Perancangan Batik Tulis Diatas Kain Dobby Menggunakan Teknik Pewarnaan Colet Dengan Kucing Sebagai Ide Dasar

Ramadania Deliano Duran
Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email: ramadania@student.uns.ac.id

Sarwono
Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email: sarwono59@staff.uns.ac.id

Abstrak

Penulisan ini dilatarbelakangi dengan berkembangnya motif batik yang ada di Indonesia. Untuk menarik minat generasi muda dalam menggunakan batik, maka dibutuhkan inovasi motif yang bersumber dekat dengan lingkungan meraka. Hewan peliharaan jenis kucing dipilih karena paling banyak dipelihara dan memiliki tingkah yang lucu serta bentuk tubuh yang unik. Perancangan ini menggunakan kain dobby, karena kain jenis ini memiliki tekstur timbul sehingga manambah nilai keunnikan dan keindahan. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan suatu produk batik dengan bahan dasar kain dobby dan visual motif khas yang dapat menambah minat generasi muda dalam memakainya.

Penulisan ini menggunakan metode yang dikemukakan oleh Clipson, yaitu : Identifikasi Masalah, Analisis Perencanaan Produksi, Proses Kreatif, Proses produksi, Distrubusi Pemasaran. Rancangan ini berupa desain yang mengolah perilaku hewan peliharaan kucing sebagai motif utama, konsep desain motif pendukung berupa hal – hal yang berkaitan dengan perilaku kucing. Untuk pewarnaan, teknik yang digunakana adalah teknik pewarnaan colet mengggunakan zat pewarna remasol. Hasil dari perancangan ini adalah berupa lembaran kain dengan ukuran 115x200.

Kata Kunci : Motif, Batik Tulis, Kucing, Kain Dobby, Teknik Colet

---

Abstract

This writing is motivated by the development of batik motifs in Indonesia. To attract the interest of the younger generation in using batik, it is necessary to innovate motifs that are sourced close to their environment. Cat type pets are chosen because they are the most widely kept and have cute behavior and unique body shapes. This design uses dobby fabric, because this type of fabric has an embossed texture so that it adds to the value of uniqueness and beauty. The purpose of this design is to produce a batik product with the basic material of dobby cloth and visually distinctive motifs that can increase the interest of the younger generation in wearing it.

This writing uses the method proposed by Clipson, namely: Problem Identification, Production Planning Analysis, Creative Process, Production Process, Marketing Distribution. This design is in the form of a design that processes the behavior of cat pets as the main motive, the design concept of supporting motifs in the form of things related to cat behavior. For staining, the technique used is the colet staining technique using remasol dye. The result of this design is a sheet of cloth with a size of 115x200.

Keywords: Motif, Batik, Cat, Dobby Cloth, Colet Technique

Article Info
Received date:28 August 2021 Revised date:12 August 2021 Accepted date:23 September 2021

PENDAHULUAN

Indonesia diberkahi keragaman budaya, bahasa, suku, agama hingga keragaman pada flora dan fauna. Keragaman budaya Indonesia memiliki kekhasan tersendiri di setiap daerah. Salah satu bentuk budaya Indonesia terletak pada kain tradisional. Batik adalah salah satu kain tradisional Indonesia dan telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai Warisan Kemanusiaan untuk budaya Lisan dan Nonbendawi (Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity) pada 2 Oktober 2009. Pengukuhan itu kemudian ditindaklanjuti oleh pemerintah Indonesia dengan menetapkan Hari Batik Nasional setiap tanggal 2 Oktober. Dalam buku Batik Nusantara (2011:11), sejarah batik dikelompokan menjadi tiga yaitu batik keraton,batik pesisiran dan batik pedalaman. Batik keraton memiliki ragam khusus dan hiasananya bersifat simbolis serta berlatarkan budaya, warna yang dimiliki seperti sogo (merah), indigo (biru), hitam, cokelat, dan 5 putih. Batik pesisiran memiliki ragam hias natural dan dipegaruhi budaya pesisir, warna yang ada pada batik ini beraneka ragam dan mencolok. Batik pedalaman memiliki corak yang eksis di daerah masing-masing seperti bali,lampung dan lain-lain, namun sering dianggap bukan batik karena corak maupun warnanya keluar dari pakem batik meskipun prosesnya melalui proses pembuatan batik.

Kain yang digunakan sebagai bahan dasar batik banyak jenisnya. Kain tersebut dapat terbuat dari bahan sutra, katun prima, primisima, polisima, dobby, paris, atau shantung. Jenis-jenis kain tersebut ini berbeda-beda tekstur maupun bahan dasarnya (Wulandari, Ari 2011:82). Diantaranya yaitu kain katun, kain shantung, kain dobby, kain paris, kain stra dan kain serat nanas. Kain yang biasa digunakan adalah kain mori primisima, namun untuk menambah keunikan bisa menggunakan kain dobby. Kain doby memiliki tekstur yang kasar dan inilah yang menjadi ciri khas dari kain dobby. Kain dobby adalah kain bermotif yang dihasilkan dari proses tenun dobby. Permukaan kain tidak rata karena terdapat motif yang timbul dan sering kali diduga hasil dari penyulaman atau bordir. Kain dobby banyak diproduksi di daerah Jawa Barat, Jawa Tengah, Sumatra dan Sulawesi.

Ada beberapa teknik dalam pewarnaan batik, salah satunya adalah tekhnik pewarnaan colet. Teknik pewarnaan colet biasnya digunakan untuk mewarnai bagian motif dengan lebih detail dan untuk motif yang membutuhkan banyak warna. Teknik colet adalah teknik dalam pewarnaan batik yang diperkirakan berkembang didaerah pesisiran seperti Pekalongan yang memang terkenal dengan warna-warna yang cerah. Kemunculan teknik ini seiring dengan digunakanya zat pewarna batik dari bahan kimia.. Teknik colet ialah cara memberi warna pada kain batik dengan larutan warna yang dikuaskan atau dilukiskan dengan dibatasi oleh garis-garis lilin sehingga warna tidak membelobori daerah yang lain. Teknik ini biasanya menggunakan zat warna seperti remasol, rapid, napthol ataupun indigosol.

Motif merupakan hal yang penting dalam batik. Dalam Murtihada dan Mukminatum (1979: 36), motif diartikan sebagai gambaran bentuk yang merupakan sifat dan corak dari suatu perwujudan. Sedangkan motif menurut Hasanudin (2001: 175), motif adalah bentuk baku yang merupakan pola terkecil dan sebagai elemen ragam hias Motif batik pada dewasa ini juga lebih dikembangkan lagi, ini bermakasud suapaya generasi muda kita lebih tertarik menggunakan batik. Maka dalam perancangan ini motifnya menggunakanide gagasan yang bersumber dari hal-hal yang dekat atau berkaitan dengan trend atau sesuatu hal yang berada disekitar mereka, dan hewan peliharaan

adalah objek atau gagasan yang dekat dengan lingkup generasi muda.

Berdasarkan pengamatan, tingkah laku kucing dan ekspresi serta kebiasaan yang sering dilakukan kucing memiliki daya tarik tersendiri. Tingkah laku yang lucu serta ekspresi yang menggemaskan membuat orang disekitarnya senang dan tertawa. Ekspresi kucing ketika ia tidur atau ketika ingin dimanja, atau ketika ia bertingkah laku karena tertarik dengan suatu benda dan kemudian bermain dengan benda tersebut. Dari hal itulah kucing dipilih karena beberapa alasan antara lain karena memiliki bentuk yang khas dan memiliki sifat yang unik.

Penggunaan motif hewan kucing pada rancangan ini terdiri dari motif utama dan pendukung. Motif pendukung berguna untuk melengkapi motif utama, motif pendukung yang digunakan biasanya adalah motif yang berhubungan atau satu tema dengan motif utama. Pada batik motif kucing ini, motif utamanya adalah perilaku kucing, sedangkan motif pendukungnya adalah hal-hal yang berkaitan dengan kucing seperti seperti tanaman, mainan bola, mainan bola pom-pom, maupun benang.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan pendektan desain yang dikemukakan Clipson dalam Rizali (2018:42). Proses perancangan desain diawali dengan identifikasi masalah, yaitu pengenalan masalah dan mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi. Tahapan ini dimulai dari pengumpulan data atau informasi. Menganalisa perancangan produk dengan melakukan rangkaian penelusuran pustaka (kajian teoritik) dan pengamatan melalui survey lapangan (tinjauan empirik). Tahapan selanjutnya berupa proses kreatif yang menghasilkan gagasan awal pra desain, jika dari tahapan ini sudah dipilih desain maka akan masuk pada proses produksi kemudian yang terakhir distribusi produk kepada pembeli.

PEMBAHASAN

Batik

Batik berasal dari dua kata dalam bahasa jawa yaitu “amba” yang mempunyai arti menulis dan “titik” yang mempunyai arti titik. Diketahui bahwa dalam proses membuat kain batik dilakukan pula penetesan malam atau lilin di atas kain putih (Herry, 2013: 6-7). Ari Wulandari dalam buku Batik Nusantara (2011:84) menuliskan beberapa jenis batik. Pengelompokan ini dikarenakan adanya pengaruh tradisi klasik sampai modern dan juga abstrak. Selain itu adanya interaksi antara bangsa Indonesai dan bangsa asing. Jenis batik yang ada di Indonesia yaitu Batik Pecinan atau Cina batik jenis ini menggunakan unsur budaya cina, seperti motif burung huk (merak) dan naga, Batik Belanda batik ini biasanya berupa bunga yang banyak terdapat di Eropa dan juga berupa tokoh dari cerita dongen yang terkenal di Eropa, Batik Jawa Hokokai muncul saat pendudukan Jepang dan batik ini memakai latar belakang yang sangat detail dan biasanya model batik ini adalah pagi sore, Batik Rifai’yah batik ini memiliki pengaruh Islam yang kuat sehingga tidak boleh menggambarkan benda bernyawa yang bentuknya sama persis, Batik Keraton pembuatan batik ini biasanya dilakukan di keraton dan menggunakan motif larangan, Batik Modern batik ini mendorong perkembangan batik di Indonesia karena lebih ekpersif, Batik Tulis proses pembuatan batik ini memerlukan waktu kurang lebih 2-3 bulan. Batik ini dibuat dengan tangan sehingga khas dan dapat dibuat sesuai pesanan dan Batik Lukis biasanya jenis batik ini dugunakan untuk pajangan

.

Kain Dobby

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jenis tekstil yang sangat banyak.

Kata tekstil berasal dari bahasa Latin, yaitu textere yang berarti menenun atau dalam arti umum adalah bahan pakaian atau kain tenunan (Rizali, Nanang 2018:45). Banyak jenis kain yang bisa digunakan untuk batik. Pemilihan kain untuk batik biasanya dikaitkan dengan suatu kepentingan. Salah satu kain yang bissa digunakan adalah kain jenis dobby. Kain dobby bisa dikatakan kain setengah sutra (Wulandari, Ari 2011:82). Kain dobby adalah kain bermotif yang dihasilkan dari proses tenun dobby. Permukaan kain tidak rata karena terdapat motif yang timbul dan sering kali diduga hasil dari penyulaman atau bordir. Motif pada kain dobby memiliki pola geometris, beberapa motif yang terkenal yaitu herringbone, dobby baron, dobby crystal, dobby salur, dan dobby kotak-kotak.

Teknik Pewarnaan Colet

Tekhnik colet ialah cara memberi warna pada kain batik dengan larutan warna yang dikuaskan atau dilukiskan dengan dibatasi oleh garis-garis lilin sehingga warna tidak membelobori daerah yang lain. Tekhnik colet diperkirakan berkembang didaerah pesisiran seperti Pekalongan yang memang terkenal dengan warna-warna yang cerah. Kemunculan tekhnik ini muncul seiring dengan digunakanya zat pewarna batik dari bahan kimia. Tekhnik biasanya menggunakan zat warna seperti remasol, rapid, napthol ataupun indigosol. Tekhnik colet biasanya digunakan untuk mewarnai motif utama. Dalam mewarnai menggunakan tekhnik colet, kadang-kadang larutan warna diberi pengental agar tidak menjalar kebidang lain apabila malam yang membatasinya kurang baik (Susanto, Sewan 1974:164).

Kucing

Kucing dalam bahasa latin memiliki arti Felis silvestris catus, yaitu sejenis karnivora. Kucing telah berbaur dengan kehidupan manusia sekitar 6.000 tahun SM, dari kerangka kucing di Pulau Siprus. Sebagai salah satu jenis hewan yang banyak sekali dipelihara oleh masyarakat, kucing juga memiliki banyak sekali jenis ras. Masing–masing jenis ras kucing memiliki keunikan tersendiri. Beberapa jenis ras kucing diantaranya yaitu Kucing Dosmetik, Kucing Persia, Kucing Anggora, Kucing Siam, Kucing Ragdoll dan Kucing Maine Coon. Selin itu perilaku dan kebiasaan kucing menjadi salah satu daya tarik karena seringkali kucing menunjukan perilaku yanng lucu dan menggemaaskan, seperti berburu biasanya kucing memburu hewan-hewan kecil seperti tikus dan cicak. Kucing juga memiliki kebiasaan menggaruk apa saja yang dijumpainya (Effendi & Budiana, 2014:16). Kucing gemar menggali tanah atau pasir dengan kakinya biasanya untuk menutupi kotoranya agar tidak menimbulkan bau. Keunikan lainya kucing seringkali mengembangkan rambutnya ketika ia marah, terkejut ataupun ketika kedinginan. Rambut dapat mengembang karena diatu oleh syaraf tertentu yang disebutkan dalam Jasin (1984: 305) yaitu, folicolus terletak miring dalam kulit dan padanya terdapat musculus erector yang menyebabkan bulu berdiri jika hewan itu kedinginan atau marah. Kucing juga suka kabur dari rumah karena memiliki sifat petualang dan ingin mencari kucing lainya. Bahasa tubuh kucing daat dipahami dari gerak telinga, kumis, sorot mata, volume suara dan ekspresi wajahnya, Salah satu kebiasaan yang mudah diamati adalah gerakan telinga kucing. Menurut Suyono (2012: 129), telinga bergerak bisa juga karena sedang mendengarkan sesuatu, kalau telinga bergerak ke depan pertanda gembira. Bila bergerak ke belakang, sedang merasa bosan. Selain itu kucing juga suka bermain karena ini merupakan aktivitas utamanya sebagai predator yang dapat menggantikan aktivitas berburunya. Kucing terkadang memakan rerumputan yang kecil indi dmaksudkan untuk memuntahkan benda yang tidak dapat diceerna lambungnya. Kebiasaan alami

kucing yaitu sering mencakar supaya kuku pada kucing menjadi tajam dan akan memudahkan ketika mencengkram. Sentuhan adalah metode paling aktraktif yang ditunjukan kucing untuk memperihatkan kasih sayang. Kebiasaan kucing yang terakhir yaitu kucing sering kali tidur dalam waktu yang lama yaitu selama 16 jam per hari.

Analisis Permasalahan

Fokus masalah perancangan ini adalah bagaimana merancang batik tulis diatas kain dobby menggunakan teknik pewarnaan colet dengan kucing sebagai ide dasar. Oleh karenanya timbul beberapa masalah sehubungan dengan perancangan ini. Pertama bagaimana memvisualisasikan perilaku hewan kucing dan juga hal-hal yang ada disekitarnya sebagai motif pendukung. Dalam pengolahan visual ini mempertimangkan beberapa aspek estetis, teknik dan impresi gambar. Kedua, pewujudan desain diatas kain dobby dengan melalui proses pembatikan dan pewarnaan colet. Pertimbangan visual, ukuran motif, pemilihan bahan, dan juga warna harus diperhatikan karena dalam pembatikan ada beberapa proses yang harus dilalui.

Startegi Pemecahan Masalah

Startegi diperlukan agar dapat menyelesaikan masalah dengan mudah sehingga lebih efektif dan efesien. Dalam perancangan ini startegi yang ditempuh adalah melakukan pengumpulan data yang berakaitan dengan perancangan agar mempermudah pembuatan desain. Pemahaman mengenai prosesperancangan juga harus dilakukan guna mempersempit kesalahan saat proses penciptaan, yang akan diperkuat dengan melakukan langkah uji coba. Perilaku dan karakter kucing tetap dipertimbangkan dalam pengolahan visual karena dalam pewujudan desainya menggunakan teknik batik tulis.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan agar mempermudah proses perancangan

1. Studi Pustaka
   Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat data perancangan dengan membaca beberapa buku/literature yang berkaitan dengan motif batik, teknik batik dan perilaku hewan kucing. Buku yang dibaca yaitu buku karangan Ari Wulandari, Batik Nusantara (2011) dan Karangan Cacang Effendi dan N.S Budiana, Kucing : *Complete Guide Book For Your Cat* (2014).
2. Observasi
   Arikunto dalam Dadang Iskandar (2015, hlm.49) mengatakan bahwa observasi sebagai suatu aktivitas yang sempit yakni memperhatikan sesuatu dengan mata. Observasi diakukan dengan melakukan survei pasar melalui online shop, dan juga wesbsite yang menjual batik motif kucing. Survei dilakukan secara daring karena adanya pandemi Covid19 yang mengharuskan untuk mengurangi kegiatan diluar rumah. Dari hasil survey pasar yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dalam prancangan desain harus dibuat dengan mempertimbangkan komposisi dan juga visalnya sehingga dapat menghasilkan produk yang unik dan inovaif.
3. Studi Visual
   Pengumpulan data secara visual dimaksudkan untuk mencari gambaran awal perancangan yang dilakukan baik dengan mengamati perilaku hewan kucing langsung atau melalui internet. Pengamatan dilakukan dengan mengamati perilaku dan kebiasaan kucing seperti saat sedang duduk, bermain ataupun ketika sedang berkelahi. Pengamatan dilakukan terhadap kucing liar dan juga kucing peliharaan. Hasilnya perilaku hewan kucing liar maupun peliharaan cenderung sama.

4. Studi Komparasi Produk
   Studi ini bertujuan untuk membandingkan produk sejenis yang akan didesain dan yang sudah ada di pasaran, sehingga desain yang aka dibuat akan memiliki nilai kebaharuan dan ciri tersendiri.

Gagasan Awal Perancagan

Gagasan awal diperlukan untuk membatasi suatu masalah guna mempermudah dalam proses perancangan. Pada perancangan ini mengambi gagasan visual kusing yang menggambarkan perilaku kucing yang akan digambar diatas kain dobby mengguanakan teknik pewarnaan colet. Pemilihan kain dobby didasari karena kain dobby memiliki tesktur timbul yang unik dan kasar hasil penenunan, sehingga hasil dari pembatikan bisa trlihat lebih indah. Teknik pewarnaan pada perancagan ini menggunakan teknik pewarnaan colet, ini dikarenakan warna yang akan digunnakan lebih dari satu warna. Hewan jenis kucing dipilih karena memiliki ciri fisik yang unik dan juga salah satu jenis hewan yang banyak dipelihara. Perancangan ini mengambil sikap da perilaku hewan kucing sebagai motif utamanya dan juga benda- benda disekitar kucing sebagai motif pemdukung.

Proses Perancangan

Perancangan ini dapat diwujudkan menjadi sebuah karya dengan menyertakan data-data yang mendukung. Konsep perancangan ini adalah bagaimana membuat batik diatas kain dobby menggunakan tekhnik pewarnaan colet dengan memvisualisasikan perilaku hewan kucing. Perilaku hewan kucing digambarkan sebagai motif utama, untuk motif pendukungnya adalah benda atau hal-hal yang berkaitan dengan hewan kucing. Penyusunan motif dengan tetap memperhatikan keseimbangan dan keselarasan desain.

Desain yang dibuat tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan bahan sandang saja, tapi produk yang dibuat juga mempertimbangkan unsur-unsur estetika seperti bentuk motif dan juga warna yang digunakan. Desain yang bersifat kekinian menjadi penting karena sesuai dengan perkembangan zaman. Tujuan dari perancangan desain ini adalah mampu diterima oleh masyarakat dan memiliki keunikan yang kuat. Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam proses perancangan yaitu :

1. Aspek Estetis
   Aspek estetis merupakan dasar perancangan yang berhubungan dengan nilai keindahan suatu karya. Unsur keindahan pada perancangn ini dimunculkan melalui esplorasi motif dari perilaku dan sikap hewan kucing serta juga didapat dari tekstur yang dimiliki kain dobby. Warna yang digunakan dalam desain motif ini adalah warna yang cerah yang mampu menghasilkan desain yang bersifat kekinian. Warna merupakan salah satu aspek yang mendukung dalam perancangan visual desain yang estetis.
2. Aspek Fungsi
   Hasil dari perancangan ini berupa lembaran kain yang bisa diginakan untuik busana wanita formal maupun nonformal. Dalam penggunaanya bisa digunakan untuk rok dengan cara dililitkan dipinggang ataupun juga dengan menggunakan tekhnik drapery.
3. Aspek Bahan
   Ada berbagai macam jenis kain yang bisa digunakan untuk batik diantaranya yaitu kain sutra, katun prima, primisima, dobby, santung dan lain-lain asalkan kain tersebut terbuat dari serat alam. Karena pewarna batik hanya menyerap pada kain yang terbuat dari serat alam. Pada perancangan ini kain yang digunakan adalah kain dobby. Tekstur pada kain dobby yang timbul memiliki keunikan tersendiri sehingga akan menambah daya tarik.

4. Aspek Tekhnik
   . Aspek tekhnik meliputi pembuatah sketsa motif, pemindahan motif, pembatikan, pewarnaan, hingga menjadi suatu produk. Tekhnik yang dipilih dalam perancangan ini adalah batik tulis. Tekhnik batik tulis diawali dengan pembuatan sketsa dan desain, kemudian diaplikasikan pada kain dan di cantiing dan kemudian melalui proses pewarnaan dengan tekhnik colet serta pelorodan.
   Pewarnaan yang dipilih dalam perancangan ini adalah menggunakan pewarna remasol. Pewarnaan dilakukan dengan cara dicolet. Pencoletan adalah proses pemberian warna dengan menggunakan kuas yang kemudian dikuaskan pada bagian tertentu. Zat pewarna remasol dipilih karena zat warna ini memberikan warna - warna cerah. Proses penguncian warna atau fiksasi menggunakan waterglass. Kemudian tahap selanjutnya pelorodan atau menghilangkan malam secara keseluruhan.
5. Segmen Pasar
   Produk yang dihasilakan pada perancangan ini adalah berupa lembar kain batik. Peluang pasar dalam perancangan ini adalah memberikan inovasi baru dalam visualisasi motif batik. Berdasarkan survey yang telah dilakukan dengan menyebarkan kuisioner secara online maka diperoleh usia sasaran pengguna yaitu usia 21-25 tahun dengan harga jual Rp.350.000 – Rp.400.000.

Visualisasi

Batik dengan motif hewan kucing dipilih untuk menambah refrensi motif batik di pasar. Peemiihan hewan kucing karena kucing bukan hanya sekedar hewan peliharaan. Dalam pengamatan, kucing memiliki daya tarik dan keunikan dalam banyak hal. Perancangan batik ini menggunakan perilaku hewan kucing sebagai ide visualnya. Motif utama dalam karya ini adalah perilaku hewan kucing diantaranya seperti ketika ia bersantai diatas pohon, berkelahi dengan kucing lainya, ataupun ketika ia sedang bermain. Motif kucing termasuk motif fauna, namun dalam penempatanya motif kucing yang ada disusun sesuai kebutuhan.

Selain motif utama terdapat motif pendukung . Motif pendukung yang digunakan antara lain motif yang berkaitan dengan hal – hal yang ada diseitar kucing seperti tanaman, mainan bola, mainan bola pom-pom, bunga maupun tanaman. Teknik yang digukan dalam perancangan motif ini dalah teknik batik tulis. Untuk kain yang akan digunakan adalah kain dobby, kain dobby dipilih karena memeiliki tekstur yang unik yang akan menambah keragaman pada perancanagan motif batik nantinya. Pewarna yag digunakan adalah zat warna remasol dengan tekhnik perwanaan colet. Remasol dipilih karena hasil dari pewarnan in adalah warna – warna yang cerah. Perancangan desain batik ini diarahkan menjadi produk kain batik dengan ukuran 115 cm x 200 cm jumlah terbatas untuk wanita dengan umur daitas 21-25 tahun.

Desain 1

Gambar 1. Layout desain 1

Desain pertama mengolah perilaku kucing dengan motif utamanya saat kucing

sedang bersantai, Motif pendukung ada desain ini yaitu pepohonan dan bunga yang digambarkan berjatuhan. Desain ini bercerita tentang bagaimana kucing suka brsantai dan terkadang dilakukan di atas pepohonan,40 x 40 dengan repeat 1/2 langkah.

Desain 2

Desain yang kedua yaitu mengolah perilaku kucing dengan motif utamanya yaitu kucing berkelahi. Dalam desain ini motif pendukungya adalah pepohonan. Desain ini bercerita bagaimana ketika kucing berkelahi terkadang sampai memanjat pohon. Desain ini kemudian di posisikan sedemkian rupa dengan ukuran master 40 x 40 dengan repeat setengah langkah .

Gambar 2. Layout desain 2

Desain 3

Gambar 3. Layout desain 3

Master desain dibuat dengan ukuran 40cm x 40cm dengan repetisi yang digunakan yaitu ½ langkah. Pada batik ini kain yang digunakan adalah kain jenis dobby yang memiliki tekstur timbul hasil dari penenunan. Motif desain ini mengolah perilaku kucing ketika kucing sedang bermain. Motif desain pendukungnya berupa bola, tanaman, bola pom-pom dan juga benang. Desain ini menceritakan bagaimana ketika kucing sedang menunjukan kebiasanya yaitu bermain. Teknik pewarnaan menggunakan teknik pewarnaan colet. Zat warna yang digunakan adalah zat warna remasol. Hasil dari batik ini berupa lembaran kain dengan ukuran 115cm x 200cm. Untuk sasaran pengguna adalah wanita dengan usia 21-25 tahun

Gambar 4. Realisasi produk desain 3

Desain 4.

Gambar 5. Layout desain 4

Motif pada desain 2 mengolah perilaku kucing ketika ia sedang berkelahi pada malam hari. Dengan motif pendukungnya berupa visualisasi bintang, bulan dan juga gelaombang yang bisa diartikan sebagai gelombang kemarahan. Motif ini bercerita tentang kucing yang sedang berkelahi dimalam hari. Pada desain 2, ukuran master yang digunakan adalah 40cm x 40cm. Repaet yang digunakan adalah ½ langkah. Kain yang digunakan berupa kain dobby dengan teknik pewarnaan colet. Hasil dari pembatikanya berupa lembaran kain yang bisa dgnakan oleh wanita umur 21-25 tahun dengan cara penggunaan bisa dengan drapery ataupun dililitkan untuk digunakan sebagai rok lilit.

Gambar 6. Reaisasi produk desain 4

Desain 5

Gambar 5. Layout desain 5

Desain yang kelima yaitu mengolah perilaku kucing dengan motif utamanya adalah ketika kucing sedang bersantai. Motif pendukung pada desain ini adalah berupa tanaman, kemudian di posisikan sedemkian rupa dengan ukuran master 40 x 40 dengan repeat setengah langkah .

PENUTUP

Kesimpulan

Perancangan mengambarkan karakter hewan kucing yang digambarkan diatas kain dobby sebagai motif utamanya dan beberapa hal yang terkait dengan perilaku kucing sebagai motif pendukung seperti bola, tanaman, benang, bola pom-pom dan lainya. Hewan kucing dipilih karena memiliki perilaku yang lucu juga unik. Karakter kucing yang digambarkan berupa tingkah laku kucing seperti ketika kucing bersantai, berkelahi ataupun ketika sedang bermain.Kemudian untuk bahan, bahan yang dipilih adalah bahan yang unik dan juga yang dapat menambah keindahan pada hasil pemabatikan nantinya. Maka dipilihlah bahan jenis dobby dipilih karena memiliki tekstur yang unik yang berasal dari hasil penenunan serta untuk memudahkan dalam proses pewarnaan dipilihlah teknik pewarnaan colet dengan zat pewarna yang digunakan adalah remasol. Dalam perancangan produk yang dihasilkan berupa dua lembar kain dengan ukuran masing-masing kain 115cm x 200cm dan juga tiga lainya berupa visualisasi desain. Target pengunana untuk produk batik ini adalah wanita dengan usia 21 – 25 tahun. Produk ini dapat digunakan dengan cara drapery ataupun

dapat digunakan sebagai rok dengan cara dililitkan.

DAFTAR PUSTAKA

Effendi, Cacang., & N. S. Budiana. 2014. *Kucing: Complete Guide Book For Your Cat*. Jakarta: Agriflo.

Hasanudin. 2001. *Batik Pesisiran, Melacak Pengaruh Etos Dagang Santri pada Ragam Hias Batik*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama

Iskandar, Dadang & Narsim. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media

Jasin, Maskoeri. 1984. *Sistematik Hewan (Invertebrata dan Vertebrata*). Surabaya: Sinar Wijaya.

Lisbijanto, Herry. 2013. *Batik.*Yogyakarta: Graha Ilmu.

Murtihadi dan Mukminatun. 1979. *Pengetahuan Teknologi Batik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Rizali, Nanang. 2017. *Tinjauan Desain Tekstil*. Surakarta: UNS Press

Rizali, Nanang 2018. *Metode Perancangan Tekstil*. Surakarta: UNS Press

Susanto, Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan. Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri. Departemen Perindustrian

Suyono, A. Heri. 2009. *Panduan Lengkap Merawat Kucing Favorit*. Jakarta: PT. Samindra Utama

Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara : Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta