

Penerapan Sejarah Kehidupan Manusia Purba yang di Aplikasikan ke dalam Kemeja Unisex Motif Batik Lukis Sebagai Media Promosi Situs Sangiran

Selvia Oktaliana

Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email: selviaoktaliana@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 adanya peluang untuk diciptakannya suatu produk dengan pengolahan visual yang menarik. Ide visual yang dibuat adalah Sejarah Kehidupan Manusia Purba yang ada di Museum Sangiran. Sumber ide ini dipilih karena salah satu tempat wisata sekaligus edukasi bersejarah yang ada di Kota Solo. Tujuan perancangan desain ini adalah untuk membuat desain Batik Solo dengan sumber ide Sejarah Kehidupan Manusia Purba di Museum Sangiran yang visualnya dibuat dengan gaya ilustrasi pada cerita anak-anak.

Penulisan ini menggunakan metode desain yang ditulis oleh Prof. Nanang Rizali mengutip teori dari Colin Clipson, yaitu : (1) Identifikasi Masalah, (2) Analisis (3) Perencanaan Produksi, (3) Proses Kreatif, (4) Proses Produksi, (5) Distribusi Pemasaran. Hasil dari rancangan ini adalah desain yang menggambarkan Sejarah Kehidupan Manusia Purba di Sangiran dengan pengggayaan ilustrasi dari buku cerita anak yang menjadi potensi nilai artistik dan estetik sehingga dapat menghasilkan visual desain batik yang inovatif dan memiliki nilai lebih dibandingkan dengan produk batik lainnya. Untuk pewarnaan, teknik yang digunakan adalah teknik celup menggunakan pewarna alam tingi. Lalu desain batik direalisasikan menjadi kemeja *unisex* yang bisa dipakai remaja putra maupun putri.

Kata Kunci : Perancangan, Motif, Batik, Sejarah, Sangiran.

Abstract

This writing is motivated by the opportunity for the creation of a product with attractive visual processing. The visual idea created is the History of Early Human Life in the Sangiran Museum. The source of this idea was chosen because it is one of the tourist attractions as well as historical education in the city of Solo. The purpose of this design is to create a Solo Batik design with the source of the idea of the History of Ancient Human Life at the Sangiran Museum whose visuals are made in the style of illustration in children's stories.

This writing uses the design method written by Prof. Nanang Rizali quotes Colin Clipson's theory, namely: (1) Problem Identification, (2) Analysis (3) Production Planning, (3) Creative Process, (4) Production Process, (5) Marketing Distribution. The result of this design is a design that depicts the History of Ancient Human Life in Sangiran with stylized illustrations from children's story books which are potential artistic and aesthetic values so that they can produce visually innovative batik designs and have more value compared to other batik products. For coloring, the technique used is a dye technique using high natural dyes. Then the batik design is realized into a unisex shirt that can be worn by young men and women.

Keywords: Design, Motif, Batik, History, Sangiran.

Article Info

Received date:18 July 2021 Revised date:12 August 2021 Accepted date:23 September 2021

PENDAHULUAN

Batik di Indonesia merupakan hal yang tidak asing dan merupakan salah satu warisan Nusantara yang unik. Keunikannya ditunjukkan dengan berbagai macam motif dan budaya yang terkait di dalamnya. Menurut Asti M. dan Ambar B. Arini (2011: 1) secara etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian dari kata *mbat* dan *tik*. *Mbat* dalam bahasa Jawa dapat diartikan sebagai ngembat atau melempar berkali-kali, sedangkan *tik* berasal dari kata titik. Jadi, membatik artinya melempar titik berkali-kali pada kain. Kesenian batik adalah kesenian gambar diatas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja Indonesia. Pada awalnya batik memang dikerjakan hanya terbatas dalam keraton, untuk pakaian raja dan keluarga, serta para pengikutnya. Batik adalah kerajinan tangan sebagai hasil pewarnaan secara perintangang menggunakan *malam* (lilin batik) panas sebagai perintang warna dengan alat utama pelekak lilin batik berupa canting tulis dan atau canting cap untuk membentuk motif tertentu yang memiliki makna. Batik sesuai dengan SNI 0239:2014.

Batik sudah ada sejak jaman Majapahit dan sangat populer sampai saat ini. Tidak ada yang dapat memastikan kapan batik tercipta. Namun, motif batik dapat terlihat pada artefak seperti pada candi dan patung. Jawa sangat akrab dengan kata batik terkhusus di Solo dan Jogja. Salah satu tempat di Solo yang memproduksi batik adalah Batik Laweyan tetapi tidak hanya di Laweyan, Solo juga memiliki Kampung Batik Kauman. Solo dijuluki sebagai *The Spirit of Java* karena mencerminkan kota seni dan budaya. Kota Solo memiliki banyak potensi yang mampu untuk menggambarkan ciri khas kotanya. Banyak tempat wisata di Solo yang bisa dijadikan ide dan dapat dituangkan kedalam suatu bentuk motif batik. Penulis mengambil Museum Sangiran sebagai sumber ide yang nanti akan dituangkan kedalam motif.

Kekayaan seni dan budaya yang disajikan oleh Museum Sangiran menjadi daya tarik tersendiri. Museum Sangiran adalah salah satu situs yang terkenal karena dianggap paling lengkap di Jawa Tengah dan lebih tepatnya berada di Kabupaten Sragen yang bisa ditempuh sekitar satu jam perjalanan dari Kota Solo. Manusia di masa ini juga hidup di wilayah goa goa yang dianggap cukup aman dan dekat dengan sungai karena sungai banyak didatangi hewan namun karena hewan selalu berpindah pindah mengikuti iklim yang ada maka memaksa manusia untuk berupaya mencari sumber makan yang dapat diproduksi secara mandiri tanpa tergantung dengan siklus perpindahan hewan, Manusia kemudian berupaya menciptakan sumber daya makanan yang dapat di gunakan setiap dibutuhkan sehingga manusia menciptakan sistem cocok tanam dan beternak, manusia semakin berkembang dan sudah mulai mampu bercocok tanam. Tanaman yang biasanya ditanam di masa ini adalah tanaman umbi-umbian seperti keladi, ubi, sukun, pisang, dan rambutan. Selain bercocok tanam, manusia juga sudah memelihara hewan untuk ditenak. Hewan-hewan yang ditenak biasanya adalah ayam dan babi. Dengan bercocok tanam dan beternak, manusia bisa mengkonsumsi hasil tanaman dan ternak mereka sendiri.

Inspirasi yang diambil dari nilai penting cagar budaya untuk masa kini sudah dilakukan oleh banyak negara, di antaranya India. Studi terkait aplikasi motif hias yang terdapat pada bangunan cagar budaya menjadi motif kain telah dilakukan. Hal tersebut bertujuan untuk memunculkan kembali desain yang pernah ada berikut interpretasinya pada masa sekarang (Seth and Bhanagar, 2016 : 1737). Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, perkembangan pada industri tekstil pun mau tidak mau harus mengikuti perkembangannya. Inovasi pada produk tekstil khususnya batik sangat

diperlukan karena melihat semakin ketatnya arus persaingan antar pasar satu dengan pasar yang lainnya. Sehingga diperlukan daya saing yang tinggi untuk memperdagangkan sebuah produk, dengan cara memperhitungkan kualitas dan inovasi yang terkandung di dalamnya. Sebagai seorang desainer membuat suatu inovasi adalah suatu tuntutan untuk membuat karya yang original dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Mengolah sebuah motif desain merupakan salah satu cara mengembangkan inovasi produk tekstil juga, dan menjadi suatu elemen dalam industri kreatif. Visualisasi tampilan produk menjadi salah satu alasan bagi orang dalam memilih produk. Menyikapi perkembangan dan budaya tersebut penulis ingin membuat inovasi dan sarana pengingat kita bahwa betapa panjangnya sebuah budaya berkembang melalui coretan kain batik khususnya dimana awal peradaban berkembang sehingga masyarakat milenial dapat senantiasa mengingat bagaimana budaya mereka terbentuk.

Pembuatan Batik adalah salah satu seni pembuatannya yang bersifat khusus, yaitu perpaduan antara seni budaya dan teknologi, dan batik pada umumnya merupakan karya seni yang memadukan antara seni motif atau ragam hias dan seni warna yang diproses melalui pencelupan dan penglorotan (Sewan 1982: 3). Ciri utama dari batik adalah di dalam proses tersebut menggunakan bahan utama berupa lilin atau lebih dikenal dengan sebutan malam. Pembuatan batik dilakukan dengan cara penggambaran motif pada kain yang menggunakan proses pemalaman. Proses pemalaman yaitu menggoreskan lilin yang telah dicairkan ke wadah yang bernama canting dan cap (Wulandari, 2011 : 4).

Batik dapat dibuat menjadi berbagai macam produk dan salah satu yang produk yang sering dibuat dari batik adalah pakaian. Motif batik sejarah dengan tema kehidupan manusia purba ini akan lebih cocok apabila diaplikasikan menjadi

baju untuk *unisex* yang bisa dikenakan oleh putra maupun putri, hal ini bertujuan agar motif yang dibuat dapat menjadi sarana pengingat kaum milenial akan kehidupan terdahulu. Perancangan ini diharapkan mampu memberi inspirasi baru dalam pembuatan motif batik sehingga tidak terpaku dengan motif-motif batik yang sudah ada.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan pendekatan desain yang ditulis oleh Prof. Nanang Rizali mengutip teori dari Colin Clipson, yaitu : (1) Identifikasi Masalah, yaitu pengenalan masalah dan mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi. (2) Analisis, yaitu menganalisa perancangan produk dengan melakukan rangkaian penelusuran pustaka (3) Perencanaan Produksi, (3) Proses Kreatif, yang menghasilkan gagasan awal pra desain (4) Proses Produksi, (5) Distribusi Pemasaran. Tahapan ini dimulai dari pengumpulan data atau informasi.

PEMBAHASAN

Batik

Kata batik dalam bahasa Jawa diartikan sebagai ngembat atau melempar titik berkali-kali pada kain. Di samping itu mempunyai pengertian yang berhubungan dengan membuat titik atau meneteskan malam pada kain mori. Menurut Hanggopuro (2002,1-2) dalam buku Batik sebagai Busana Tatanan dan Tuntunan menuliskan bahwa, para penulis terdahulu menggunakan istilah batik yang sebenarnya tidak ditulis dengan kata “Batik” akan tetapi seharusnya “Bathik”. Hal ini mengacu pada huruf Jawa “tha” bukan “ta” dan pemakaian batik sebagai rangkaian dari titik adalah kurang tepat. Seiring perkembangan teknologi, ada produk di pasaran yang mirip dengan batik, akan tetapi tidak melalui proses yang terdapat pada proses batik. Produk batik yang mirip dengan batik disebut Tiruan Batik dan

Paduan Tiruan Batik dengan Batik (Tekstil bermotif batik) sesuai dengan SNI 8184:2015 1. Tiruan batik adalah produk manual, semi manual dan atau masinal yang dibuat menggunakan alat utama screen-rakel dan atau alat lain untuk melekatkan pewarna, bahan kimia cabut warna dan atau malam dingin serta paduannya untuk membentuk motif 2. Paduan tiruan batik dengan batik adalah produk tiruan batik yang dipadu dengan batik tulis dan atau batik cap. Untuk ciri – ciri dan persyaratan mutu masih dalam pembahasan RSNI-nya.

Desain Tekstil

Arti desain menurut Bruce Archer (1956) adalah bidang pengalaman, kecakapan dan pengetahuan yang mencerminkan urusan manusia dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya sesuai dengan kebutuhan jasmani dan rohaninya. Khususnya pada bidang yang berhubungan dengan bentuk gubahan makna, nilai dan tujuan di dalam gejala (fenomena) buatan manusia. Arti lain mengenai desain adalah bahwa desain mencakup segala cara aspek lingkungan hidup manusia (Gillam Scott, 1951) Kata *'design'* atau dikenal dengan istilah desain memiliki banyak arti yang bermula dari kata Latin *'designare'* berarti menandai, kemudian berarti juga niat, kehendak atau rencana dalam pikiran (Rizali, 2012: 51).

Desain tekstil termasuk salah satu cabang desain produk industri sebagai mata rantainya, sehingga desain terlihat dalam suatu pengertian yang lebih luas, tidak sekedar terbatas pada batasan sekitar aspek visualnya saja. Desain tekstil adalah upaya manusia dalam meningkatkan produk tekstil. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memberi hiasan berupa motif dan warna di atas permukaan kain yang polos (Rizali, 2006: 36)

Desain tekstil dalam prosesnya harus memenuhi persyaratan yang menjadi faktor penting, di antaranya adalah

kegunaan, produksi, pemasaran, dan daya tarik estetik. Daya tarik estetik berhubungan dengan penampilan produk secara visual yang melibatkan seluruh indera dan aspek psikofisik. Setiap produk desain industri termasuk tekstil harus memiliki fungsi teknis yang menyangkut aspek kepraktisan, keandalan, keamanan serta pemeliharaan dan perbaikan (Rizali, 2012: 52).

Sejarah Museum Sangiran

Sangiran adalah situs arkeologi di Jawa, Indonesia. Menurut laporan UNESCO (1995) “Sangiran diakui oleh para ilmuwan untuk menjadi salah satu yang paling penting di dunia untuk mempelajari fosil manusia, disejajarkan bersama Situs *Zhoukoudian* di Cina, *Wilandra Lakes* di Australia, *Olduvai Gorge* di Tanzania, dan *Sterkfontein* di Afrika Selatan, dan lebih baik dalam penemuan daripada yang lain.” Daerah ini terdiri dari sekitar 56km² (7km x 8km). Lokasi ini terletak di Jawa Tengah, sekitar 15 kilometer sebelah utara kota Solo di lembah Sungai Bengawan Solo. Secara administratif, kawasan Sangiran terbagi antara 2 kabupaten yaitu Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar. Fitur penting dari situs ini adalah geologi daerah. Awalnya kubah terbentuk jutaan tahun yang lalu melalui kenaikan tektonik. Kubah itu kemudian terkikis yang mengekspos isi dalam kubah yang kaya akan catatan arkeologi.

Kemeja Unisex untuk Remaja Putra dan Putri

Kemeja berasal dari bahasa Portugis yaitu *camisa*. *Camisa* adalah sebuah baju atau pakaian atas, terutama untuk pria. Pakaian ini menutupi lengan, bahu, dada, sampai perut. Nama lainnya adalah *kamisa*; yang masih dekat dengan bentuk aslinya yaitu *blus* yang berasal dari bahasa Prancis, terutama dipakai untuk wanita dan *hem* yang berarti kemeja juga, berasal dari bahasa Belanda. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (539), kemeja

adalah baju laki-laki berkerah dan berkancing depan, ada yang berlength panjang dan pendek. Kemeja ialah busana luar bagian atas untuk pria dengan kerah boord berlength panjang dengan manset, ada pula yang berkerah sport dan berlength pendek, disebut *sporthem*. (Arifah A.Ariyanto:2003:17). Di Indonesia, produk busana berbahan batik tidak terlepas dari pengaruh perkembangan mode. Jika diamati terdapat banyak kreasi serta inovasi yang ditampilkan untuk membawa produk berbahan batik tersebut semakin dikenal secara nasional bahkan mendunia. Salah satu contoh produk busana berbahan batik yaitu kemeja. Kemeja bermotif batik telah menjadi pilihan berbusana bagi pria bahkan dapat dikatakan telah menggeser posisi jas sebagai busana resmi (Suryana, 2013)

Kemeja bermotif batik pada perkembangannya dikenal dengan kemeja batik dengan gaya klasik dan kontemporer. Kemeja batik bergaya klasik merupakan kemeja berbahan kain dengan motif batik klasik yang pada umumnya cenderung sederhana, dilihat dari detail struktur busana dan motifnya. Berbeda dengan kemeja bergaya klasik, kemeja bermotif batik kontemporer, kini kian marak menampilkan visualisasi yang menarik, bahkan beberapa diantaranya menampilkan struktur busana dan penempatan motif yang tidak biasa serta unik pada produk kemeja dalam hal komposisi elemen estetikanya

Analisis Permasalahan

Fokus masalah perancangan ini adalah bagaimana merancang batik lukis sejarah Kehidupan Manusia Purba yang disajikan Museum Sangiran sebagai ide dasar. Oleh karenanya timbul beberapa masalah sehubungan dengan perancangan ini. Pertama bagaimana memvisualisasikan sejarah Kehidupan Manusia Purba. Dalam pengolahan visual ini mempertimbangkan beberapa aspek estetis, teknik dan impresi gambar. Kedua,

pewujudan desain menjadi kemeja unisex yang digunakan remaja putra maupun putri. Pertimbangan visual, ukuran motif, pemilihan bahan, dan juga warna harus diperhatikan.

Strategi Pemecahan Masalah

Strategi diperlukan agar dapat menyelesaikan masalah dengan mudah sehingga lebih efektif dan efisien. Dalam perancangan ini strategi yang ditempuh adalah melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber. Data yang dikumpulkan adalah data yang berkaitan dengan perancangan agar mempermudah proses pembuatan desain. Selain diperlukannya pengumpulan data dari berbagai sumber maka juga perlu adanya pemahaman mengenai proses perancangan yang mencakup aspek estetis, teknik, bahan, fungsi dan juga segmen pasar, Studi proses ini dilakukan guna meminimalisir kesalahan saat proses penciptaan. Studi proses akan diperkuat dengan melakukan langkah uji coba. Teknik yang digunakan dalam proses pewarnaan adalah teknik celup. Langkah-langkah selanjutnya membuat konsep perancangan dan memperkuat visual dari sejarah Kehidupan Manusia Purba yang disajikan Museum Sangiran, kemudian setelah konsep dan visual, selanjutnya adalah merealisasikan motif desain batik lukis dengan mempertimbangkan kesulitan yang ada jika dilakukan secara manual dengan tangan. Pembuatan batik lukis ini menggunakan media kain mori primisima dan pewarna alam yaitu kulit tingi. Hasil dari kain batik ini lalu akan dibuat produk menjadi kemeja *unisex* yang bisa dipakai untuk remaja putra maupun putri.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan agar mempermudah proses perancangan

1. Studi Visual

Tujuan dari pengumpulan data visual adalah untuk mencari gambaran atau referensi awal dari perancangan ini.

Pengumpulan data dilakukan secara *online* melalui media sosial maupun dari *google*. Pengumpulan data ini dilakukan untuk mengetahui visual seperti apa yang nantinya akan dijadikan referensi awal oleh penulis. Survei lapangan juga dilakukan penulis untuk mengetahui lebih detail tentang Sejarah Kehidupan Manusia Purba di Museum Sangiran. Kegiatan studi visual juga dilakukan dengan mengamati dari visual motif batik dari Museum Sangiran yang sudah ada. Desain batik yang sudah ada ini menggambarkan dari koleksi-koleksi dari Museum Sangiran. Warna yang digunakan kebanyakan masih menggunakan pewarna kimia yaitu naptol dan remasol. Padahal pewarna kimia tidak ramah lingkungan ketika limbahnya dibuang begitu saja. Limbah pewarna sintesis dapat menyebabkan pencemaran lingkungan dan merupakan bahan berbahaya, karena beberapa pewarna dapat terdegradasi menjadi senyawa yang bersifat karsinogenik dan beracun (Widjajanti dkk., 2011; Kant, 2012). Dampak yang ditimbulkan adalah penipisan oksigen terlarut, kualitas perairan menurun dan kematian makhluk hidup yang tinggal di dalamnya karena kekurangan oksigen atau terkontaminasi senyawa beracun (Widjajanti dkk., 2011). Di samping itu ketika limbah dibiarkan mengalir akan menyumbat pori-pori tanah yang berakibat pada hilangnya produktivitas tanah, tekstur tanah mengeras dan mencegah penetrasi akar tumbuhan (Kant, 2012).

Pewarna alami merupakan alternatif pewarna yang tidak toksik, dapat diperbaharui (*renewable*), mudah terdegradasi dan ramah lingkungan (Yernisa, dkk., 2013). Penulis memilih pewarna alami karena untuk memunculkan keindahan dari bagian-bagian yang ada pada suasana

kehidupan manusia purba dimasa lampau yang hampir setiap kebutuhannya berasal dari alam dan kembali kepada alam. Zat warna yang digunakan adalah zat warna alam dari kulit tingi (*Ceriops tagal*) dengan beberapa jenis fiksator untuk mendapatkan beberapa macam warna. Hasil dari pencelupan dengan pewarna tingi juga menghasilkan warna yang menyerupai warna tanah, yang memiliki filosofi jika manusia diciptakan berasal dari tanah

2. Studi Proses Produksi

Studi ini dilakukan dengan kegiatan mengamati proses teknik-teknik pembuatan batik yang sudah ada. Studi ini dilakukan di Kampung Batik Laweyan, Solo. Hasil Survei pada tempat tersebut terkenal dengan hasil batiknya yang halus dan rapih dengan teknik batik tulis manual menggunakan canting. Teknik batik tulis manual menggunakan canting ini dinilai membutuhkan ketelitian dan kesabaran yang tinggi, maka tak heran jika harganya relatif lebih tinggi karena membutuhkan waktu yang agak lama. Kekurangan dari teknik ini akan memakan waktu yang lama tapi kelebihan dari teknik ini menghasilkan batik yang khas karena setiap bentuk motifnya memiliki ukuran yang kadang tidak sama, berbeda dengan menggunakan cap yang hasilnya sama setiap bentuk motifnya.

3. Studi Komparasi Produk

Studi ini dilakukan untuk mencari referensi awal produk untuk perancangan, penulis melakukan kegiatan pengumpulan data berupa pencarian visual motif batik manusia purba yang sudah ada untuk dijadikan acuan dalam perancangan proyek Tugas Akhir ini. Motif yang banyak ditemukan pada batik manusia purba adalah motif tengkorak dan fosil.

Gagasan Awal Perancangan

Setiap awal perancangan desain memerlukan gagasan awal untuk membatasi suatu masalah guna mempermudah proses perancangan. Gagasan yang penulis ambil adalah merancang batik lukis dengan memvisualisasikan sejarah visual kehidupan manusia purba yang di sajikan Museum Purbakala Sangiran guna sebagai media promosi dan di torehkan diatas kain primisima menggunakan teknik batik lukis. Teknik batik lukis dengan pewarna alam dipilih untuk memunculkan keindahan dari bagian-bagian yang ada pada suasana kehidupan manusia purba dimasa lampau yang hampir setiap kebutuhannya berasal dari alam dan kembali kepada alam. Goresan yang dihasilkan dari teknik batik lukis lebih khas dan lebih ekspresif (luwes) dan tidak akan ada goresan yang sama persis pada setiap perulangannya. Zat warna yang digunakan adalah zat warna alam dari kulit tingi (*Ceriops tagal*) dengan beberapa jenis fiksator untuk mendapatkan beberapa macam warna. Gagasan awal ini mempertimbangkan peluang produk baru yang dihasilkan lebih fokus dalam pengolahan motif (visual). Sumber ide ini terinspirasi dari koleksi dan sejarah visual kehidupan manusia purba yang di sajikan Museum Purbakala Sangiran. Keindahan visual dari unsur-unsur tersebut akan dikembangkan dengan cara *illustration* sesuai batik kreasi baru dengan teknik batik lukis yang dipadukan dengan pewarnaan alam sehingga perpaduan ini bisa menjadi kekuatan desain yang mempunyai nilai pembeda yang tinggi.

Proses Perancangan

Proses perancangan desain motif batik dengan sejarah kehidupan manusia purba yang disajikan di Museum Sangiran sebagai sumber ide. Sebagaimana pendapat Clipson, mendesain adalah menerjemahkan kebutuhan, tujuan dan gagasan pemakai yang sesuai dengan spesifikasi teknologi, sosial, dan

lingkungannya, serta mempertimbangkan kegunaan produk dalam lingkungannya yang mengacu kepada pasar dan pembeli.

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 pada desain ini adalah bagaimana membuat visual dengan menggabungkan ilustrasi Sejarah Kehidupan Manusia Purba di Sangiran dengan gaya ilustrasi anak tanpa meninggalkan ciri khas batik. Pemilihan visualisasi ini bertujuan untuk menyederhanakan karakter dari desain yang dibuat sehingga dapat diaplikasikan dengan teknik batik. Pemilihan gaya visualisasi ini bertujuan memunculkan karakter yang kuat untuk perancangan desain ini dan untuk menampilkan kesan yang menarik dan tidak membosankan, berbeda dari desain batik pada umumnya.

2. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan dalam perancangan desain ini adalah teknik batik lukis. Desain akan dicanting menggunakan canting dan diberi isen-isen sesuai dengan desain. Pemilihan teknik ini dikarenakan goresan yang dihasilkan dari teknik batik lukis lebih khas dan lebih ekspresif (luwes) dan tidak akan ada goresan yang sama persis pada setiap perulangannya.

Pewarna batik yang digunakan adalah tingi. Pewarnaan batik dilakukan dengan cara dicelup. Zat

warna yang digunakan adalah zat warna alam dari kulit tingi (*Ceriops tagal*) lalu di fiksasi dengan menggunakan fiksator. Agar aspek teknik ini dapat berhasil, maka perlu adanya aspek bahan dengan kualitas yang bagus.

3. Aspek Bahan

Pemilihan bahan yang sesuai dengan fungsinya juga sangat menentukan kualitas produk tekstil. Aspek bahan yang digunakan pada perancangan ini mencakup jenis kain yang menunjang visual yang diciptakan serta nyaman digunakan untuk sehari-hari. Berdasarkan percobaan dan observasi yang telah dilakukan, bahan katun, katun paris, katun jepang dan rayon paris dapat menghasilkan warna dengan kemiripan tinggi dengan desain asli, keunggulan lain yakni bahan-bahan ini nyaman digunakan untuk sehari-hari yang sesuai dengan pengaplikasian perancangan ini. Bahan adalah bentuk persyaratan yang dibutuhkan untuk mewujudkan suatu hasil karya cipta dan biasanya setelah habis dipakai tidak dapat dipergunakan lagi untuk membuat karya cipta kembali karena sudah kehilangan sifat-sifatnya semula (Shaifuddin 2013:4). Mori primisima dirasa cocok untuk dipilih sebagai bahan atau media untuk batik ini. Selain itu harganya masih terjangkau dan mempunyai tekstur halus dan susuan benang yang rapat akan mempermudah proses pencantingan dan akan menghasilkan produk yang di inginkan

4. Aspek Fungsional

Aspek fungsi dalam perancangan ini, desain yang telah menjadi kain batik akan diaplikasikan ke dalam *fashion* yaitu berupa kemeja *unisex* yang bisa pakai remaja putra maupun putri. Desain batik yang dibuat akan menampilkan kesan dinamis, unik dan modern yang mana adalah perpaduan

dari ilustrasi kehidupan manusia purba serta peninggalannya berupa fosil dengan karakter gaya ilustrasi anak.

5. Segmen Pasar

Pasar sasaran yaitu kelompok konsumen yang secara khusus menjadi sasaran usaha pemasaran tekstil cetak berdasarkan faktor sosial dan ekonomi (Rizali, 2017:40). Segmentasi pasar merupakan komponen utama dalam menyusun strategi, mengidentifikasi dan memanfaatkan peluang-peluang yang muncul di pasar. Selain dari beberapa aspek yang telah dijelaskan sebelumnya, perancangan ini dibuat atas dasar peluang pasar yaitu memberikan inovasi baru dalam visualisasi motif batik. Segmen pasar dalam perancangan ini adalah remaja putra maupun putri dengan usia 12-24 tahun. Pemilihan remaja putra maupun putri sebagai segmen pasar dalam perancangan ini adalah karena batik yang dibuat didominasi oleh warna-warna *vintage* yang cenderung lebih cocok digunakan oleh kalangan remaja yang menyukai warna dan gaya *earthy tone*.

Desain ini ditujukan untuk golongan menengah keatas dengan kisaran harga Rp. 200.000 – Rp. 400.000 tergantung pada model pakaian yang dibuat. Harga relative tinggi mengingat banyaknya pengeluaran meliputi pembuatan produk dengan teknik batik lukis dengan pewarna alam. Banyak aspek yang perlu dipertimbangkan misalnya, ongkos bahan dengan kualitas tinggi, ongkos pencantingan, ongkos pewarnaan, dan ongkos jahit untuk produk *fashion*. Tetapi dirasa harganya sebanding dengan merk atau brand-brand *fast fashion* yang disukai oleh anak-anak remaja.

Visualisasi

Batik dengan tema Sejarah dijadikan motif desain batik yang kemudian

direalisasikan menjadi produk *fashion* berupa kemeja *unisex*. Tema ini menceritakan sebuah kisah kehidupan dari jutaan tahun yang lalu dan juga memunculkan sedikit dari peninggalan mereka. Sejarah Kehidupan Manusia Purba di Sangiran sangat unik untuk ditengok karena tidak semua orang tahu akan semua koleksi di Sangiran. Sejarah Kehidupan Manusia Purba sendiri juga merupakan salah satu kisah yang menggambarkan peradaban yang pernah ada sebelum kita ada di dunia ini sebagai manusia yang mempunyai akal dan budi.

Visualisasi pada proyek perancangan Tugas Akhir ini menghasilkan 8 motif desain batik. Desain yang ditampilkan disini mengangkat ringkasan dari kegiatan apa saja yang dilakukan manusia purba dari zaman ke zaman. Pada motif desain batik yang ditampilkan menggunakan gaya ilustrasi pada buku cerita anak. Buku cerita anak memiliki ciri yang khas dengan kesan fantasinya dan lebih *simple*. Perancangan motif desain batik ini memadukan penggambaran Sejarah Kehidupan Manusia Purba dengan pengayaan ilustrasi buku cerita anak karya Bethan Wollvin. Pada perancangan motif desain batik ini digambarkan pada media kain dan menghasilkan 8 desain batik. Bahan yang dipakai untuk membuat batik adalah mori primisima dengan pewarna alam yaitu kulit kayu tingi. Batik yang sudah direalisasikan lalu diproduksi menjadi kemeja unisex untuk remaja putra maupun remaja putri. Kemeja merupakan salah satu *fashion* yang sering dipakai semua orang dari berbagai kalangan untuk acara formal maupun semi formal, sehingga penulis mengambil kemeja untuk dijadikan produk dari motif batik yang sudah dibuat.

Sample Desain



Gambar 1. Layout Desain 1

Motif ini menggambarkan salah satu zaman purba yaitu Zaman Paleolithikum terlihat dari kehidupan manusia purbanya yang masih hidup mengembara atau nomaden. Manusia purba zaman ini bertahan hidup dengan cara berburu dan meramu dan juga hidup dalam kelompok kecil, 42 cm x 29,7 cm dengan repeat 1 langkah. Produk yang direalisasikan menggunakan fiksasi tawas sehingga menghasilkan warna coklat muda.



Gambar 2. Realisasi Produk Desain 1

PENUTUP **Kesimpulan**

Perancangan menggambarkan cuplikan kegiatan manusia purba dimasa lampau

untuk bertahan hidup. Visualisasi dari sejarah tersebut juga dipilih dengan tepat supaya dapat disajikan lebih sederhana dari aslinya dan juga dapat dipahami oleh orang-orang yang melihatnya dan menarik daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke salah satu situs warisan dunia tersebut. Pada motif desain batik yang ditampilkan menggunakan gaya ilustrasi pada buku cerita anak. Buku cerita anak memiliki ciri yang khas dengan kesan fantasinya dan lebih *simple*. Kemudian untuk teknik, dibuat dengan teknik batik lukis celup dengan ukuran kain 115 x 200 dengan pewarna tingi. Lalu diproduksi menjadi kemeja unisex untuk remaja putra maupun remaja putri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2017. *Laporan Antara (Data dan Analisa) Kajian Masyarakat*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran Direktorat Jenderal Kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- BSN. (2014). SNI 0239:2014 *Batik - Pengertian dan istilah*. Jakarta, Indonesia: Badan Standardisasi Nasional Iskandar, Dadang & Narsim. 2015.
- Duwiningsih, dkk. 2013. *Pengetahuan Prasejarah. Mereka Memperdalam Arti Penting Sangiran*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran Dirjenbud Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyana, Jalaluddin. 2006. *Komunikasi Antarbudaya: Panduan*.
- Nugraha, Suwita, dkk. 2014. *Pengetahuan Prasejarah. Lapisan Tanah dan Lingkungan Purba Sangiran*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran Dirjenbud Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Poeradisastara, Ratih. 2002. *Busana Pria Eksekutif*. Jakarta: Pt. Gramedia Pustaka Utama.
- Pujilestari, Titiek. 2017. *Otimasi Pencelupan Kain Batik Katun Dengan Pewarna Alam Tingi (Ceriops tagal) Dan Indigofera Sp.* Yogyakarta: Balai Besar Kerajinan dan Batik.
- Rizali, Nanang. 2018. *Metode Perancangan Tekstil*. Surakarta: UNS Press.
- Rizali, Nanang. 2017. *Tinjauan Desain Tekstil*. Surakarta: UNS Press.
- Riyanto, Arifah. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Sulistiyanto, Bambang. 2011. *Warisan Dunia Situs Sangiran, Persepsi Menurut Penduduk Sangiran*. Sari dari Disertasi.
- Sunarya, Yan Yan. 2013. *Batik Digitalisasi Kreatif Motif dalam Gaya Desain Dunia*. Bandung: ITB.
- Nurwanti, Yustina Hastri. 2013. *Kajian Sosial, Budaya, dan Ekonomi Masyarakat di Situs Sangiran*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya Kemendikbud.
- Widianto, Hari dan Simanjuntak, Truman. 2011. *Sangiran Menjawab Dunia*. Sragen: BPSMP Sangiran Dirjensepur Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.