

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil pengumpulan data, studi literatur, hingga finalisasi karya desain, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Batik yang ada di Indonesia sangat beragam jenisnya. Kesamaan yang merupakan kaidah-kaidah membatik sebagai elemen dasar adalah bentuk goresan malam yang keluar dari canting sebagai perintang warna. Permasalahan industri batik Indonesia adalah sulitnya regenerasi keahlian membatik khususnya pada pekerjaan *mengklowong*. Dengan inovasi teknologi berupa mesin *klowong* batik maka permasalahan industri batik akan teratasi. Sementara motif batik yang menarik bagi generasi muda, adalah yang sesuai dengan imajinasi mereka. Konsep ukiran Gorga *Adop-adop* sebagai inspirasi dalam mengembangkan motif batik pada batik bergaya pop berbasis teknologi dapat mengimajinasi generasi muda untuk mengembangkan karya seni ini pada busana *ready to wear* sehingga semakin menambah ketertarikan generasi muda untuk berkarya pada industri batik.
2. Proses dan hasil perwujudan Batik berbasis teknologi mesin klowong batik dengan inspirasi ukiran Gorga *Adop-adop* sebagai inspirasi pada motif batik berbasis teknologi direalisasikan dengan teknik batik tulis dengan mesin *klowong* batik yang menggunakan malam/lilin panas sebagai perintang warna sehingga tidak meninggalkan kaidah-kaidah membatik dimana sebelumnya desain diatur dengan menggunakan aplikasi khusus. Pewarnaan menggunakan teknik *colet* dengan pewarna remasol yang ditujukan sebagai bahan busana *ready to wear*.
3. Perwujudan karya busana *ready to wear* dengan inspirasi ukiran Gorga *Adop-adop* sebagai motif batik bergaya pop berbasis teknologi mengandalkan ciri khas visual ukiran Gorga *Adop – adop* berupa garis-garis stilasi yang sederhana dikombinasikan dengan warna-warna pop yang didukung oleh pewarna remasol

dengan uji coba resep yang telah dilakukan. Gaya busana *oversize* dan sederhana menjadi pilihan penulis untuk lebih menjadikan motif Gorga *Adop – adop* sebagai pusat perhatian dan pembeda dari busana batik kontemporer lainnya.

4. Saran

Dalam proses penciptaan karya ini banyak kendala yang masih harus dihadapi untuk mendapatkan hasil yang maksimal sehingga perlu dilakukan proses penyempurnaan lebih lanjut atas kendala-kendala yang ada. Kendala dalam proses membatik berbasis teknologi itu di antaranya:

1. Temperatur *control* pemanas malam, meskipun proses yang paling sulit dalam membatik adalah mengklowong, dan dalam proses membatik berbasis teknologi ini kesulitan itu sudah dapat diatasi tetapi tidak selalu ada kesempurnaan dalam setiap kebaruan dimana permasalahan yang muncul adalah berkaitan dengan temperatur pemanas malam/lilin batik yang sering tidak stabil yang menyebabkan goresan malam diatas kain tidak tembus sehingga perlu diterusi dengan menggunakan canting manual.
2. Proses *isen-isen* dan *cecek* yang memerlukan waktu yang lama menyebabkan desain motif batik yang menggunakan banyak isen-isen dan cekcek menjadi tidak efektif bila menggunakan mesin klowong ini.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti kemungkinan pengembangan teknologi yang dapat di gunakan untuk proses membatik agar lebih produktif lagi sehingga dapat memproduksi batik lebih cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, A. A. (2010). *Pengantar Semiotika Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. IKP.
- Damiasih, & Kusdarwati, H. (2016). Upaya Meningkatkan Kunjungan Wisatawan ke Sentra Industri Batik di Lendah Kulon Progo Yogyakarta. *Jurnal Kepariwisata*, 10(2), 41–46.
- Dedi, D. (2018). *Sejarah Batik Indonesia*. PT. Sarana Panca Karya Nusa.
- Doellah, S. (2002). *Batik: Pengaruh Zaman dan Lingkungan*. Surakarta Danar Hadi.
- Gustami, S.P. (2008). *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Arindo.
- Hidayah, M. (2017). *Deformasi Bentuk Burung Enggang Gading Dengan Ragam Hias Dayak Kenyah Pada Selendang Batik*.
- Indah Sari, I. (2019). Bunga Anggrek Hitam sebagai Ide penciptaan Karya Batik pada Kain Tenun Ulap Doyo. *Invensi*, 4(2), 95–101.
- Lacković, N. (2018). Analysing videos in educational research: an “Inquiry Graphics” approach for multimodal, Peircean semiotic coding of video data. *Video Journal of Education and Pedagogy*, 3(1).
<https://doi.org/10.1186/s40990-018-0018-y>
- Luzar, L. C., & Monica. (2011). Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan. *Humaniora*, 2(9), 1084–1096.
- Putri, Y. D. (2016). Mammae dalam Penciptaan Seni Kriya Tekstil. *Pascasarjana ISI Yogyakarta*.
- Rajagukguk, H. V. (2020). Perancangan Kasula Dan Stola Dengan Ide Penggambaran Gorga Batak Toba Melalui Teknik Batik Tulis. *Corak*, 9(1), 37–52. <https://doi.org/10.24821/corak.v9i1.4101>
- Rizali, N. (2013). *Tinjauan Desain Tekstil* (T. Widiastuti, B. Setiawan, & Sutarno (eds.); Cetakan 3). UNS Press.
- Sanders, M. S., & McCormick, E. J. (1992). *Human Factors in Engineering and Design*. McGraw-Hill.
- Sianipar, K., Gunardi, G., -, W., & Rustiyanti, S. (2015). Makna Seni Ukiran

Gorga Pada Rumah Adat Batak. *Panggung*, 25(3), 227–235.

<https://doi.org/10.26742/panggung.v25i3.20>

Siburian, D. E. (2018). Pengenalan Motif Gorga Singa-singa. *Jurnal ATRAT*, 6(1), 1–12.

Simanjuntak, P. M., Affendi, Y., & Laksemi, S. K. (2019). Akulturasi Dan Asimilasi Ornamen Gorga Batak Toba Dalam Arsitektur Gereja Katolik St Mikael, Pangururan. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(2), 223–238. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i2.6736>

Siregar, A. P., Raya, A. B., Nugroho, A. D., Indana, F., Prasada, I. M. Y., Andiani, R., Simbolon, T. G. Y., & Kinasih, A. T. (2020). Upaya Pengembangan Industri Batik di Indonesia. *Dinamika Kerajinan Dan Batik: Majalah Ilmiah*, 37(1). <https://doi.org/10.22322/dkb.v37i1.5945>

Susanto, S.K. Sewan. (1973). *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian R.I.

