun variasi bentuk yang beragam. bahkan pernah tiap sepatu dihiasi sedemikian rupa sesuai dengan status social yang disandang. Bentuk alas kaki berkembang sesuai dengan perjalanan sejarah peradaban manusia.¹²

Pemikiran yang dikemukakan Wilson dapat menjadi gambaran bahwa sepatu menjadi kebutuhan manusia yang tidak terpisahkan. Lebih jauh lagi sepatu menjadi kebutuhan pokok manusia yang menyesuaikan dengan tempat, keadaan serta kebutuhan. Hal ini pun dapat diketahui dan dirasakan pada masa sekarang sepatu tidak lagi menjadi alat pelindung kaki dan menjadi kebutuhan pokok saja namun juga telah berubah menjadi bagian dari gaya hidup manusia. Model dan bentuknya pun beragam yang tak terhitung lagi dengan tangan. Terkait hal tersebut, untuk menganalisis lebih dalam yang berhubungan dengan bentuk sepatu dan aplikasi penerapan motif gurda yang menjadi fokus penelitian ini, maka terlebih dahulu akan diidentifikasi kemudian diklasifikasi setiap komponen-komponen sepatu, bahan baku dan bentuk modelnya, sehingga dapat disesuaikan dengan motif gurda.

1. Klasifikasi Produk Sepatu

Berdasarkan bahan baku yang digunakan sepatu dapat diklasifikasikan menjadi sepatu kulit dan sepatu non kulit. Sedangkan klasifikasi berdasarkan tujuan utama pemakaian, antara lain :

- a. Untuk kegiatan olahraga (misal: sepatu lari, *cleat*)
- b. Untuk keselamatan atau perlindungan dari bahaya (contohnya, sepatu bot *safety* untuk pekerja konstruksi)
- c. Untuk bisnis (misalnya, sepatu resmi)
- d. Untuk santai (contoh: sepatu sandal dan sepatu kasual).

¹² Eunice, Wilson., 1974, *A History of Shoe Fashions*, Treatre Arts Book, New York, p. 112

Selain hal tersebut di atas sepatu dapat klasifikasikan berdasarkan target konsumen membagi kelompok konsumen menjadi beberapa segmen, antara lain : sepatu wanita, sepatu pria, sepatu anak-anak, dan sepatu bayi.

2. Bahan Baku Sepatu

Bahan baku sepatu dapat klasifikasikan menjadi kulit dan non kulit. Terkait dengan penelitian ini, pembahasan lebih difokuskan pada bahan baku kulit. Hal ini dikarenakan aplikasi motif gurda dilakukan pada kulit tersamak dengan teknik printing. Adapun apabila membahas kulit dapat diketahui bahwa ragam dan jenisnya sangat banyak, sehingga diperlukan adanya penggolongan, antara lain sebagai berikut :

a. Penggolongan kulit mentah

Kulit mentah merupakan kulit yang belum dilakukan proses penyamakan yaitu proses perlakuan terhadap kulit yang mengubah struktur kulit yang mudah rusak menjadi lebih stabil tahan terhadap mikro organisme, sehingga lebih awet dan tahan lama. Dalam dunia perkulitan kulit mentah dibedakan atas beberapa kelompok yaitu :

1. *Hides* yaitu kelompok kulit hewan besar seperti sapi, kerbau, kuda, jerapah, zebra, dll
2. *Skins* yaitu kelompok kulit hewan yang berasal dari hewan kecil seperti kambing, domba, kelinci, ular, buaya dll
3. *Native hides* yaitu kulit hewan besar yang dternakkan (istilah tersebut biasa digunakan di Eropa, Amerika dan Australia)
4. *Erotic hides* yaitu kulit hewan besar yang diperoleh dari tangkapan hewan-hewan liar
5. *Cased skin* yaitu kulit hewan kecil yang diambil dari hewan-hewan kecil tanpa pengulitan yang standar, kulit hanya diambil pada bagian-bagian tertentu saja.

b. Penggolongan Kulit Tersamak

Pembagian kulit tersamak menurut proses penyamakannya dapat dibagi menjadi empat jenis yaitu :

1. Kulit samak nabati
2. Kulit samak chrome
3. Kulit samak syntetis

4. Kulit samak minyak

c. Penggolongan Kulit Tersamak Berdasarkan Penggunaan

Sedangkan penggolongan kulit berdasarkan penggunaannya dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Kulit garmen (*Garment Leather*)
2. Kulit sepatu (*Upper Leather*)
3. Kulit sarung tangan (*Glove Leather*)
4. Kulit dompet (*Wallat Leather*)
5. Kulit lap (*Chamaois Lether*)
6. Kulit sol (*Bottom Leather*)

d. Penggolongan Kulit Tersamak Berdasarkan Finishing

Jenis kulit tersamak berdasarkan finishing (jenis permukaan kulit) dapat dibedakan sebagai berikut :

1. *Full grain leather* yaitu kulit tersamak yang mempunyai *nerf* asli, (permukaan kulit masih asli, permukaannya tidak *dibuffing* maupun *splitting*) ciri utamanya struktur pori-pori kulit masih nampak sesuai dengan karakter aslinya.
2. *Corrected grain leather* yaitu kulit yang bagian permukaannya dihilangkan dengan buffing untuk memperbaiki permukaan kulit dan kemudian dibentuk permukaan baru dengan finishing yang disesuaikan dengan keinginan pembuatnya
3. *Suede leather* yaitu kulit yang bagian permukaannya di *buffing* sedemikian rupa sehingga permukaannya mempunyai bentuk seperti bludru dengan bulu halus yang pendek.
4. *Aniline leather* yaitu kulit yang hanya dicat dasar saja dan tidak dicat tutup akhir (*pigmented finish*), sehingga permukaannya nampak sederhana dan biasanya tidak mengkilap.
5. *Nobuck leather* yaitu kulit yang di *buffing* ringan sehingga bentuk permukaannya *doff* tidak mengkilat namun mempunyai bulu halus yang sangat pendek hampir seperti *suede leather*.
6. *Splite leather* yaitu kulit yang dibuat dengan cara dibelah menjadi dua kemudian bagian *flesh split* atau *middle split* yang digunakan, sehingga

bentuknya berbulu agak panjang mirip dengan *suede leater* biasanya digunakan untuk lining pada sepatu.

7. *Nappa leather* yaitu kulit yang dibentuk sedemikian rupa sehingga seluruh permukaannya padat tidak berkerut termasuk pada bagian perut maupun kaki. Biasanya disamak dengan *chorium* dan garam *alum* yang kemudian dicat sehingga meresap keseluruh penampang kulit.

3. Bagian-bagian Sepatu

Apabila dilihat dengan detail, sepatu merupakan satu unit yang terdiri dari beberapa bagian yang dirakit menjadi satu. Bagian-bagian sepatu tersebut adalah sebagai berikut:

1. Atasan / Kudungan (*Upper Shoes*)

Merupakan bagian alas kaki yang terletak disebelah atas, merupakan bagian yang menutupi atas dan samping kaki. Bahan untuk atasan ini biasanya mempunyai sifat lunak, tipis, ulet dan lemas, sehingga dapat dibentuk dengan mengikuti pola dari bentuk cetakan kaki atau acuan sepatu. Secara garis besar bagian atasan ini meliputi beberapa komponen diantaranya adalah :

- a. *Vamp* yaitu atasan sepatu yang menutupi bagian ujung dan tengah, bagian ini dimulai dengan tumpuan lidah sampai dengan ujung, kemudian menyamping sampai sumbu dengan *quarter*nya.
- b. *Quarter* yaitu atasan sepatu pada bagian tengah sampai belakang yang terdiri dari *quarter* samping luar dan *quarter*nya samping dalam.
- c. *Tongue* adalah komponen bagian atas sepatu yang disambungkan pada lengkung tengah *vamp* atau menjadi satu bagian utuh dengan *vamp*. Komponen *vamp* yang menjadi satu bagian dengan *tongue* disebut *whole cut upper*, namun sering juga terpisah. *Apron* dapat juga berfungsi sebagai lidah dengan menyambungkan semacam *tap* (selendang) pada bagian gemurnya, atau *apron* dan *tap* digabung menjadi satu bagian. *Tongue* atau lidah berfungsi untuk menjaga agar kaki tidak sakit terkena tali sepatu dan menjaga agar spatu tidak kemasukan benda-benda kecil.
- c. Potongan pelengkap yaitu merupakan potongan yang lebih melengkangi, memperindah dan menyatu pada bentuk *vamp* atau *quarter*. Potongan

pelengkap antara lain *Toe cap, Facing, Back Stay, Facing, Blak stay Forxing (Counter), Saddle, Bar, linning* (pelapis).

2. Bawahan (*Bottom*),

Merupakan bagian alas kaki yang terletak disebelah bawah merupakan bagian yang mengalasi sepatu.

a. Sol dalam

adalah sol yang letaknya paling dalam setelah telapak kaki, yang dibatasi oleh pelapis diatasnya dan dibawahnya terdapat sol tengah/sol luar. Sol dalam berfungsi sebagai pondasi sepatu, untuk menjaga keamanan dan memperkuat kontruksi dengan hak yang dipasang dibawahnya.

b. *Welf* (pita)

yaitu bahan yang panjang dan tipis, biasanya dibuat dari bahan kulit nabati. Yang dipasang pada sisi luar dari bawahan sepatu. Pada bagian dalam dijahitkan dengan bagian tepi sol dalam dan pada bagian luarnya dijahitkan dengan sol luar secara jahit kunci.

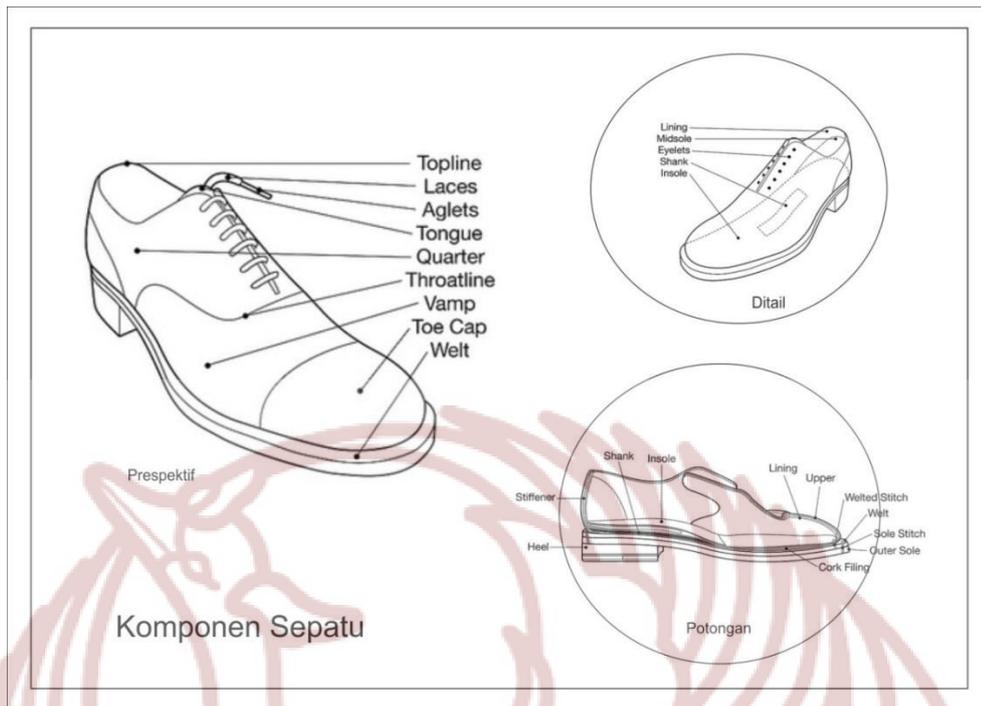
c. Sol tengah

merupakan sol yang terletak diantara sol dalam dan sol luar yang menggunakan sol tengah biasanya jenis sepatu berat.

d. Sol luar

bahan penutup bawahan sepatu atau sandal yang paling luar/bawah. Sol luar terbuat dari beragam bahan misalnya kulit sol karet, pvc, kayu dan sebagainya.

e. Hak (*Heel*) yaitu bagian yang mengganjal tumit.

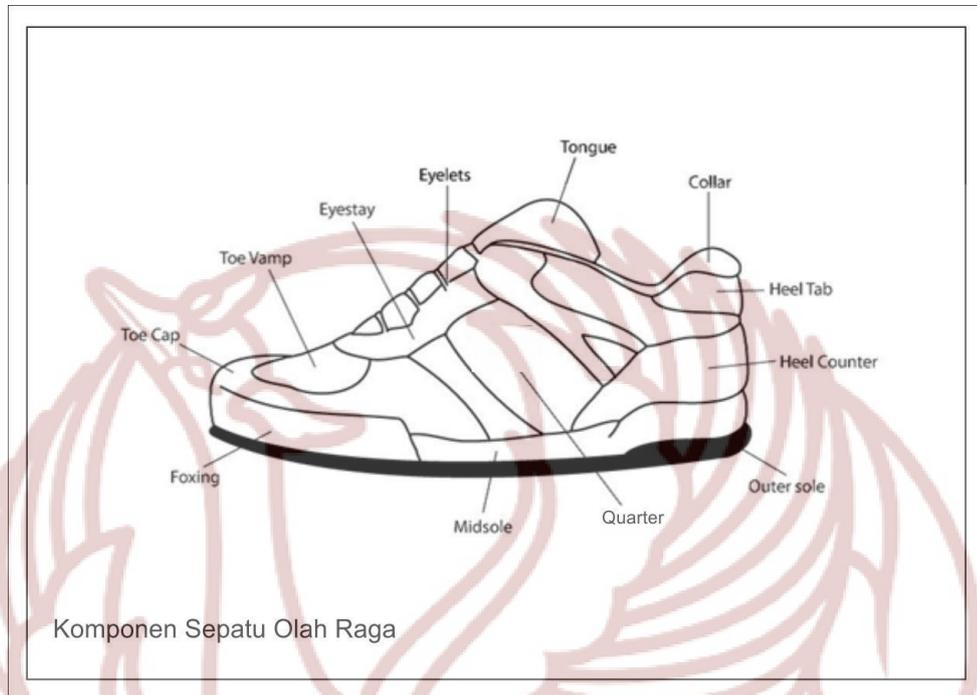


Gambar 10 bagian-bagian sepatu kulit model oxford yang lazim dijumpai.

Sedangkan untuk sepatu olah raga terdapat beberapa perbedaan. Namun sepatu olah raga memiliki bagian mendasar yang sama dengan sepatu kulit yakni terdapat bagian atasan dan bagian bawahan. Adapun, komponen yang biasanya ditemukan pada sepatu olahraga adalah :

1. *Collar* yaitu bagian punggung atas dari sepatu yang membentuk lingkaran kaki
2. *Tongue* yaitu bahan yang melekat pada *toe vamp* dan memanjang ke atas hingga pergelangan kaki pemakainya. Posisi *tongue* berada di bawah *eyestay*.
3. *Eyelet* merupakan penguat berbahan logam atau plastik yang dipasang di sekitar lubang tali sepatu.
4. *Eyestay* merupakan area yang menopang *eyelet*;
5. *Toe vamp* adalah area sepatu antara *eyestay* dan ujung sepatu (*toe cap*);
6. *Toe cap* merupakan bahan yang menjadi penutup dan penguat tambahan di ujung sepatu;
7. *Foxing* yaitu potongan berbahan karet yang biasanya melekat pada tepi luar sepatu;
8. Sol tengah (*midsole*) merupakan lapisan bahan antara sol dalam (*insole*) dan sol luar (*outer sole*), biasanya untuk meredam guncangan;
9. *Outer sole* adalah bahan yang membentuk lapisan yang langsung kontak dengan tanah;

10. *Heel counter* merupakan bahan yang memberikan perlindungan tambahan dan menjadikan area tumit pada sepatu lebih kaku.
11. *Heel tab* adalah bahan yang berada di bawah *collar* dan juga menutup area tumit.



Gambar 11 Komponen-komponen sepatu olah raga

4. Bentuk – bentuk Sepatu

Model sepatu sangat banyak jumlahnya, sering kali model-model tersebut timbul kemudian hilang silih berganti. Di dalam buku "Teknologi Sepatu I" disebutkan bahwa bentuk-bentuk dasar model sepatu terdapat 15 bentuk yang dikategorikan sebagai *Basic Types*¹³. Namun demikian seperti yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya, untuk mempermudah kalsifikasi bentuk dan model sepatu, penulis mencoba membuat batasan. Jika dilihat dari bahan baku yang digunakan maka sepatu dapat diklasifikasikan menjadi sepatu kulit dan non kulit, sedangkan dilihat dari sudut pandang penggunaannya maka sepatu dapat dikalsifikasikan menjadi sepatu formal, sepatu casual

¹³ Dwi Asdono Basuki, 1986, Teknologi Sepatu I, diktat, Akademi Teknologi Kulit Yogyakarta p. 23

dan sepatu olah raga. Berpijak dari sini, bentuk sepatu penulis kelompokkan menjadi dua kelompok besar yakni :

1. Sepatu formal dan sepatu casual
2. Sepatu olah raga

Pengelompokan ini berdasarkan struktur komponen - komponen sepatu yang penekanannya pada perbedaan mendasar pada bagian *upper* atau atasan sepatu dan pada bagian *bottom* atau bawahan sepatu. Bentuk dan model sepatu untuk kelompok sepatu formal & sepatu Casual penulis bagi menjadi 7 bentuk mendasar antara lain sebagai berikut.

- a. Sepatu model *Derby*, ciri khusus pada bentuk ini terletak pada komponen *vamp* dan *quarter*, dimana *quarter* menumpang di atas *vamp* dengan lengkungan *quarter* berada dibawah mata kaki. Dalam perkembangannya model sepatu ini sangat beragam, pada umumnya variasi hanya merupakan potongan-potongan dari kedua komponen tersebut. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 12 Bentuk Sepatu Dreby

- b. Sepatu model *Oxford*, mempunyai bentuk *upper* yang sama dengan model sepatu derby namun perbedaannya terletak pada posisi komponen *quarter* dan *vamp* yang merupakan kebalikan dari dari model sepatu *Derby*. Model sepatu *Oxford* mempunyai bentuk komponen *vamp* yang berada di atas *quarter*, sehingga *quarter* bagian dalam dan luar tempat pemasangan tali sepatu terlihat hampir menyatu.



Gambar 13 bentuk sepatu Oxford

- c. Sepatu model *Pump*, yakni bentuk sepatu dengan *vamp* tunggal memanjang sampai belakang. Bentuk seperti ini lazim digunakan untuk sepatu wanita, pada perkembangannya muncul banyak variasi yang merupakan komposisi potongan-potongan vamp tersebut.

BENTUK DASAR 3 : Model Sepatu Pump



Tambahan Hak untuk sepatu wanita

Vamp

Model Sepatu Pump
sepatu dengan *vamp* tunggal memanjang sampai belakang. Bentuk seperti ini lazim digunakan untuk sepatu wanita, pada perkembangannya muncul banyak variasi yang merupakan komposisi potongan-potongan *vamp* tersebut.

By Ann Sudarwati

Gambar 14 bentuk sepatu Pump

- d. Sepatu model *Pantofel*, yaitu sepatu yang komponen *vamp*nya menyatu dengan lidah sehingga tertutup tanpa tali, mudah dipakai dan dilepas. Pada umumnya pada bagian ujung lidah diberi karet agar memudahkan pemakaian.

BENTUK DASAR 4 : Model Sepatu Pantofel



Karet untuk memudahkan pemakaian

Vamp memanjang ke belakang menyatu dengan quarter dan tongue

Model Sepatu Pantofel
vamp menyatu dengan *tongue* sehingga tertutup tanpa tali, mudah dipakai dan dilepas. Pada umumnya pada bagian ujung *tongue* diberi karet agar memudahkan pemakaian.

By Ann Sudarwati

Gambar 15 bentuk sepatu Pantofel

- e. Sepatu model *Moccasin*, adalah bentuk sepatu tanpa tali dengan vamp memanjang sampai belakang (tumit), sedangkan pada bagian ujung vamp ditambahkan apron. Pada dasarnya komponen *vamp* dapat dibagi menjadi beberapa macam potongan yaitu *apron* yang terletak pada bagian punggung kaki dan *wing* dipasang pada kedua sayap *vamp* seperti pada bentuk *moccasin* ini.



Gamnbar 16 bentuk sepatu moccasin

- f. Sepatu Model *Monk*, bentuknya seperti sepatu derby yakni quarter menumpang di atas vamp tetapi pada bagian quarter pada bagian *in side* dibuat panjang sebagai tempat pengait pengganti tali.
- g. Sepatu Model Boot, bentuknya seperti sepatu derby namun pada bagian quarter di naikkan melebihi mata kaki, bahkan bisa sampai pertengahan betis dan lutut. Dalam perkembangannya model ini tidak saja mengacu pada bentuk derby namun bentuk-bentuk dasar yang lain dengan menaikkan komponen bagian quarter melebihi mata kaki dengan variasi bahan yang beragam.

BENTUK DASAR 6 : Model Sepatu Monk



Model Sepatu Monk bentuknya seperti sepatu *derby* yakni *quarter* menumpang di atas *vamp* tetapi pada bagian *quarter* pada bagian *in side* dibuat panjang sebagai tempat pengait pengganti tali.

By Ann Sulawati

Gambar 17 bentuk sepatu monk

BENTUK DASAR 7 : Model Sepatu Boot



Model Sepatu Boot bentuknya seperti sepatu *derby* namun pada bagian *quarter* di naikkan melebihi mata kaki, bahkan bisa sampai pertengahan betis dan lutut. Dalam perkembangannya model ini tidak saja mengacu pada bentuk *derby* namun bentuk-bentuk dasar yang lain dengan menaikkan komponen bagian *quarter* melebihi mata kaki dengan variasi bahan yang beragam.

By Ann Sulawati

Gambar 18 bentuk sepatu boot

5. Teknik Pembuatan Sepatu

Setelah dilakukan pengamatan dapat diketahui bahwa pembuatan sepatu terbagai menjadi beberapa tahapan antara lain ; tahap perancangan, tahap pembuatan atasan, tahap pembuatan bawahan dan tahap penggabungan atasan bawahan. Adapun teknik perancangan sepatu meliputi; Desain, penentuan ukuran dan pembuatan pola. Sedangkan untuk pembuatan atasan sepatu secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Pemolaan, yakni proses memolakan pola pada kulit dengan perhitungan tertentu agar efisien dan tepat dalam penggunaan kulit sebagai bahan baku utama.
- b. Pemotongan, yakni proses pemotongan kulit
- c. Penyesetan, yakni proses menyeset kulit pada bagaian yang akan dilipat atau bagaian yang akan disambung sehingga terlihat lebih rapi,
- d. Penjahitan, yakni proses menggabungkan antar komponen sepatu membentuk sesuai dengan desain yang telah dirancang, termasuk pemasangan asesoris dan pelengkap lainnya membentuk sepasang atasan / *upper* yang siap untuk di *lasting*.

Pada tahapan pembuatan bawahan terdiri dari beberapa teknik tergantung sol luar yang akan digunakan, jika menggunakan sol cetak pabrikan pembuatan jauh lebih mudah. Namun jika menggunakan sol luar dari kulit nabati sol atau jenis lembaran dari bahan karet maka yang perlu dipersiapkan antara lain ; pola bawahan, hak, tamsin, pita dan lembaran sol luar itu sendiri. Sedangkan urutan prosesnya antara lain sebagai berikut :

- a. Pemotongan, terdiri dari pemotongan sol luar sesuai dengan pola acuan dan pemotongan hak yang dibuat berlapis-lapis.
- b. Penempelan, yakni penempelan sol luar secara berlapis dan pembuatan hak dengan dibuat berlapis-lapis kemudian ditempel ke dalam sol luar.
- c. *Buffing*, yakni pengamplasan bagian pinggir sol luar dan pada bagian hak sehingga terlihat rapi
- d. Pemasangan pita, dipasang sepanjang pinggir sol luar

Sedangkan pada tahap penggabungan bawahan dan atasan, merupakan proses yang tidak begitu rumit. Diawali dengan pengopenan atau sering juga disebut

dengan lasting yakni memasang *upper* yang sudah jadi kedalam acuan sepatu. Pada industry pabrikan sering digunakan mesin *pelasting* namun proses *pelastingan* dapat juga dilakukan dengan cara manual. Pada proses ini sering pula sepatu di beri tambahan penguat sepatu yang dipasang diantara lapis dan kulit pada bagian ujung dan tumit sepatu. Setelah proses *pelastingan* selesai kemudian dipasang sol luar sepatu dengan teknik lem yang diikuti dengan pengepresan dan pengopenan. Kemudian yang terakhir adalah finishing, dimana sepatu diberi tambahan asesoris ataupun dilakukan pengecatan dan *pagkejing*.

Dari uraian proses pembuatan sepatu ini dapat diambil kesimpulan, bahwa proses pembuatan sepatu dapat dilakukan secara manual maupun pabrikan dimana daya tariknya masih terletak pada bagaimana wujud dari sepatu tersebut. Artinya walaupun proses pembuatannya terdapat kerumitan dan kekhususan namun, kekuatan desain masih menjadi bagian terpenting dari proses pembuatan tersebut. Sehingga desain dapat dikembangkan dari segi bentuk maupun variasi material yang digunakan. Terkait dengan keteknikan, aplikasi motif gurda pada sepatu yang menjadi focus penelitian ini, maka dapat ditarik benang merahnya antara lain

- a. Aplikasi penerapan motif yang paling memungkinkan dilakukan pada sepatu adalah pada bagian *upper* sepatu. Aplikasi dapat dilakukan keseluruhan atau hanya sebagian saja.
- b. Jika dilakukan sebagian upper maka yang paling memungkinkan adalah pada bagian vamp, quarter dan apron

BAB V. LUARAN PENELITIAN

A. Desain Hasil Pengembangan Motif Gurda

Perpajak dari eksplorasi pengembangan motif yang menghasilkan berbagai variasi motif gurda 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, kulit, vinil dan lain sebagainya. Berikut ini hasil desain pengembangan motif gurda yang dikomposisikan menjadi pola batik yang harmonis.

a. Karya 1 Judul : Gurda Alas-lasan.

Konsep : *Gurda* digunakan sebagai motif pokok sedangkan motif pendukungnya merupakan perulangan secara acak, motif yang menggambarkan gunung meru, kijang, tumbuhan dan binatang-binatang lainnya. Menggambarkan keadaan hutan atau alam seisinya yang melambangkan keadaan alam yang baik dan buruk memberikan kesan kesuburan dan kemakmuran.



Gambar 19 desain pengembangan motif gurda dengan judul Gurda Alas-alasan

b. Karya 2 judul Gurda Baris.

Konsep : Gurda digambarkan dengan ekor terbelah sebagai bentuk variasi, direpetisi baris berjejer yang dipadu dengan motif pendukung dan motif isen.

Sebagai pusat perhatian dibuat dua buah motif gurda yang besar sebagai motif pokok seolah-olah sebagai komandan upacara dalam suatu barisan.



Gambar 20 desain pengembangan motif gurda dengan judul Gurda Baris

c. Karya 3 Judul Gurda Mukti.

Konsep : Mengacu pada bentuk pola sedo mukti dimana motif dibatasi dengan bangun seperti belah ketupat, Karya tiga dengan judul Gurda Mukti ini terdiri dari empat variasi motif gurda yang disusun selang seling yang diselingi dengan motif ceplok sebagai motif pendukung. Menggunakan warna coklat soğan, hitam dan kuning emas ingin memberikan kesan klasik yang mewah dengan kontur pada motif utama dibiarkan berwarna putih.



Gambar 21 desain pengembangan motif gurda dengan judul Gurda Mukti

d. Karya 4 Judul Cemuk Gurda.

Konsep karya : Merupakan kombinasi cuplikan motif cemukiran yang disusun secara miring berjajar sebagai motif pendukung. Sedangkan motif utamanya adalah motif variasi gurda dengan ukuran yang besar sebagai bentuk penonjolan untuk pusat perhatian. Pesan yang ingin disampaikan dari karya ini adalah seberapa banyak kesamaan yang ada tetap ada perbedaannya yang kemudian akan menjadi pusat perhatian.



Gambar 22 desain pengembangan motif gurda dengan judul Cemuk Gurda

e. Karya 5 Judul Gurda Terbang.

Konsep karya : Merupakan pengulangan motif variasi gurda disusun dalam formasi saling mengisi atau sering disebut dengan interlocking. Gurda disusun dengan rapat seperti pada formasi burung terbang dalam jumlah yang sangat banyak tanpa terjadi benturan. Pada karya dengan judul gurda terbang ini memberikan kesan burung terbang bersama-sama memenuhi ruang kosong. Pesan yang ingin disampaikan pada karya ini berupa kekompakan dan saling mengisi maka akan menghasilkan keharmonisan.



Gambar 23 desain pengembangan motif gurda dengan judul Gurda Terbang

f. Karya 6 judul Garuda Mukti latar putih

Konsep : Mengacu pada bentuk pola sido mukti dimana motif dibatasi dengan bangun seperti belah ketupat, motif Gurda terdiri dari empat variasi yang disusun selang seling yang diselingi dengan motif ceplok sebagai motif pendukung. Menggunakan warna latar terang memberikan kesan ringan tidak formal sebagai bentuk variasi pengembangan.



Gambar 24 desain pengembangan motif gurda dengan judul Gurda Mukti Latar Putih

B. Proto Tipe Aplikasi Desain Motif Gurda Pada Material Kulit Tersamak Krom

Setelah prototipe desain pola desain terbentuk maka langkah selanjutnya adalah mengaplikasikannya ke dalam material kulit. Pemilihan kulit dilakukan dengan pertimbangan antara lain :

- a. Kulit harus mempunyai kemuluran untuk mempermudah proses pelastingan.
- b. Pertimbangan lain, kulit dapat diberi gambar motif yang telah didesain.
- c. Kulit tidak terlalu tipis, sehingga mempunyai kekuatan baik untuk dibuat sepatu.

Berpijak dari pertimbangan tersebut maka dilakukan ekperimentasi dengan memilih dan mengujicoba material kulit. Dari sini kemudian menghasilkan alternatif aplikasi motif ke dalam kulit yakni kulit sapi samak krom dengan warna putih. Sedangkan teknik penerapan motif ke dalam kulit dilakukan dengan cara dicetak menggunakan mesin *digital printing in door*. Berikut ini gambar hasil aplikasi motif gurda pada kulit tersamak krom yang siap digunakan sebagai material sepatu.



Gambar 25 hasil aplikasi motif gurda pada kulit tersamak krom



Gambar 26 Proti tipe hasil aplikasi pada kulit tersamak, motif Gurda alas-alasan pada kulit tersamak krom



Gambar 27 Proto tipe hasil aplikasi pada kulit tersamak, motif Cemuk Gurda pada kulit tersamak krom

C. Desain Produk Kerajinan Sepatu Bermotif Gurda

Berikut ini hasil penelitian terapan yang berwujud desain-desain sepatu dengan motif pengembangan burung garuda.



Gambar 28 Desain penerapan motif Gurda mukti pada sepatu model oxford



Gambar 29 Desain penerapan motif Gurda baris pada sepatu model pantofel



Gambar 30 Desain penerapan motif Gurda alas-alasan pada sepatu model boot



Gambar 31 Desain penerapan motif Gurda terbang pada sepatu model Derby

D. Proto Tipe Sepatu Kulit Bermotif Gurda

Berpijak dari hasil desain yang dihasilkan dari penelitian ini, kemudian direalisasikan menjadi prototype sepatu kulit bermotif gurda. Terdapat sedikit perbedaan dari rencana yang dibuat, hal tersebut dikarenakan munculnya kendala teknis di lapangan. Berikut ini hasil penelitian yang perwujud proto tipe sepatu kulit dengan motif gurda hasil dari pengembangan desain sebagai alternative dan variasi produk kriya.



Gambar 32 Prototipe hasil penelitian terapan
Sepatu kulit dengan kombinasi motif gurda alas-alasan



Gambar 33 Prototipe hasil penelitian terapan
Sepatu kulit dengan kombinasi motif cemuk gurda



Gambar 34 Prototipe hasil penelitian terapan
Sepatu kulit dengan kombinasi motif Gurda Mukti

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 Mounon & 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

