



PERANCANGAN BATIK SUKOWATI DENGAN SUMBER IDE FOSIL GADING GAJAH SANGIRAN

Yuyun Norkholifah

Email : norkholifahyuyun@gmail.com

*Program Studi Kriya Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret*

Ringkasan

Proyek penciptaan desain motif ini dilatarbelakangi oleh peluang untuk membuat produk baru yang berfokus pada pengolahan visual (motif). Ide visual yang ditawarkan adalah potensi pariwisata museum purbakala Kabupaten Sragen yaitu fosil gading Gajah yang telah ditemukan serta menjadi ikon di kabupaten Sragen yang memiliki keunikan sendiri. Pengembangan desain ini bertujuan untuk mengembangkan desain Batik Sukowati Sragen yang berfokus pada pengolahan visual (motif) fosil yang ditemukan di wilayah museum Sangiran khususnya fosil Gading Gajah Sangiran. Metode yang dipakai dalam pengembangan desain batik ini adalah metode desain berbasis riset. Metode desain yang dipakai melewati tiga proses pokok yakni metode perancangan, konsep perancangan, dan visualisasi. Metode perancangan melewati tahapan, yaitu analisis permasalahan yang ada di kabupaten Sragen, strategi pemecahan masalah, pengumpulan data tentang kekhasan daerah Sragen, uji coba teknik dan visual, serta bagan alur perancangan. Konsep perancangan meliputi landasan pemikiran untuk perancangan desain. Visualisasi yakni tahap memvisualkan 8 desain sesuai dengan konsep rencana perancangan yang sudah ditulis dalam proses perancangan. Hasil dari perancangan desain sebagai berikut: (1) unsur-unsur visual dari hasil gajah purba yang diolah dengan pengayaan deformasi, stilasi dan dekoratif yang sederhana dengan mempertimbangkan unsur estetis agar tetap mempertahankan karakter gajah purba. (2) Pembuatan batik tulis dengan motif hasil fosil purba sangiran ini diaplikasikan kedalam kain batik.

Kata Kunci : *Pengembangan, Batik Sukowati Sragen, fosil Purba, museum purbakala Sragen.*

ABSTRACT

The project of creating this motif design was motivated by the opportunity to create new products that focused on visual processing (motif). The visual idea offered was the tourism potential of the ancient museum in Sragen Regency, namely the elephant ivory fossil that had been found and had become an icon in Sragen Regency which had its own uniqueness. The development of this design aimed to develop the design of Batik Sukowati Sragen that focused on visual processing (motif) of fossils found in the Sangiran museum area, especially the Sangiran Elephant Ivory fossils. The method applied in the development of this batik design was a research-based design method. The design method used came up through three main processes, namely the design method, the design concept, and the visualization. The design method came up through stages, namely analysis of problems in Sragen regency, problem solving strategies, data collection about the uniqueness of the area of Sragen, technical and visual trials, and framework design. The design concept included the rationale for design. Visualization meant the stage of visualizing 8 designs according to the design plan concept that had been written in the design process. The results of the designing process were as follows: (1) visual elements of ancient elephants processed with simple deformation, stylization and decorative style by considering aesthetic elements in order to maintain the character of the ancient elephant. (2) The process of making hand-written batik with the motif of the ancient fossils of Sangiran was applied to the batik fabric.

Keywords: *Development, Batik Sukowati Sragen, ancient fossils, Sragen ancient museum*

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sukowati merupakan sebutan lain untuk kabupaten Sragen. Kabupaten Sragen merupakan salah satu sentra produksi batik terbesar setelah Pekalongan dan Surakarta (Jatmiko, 2009 : 31). Awal mula perkembangan batik Sragen dipengaruhi oleh perkembangan industri batik di Kota Surakarta, karena mulanya banyak penduduk Sragen bekerja di industri batik kota Surakarta, dalam setiap ada pengerjaan batik banyak para pengrajin dari Sragen yang bekerja di kota Surakarta membawa pulang batik mereka ke Sragen, dengan adanya hal tersebut terjadi perkembangan batik merambah di Kabupaten Sragen. Hal tersebut memicu untuk membuat motif desain baru untuk batik Sragen agar lebih bervariasi dari segi visual motif khas daerahnya. Peluang untuk mengembangkan desain batik Sragen masih terbuka lebar dari segi motifnya masih butuh akan pengembangan agar lebih bervariasi.

Adanya perancangan desain batik Sragen terutama dari segi visual dengan pertimbangan perancangan batik yang benar seperti, memikirkan budaya sangiran yang ada di Sragen. Pengembangan desain batik Sragen yang ditawarkan pada perancangan ini memvisualkan Situs Sangiran dengan

paduan motif flora fauna yang ada di Sragen. Perancangan ini berusaha memvisualkan situs Sangiran dengan paduan motif – flora fauna yang ada di Sragen yang diaplikasikan diatas kain katunsutera. UNESCO telah menetapkan batik sebagai warisan budaya dunia yang di hasilkan oleh bangsa Indonesia pada tahun 2009. Hal ini menyebabkan semakin giatnya pengembangan desain motif batik di daerah.

Daerah yang mengembangkan batik pada umumnya menonjolkan ciri khas daerahnya untuk motif khas daerah tersebut. Batik sragen saat ini masih terus berkembang pesat didalam maupun diluar negeri. Hal ini dibuktikan dengan produksi batik dan penjualan batik khas Sragen di Sragen Jawa Tengah. Industri batik di Indonesia secara tidak langsung telah muncul sejak adanya tradisi membatik di Nusantara, setelah melalui pasang surut dalam perkembangannya, industri batik tetap eksis hingga kini (Khasanah, 2017 : 2). Bahkan dengan adanya pengukuhan dari PBB bahwa batik adalah warisan budaya dunia asli dari Indonesia, sehingga muncul semangat baru untuk melestarikan dan mengembangkan batik (Wulandari, 2011 : 1 58).

Sangiran situs prasejarah yang berada 15 km di sebelah utara kota Solo, di wilayah kabupaten Sragen dan

kabupaten Karanganyar, propinsi Jawa Tengah. Situs ini memiliki luas kurang lebih 56km² dan banyak menyimpan peninggalan masa lalu berupa sisa-sisa kehidupan manusia, hewan dan tumbuhan. Fosil manusia purba, fosil fauna, fosil tumbuhan, artefak dan data lapisan tanah yang terendapkan secara alamiah tidak kurang dari 2 juta tahun silam yang menjadi sumber ilmu pengetahuan untuk memahami kehidupan masa lalu. Karena kelebihan inilah UNESCO menetapkan situs Sangiran sebagai Warisan Budaya Dunia no .C. 598 pada tahun 1996 dengan nama The Sangiran Early Man site. (Hidayat, 2013)

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis akan mengangkat permasalahan tentang bagaimana merancang pola batik Sragen yang telah ditetapkan oleh pemerintah melalui beberapa kali perlombaan yang diselenggarakan.

Penulis tertarik untuk mengangkat fosil yang ada di Museum sangiran khususnya fosil Gading karena menjadi salah satu ikon di Kabupaten Sragen. Perancangan motif ini menjadi penting mengingat pengolahan visual berdasarkan potensi museum Sangiran Kabupaten Sragen sebagai motif batik belum banyak dilakukan.

Adanya sumber ide fosil Sangiran ini pertama untuk menggambarkan ciri khas Sragen dari sisi motif khas Sragen

dengan Sangiran sebagai motif utama. Perancangan ini membedakan pengembangan desain batik Sragen dengan batik sragen yang ada dipasaran sekarang, serta melihat perkembangan batik di pasar kini banyak yang mengaplikasikan pada fesyen yang diminati kalangan kaum muda, sesuai dengan hal tersebut maka perancangan ini khususnya membuat fesyen outer untuk kaum muda khususnya wanita. Perancangan ini diaplikasikan ke dalam produk *outer* dikarenakan kerap menjadi pilihan busana pelengkap oleh kaum muda terutama wanita agar tampil lebih efisien. Selain itu, pemakaian *outer* juga bisa digunakan untuk wanita yang berbadan kurus maupun gemuk maka dari itu kegunaannya lebih fleksibel.

B. PEMBAHASAN

1. Konsep Perancangan

Berdasarkan Konsep dimulai pada tahap identifikasi masalah serta perancangan ini menggunakan desain motif batik dengan memilih unsur-unsur Fosil dari museum sangiran khususnya fosil gading gajah Sangiran yang menjadi ikon di kabupaten Sragen. Konsep tersebut ditujukan untuk wisatawan maupun masyarakat sekitar kaum muda/usia dewasa


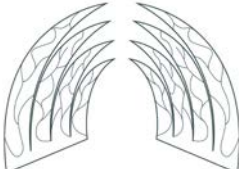
18 tahun sampai 25 tahun. Digunakan untuk pakaian *casual*. Melihat hasil survei dipasar dengan menjadikan kain atau baju tersebut menjadi oleh-oleh yang khas, berkesan, elit, namun masih dapat dikatakan wajar dengan harga yang masih bisa ditawarkan dimuseum sangiran menjadi peluang dalam berbisnis oleh-oleh. Pengaplikasian desain motif ini dalam bentuk kain batik tulis dan dibuat menjadi sebuah produk fasyen outer batik.


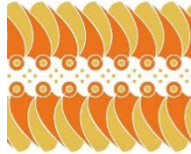






Alur perancangan dari proses pembuatan desain motif tersebut diawali dengan survey lokasi wisata dimana tidak adanya yang berbisnis kain batik maupun baju batik yang dijual dikios maupun sekitar museum Sangiran. Tema dengan menggunakan unsur-unsur Sangiran seperti fosil manusia purba, fosil binatang dan tumbuhan. Kemudian membuat kerangka konseptual dengan menentukan gagasan dari konsep tersebut. Kemudian eksekusi kedalam desain terakhir proses perancangan kedalam








kain dan dibuat menjadi produk siap pakai.

Keunggulan dari desain kali ini unsur tradisional dalam teknik pembuatan, yakni batik tulis dengan desain motif batik yang akan menggunakan metode konsep batik fractal Menggunakan motif yang terinspirasi dari museum Sangiran yang nantinya diyakini dapat menjadi motif khas di Sangiran. Keunikan dari konsep ini terinspirasi dari fosil dan beberapa objek sangiran menjadi sebuah motif batik yang unik. Keunikan motif tersebut menjadi motif khas dari Sangiran, dengan mempertimbangan aspek – aspek desain dan prinsip – prinsip desain agar desain yang dihasilkan dapat menarik minat konsumen.

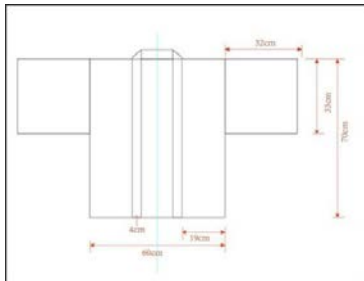
Tabel 1. Eksplorasi Ide Fosil Sangiran Untuk Motif Tekstil

No	Sumber ide	Pemecahan visual
1		 <p data-bbox="1177 1825 1396 1892">Fosil gading gajah (motif Utama)</p>

No	Sumber ide	Pemecahan visual
		 <p data-bbox="596 562 810 618">Fosil gading gajah (motif Utama)</p>
2		 <p data-bbox="596 1093 810 1182">Visual fosil lapisan batu (motif Utama)</p>
3		 <p data-bbox="596 1473 810 1552">Tanaman padi (motif pendukung)</p>
4		 <p data-bbox="596 1906 810 1995">Hewan bovidae / kerbau (motif pendukung)</p>

5		 <p data-bbox="1209 607 1449 685">burung branjangan sawah (motif pendukung)</p>
6		 <p data-bbox="1209 943 1449 1032">Gajah jenis Mastodon (motif pendukung)</p>
7		 <p data-bbox="1209 1301 1449 1391">Gajah jenis Stegodon (motif pendukung)</p>
8		 <p data-bbox="1209 1682 1449 1760">Tumbuhan pala kesibar Semangka (motif pendukung)</p>

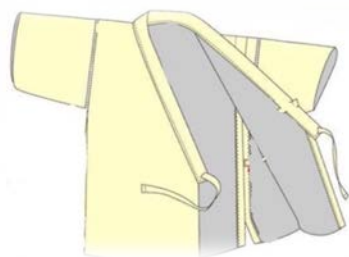
2. Eksplorasi Desain *Outer*



Desain 1



Desain 2



Desain 3

Tujuan akhir dari perancangan desain ini ialah dapat diterima didalam pasar dan masyarakat luas.

Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam proses perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan dalam perancangan kali ini menggunakan teknik batik tulis dengan teknik pewarnaannya tutup celup dan menggunakan pewarna alam tingi. Alasan pemilihan teknik batik tulis yakni dengan mempertahankan karakteristik dari batik tulis itu sendiri. Kelebihan dari penggunaan batik tulis yakni lebih luwes pada goresan – goresannya.

2. Aspek bahan

Pemilihan bahan pada perancangan harus diperhatikan karena akan menentukan kualitas produk yang dihasilkannya. Bahan yang digunakan adalah jenis kain katun primissima karena bahan katun ini menyerap warna lebih baik dan bagus jika digunakan untuk membatik.

3. Aspek estetis

Dengan mempertimbangan aspek – aspek desain dan prinsip – prinsip desain agar desain yang dihasilkan dapat menarik minat konsumen.

Dengan kata lain aspek estetis sangat berpengaruh terhadap daya tarik produk tersebut. Desain kali ini akan menampilkan figure dari manusia prasejarah dengan binatang dan tumbuhan prasejarah dan dibuat dengan komposisi yang sesuai.

4. Aspek fungsi

Pada perancangan produk yang dihasilkan akan difungsikan sebagai pakaian *casual*, namun masih dapat dipakai di acara semi formal, dan biasanya digunakan oleh wanita usia 18 -25 tahun.

5. Segmen Pasar

Sasaran pasar yang dituju ialah kaum muda / wanita dewasa usia 18-25 tahun golongan menengah karena harga produk kisaran Rp. 200.000,- samapai Rp. 350.000,- tergantung desain bentuk pakaian, kerumitan desain, dan penggunaan warna.

Selain aspek diatas, berikut merupakan tahapan – tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan:

1) Desain sketsa dilakukan dengan menggambar pada kertas gambar ukuran A3 sebagai sketsa kasar diawal yang sesuai dengan tema dan konsepnya. Setelah sketsa

kasar selesai barulah masuk ke sketsa komputerisasi.

- 2) Desain masuk pada pemilihan warna serta pemberian alternative warna.
- 3) Langkah satu dan dua telah selesai maka masuk ke tahap pada proses produksi dengan menggunakan bahan kain katun. Untuk menuangkan kedalam kain maka harus membuat sebuah sketsa pada kain dengan memperhatikan pengulangan dari master desain dengan menggunakan pensil.
- 4) Proses batik tulis dengan canting dan malam panas.
- 5) Memaasukan kedalam proses pewarnaan dengan teknik coletan. Zat warna yang digunakan adalah pewarna alam. Dengan menggunakan kucian tunjung, kapur, tawas.
- 6) Proses pelorotan kain, dengan menggunakan air rebusan yang panas untuk menghilangkan malam. Setelah itu kain dicuci dengan air mengalir maupun dengan air bak.

- 7) Terakhir, kain yang sudah jadi dapat proses untuk menjadi pakaian outer.

2. Desain

N o.	Master Desain	Foto Produk	Keterangan
1.	 <p>Yuyun Norkholifah, <i>semangka makmur ing sukawati</i>". 2020, Master Desain : 70cm x 60 cm, koleksi artist, foto: Yuyun Norkholifah</p>	 <p>Produk <i>Outer "semangka makmur ing sukawati"</i>. 2020 tekstil, dokumen: Yuyun Norkholifah</p>	<p><i>Repeat</i> : 1 langkah Teknik : Batik tulis Bahan : Katun Sutera Aplikasi : <i>outer</i></p>
2.	 <p>Yuyun Norkholifah, <i>"Fosil Purba"</i>. 2020, Master Desain : 70cm x 60 cm koleksi artist, foto: Yuyun Norkholifah.</p>	 <p>Produk <i>Outer "Fosil Purba"</i>, 2020, tekstil. dokumen : Yuyun Norkholifah</p>	<p><i>Repeat</i> : 1 langkah Teknik : Batik tulis Bahan : Katun Sutera Aplikasi : <i>Outer</i></p>

3.	 <p>Yuyun Norkholifah, <i>"Lemah temune fosil"</i> 2020, tekstil, Master Desain : 70 cm x 56 cm, koleksi artist, foto: Yuyun Norkholifah.</p>	 <p>Produk <i>Outer "Lemah temune fosil"</i> 2020, tekstil, dokumen: Yuyun Norkholifah.</p>	<p><i>Repeat</i> : 1 langkah Teknik : Batik Tulis Bahan: Katun Sutera Aplikasi : <i>Outer</i></p>
----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. PENUTUP

Hasil perancangan tekstil berdasarkan yang telah dipaparkan dalam bab-bab sebelumnya, yaitu: Perancangan batik tulis dengan sumber ide motif motif Icon bumi sukawati (kabupaten Sragen) fosil fosil purba Sangiran dilandasi dengan pertanyaan pokok yaitu bagaimana perancangan produk batik tulis khas Sragen dengan sumber ide fosil Sangiran? Menjawab pertanyaan tersebut dari serangkaian tahapan yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Potensi perancangan produk dengan sumber ide gajah purba museum purbakala Sragen dapat menjadi variasi motif khas Sragen. Motif gajah purba menjadi pembeda dengan produk yang ada di pasar sekaligus sebagai inovasi produk bahwa motif gajah purba yang ditampilkan dalam motif batik khas Sragen. Motif gajah yang menjadi sumber ide dalam perancangan ini adalah gajah purba mastodon, stegodon, dan elephas. Motif tersebut diolah dengan penggayasan stilasi dan ornamentik sehingga memunculkan visual motif batik. Pewarna yang digunakan adalah Remazol. Remazol dipilih dikarenakan zat warna ini dapat menghasilkan warna sesuai dengan karakter yang diinginkan dan zat warna Remazol dapat menghasilkan warna yang baik pada kain.

Teknik yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan teknik batik tulis. Batik tulis dipilih karena proses dalam pembuatannya memerlukan ketelitian mulai dari proses memola diatas kain, membatik, sampai dengan proses

pewarnaan sehingga produk tersebut menjadi produk eksklusif.

Daftar Pustaka

- Affanti, Tiwi, Nurcahyani, Desy. (2017). *Batik Girli*. Universitas Sebelas Maret UNS Press
- Barnard, Malcolm. (1996). *Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, dan Gender*. Terjemahan oleh Idi Subandy. Bandung: Jalasutra
- Colbert, David. (2006). *Dunia ajaib Harry Potter: mitos-mitos, legenda-legenda, dan fakta-fakta menakjubkan di balik karya masterpiece ini*. Terjemahan oleh Poppy Damayanti. Jakarta: Gramedia
- Evans, Jelany (2015). *It's More Than Just Buying Sneakers: Insight Into The Culture Of Sneakerheads*. Scottsdale: The Book Patch
- Featherstone, Mike. (2008). *Posmodernisme dan budaya konsumen*. Terjemahan oleh Misbah Zulfa Elizabeth. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hamilton, Edith. (2009). *Mitologi Yunani*. Terjemahan oleh A. Rachmatullah
Jakarta : Logung Pustaka
- Jusuf, Herman. dkk. (2010). *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta : Gramedia
- Musman, Asti dan Ambar. B. Arini. (2011). *Batik: Warisan Adi Luhung Nusantara*. Yogyakarta. G-Media
- Rizali, Nanang. (2006). *Tinjauan Desain Tekstil*. Surakarta : UNS Press
- _____. (2006). *Metode Perancangan Tekstil*. Surakarta : UNS Pres