

KEARIFAN LOKAL MOTIF BATIK SEMARANG SEBAGAI IDE DASAR MODEL KREATIF DESAIN KAUS *DIGITAL PRINTING*

Dr. Muh Fakhrihun Na'am, M.Sn Jurusan PKK, Prodi PKK FT UNNES
Email: fakhri.artworker@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Produk desain kaus yang ada di Semarang adalah merupakan sesuatu hal yang inovatif, mempunyai nilai ekonomi tinggi, dan karya desain kaus prospek untuk memiliki hak cipta. Di era yang serba *digital* ini, memudahkan dalam aplikasi sebuah karya pada benda yang fungsional dan diterima di berbagai kalangan pada khususnya remaja.

Inovasi tranformatif motif dari batik konvensional pada *digital printing* sebatas pada kaus adalah keniscayaan, dimana apresiator, konsumen dapat menikmati dengan mudah, nyaman dipakai sekaligus dinamis untuk pengenalan ikon-ikon kota. Untuk itu desain motif batik pada kaus teramat penting sebagai publikasi pariwisata, cinderamata objek destinasi wisata itu sendiri sekaligus kontribusi ekonomi, pada wilayah regional dan nasional.

Penciptaan desain kaus untuk memperkaya aneka desain yang ada agar variatif, pemetaan motif aplikasi desain kaus, invenstaris motif untuk motif desain kaus. Perajin batik Semarang yang diaplikasikan ke desain kaus yang meliputi: proses perwujudan, macam-macam motif yang ada, dilanjutkan menganalisis data; menciptakan motif untuk desain kaus, menginvestaris motif yang ada, mendaftarkan hak cipta; Produk desain kaus tersebut adalah upaya di mana paradigma yang berkembang selama ini, motif batik selalu ada pada kemeja, jarik, dan selendang. Dengan upaya ini maka motif-motif yang ada tersebut dapat masuk ke segmentasi usia pada remaja dan masuk wilayah *trend fashion*.

Kata Kunci: Kearifan lokal, motif batik, *digital printing*, Hak Cipta

1. Pendahuluan

Semarang adalah daerah yang berada di Jawa Tengah sebuah lokasi dalam pemetaan termasuk daerah industri yang patut diperhitungkan, baik eksistensi dan prospek ke depannya. Upaya untuk mengembangkan potensi daerah diperlukan langkah-langkah startegis baru yang inovatif, tepat, dan fokus dengan metode eksplorasi potensi sumber daya manusia dan ditindak lanjuti juga dengan upaya penciptaan dalam

hal ini desain kaus dengan ide dasar motif-motif batik Semarang dengan perlindungan hasil karya desain kaus tersebut, di sebelah timur laut Semarang, selama abad ke-20 dikenal sebagai pusat industri rokok kretek Nasional (Castels, 1967). Industri sektor lain tersebut akan mempengaruhi perkembangan industri yang lain. Sejarah perkembangan dalam industri tentu mempengaruhi perkembangan produk-produk yang dihasilkan sampai saat ini.

Maraknya industri dengan segmentasi trend orang muda selama ini mampu mendongkrak sektor industri kreatif dan pariwisata. Daya tarik tersebut bukan hanya patut diapresiasi namun perlu ditindak lanjuti dengan langkah-langkah kreatif, inovatif, dan fokus. *Kinnections*": Gerakan untuk koneksi teknologi, hubungan, dan merek ". Dalam seluruh *host* daerah-dari komunikasi dan komputasi untuk sikap terhadap keluarga dan masyarakat-koneksi yang sampai saat ini koneksi jelas di pasar juga terkait penyebab pemasaran dan keinginan yang lebih besar untuk merek melampaui dasar-dasar seperti kualitas dan nilai untuk menghubungkan dengan cara baru dengan konsumen. perusahaan jejaring sosial seperti Facebook, Twitter dan Instagram sekarang identik dengan masyarakat baru, ultra-terhubung.

Semarang adalah ibu kota Jawa tengah, yang memiliki pelabuhan, penduduk kelahiran asli Semarang, pendatang membuat mayoritas pertumbuhan penduduk Semarang dan Jawa Tengah di masa lalu, sekarang, dan masa datang, telah menciptakan prospek pasar potensial untuk proporsi dari pertumbuhan masyarakat yang bagian dari konsumen yang harus direspon dengan inovasi, produk,

publikasi, dan pemasaran. Pemasaran dengan berbagai metode, Pemasaran secara tradisional mengandalkan demografi standar untuk memahami dan memprediksi perilaku konsumen. Penelitian menunjukkan, bagaimanapun, bahwa tahap kehidupan dapat menjadi prediktor yang lebih kuat dari sikap konsumen dan perilaku dari analisis demografi tradisional. Mengklasifikasikan wilayah kota Semarang dan sekitarnya dengan peristiwa kehidupan yang mereka alami, bukan dengan ciri-ciri demografi, dapat menghasilkan wawasan dan pemahaman ke pasar yang mungkin telah diabaikan.

Mengambil ide dan gagasan dari sebuah karya motif batik dengan metode tranformatif ke karya lain yang mudah diterima, dinamis, dan prospektif adalah sebuah keniscayaan. Semarang selain ibu kota juga sebuah kota yang representatif untuk menjual suatu produk, di samping kota pelabuhan dimana arus perdagangan dan persingahan juga termasuk kota yang cukup banyak berdiri perguruan tinggi baik swasta ataupun negeri. Konsumen dengan latar belakang yang berbeda tentu memiliki potensi yang patut disiasati baik dengan

pendekatan langsung ataupun lewat media.

Untuk perlindungan ide dan gagasan ini nantinya perlu adanya upaya untuk memberi perlindungan dan hak paten dapat dilakukan dengan pemetaan desain kaus, inventaris desain kaus yang ada di Semarang tersebut dan ditindaklanjuti dengan pendaftaran pada HAKI dalam hal ini tentang Hak cipta. Hak cipta sangat bermanfaat dan diperlukan untuk melindungi dari mpembajakan khususnya pada desain kaus dari motif batik tersebut dengan komposisi warnanya. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatsan menurut perundang-undangan yang berlaku, dengan demikian sangat relevan dengan upaya perlindungan dan hak paten tersebut. Respon masyarakat terhadap *digital printing* di Semarang cukup antusias ini dapat kita lihat masih adanya beberapa usaha sablon dan digitle printing dan berkembangnya kelompok-kelompok perajin, namun demikian hal yang sudah umum tentu selalu ada dalam perkembangan yaitu usaha-usaha tersebut dihadapkan

pada masalah yang sangat kompleks menghadapi budaya global dan penemuan-penemuan yang baru serta modern, sehingga desainer produk desain kaus harus menemukan materi dan teknik termutakhir, dengan tetap mengedepankan karetristiknya daerah tersebut sebagai dasar dan referensi produk desain kaus yang diterapkan atau diaplikasikan pada produk tekstil yang lebih luas. Untuk mencapai karya desain kaus yang memiliki nilai estetis yang tinggi perlu adanya proses perwujudan karya dengan metode memvisualisasikan ide atau gagasan ke dalam bentuk karya desain kaus, warna, tekstur, teknik, dan pencarian solusi serta inovasi baru.

2. Pembahasan

Sesuai latar belakang yang disampaikan di atas, bahwa objek mengenai motif batik Semarang adalah penciptaan desain kaus dari ide dasar motif batik Semarang. Publikasi karya dengan even pameran, galeri dan penulisan buku, dan pendaftaran hak cipta. Berdasarkan tahapan tersebut, maka masalah yang akan dibahas dalam hal ini, adalah bagaimana gambaran dan kondisi motif batik yang ada di Semarang? Bagaimana menciptakan desain kaus yang menarik mengikuti trend

masa kini dan masa depan, tetapi mengangkat nilai-nilai bentuk dan karakter kearifan lokal yang ada yaitu motif batik Semarang, Bagaimanakah bentuk rancangan desain kaus yang mengangkat motif batik Semarang dengan gaya modern sehingga menarik dan memiliki nilai ekonomis dan memiliki hak cipta.

a. Motif batik pada kaus

Batik adalah suatu kegiatan yang berawal dari menggambar suatu unsur bentuk misalnya ragam hias di atas media dengan menggunakan lilin sebagai perintang warna. Seni batik merupakan produk pemikiran manusia sawah dapat disimak dari motif-motif yang merupakan simbol kosmologi mereka. Bukti otentitas itu terletak pada simbol-simbol motif batiknya. Di samping itu juga pada lembaran kain yang dibakukan untuk dibatik. Begitu pula proses pembatikan dapat dibaca sebagai bentuk ritual yang tidak berani dilanggar oleh pembuat batik. Misalnya, batik yang dipakai dalam upacara, baik oleh keluarga raja, bangsawan, pegawai, gadis, perempuan sudah menikah, lelaki, perempuan, kanak-kanak, pada waktu penobatan, pada waktu kematian raja, pada waktu pesta perkawinan, pada waktu maju perang, semua itu menuntun makna alam berpikir manusia sawah (Jakob Sumarjo, 2006: 186).

Motif yang dipergunakan dalam batik tidak ubahnya dengan motif yang dipakai dalam ornamen-ornamen yang lain. Dapat kita sebutkan, misalnya tumbuh-tumbuhan, hewan, awan, api, rumah, dan bentuk-bentuk geometrik. Pemakaian motif-motif ini sering dihubungkan dengan simbol atau lambang. Demikian pula bentuk ornamen secara keseluruhan direncanakan dengan tujuan yang tertentu, misalnya, dengan harapan akan memperoleh kesejahteraan atau kebahagiaan. Misalnya, pola batik banji yang mempunyai motif dasar swastika. Swastika sendiri melambangkan kebahagiaan. Dengan menggunakan motif itu, bermaksudlah, baik pencipta maupun pemakainya untuk memperoleh kebahagiaan. Namun, dalam perkembangan zaman kiranya maksud-maksud itu makin menyusut. Yang tinggal hanyalah pandangan dari segi keindahan visual belaka. Sebagai contoh kita sebutkan beberapa motif yang sering digunakan di dalam batik dengan arti lambangnya sebagai berikut.

- a. Meru melambangkan tanah atau bumi atau gunung tempat para dewa; b.
- b. Lidah api melambangkan api, dewa api, lambang yang sakti;
- c. Baito melambangkan air. Demikian juga binatang-binatang yang hidup dalam air, melambangkan air. Misalnya,

katak, ular, dan siput.

- d. Burung melambangkan dunia atas atau udara;
- e. Pohon hayat melambangkan dunia tengah
- f. Kupu-kupu melambangkan dunia atas atau udara;
- g. Pusaka melambangkan kegembiraan dan ketenangan;

Sebagaimana lazimnya di dalam ornamen, bentuk motif-motif itu mengalami stilisasi. Hasil stilisasinya ada yang menunjukkan kesederhanaan bentuk, tetapi juga yang cukup kaya. Dalam proses menstilasikan motif, di dalam batik kita mengenal dua tahap, yakni tahap pertama mengubah motif itu menjadi apa yang disebut “pola hias” dan tahap kedua mengisinya dengan apa yang dinamakan *isen*. Yang dimaksud pola garis ialah gambar yang secara linier atau berupa kontur saja, sedangkan *isen*, ialah gambar-gambar yang diisikan di dalam pola garis untuk melengkapinya dan dengan tujuan memperindah juga (D. Dalidjo Mulyadi, 1983: 93)

Dalam membicarakan atau berolah seni ornamen kata motif ini banyak kita jumpai. Kalau kita mengamati sebuah ornamen, pada umumnya kita akan dapat mengenali kembali bentuk-bentuk yang dipakai sebagai dasar hiasan itu. Kita dapat mengenali bentuk-bentuk tumbuh-tumbuhan, hewan, dan manusia. Bentuk-bentuk nyata ini bagi si pencipta digunakan untuk memberikan wujud

kepada hiasan yang diangan-angankannya. Bertitik tolak dari bentuk inilah sebuah ornamen terbentuk. Bentuk-bentuk nyata ini yang dipakai sebagai titik tolak dalam menciptakan ornamen inilah yang disebut “motif”. Di samping itu berbagai imajenasi manusia karena pengalaman spiritualnya dapat diwujudkan sebagai titik tolak dalam penciptaan ornamen. Bahkan tema-tema pewayangan, cerita rakyat dapat diungkapkan dalam penciptaan ornamen.

Motif itu dapat kita ambil dari berbagai sumber, misalnya sebagai berikut.

- a) Tumbuh-tumbuhan, hewan, manusia, gunung, air, awan, matahari, bulan, dan binatang.
- b) Lambang atau atribut dewa atau orang yang berkuasa, berupa senjata, mahkota, dan susuna huruf.
- c) Bentuk makhluk khayal ciptaan manusia, misalnya, makhluk berbadan manusia dengan kepala binatang (Ganeca, kinara-kinari) dan makhluk ajaib seperti

kalamakara dan kalamaraga yang kita jumpai sebagai hiasan candi.

- d) Bentuk-bentuk geometrik atau bentuk ilmu ukur seperti garis, lingkaran, segi tiga, segi empat, dan segi enam.

Dari keterangan di atas cukup jelas kiranya apa yang dimaksud dengan motif itu. Kita dapat mengenali kembali sumbernya, apakah dari bentuk tumbuh-tumbuhan, hewan atau geometrik. Ada kalanya dipergunakan satu jenis saja, tetapi tidak jarang, bahkan banyak ornamen dengan perpaduan berbagai jenis motif dapat kita jumpai juga. Umpamanya motif tumbuh-tumbuhan dikombinasikan dengan motif hewan atau manusia. Namun ada kalanya terjadi hal-hal yang membingungkan untuk memastikan motif apa yang digunakan dalam sebuah ornamen. Misalnya saja di dalam batik kita mengenal pola hiasan yang disebut “kawung”. Mengenai motif ini ada berbagai pendapat *kawung* itu berasal dari *kawung* yakni nama dari sejenis palem yang disebut “kawung” atau “aren”. Buahnya berbentuk bulat panjang dan enak dimakan yang disebut juga dengan “*kolang-kaling*”. Dengan demikian, jelas bahwa sumbernya adalah tumbuh-tumbuhan. Pendapat lain

mengatakan bahwa *kawung* berasal dari kata *kwang-kwung*, sejenis serangga yang mempunyai bentuk bulat panjang pula. Berdasarkan pendapat ini, teranglah sumbernya dari jenis hewan. Kalau kita melihat bentuk kawung kita dapat mencoba untuk meneliti konstruksi pembuatannya, dapatlah kita mengenali kembali bentuk-bentuk lingkaran yang saling berpotongan. Berdasarkan kenyataan ini dan dengan tidak menginggat asal kata kawung motif ini jelas berasal dari bentuk geometrik

Sebagai contoh yang lain dapat pula kita sebutkan pola hiasan batik “parang rusak”. Mengenai hal ini ada juga beberapa pendapat, yaitu sebagai berikut. Ada yang mengartikan *parang* batu karang. Jadi yang dimaksudkan adalah “batu karang” dalam keadaan rusak karena selalu dihantam oleh ombak samudera. Berdasarkan pemikiran yang demikian, motif ini betul-betul bersumber dari alam, tetapi bukan dari tumbuh-tumbuhan ataupun hewan. Melihat bentuk-bentuknyapun sukar untuk dapat mengembalikan kepada bentuk asalnya, yakni batu karang. Pendapat lain mengatakan bahwa *parang* adalah nama dari jenis senjata tajam. Jadi parang dalam kondisi rusak. Menurut pendapat ini jelaslah bahwa motif ini tidak ada sangkut pautnya dengan benda alam, tetapi benda ciptaan manusia.

Dengan memperhatikan bentuk-bentuk *bogongan* dan *sirap kendhela*, kita masih dapat mereka-rekakan bentuk asalnya, yakni parang (senjata tajam) dalam keadaan rusak. Namun yang disebut *parang rusak* harus mempunyai bentuk yang disebut “mlinjon”, yang berbentuk belah ketupat. Kata ini berasal dari *mlinjo*, yakni buah pohon Eso yang dipakai sebagai bahan baku pembuatan penganan yang disebut *emping*. Menilik dasar pemikiran ini, teranglah bahwa unsur tumbuh-tumbuhan yang dipakai sebagai motif “mlinjon”, akan tetapi, kalau meneliti bentuknya, bentuk mlinjon ini tidak mirip sama sekali dengan buah mlinjo yang lebih menyerupai bentuk kapsul, padahal bentuk mlinjon dalam pola paran rusak adalah belah ketupat. Namun, kita tidak dapat mengikari bahwa ada juga kemungkinan wujud belah ketupat itu merupakan stilasi atau perubahan lanjut dari buah mlinjoyang sudah jauh meninggalkan bentuk aslinya karena telah mengalami perubahan bentuk yang cukup banyak (D. Dalidjo, 1983: 54-57).

Pengetahuan tentang unsur-unsur motif secara umum akan sangat membantu dalam pendalaman batik. Latihan-latihan pembuatan sketsa awal, mempelajari motif, membuat pola, teori warna yang merupakan unsur penting dari ornamen atau ragam hias sangat relevan untuk mengembangkan daya imajenasi dan inovasi desain batik.

Menciptakan motif batik inovatif yang di samping mengedepankan aspek estetis juga aspek fungsional, mampu mengeksplorasi dan mengidentifikasi bahan, ide, dan diwujudkan ke dalam batik yang ekspresif.

Pada umumnya motif pada batik dapat di golongkan pada beberapa kualifikasi misalnya golongan geometris dan golongan nongeometris, golongan geometris termasuk bentuk-bentuk ilmu ukur, yang dimulai dari bentuk titik, menjadi garis, lingkaran, segitiga. Susunannya pun memperlihatkan garis-garis vertikal, horisontal dan diagonal (Oetari Siswomiharjo Prawiroharjo, 2011: 10). Bentuk-bentuk motif juga banyak yang mengambil unsur-unsur flora dan fauna. Motif batik bukan hanya sekedar hasil karya seorang seniman batik, melainkan merupakan karya yang mempunyai nilai-nilai filosofi yang sangat mendalam. Batik menjadi hasil karya budaya.

Batik Semarang dalam konteks nilai-nilai budaya adalah merupakan warisan leluhur yang meliputi kreativitas, didasari atas kegiatan eksperimentasi dan eksplorasi terhadap keunggulan dan keunikan material untuk dikembangkan menjadi produk batik yang memiliki originalitas dan nilai fungsi. salah satu ciri yang kuat dari hal tersebut adalah terlihatnya keberanian dan kepekaan yang kuat dalam mengolah material, teknik, pelestarian tradisi yang ada

misalnya keterampilan dan kearifan yang tinggi dalam proses perwujudan motif batik tersebut.

Motif batik Semarang memiliki nilai keunggulan, yang perlu dikembangkan dan tetap dilestarikan sehingga mempunyai kontribusi positif dalam kaitannya dengan pelestarian seni dan budaya serta nilai ekonomi yang bermuara pada kemajuan ekonomi tanpa meninggalkan nilai-nilai yang ada serta karakteristik yang dimiliki dalam wilayah-wilayah batik tersebut. Batik Semarang sebagai salah satu tradisi leluhur Indonesia yang bisa membangkitkan semangat, memberi kesadaran bagaimana perkembangan batik tersebut sangat bermanfaat dan meumbuhkembangkan nilai-nilai kebudayaan dan tradisi. Di dalam pencapaian motif batik yang kompleks dan dinamis serta menginspirasi dan saling bahu-membahu dari awal ide sampai penyelesaian batik tersebut emosionalitas dan seni tentunya, yang merupakan hal paling fundamental dalam karya batik ini.

Penciptaan batik tersebut adalah salah satu cara untuk mengungkapkan keindahan di sekeliling kita dan adalah tugas anak bangsa untuk menguasainya dan melestarikannya. Pada masa silam, batik bukan sekedar untuk melatih ketrampilan dalam wilayah-wilayah kriya tekstil yang meliputi di antaranya batik, tenun, makrame, tapestri. Batik

sesungguhnya sarat akan pendidikan etika dan estetika bagi masyarakat zaman dahulu. Batik menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena terjalin erat dalam lingkaran budaya di masyarakat. Selain itu kriya tekstil juga punya makna dalam menandai peristiwa penting dalam kehidupan masyarakat pada zaman dahulu dan di zaman sekarang ini. Dalam batik misalnya yang merupakan bagian dari wilayah-wilayah batik adalah adanya kepercayaan.

Batik dari masa ke masa selalu berkembang dalam keragaman yang artistik. Dan di dalam perkembangannya telah terjadi proses akulturasi seni yang terabadikan dalam susunan corak, ragam hias dan warna yang terlihat dari karya-karya yang ada. Sebagai pusaka budaya, batik selayaknya kita lestarikan keberadaannya, sekaligus dikembangkan motif dan bentuknya sesuai daya kreatifitas yang dimiliki.

Salah satu alasan kuat perlunya batik adalah karena batik tersebut memiliki nilai tradisi budaya nusantara yang sangat berharga dan selain itu kriya tekstil telah mengangkat martabat budaya bangsa ke arena dunia karena kualitas estetik dan teknis serta berbagai keunikannya. Pasang surutnya suatu karya dalam hal ini memang ditentukan sejauh mana karya yang tercipta tersebut itu masih hidup sebagai kerangka acuan untuk dijabarkan melalui tindakan-tindakan bijak yaitu

dengan menganalisa, dan menindaklanjuti dengan berkarya tentunya dengan metode-metode yang tepat. Untuk itu diperlukan kepekaan dalam merespon perkembangan yang ada agar ruang perkembangan batik Semarang tersebut tetap tumbuh secara dinamis guna memberi manfaat bagi masyarakat, sambil tetap merawat agar tetap tak tercabut dari akar budayanya. Pengaruh lingkungan sekitar memang mengalami dilema pertentangan budaya, antara mempertahankan warisan lama dan menciptakan fasilitas baru yang mampu mewartakan hasil karya batik yang inovatif. Namun interaksi yang terbangun harus dilihat sebagai tantangan yang menggugah inovasi dan kreatifitas, agar ke depan kita siap menghadapi dan memasuki peradaban baru.

Pada perkembangan motif di kampoeng batik Rejomulya misalnya terjadi fenomena yang menarik di antaranya ada motif yang mengikuti tren di masyarakat misalnya motif iwak peyek, yaitu istilah yang dipopulerkan oleh judul lagu dari genre musik tertentu, walaupun motif yang mengambil unsur dan bentuk ikan tersebut sebenarnya bukan iwak peyek namun ikan jenis lain. Sumber ide tersebut jauh dari pengaruh lingkungan karena kehabisan ide, pengunjung atau konsumen batik Semarang pada umumnya menanyakan motif yang baru, dengan demikian mau tidak mau perajin harus inovatif. Inovasi

motif mutlak diciptakan namun tentu perlu faktor pendukung baik dari aspek, mental, moral, sosial dan ekonomi. Perajin terkadang mengkombinasikan unsur motif yang ada tersebut pada kesatuan ornamen sehingga menciptakan motif batik terdiri dari gubahan atau stiliran alam sekitar dengan keanekaragaman unsur yang ada, sehingga tercipta motif yang terdiri dari beberapa unsur sumber ide dijadikan satu motif batik. Motif ini terlihat misalnya ada tumpang aseman dengan kombinasi gajah mungkur dan lain sebagainya.

Menurut bapak Tri Utomo selaku pimpinan paguyuban Kampoeng Batik Semarang hal tersebut di atas terjadi karena faktor permintaan konsumen sehingga motif-motif yang bersifat idealis atau muatan filosofi terkadang kurang diminati. Ini bukti bahwa perkembangan batik Rejomulyo Semarang dipengaruhi adanya ranah bisnis dan ranah budaya dalam situasi tertentu terjadi tarik ulur dan dapat mempengaruhi pasar atau konsumen. Kombinasi motif klasik yang ada di Jawa pedalaman memungkinkan diberi unsur moderen dari ciri khas batik Jawa pantai Utara. Ada beberapa pandangan yang mengelompokkan batik menjadi dua kelompok seni batik, yakni batik keraton (Surakarta dan Yogyakarta) dan seni batik pesisir.

Motif seni batik keraton banyak mempunyai arti filosofi, serasi dengan

makna kehidupan. Gambarnya rumit/halus dan paling banyak mempunyai warna, biru, kuning muda atau putih. Motif kuno keraton seperti pola panji (abad ke-14), gringsing (abad 14), kawung yang diciptakan Sultan Agung (1613-1645), dan parang, serta motif anyaman seperti tirta teja. Kemudian motif batik pesisir memperlihatkan gambaran yang lain dengan batik keraton. Batik pesisir

memperlihatkan gambaran yang lain dengan batik keraton. Batik pesisir lebih bebas serta kaya motif dan warna. Mereka lebih bebas dan tidak terikat dengan aturan dan sedikit sekali yang memiliki arti filosofi. Motif batik pesisir banyak yang berupa tanaman, binatang, dan ciri khas lingkungan. Warnanya semarak agar lebih menarik konsumen (Anindito Prasetyo, 2010: 7).

Gambar Rincian Motif batik Rejomulyo Semarang



Gambar 1. Jagad Semarang 1

(Foto: Na'am 2013)

Motif jagad Semarang adalah penggambaran dari ikon-ikon yang ada di kota Semarang. Ikon-ikon tersebut disusun menjadi komposisi motif batik sehingga mencerminkan jagad atau dunia kecil dari kota tersebut, elemen-elemen yang ada pada

motif tersebut misalnya *Lawang Sewu*, *Tugu Muda*, *Warak Ngendog* dan *Asem Sedompol*.



Gambar 2. Ansa

(Foto: Na'am 2013)

Motif ini perwujudan dari angsa dan teratai. Teratai Tumbuhan suci tempat duduk dewa tertinggi, lambang kedamaian, penyatuan alam atas dan Melambangkan kemurnian Kesucian. kepercayaan budha kemurnian karena muncul tidak tercela meskipun dari lumpur. Angsa adalah hewan anggun yang selain memiliki keindahan yang luar biasa juga dapat dijadikan penjaga. memperketat penjagaan dari tangan-tangan jail. Motif tersebut menggambarkan keaneka ragaman hayati di tengah keramaian kota.



Gambar 3. Warak Ngendok

(Foto: Na'am 2013)

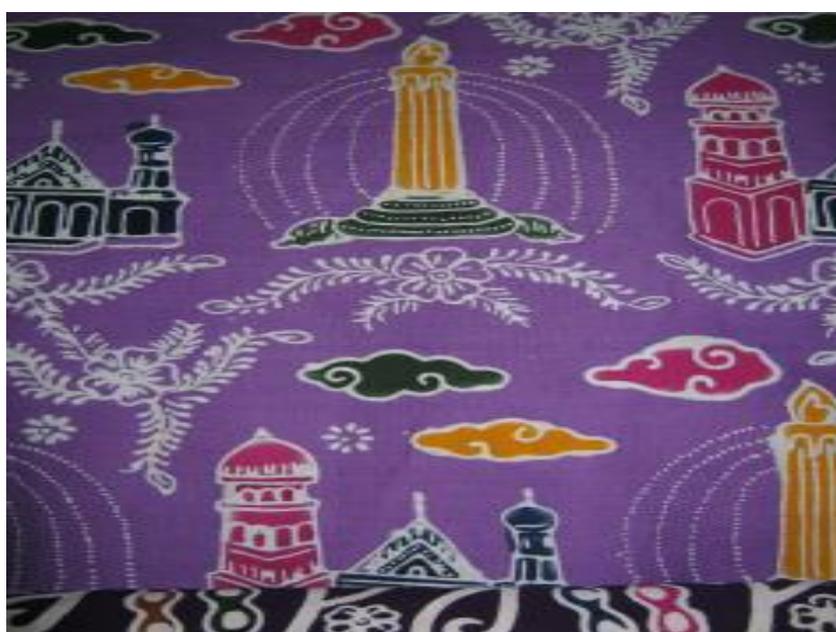
Warag Ngendog adalah motif yang merupakan perwujudan dari bentuk khayali atau tidak nyata. Unsur-unsur yang ada pada motif tersebut adalah penggambaran dari suatu binatang yang merupakan hasil akulturasi budaya yang ada. Unsur-unsur bentuk yang ada tersebut adalah binatang yang berkepala naga dan berbadan cinjing atau semacam macan kecil dalam kebudayaan Cina, akulturasi yang ada adalah merupakan bentuk toleransi antara budaya Cina dan Jawa. Dalam perkembangannya bentuk seperti ini juga diwujudkan ke dalam bentuk karya tiga dimensi yang dibuat mainan anak-anak atau karya fungsional lainnya, biasanya mainan tersebut banyak didapati saat-saat bulan puasa yang dikenal dengan tradisi *deg doran*.



Gambar 4. Lawang Sewu

(Foto: Na'am 2013)

Lawang Sewu Asem merupakan ikon yang terkenal dari Semarang, Lawang Sewu merupakan bangunan bersejarah. *Lawang Sewu* adalah kebanggaan masyarakat Semarang *Lawang Sewu* merupakan bangunan yang memiliki pintu seribu. Dalam bahasa Indonesia berarti pintu seribu. Terbentuknya motif ini diharapkan dapat mengangkat ikon *Lawang Sewu* yang merupakan ikon yang megah dan unik sangat pantas untuk dijaga keberadaannya.



Gambar 5. Sekar Semarang

(Foto: Na'am 2013)

Motif sekar Semarang adalah motif yang terdiri dari ikon-ikon yang menarik bagi objek wisata dan bangunan-bangunan yang memiliki nilai sejarah tinggi. Unsur-unsur tersebut terdiri dari tugu muda, dan *lawang sewu*.



Gambar 6. Putri Semarangan (Motif karya penulis hasil dari penelitian hibah bersaing 2013-2014)

(Foto: Na'am 2014)

Peranan perempuan dalam pengembangan budaya dan kehidupan pada masyarakat sangatlah penting. Salah satu di antaranya adalah penciptaan sentra industri batik yang ada di Rejomulyo Semarang Timur. Kearifan lokal yang ada di Rejomulyo Semarang telah mampu menjadi inspirasi motif batik yang berkembang di sana. Perajin batik, pengusaha, dan desainer telah nyata didominasi kaum perempuan bahkan tradisi ini juga terbukti terjadi pada abad-abad yang lalu. Para pembatik kerajaan diwujudkan oleh perempuan-perempuan baik dari kalangan bangsawan atau rakyat biasa. Dari definisi tersebut dijadikan sumber

ide dan gagasan dalam penciptaan motif batik Putri Semarangan.

Dari batik batik yang dihasilkan di kampung batik Semarang tersebut, menghasilkan desain kaus yang unik, kreatif dapat memberikan keunggulan kompetitif di tengah banyaknya produk desain kaus saat ini dan masa yang akan datang. Menambah desain kaus lebih variatif. Pada kenyataannya desain kaus yang ada di Semarang terus berkembang namun perkembangan tersebut tidak dibarengi dengan inovasi baru yaitu misalnya mengangkat motif batik Semarangan, kenyataan yang ada cenderung berdasarkan minat

konsumen. Selain itu desain kaus yang ada jarang sekali didaftarkan pada HAKI, hal yang demikian dapat mengakibatkan penjiplakan. Dengan demikian perlu adanya pendaftaran hak cipta agar hukum dapat dijadikan dasar keabsahan karya.

Meningkatkan nilai ekonomi pada pengusaha *digital printing*. *digital printing*, adalah sebuah Metode Percetakan dari Gambar berbasis Digital, yang biasanya berupa File, kemudian bisa langsung dicetak di berbagai Media dengan cara yang Instan dan Cepat. *Digital Printing* merupakan Hasil Inovasi Perkembangan dari Metode Percetakan yang konvensional, yang muncul seiring dengan Kemajuan Teknologi Dunia yang sudah masuk di Era *Digital*.

Umumnya *Digital Printing* memiliki biaya produksi yang lebih tinggi untuk per satuan nya dibanding Metode Cetak yang lebih konvensional seperti Percetakan Offset, Sablon / Screen Printing. Akan tetapi, Tehnik Digital Printing ini memiliki Kelebihan yang tidak dimiliki oleh Metode Percetakan Offset maupun Sablon, yaitu tidak memerlukan Proses Pra Cetak seperti Pembuatan Film, Plat Cetak (Offset) , Afdruk Screen (Sablon). Karena Proses yang dilalui Digital Printing lebih Ringkas, membuat Digital Printing menjadi lebih banyak digunakan untuk Pengerjaan Cetak Jumlah Skala Kecil,

mencetak dengan Waktu yang sangat Cepat dan Instan. Dengan adanya desain kaus dengan motif batik yang selain unik kreatif, inovatif, variatif, hasil investarisasi dan sudah terdaftar dan memiliki hak cipta, diharapkan dapat meningkatkan pendapatan ekonomi para pelaku industri dan pengusaha sablon serta *digital printing* dan masyarakat luas pada umumnya.

Inventarisasi motif batik Semarang dan dokumentasi untuk kemudian dijadikan ide dasar penciptaan desain kaus selanjutnya menjadi bahan pertimbangan pendaftaran hak cipta. Hal ini penting dilaksanakan dalam upaya ikut serta melestarikan, mengembangkan seni budaya lokal berupa motif batik Semarang yang diterapkan pada desain kaus sehingga lebih dikenal ditingkat nasional dan internasional dan juga menjunjung tinggi budaya bangsa.

Dari analisis di lapangan diperlukan langkah inovatif yang terukur, terarah, efisien dan fokus, yaitu memaksimalkan potensi ketrampilan dalam mengeksplor potensi masyarakat yang meliputi perajin, pengusaha dan seniman untuk melakukan inovasi-inovasi yang tepat dengan menciptakan desain kaus dari motif batik yang inovatif baik dari desain dan aspek desain. Penelitian ini selain menghasilkan produk desain kaus yang unik, ekspresif, fantastis dan memiliki nilai

seni yang tinggi dari persepektif aspek estetis dan aspek fungsional.

Produksi kaus *digital printing* ini diharapkan dapat membantu para perajin atau usaha kecil menengah yaitu pengusaha *digital printing* dalam

memembangkan kualitas produksi desain kaus dan perlindungan hak cipta sehingga jika ada pengusaha lain yang akan memproduksi desain kaus maka akan mengajukan izin sehingga kesepakatan yang saling menguntungkan.



<http://mytrip123.com/oleh-oleh-khas-Semarang>

NEW **READY STOCK**

PRODUCT CODE: SMG TUGU MUDA
MATERIAL COLOR: WHITE

AVAILABLE SIZE: S / M / L / XL
FABRIC MATERIAL: C. COMBED 24S

Bright
Printing



<https://ikikuwisemarang.wordpress.com/tag/kaos-combed>

b. Tranformatif Ikonik Kota Semarang

Produk desain kaos ini dapat digunakan sebagai souvenir dari Semarang. Sehingga berkontribusi positif terhadap perkembangan pariwisata di Jawa Tengah dan pada khususnya di Semarang. Daerah ini memang dikenal memiliki daerah tujuan wisata yang prospektif di antaranya adalah bangunan bersejarah seperti Lawangsewu, Gereja Blenduk, Tugu Muda, Kota lama dan lain sebagainya, dan tentu saja potensi wisata ini memerlukan souvenir yang dapat mendukung perkembangan keberadaanya. Prospek dan dampak positif pada hasil proses kreatif ini adalah di antaranya pada sektor nilai budaya, estetika dan simbolik yang ada pada batik Semarang dapat diapresiasi secara luas. Motif-motif yang ada tersebut disajikan dalam desain kaos, sehingga prospek untuk berbagai kalangan tanpa melupakan nilai-nilai

filosofi dan makna simbolik yang ada pada motif batik tersebut.

Terciptanya peluang baru dengan *trend* yang berbeda pada segmentasi orang muda namun tidak menuntuk kemungkinan masuk ke wilayah berbagai kalangan usia dari anak-anak sampai orang tua. Hasil penelitian dapat memberi nilai dan kontribusi positif pada pelaku dunia digital printing yang selama ini menggunakan motif-motif modern. Menambah daya tarik pengunjung atau pariwisata sebagai cinderamata yang dinamis. Selain hal tersebut produk kaos tersebut diharapkan mampu bersaing di dunia industri prospek dalam hasil penelitian ini juga mengangkat kearifan lokal ke dalam wilayah global

c. Simpulan

Beberapa faktor, aspek yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian pada motif batik batik yang bersifat

ikonik dan pengembangan berpotensi untuk diterapkan dalam produk kaus, *digital printing*, saat ini dan mendatang, bahkan dapat memperkuat identitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal batik Semarang. Namun demikian transformasi atau penerapannya hendaknya dilakukan secara *critical* yang dilandasi oleh rasionalitas yang relevan seperti halnya yang melekat pada sifat-sifat dan konteksnya, potensi penjualan termasuk wilayah-wilayah pariwisata. Penerapan unsur-unsur ikon bentuk bangunan yang dada di Semarang, diharapkan tidak merendahkan nilai-nilai sebelumnya namun dapat memperkaya maknanya mengingat konteksnya telah berubah dalam bentuk kaus dari motif batik Semarang.

Nilai-nilai tidak berhenti pada motif batik namun dapat direkontekstualisasikan sesuai dengan perkembangan jaman, sehingga tidak dianggap sebagai artefak-benda yang statis dan beku. Penggunaan representasi motif batik Semarang masa kini dan mendatang sebenarnya merupakan wujud menyinambungkan antara *past-present-future* (sustainability-keberlanjutan). Kesenambungan ini dapat membangun kesadaran terhadap pemahaman terhadap ciri khas, karakteristik motif batik Semarang, dari mana berasal, dan mau kemana nantinya. Dengan mengerti hakekat motif batik kearifan lokal sendiri maka

semangat keoptimisan yang kuat dapat dibangun guna melangkah ke depan. Penggunaan representasi yang bersumber pada unsur-unsur motif batik kearifan lokal akan dapat membangun kesadaran sebagai perajin, seniman, pelaku industri batik dan fashion di Semarang. Dengan demikian transformasi kearifan lokal motif batik Semarang ke dalam bentuk kaus hasil *digital printing*, adalah inovasi dalam arah trend baru yang mudah diterima dan prospektif dalam industri kreatif yang berdampak pada pertumbuhan ekonomi pada perajin batik itu sendiri dan pengusaha *digital printing* di kawasan

Daftar Pustaka

- Anindito prasetyo, M.Sc. 2010. *Batik Karya Agung Warisan Budaya Dunia*. Pura Pustaka Yogyakarta
- Castle, Lance. 1967. *Religion, Politics and Economic Behavior in Java: The Kudus Cigarette Industry*, New Haven, Conn: Yale University, South East Asia Studies.
- Muh Fakhrihun Na'am, 2014. *The Need to Preserve and Promote Rejomulyo Batik Design as Semarang's Local Products*. International Journal of Applied Engineering Research Research

- India Publication. 16277-16292
ISSN 0973-4562 Volume 9
- Didik Riyanto, SE. 2002. *Proses Batik*.
Aneka Solo
- D. Dalidjo Mulyadi, 1983. *Pengenalan Ragam Hias Jawa 1B*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan 1983.
- Murtihadi dan G. Gunarto. 1982. *Dasar-Dasar Desain*. Bagian proyek pengadaan buku kejuruan non teknik Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Soedarso Sp. 1976. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Apresiasi Seni*. Yogyakarta: STSRI ASRI
- Sudarmadji. 1979. *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*. Dinas Musium dan Sejarah, Jakarta
- Sumardjo, Jakob. (2000), *Filsafat Seni*, Isntitut Teknologi Bandung, Bandung.
- Oetari Siswomihardjo Prawirohardjo, (2011), *Pola Batik Klasik: Pesan Tersembunyi Yang Dilupakan*, Pustaka Pelajar Yogyakarta.
- <http://mytrip123.com/oleh-oleh-khas-Semarang>
- <https://ikikuwisemarang.wordpress.com/tag/kaos-combed>