



Eduarts: Journal of Arts Education

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>

PENGEMBANGAN DESAIN MOTIF BATIK SEMARANG PADA UNIT USAHA BATIK FIGA SEMARANG

Dwi Wahyu Subekti, Syakir, Mujiyono

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Juli 2019
Disetujui Agustus 2019
Dipublikasi November 2019

Keywords:
development, design, batik motifs Semarang.

Abstrak

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang unik. Keunikannya ditunjukkan dengan beragam motif batik yang memiliki makna tersendiri. Motif batik mempunyai wujud sesuai dengan ciri khas masing-masing daerah di Indonesia. Setiap daerah berlomba-lomba menjunjung potensi daerah masing-masing untuk dijadikan motif batik yang baru. Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan berbagai pengembangan desain motif batik Semarang yang diterapkan oleh Usaha Industri Batik Figa milik ibu Siti Afifah yang berlokasi di Kampung Batik Bubakan Semarang. Batik Figa Semarang merupakan salah satu Usaha Batik Semarang yang memiliki pengalaman yang profesional dalam memproduksi. Desain memiliki peran penting bagi pengrajin karena adanya desain atau rancangan pekerjaan pengrajin menjadi lebih mudah dan terarah. Dengan adanya proyek studi ini diharapkan mampu membuka wawasan dalam mengembangkan desain motif batik Semarang khususnya di Usaha Figa Batik Semarang. Pengembangan motif batik yang dilakukan yaitu dengan cara merumitkan corak motif batik, mengkombinasikan antara bentuk satu dengan bentuk lainnya hingga tercipta bentuk motif baru. Pengembangan gubahan bentuk ornamen, mempresentasikan objek baru kedalam motif dan memberikan identitas khusus kedalam motif. Prinsip-prinsip dalam mengkomposisi bentuk dalam mengolah ornamen pokok, ornamen pengisi dan isen-isen juga sangat mempengaruhi hasil desain motif batik yang akan dikembangkan. Media dalam pengembangan motif batik Semarang mudah untuk dijumpai antara lain kertas, pensil dan laptop. Peneliti Berharap proyek studi ini dapat bermanfaat bagi unit usaha batik Figa Semarang, masyarakat Semarang, pemerintah Kota Semarang, pemerhati, peneliti dan desainer dibidang batik.

Abstract

Batik is one of Indonesian unique cultural heritage. The uniqueness shown by the many designs of batik with its different meanings. The design of Batik represents the landmark of each part of Indonesia. Competitions held by each regions to create a new design of their batik. This study has aim in creating a development of design batik Semarang that will be applied at Figa Batik Business Industry owned by Mrs Siti Afifah that located in Kampung Batik Bubakan, Semarang. Figa Batik Semarang is one of batik industry in Semarang with professional production. Design is very important for the craftsman because it makes their works easy and guided. This study is expected to be an inspiration in developing design batik Semarang especially for Figa Batik Semarang. The developing of the design batik is by complicating the pattern, combining presenting new objects to the design identify them. The principles of composing shape and processing the basic ornaments, filler ornaments, isen-isen also give such an influence for the result of the design batik development. The media of this study are easy to find, such as papers, pencils, and laptop. The researcher hopes this study can be used by Figa Batik Semarang Industry, Semarang citizen, Semarang City Government, observer, researcher and batik designer.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6625

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nawang@gmail.com

PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu warisan nusantara yang unik. Keunikannya ditunjukkan dengan beragam motif yang memiliki makna tersendiri. Motif batik mempunyai wujud sesuai dengan ciri khas masing-masing daerah di Indonesia. Bentuk dan warna motif batik di setiap daerah sangat beragam. Batik kini dapat digunakan oleh masyarakat dalam keseharian. Setiap daerah berlomba-lomba menjunjung potensi daerah masing-masing untuk dijadikan motif batik yang baru. Kreatifitas sangat dibutuhkan dalam pembuatan motif batik agar motif batik tidak menjadi sesuatu hal yang monoton. Proses pengembangan motif batik dapat dilakukan dengan cara mengekplorasi bentuk, warna maupun teknik dalam pembuatannya.

Pengembangan motif batik dapat dilaksanakan dengan cara memahami potensi di suatu daerah. Motif batik tahu aci tercipta di Tegal karena tahu aci merupakan makanan khas Tegal, motif batik Reog tercipta di Ponorogo karena Reog merupakan kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Ponorogo, motif batik burung enggang atau rangkong tercipta di Kalimantan karena burung enggang merupakan satwa langka yang berasal dari daerah Kalimantan dan masih banyak lagi motif batik bermunculan karena potensi budaya, kondisi wilayah geografi dan biologi yang unggul di masing-masing daerah.

Semarang merupakan salah satu kota industri batik di Indonesia. Kearifan budaya, geografi dan biologi di Kota Semarang dapat memperkaya bentuk corak motif batik. Seharusnya ini menjadi suatu kesempatan yang sangat luar biasa untuk mengembangkan beragam motif batik yang akan berdampak positif dalam memajukan industri batik di Semarang. Kurang adanya pengalaman mendesain bagi pembatik untuk mengembangkan motif batik Semarang mengakibatkan industri batik di Semarang meningkat secara lambat. Hal ini dapat ditinjau dari perkembangan penjualan kain batik di tiap-tiap UMKM batik yang ada di Kampung Batik Semarang.

Kurangnya pengalaman pembatik di Semarang dalam mendesain motif batik membuat pembatik di Semarang melimpahkan urusan produksi ke kota lain. Bahkan ada beberapa pembatik di Semarang yang meniru motif batik

yang menjadi produk pembatik lain di Semarang menjadikan bukti bahwa kurangnya wawasan dan pengalaman pembatik dalam menciptakan desain motif batik. Hal ini tentu menjadi catatan khusus untuk pemerintah agar lebih memperhatikan permasalahan pembatik agar batik Semarang menjadi lebih mandiri.

Batik Figa memegang teguh pendirian untuk selalu mandiri dalam memproduksi batik Semarangan. Tentu ini menjadi daya tarik tersendiri untuk menjadikan Usaha Batik Figa sebagai relasi dalam mengembangkan motif batik Semarang. Batik Figa merupakan salah satu usaha produksi batik yang berada di Kampung Batik Semarang yang beralamat di kampung batik malang No.673, Rejomulyo, Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Ibu Siti Afifah adalah pembatik merek "FIGA". Nama Figa diambil dari nama panggilan dari ibu Siti Afifah dan Galang yang merupakan nama anak dari ibu Afifah. Batik Figa merupakan sentral pelatihan membatik di Kampung Batik Semarang untuk siswa sekolah, mahasiswa dan masyarakat umum.

Ibu Afifah merupakan salah satu pembatik yang mengalami kesulitan dalam menciptakan desain motif batik Semarang. Selama ini ibu Afifah hanya mengambil gambar-gambar yang berasal dari buku bergambar saja bahkan ibu Afifah juga sering mendapatkan desain dari orang lain. Hal ini menjadi suatu kesempatan untuk mengajak Ibu Afifah untuk bekerjasama dalam mengembangkan batik di Kota Semarang. Dengan membantu ibu Siti Afifah mengembangkan motif batik Semarang diharapkan dapat ditularkan kepada pembatik lain di Semarang.

Karya Proyek Studi ini mengambil jenis karya desain. Desain merupakan langkah awal untuk mewujudkan ide. Desain merupakan proses yang sangat penting karena hasil akhir ditentukan oleh desain. Desain dapat menjadi faktor penentu keberhasilan dan kegagalan. Bila desain yang dibuat matang akan menciptakan suatu hasil yang maksimal. Menurut Acher (1965), Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas. Dengan adanya desain maka akan tercipta suatu tujuan yang jelas. Sebuah desain dapat menentukan arah perjalanan dalam mencapai suatu target yang sudah rencanakan. Dengan adanya desain dapat mengambil keputusan yang tidak melenceng dari tujuan. Tujuan dapat tercapai

dengan efektif dan efisien karena adanya suatu desain. Dengan perencanaan yang baik, dapat mengurangi kemungkinan hal buruk yang terjadi. Dengan demikian, pembatik FIGA akan lebih mudah memproduksi batik karena sudah memiliki pedoman berupa desain motif batik. Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan berbagai hasil pengembangan desain motif batik Semarang yang diterapkan oleh Unit Usaha Figa Batik Semarang.

METODE BERKARYA

Pemilihan Gagasan

Bentuk motif batik Semarang untuk saat ini masih tergolong ikonik atau stilasi. Pengembangan motif batik dapat dilakukan juga dengan cara mengkombinasikan antara bentuk satu dengan bentuk lainnya dapat menciptakan bentuk baru. Hal ini dapat digunakan sebagai salah satu konsep pengembangan motif batik Semarang. Banyak ide yang dapat diambil dari Kota Semarang salah satunya burung kuntul Srondol. Motif burung kuntul bila dikombinasi dengan bentuk lawang sewu tentu akan menghasilkan motif baru. Masih banyak ide dalam membuat bentuk yang dapat diambil dari sosial, budaya, alam, lingkungan fisik, kuliner, Sejarah dan cerita legenda yang ada di Semarang untuk membuat kombinasi dalam membentuk motif batik Semarang.

Pengembangan motif batik semarang dapat dilakukan dengan cara mengembangkan warna yang ada pada motif batik. Motif batik semarang untuk saat ini masih kurang untuk mengekplorasi warna yang akan digunakan dalam membuat motif batik Semarang. Untuk saat ini Semarang menggunakan bentuk yang umum untuk dijadikan motif batik Semarang. Antara lain : bila ditinjau dari aspek lingkungan fisik yaitu tugu muda, lawang sewu, gereja blendung, krenteng sam poo kong, vihara budhagaya dll, bila ditinjau dari aspek budaya yaitu warak ngendog, bila ditinjau dari aspek alam yaitu burung kuntul srondol, bila ditinjau dari aspek sosial antara lain nelayan karena semarang merupakan wilayah pesisir sehingga sebagian mata pencaharian masyarakat yaitu nelayan dan keramaian di Pasar Johar Semarang. Motif batik Semarang dapat dikembangkan dengan cara menemukan objek baru yang berada di Kota Semarang dan belum pernah terpakai dalam motif batik salah satunya

yaitu simpang lima. Simpang lima juga dapat dikatakan sebagai salah satu ikon kota Semarang.

Dalam mengolah ornamen pokok, ornamen pengisi dan isen-isen juga sangat mempengaruhi bentuk yang akan dikembangkan. Komposisi juga mempengaruhi kualitas motif batik Semarang. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan untuk mengembangkan motif batik. Seperti kesebandingan, keseimbangan, kesatuan dan keserasian. Motif batik yang baik yaitu dengan mempertimbangkan ukuran antara ornamen pokok dan ornamen pengisi yang ideal. Motif yang baik tentu harus memiliki perbandingan ukuran antara ornamen pokok dan ornamen pengisi yang ideal. Keseimbangan juga dapat mempengaruhi bentuk motif batik. Prinsip kesatuan juga memiliki peran penting dalam mengembangkan desain motif batik Semarang khususnya ukuran garis dan warna yang harmonis. Keselarasan pada motif batik memang perlu dipertimbangkan agar tidak menimbulkan sesuatu yang membingungkan. Motif batik dikatakan memiliki irama yang tepat karena ada suatu perulangan yang teratur.

Prinsip dalam mengorganisir unsur-unsur rupa pada motif batik tentu dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan motif batik Semarang. Batik semarang juga dapat dikembangkan dengan cara membuat motif batik geometris. Motif batik geometris sangat jarang ditemui di Semarang. Motif yang sering dijumpai di kota Semarang yaitu motif yang berisikan ornamen yang diambil dari ikon Semarang dan hanya digubah dengan cara stilisasi. Dalam proyek studi ini motif batik Semarang dapat dikembangkan dengan cara membuat pola geometris. Cara selanjutnya untuk mengembangkan motif batik Semarang dapat dilakukan dengan memberikan identitas khusus berupa tulisan atau logo dalam motif batik.

Merumitkan motif batik dengan cara menyempitkan jarak antara ornamen pokok, ornamen pengisi dan isen-isen, pengembangan gubahan dengan cara yang berbeda yaitu deformasi, distorsi, transformasi dan abstraksi, memberikan warna yang kontrak antara ornamen pokok, ornamen pengisi, isen-isen serta latar atau *background* sehingga menimbulkan suatu ruang semu, objek baru, kombinasi bentuk ornamen pokok, komposisi dan memberikan identitas khusus pada motif batik berupa tulisan atau logo

merupakan cara untuk menciptakan motif batik Semarang yang inovasi.

Observasi

Menciptakan suatu desain motif batik Semarang yang inovasi memerlukan pengamatan untuk mencari informasi dilakukan di Museum Danar Hadi Solo dan bazaar yang ada di *mall* serta toko batik yang ada di Kota Semarang. Batik 16 Meteseh dan Batik Zie yang berada di desa Malon, Gunungpati banyak memberikan masukan dalam mengembangkan motif batik Semarang.

Selain pembatik dari Batik Zie dan batik 16 Meteseh wawancara dilakukan dengan ibu Siti Afifah. Ibu Afifah adalah pemilik dari Toko Batik Figa yang beralamat di Jalan Batik Malang, no 673, Kampung Batik Semarang, Buabakan. Data yang dapat diperoleh melalui wawancara dengan ibu Siti Afifah yaitu permasalahan yang dihadapi dalam mengembangkan motif yang nantinya akan berguna bagi peneliti sebagai dasar untuk mengembangkan motif batik Semarang. pengembangan motif batik Semarang menacu pada Batik Figa milik Ibu Afifah karena Batik Figa memiliki pengalaman yang profesional dalam memproduksi batik namun, Ibu Siti Afifah memiliki kesulitan dalam membuat desain motif batik. Selain itu, Ibu Siti Afifah berpegang teguh untuk berusaha mandiri dalam memproduksi batik tanpa bantuan dari pihak luar dan berbeda dengan pembatik lainnya yang kebanyakan hanya mengandalkan produksi batik dari pihak luar.

Semarang merupakan gagasan utama dalam membuat rancangan motif batik. Perlu adanya pengamatan langsung mengenai lingkungan alam, Bangunan fisik dan budaya Semarang agar data yang diperoleh lebih lengkap dan detail. Semarang merupakan salah satu kota besar yang berada di Jawa Tengah. Semarang memiliki lingkungan alam, bangunan fisik dan budaya yang khas. Perlu adanya pengamatan yang lebih detail agar data yang diperoleh menjadi jelas tentang cerita sejarah, bentuk fisik, suasana dan masih banyak lagi informasi yang dapat diperoleh. Lingkungan alam yang terdapat di Semarang meliputi: lingkungan pantai pesisir Semarang, Laut Semarang, Curuk, dan Sungai.

Media Berkarya

Soepratno (1989:31) juga menyebutkan yang dimaksud media dalam seni rupa yaitu bahan,

alat/peralatan untuk mewujudkan suatu karya seni rupa. Alat yang digunakan untuk menciptakan desain motif batik yaitu: pensil, spidol/*drawingpen*, penghapus, pemindai, laptop, aplikasi *photoshop*, *mouse* dan *pen tablet*. Bahan yang digunakan untuk menciptakan desain motif batik yaitu Kertas *HVS* dan teknik yang digunakan untuk menciptakan desain motif batik yaitu digital (*bitmap*)

Prosedur Berkarya

Sumber data yang dikumpulkan penulis dalam memenuhi sumber data berupa landasan teori untuk berkarya seni desain grafis dan karya seni sebagai landasan atau inspirasi berkarya (Mujiyono,2010). Pengolahan data adalah menimbang, menyaring dan mengatur data untuk dijadikan sebagai sumber gagasan dalam pembuatan desain motif batik.

Proses selanjutnya yaitu pembuatan desain motif batik Semarang. Proses pembuatan desain motif batik Semarang terbagi menjadi dua. Yaitu desain yang diperuntukan untuk batik cap dan desain yang diperuntukan untuk batik tulis.

Proses pembuatan desain motif batik Semarang repetitif (batik cap). Langkah pertama yang harus dilakukan untuk membuat desain motif batik cap yaitu mempersiapkan media (pensil, penghapus, spidol dan kertas). Kemudian menentukan ukuran canting cap yang akan dibuat. Canting cap dapat digunakan jika diaplikasikan jika memiliki ukuran ideal yaitu maksimal berukuran 20cm x 20cm Dengan mempertimbangkan ukuran ini pembatik akan lebih mudah untuk menggenggam dan mengangkat serta mengarahkan canting cap.

Proses selanjutnya bila ukuran sudah terbentuk yaitu memotong kertas sesuai dengan ukuran bidang. Langkah yang harus dilakukan yaitu melipat kertas menjadi tiga bagian. Gambar ornamen pada lipatan kertas dengan menggunakan pensil. Hal ini bertujuan agar sisi motif dapat tersambung dan desain motif batik dapat diaplikasikan ke canting cap. Bila ornamen pokok sudah terbentuk. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan yaitu dengan membuat ornamen pengisi. Ornamen ini biasanya mengisi ruang kosong yang terbentuk karena ornamen pokok atau utama.

Proses selanjutnya yaitu dengan membuat ornamen isen-isen. Isen-isen dibuat untuk

membuat desain motif batik terlihat lebih rumit. Pada karya ini bidang kosong diisi dengan isen-isen *cecek* dan *cecek telu*. Isen-isen ini dipilih karena pada motif batik Semarang banyak ditemui isen-isen jenis ini.

Langkah selanjutnya yang harus dilakukan dengan menebal garis pensil dengan menggunakan *drawing pen*. Proses pewarnaan dilakukan dengan melalui proses digital karena dengan menggunakan metode ini banyak keuntungan yang dibandingkan dengan melalui proses manual yaitu proses lebih efisien dan efektif dibandingkan dengan proses manual, meminimalisir biaya pengeluaran dan penggerjaan dalam mewarnai motif batik lebih cepat jika dibandingkan dengan proses manual.

Pembuatan desain motif batik Semarang nonrepetitif hampir sama dengan proses pembuatan desain motif batik Semarang repetitif. Perbedaan terletak pada awal. Bila proses awal pembuatan desain motif batik cap dengan cara melipat kertas agar sisi kertas dapat menyambung. Berbeda dengan proses pembuatan desain motif batik tulis yaitu kertas tanpa dilipat terlebih dahulu. Kemudian proses selanjutnya sama seperti pembuatan desain motif batik cap dengan memberikan ornamen pengisi, isen-isen dan pemberian warna secara digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA

Pada pembahasan kali ini ada beberapa aspek yang akan dikaji antara lain yaitu gambar karya, spesifikasi karya, diskripsi karya dan analisis karya. Berikut adalah hasil dan pembahasan karya desain motif batik Semarang.

Karya 1



Judul : Semerbak Kembang Asem
Teknik : Digital (bitmap)
Ukuran canting cap : 20 cm x 12 cm
Pola : Repetitif
Tahun : 2018

Pada karya diatas terdapat dua objek yang saling berkaitan. Objek yang pertama yaitu bunga asem dan objek yang kedua yaitu buah asam beserta daunnya. Karya desain motif batik diatas dibuat dengan ide yang sedehana dengan gubahan stilisasi dan deformasi karena dengan gubahan ini masyarakat dapat menganalisis bentuk menjadi lebih mudah karena memang kembang asem kurang diperhatikan oleh pembatik di Semarang.

Karya 2



Judul : Abstraksi Buah Asem
Semarangan
Teknik : Digital (bitmap)
Ukuran Canting Cap : 21cm x 19cm
Pola : Repetitif
Tahun : 2018

Pada karya diatas memiliki 3 bentuk yang menjadi ornamen pokok dan pengisi yaitu Buah asem, Tugu muda dan daun asem. Buah asem menjadi ornamen pokok, tugu muda dan daun asem menjadi ornamen pengisi. Pengembangan pada karya desain motif batik diatas dengan cara mengubah ornamen dengan cara abstraksi. Gaya abstraksi terdapat pada bentuk tugu muda dan buah asem yang digubah dengan cara abstraksi. Karya ini dapat diterapkan menjadi batik Semarang dengan menggunakan teknik cap.

Karya 3



Judul : Kuntul Srondol (FIGA BATIK)
Teknik : Digital (bitmap)
Ukuran Canting Cap : 20 cm x 14 cm
Pola : Repetitif
Tahun : 2018



Dalam karya desain motif batik di atas terdapat gambar burung kuntul dan kembang asem. Burung kuntul merupakan burung yang menjadi ikon kota Semarang. Burung kuntul pada karya desain motif diatas dipadukan dengan nama “FIGA”. Figa Merupakan salah satu industri batik di Kota Semarang yang dimiliki oleh Ibu Siti Afifah.

Karya 4



Judul : Pesisir Alam Semarang
Teknik : Digital (bitmap)
Ukuran Canting Cap : 20 cm x 19 cm
Pola : Repetitif
Tahun : 2018

Karya diatas menceritakan tentang keadaan alam yang terdapat di daerah pesisir Kota Semarang. Alam sebagai sumber ide dalam membuat desain motif batik Semarang. Hutan mangrove menjadi habitat penting bagi burung pemakan ikan salah satunya adalah burung kuntul. Laut di Semarang memiliki ombak yang relatif berubah. Angin dan cuaca dapat mempengaruhi tinggi rendahnya ombak di laut Semarang. Pengembangan pada karya desain motif batik Semarang diatas dilakukan. Pengembangan pada karya diatas dilakukan dengan merumitkan motif batik, mengkombinasikan lebih dari dua bentuk yang berbeda, menyajikan objek yang belum pernah digunakan pada karya motif Semarang. Karya diatas dapat diterapkan dengan menggunakan canting cap.

Karya 5

Judul : Tugu muda dan Kembang Asem Semarang
Teknik : Digital (bitmap)
Ukuran Canting Cap : 20 cm x 19 cm
Pola : Repetitif
Tahun : 2018

Obyek yang terdapat pada desain motif batik Semarang diatas yaitu kembang asem, buah asem, daun asem dan tugu muda Semarang. Pengembangan motif batik Semarang diatas dengan merumitkan motif batik dan mengembangkan gubahan ornamen. Karya desain motif batik diatas dapat diterapkan dengan cara menggunakan canting cap.

Karya 6



Judul : Simpang Lima Semarang
Teknik : Digital (bitmap)
Ukuran Canting Cap : 20 cm x 19 cm
Pola : Repetitif
Tahun : 2018

Simpang lima menjadi suatu gagasan dalam membuat karya desain motif batik diatas. Pengembangan pada desain motif diatas dengan cara menampilkan objek baru dalam motif Semarang.

Karya 7



Judul : Tahu Gimbal Semarang
Teknik : Digital (bitmap)
Ukuran Canting Cap : 20 cm x 15 cm
Pola : Repetitif
Tahun : 2018

Salah satu hal yang menjadi daya tarik Semarang adalah wisata kulineranya. Semarang memiliki berbagai jenis makanan khas salah satunya yaitu Tahu gimbal. Pengembangan pada desain motif diatas dengan cara menampilkan objek baru dalam motif Semarang.

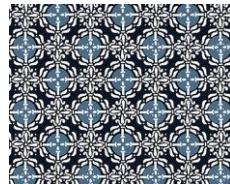
Karya 8



Judul : Asem Semarang
Teknik : Digital (bitmap)
Ukuran Canting Cap : 20 cm x 20 cm
Pola : Repetitif
Tahun : 2018

Pada karya desain motif batik Semarang diatas hanya mengkombinasikan antara tugu muda dan asem menjadi karya motif batik Semarang yang baru. Kombinasi bentuk tugu muda dan buah asem sering dilakukan oleh pembatik di Kota Semarang. Meskipun kombinasi yang dilakukan hampir sama seperti yang dilakukan oleh pembatik di Kota Semarang pada umumnya karya desain motif batik Semarang diatas tetap terlihat inovasi karena ada pengembangan yang dilakukan yaitu dengan cara merumitkan motif batik. Motif batik Semarang pada umumnya sangat sederhana sehingga kualitas motif batik masih tertinggal dari batik-batik di kota lainnya.

Karya 9



Judul : Tugu Muda Semarang
Teknik : Digital (bitmap)
Ukuran Canting Cap : 20 cm x 20 cm
Pola : Repetitif
Tahun : 2018

Pada karya desain motif batik di atas Tugu muda menjadi ide gagasan dalam membentuk motif batik. Bentuk tugu muda Semarang diolah hingga membentuk yang baru. Pengembangan motif batik pada karya desain motif batik Semarang diatas dilakukan dengan membuat struktur motif baru yaitu geometris dan mengembangkan gubahan bentuk. Gubahan bentuk yang dilakukan pada karya desain motif batik diatas dilakukan dengan sangat sederhana. Membuat bentuk yang sangat sederhana didasari dengan pembatik yang pada mulanya membuat gubahan tugu muda yang begitu detail. Gubahan ini merupakan hasil eksplorasi dalam mengolah bentuk tugu muda.

Karya 10



Judul : Lingkungan Alam Pesisir Semarang
Teknik : Digital (bitmap)
Ukuran motif : 84cm x 119cm (a0)
Pola : Repetitif
Tahun : 2018

Pada karya desain motif batik Semarang terdapat beberapa obyek yaitu Tugu muda, pohon mangrove, Ikan dan asem serta daunnya. Pengembangan desain motif batik Semarang diatas dilakukan dengan cara merumitkan motif batik, mengkombinasikan lebih dari dua bentuk dan

mengembangkan gubahan bentuk oranamen. Karya desain motif batik Semarang diatas dapat diterapkan dengan menggunakan canting dan malam. Karya desain motif batik Semarang diatas hanya dapat diterapkan dengan teknik membuat batik tulis.

Masih banyak cara yang dilakukan dalam mengembangkan motif batik di wilayah Semarang karena masih banyak bentuk motif batik, media dan cara untuk menciptakan batik yang belum terjamah oleh pembatik di wilayah Semarang.

PENUTUP

Kesimpulan dalam penciptaan proyek studi ini adalah sebagai berikut. Pertama, pengembangan motif batik Semarang sangat dibutuhkan agar batik Semarang mampu bersaing. Kedua, modal yang sederhana mampu menghasilkan motif yang bagus dengan mengetahui langkah-langkah dalam mengembangkan motif batik Semarang. Ketiga, Membuat desain motif batik dengan menggunakan teknik digital membuat pekerjaan lebih praktis, murah dan mudah. Keempat, Motif batik Semarang dapat dikembangkan dengan cara merumitkan motif batik agar tidak terlihat sederhana. Kelima, desain motif batik Semarang yang dihasilkan ada dua macam yaitu desain motif batik Semarang yang diperuntukkan untuk batik cap dan motif batik Semarang yang diperuntukkan untuk batik tulis, dan keenam hasil desain motif batik yang dikembangkan semua dapat diterapkan ke kain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Asti, Musman dan Arini B, Ambar. 2011. *Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: ANDI.
- Bruce L. Archer. (1965, 1968). *A goal directed problem-solving activity (Aktivitas atau upaya pemecahan suatu masalah yang dipandu oleh suatu sasaran yang telah ditetapkan)*. Inggris.
- Darma Prawira, Sulasmri. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djelantik, A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Penerbit Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. Bandung.
- Fiell, Peter dan Fiell. 2003. *Graphic Design Now*. Koln: Taschen
- Landa, R. 2006. *Graphic Design Solutions (5th Edition)*. United States of America: Wadsworth Cengage Learning.
- Meggs, Philip B. 1989. *Type & Image: The Language of Graphic Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Mujiyono, 2010, "Seni Rupa dalam Perspektif Metodologi Penciptaan: Refleksi atas Intuitif dan Metodis" Imajinasi, Volume VI, No 1 Januari 2010 (75-83)
- Prasetyo, A. 2010. *Batik: Karya Agung Warisan Budaya Dunia*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Resnick, Elizabeth, 2003, *Design for communication: conceptual graphic design basics*. Inggris.
- Rohidi, T.R. 2009. "Kesenian Tradisional Nusantara: Bahasa Tentang Warisan dalam Konteks Perubahan Budaya". Makalah, Seminar Internasional Meneguhkan Seni dalam Perspektif Keilmuan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Salamun dkk., 2013. *Kerajinan Batik dan Tenun*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Samsi, Sri Soedewi. 2007. *Teknik dan Ragam Hias Batik*. Yogyakarta
- Sari, Rina Pandan. 2013. *Keterampilan Membatik Untuk Anak*. Solo: Arcita.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Paparan Perkuliahan Nirmana I*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Tim Sanggar Batik Barcode. 2010. *Batik: Mengenal Batik dan Cara Mudah Membuat Batik*. Jakarta: Kata Buku.
- Triyanto. 2008, "Estetika Nusantara: Sebuah Perspektif Budaya" dalam Imajinasi Volume II – 8 Januari.
- Syakir, 2016. *Seni Perbatikan Semarang: Tinjauan Analitik Perspektif Bourdieu pada Praksis Arena Produksi Kultural*, Jurnal Imajinasi Volume X No.2- Juli 2016.
- Syakir, 2017. *Konstruksi Identitas dalam Arena Produksi Kultural Seni Perbatikan Semarang*, disertasi, Program Doktor Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*.
- Wibawanto, Wandaah., & Nugrahani, Rahina. 2018. *Inovasi Pengembangan Motif Batik Digital Bagi Ikm Batik Semarang*. Indonesian Journal of Conservation.