

PROSIDING

INDONESIA
KRIYA
FESTIVAL

IKRA
FEST
2018

PENUMBUHKEMBANGAN KLASTER
PUSAT UNGGULAN KRIYA INDONESIA

5 - 9 SEPTEMBER 2018
Hotel Burza, Jl. Jogokaryan 61-63 Yogyakarta



Penerbit
BP ISI Yogyakarta

PROSIDING



Yogyakarta, 9 September 2018

Penerbit:

BP ISI Yogyakarta
Kerjasama dengan BekRAF

PROSIDING



Editor:

Retno Purwandari

Tata letak dan Desain sampul:

Aruman

15,5 x 23,5 mm; viii + 50 halaman

ISBN: 978-602-6509-45-1

Terbit Pertama kali: September 2018

Penerbit:

BP ISI Yogyakarta

Kerjasama dengan BeKRAF

ISBN 978-602-6509-45-1



**PANITIA PELAKSANA GRAND STRATEGY
(BEKRAF CREATIVE LABS)
SUB SEKTOR KRIYA TAHUN 2018
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

Pengarah:

Prof. Dr. Agus Burhan, M.Hum.

Penanggungjawab:

Dr. Nur Sahid, M. Hum

Ketua:

Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

Sekretaris:

Tri Mulyono, A.Md.

Bendahara:

Sugiyarti

Kesekretariatan:

Sumino, S.Sn., M.A.

Anggota:

Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.

Edy Subagya Riyadi, S.IP.

Sigit Prasetyo Wibowo

KATA PENGANTAR

Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia semakin pesat seiring dengan dinamika persaingan pasar global. Daya saing produk merupakan keniscayaan yang harus dimiliki oleh industri kreatif. Pelaku usaha kreatif semakin membutuhkan metode yang tepat agar daya saing produk semakin meningkat. Selama ini pelaku usaha masih belum terbiasa dengan metode riset dan pengembangan untuk perancangan produknya. Persoalan besar yang dihadapi adalah peningkatan kapasitas SDM kreatif.

Ekonomi kreatif di Indonesia memiliki tantangan besar dalam pengembangan kapasitas SDM kreatif yang terlibat dalam segala aktivitas di dalamnya. Kreativitas adalah kata kunci dalam peningkatan daya saing industri kreatif. Ruang-ruang kreatif sangat diperlukan dalam menumbuhkan potensi tersebut. Selama ini pendidikan dianggap salah satu pilar penting untuk mengembangkan kapasitas SDM dalam hal memberikan pembelajaran sesuai dengan sasaran capaian kompetensi.

Peran tokoh sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas SDM pelaku ekonomi kreatif. Sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia, mereka akan mudah mencontoh kepada pelaku usaha kreatif yang dianggap berhasil dalam usahanya. Masyarakat Indonesia sangat kental dengan sifat kolektif kolegialnya, tidak mengherankan jika di daerah-daerah tumbuh sentra-sentra industri. Pada satu sisi kondisi ini sangat menguntungkan untuk penumbuhan usaha baru. Khusus pada pelaku usaha subsektor kriya, sebagian besar tumbuh dalam skala mikro, kecil, dan menengah. Sebagian besar pelaku usaha tersebut memiliki latar belakang pendidikan di luar bidang kriya. Mereka banyak

yang bekerja dengan modal pendidikan otodidak. Sebenarnya hal ini merupakan modal yang dapat dikembangkan dengan cara melakukan peningkatan kapasitasnya.

Dalam konteks ini, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu unsur dari empat pilar (*quadra helix*) pengembangan ekonomi kreatif di samping unsur pemerintah, media, dan komunitas merasa terlibat dalam pengembangan ekonomi kreatif di tanah air. ISI Yogyakarta melalui LPPM sudah cukup lama terlibat dalam pendampingan para pelaku ekonomi kreatif subsektor kriya, musik, seni pertunjukan dsb di berbagai daerah di Indonesia. Sehubungan dengan hal itu, selaku Ketua LPPM ISI Yogyakarta saya menyambut gembira dilaksanakannya Indonesia Kriya Festival (Ikrafest) sebagai salah satu rangkaian Bekraf Creative Labs (BCL) kerjasama antara ISI Yogyakarta dengan Badan Ekonomi Kreatif yang diselenggarakan tgl 5-9 September 2018. Acara BCL ini terdiri dari Master Class Goes to School, Talk Show, Workshop, Pameran, dan Master Class.

Khusus kaitannya dengan Ikrafest juga diterbitkan prosiding yang berisi tulisan-tulisan disajikan dalam Master Class, Pameran, Workshop, dan Talkshow, yaitu: 1) Kriya Indonesia: Dalam Kontelasi Budaya Global (Potensi Pluralitas Budaya Lokal pada Era Global) oleh Arif Suharson; 2) Strategi Perancangan: Ragam Hias Sulur Gelung *Padmamula* pada Produk Kriya dan Aplikasinya oleh Akhmad Nizam dan Agung Wicaksono; 3) Proses Kreatif Seni Kriya: Berbasis Riset dan Pengembangan Produk oleh Noor Sudiwati; 4) Penciptaan Produk Batik Eco Friendly: dengan Tema Kendaraan Tradisional Khas Yogyakarta Pit Onthel (Sepeda Kayuh) sebagai Upaya Penguatan Industri Kreatif Kerakyatan dan Pariwisata oleh Sugeng Wardoyo, Titiana Irawani, dan Isbandono Hariyanto; 5) Unsur Kombinasi pada Visualisasi Ragam Hias Batik Klasik Semen Gaya Yogyakarta oleh Suryo Tri Widodo.

Atas terselenggarakannya acara Ikrafest, saya mengucapkan banyak terima kasih Kepada Direktur Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif Bekraf Bapak Dr. Wawan Rusiawan M.M., Rektor ISI Yogyakarta,

perwakilan Pemda dari berbagai daerah, para narasumber, akademisi dari berbagai perguruan tinggi, praktisi, media, dan komunitas. Semoga kerjasama yang baik selama ini dapat diteruskan pada masa yang akan datang.

Yogyakarta, 9 September 2018
Ketua LPPM ISI Yogyakarta

Dr. Nur Sahid, M.Hum.

DAFTAR ISI

KRIYA INDONESIA

Dalam Konstelasi Budaya Global (Potensi Pluralitas Budaya Lokal pada Era Global)

Oleh: Arif Suharson _ 1-18

STRATEGI PERANCANGAN

Ragam Hias Sulus Gelung *Padmamūla* pada Produk Kriya dan Aplikasinya

oleh: Akhmad Nizam, Agung Wicaksono _ 19-43

PROSES KREATIF SENI KRIYA

Berbasis Riset dan Pengembangan Produk

oleh: Noor Sadiyahati _ 45-54

PENCIPTAAN PRODUK BATIK ECO FRIENDLY

dengan Tema Kendaraan Tradisional Khas Yogyakarta *Pit Onthel* (Sepeda Kayuh) sebagai Upaya Penguatan Industri Kreatif Kerakyatan dan Pariwisata

oleh: Sugeng Wardoyo, Titiana Irawani, Isbandono Harianto _ 55-74

UNSUR KOMBINASI PADA VISUALISASI RAGAM HIAS BATIK KLASIK SEMEN GAYA YOGYAKARTA

oleh: Suryo Tri Widodo _ 75-97

KATA PENGANTAR

Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia semakin pesat seiring dengan dinamika persaingan pasar global. Daya saing produk merupakan keniscayaan yang harus dimiliki oleh industri kreatif. Pelaku usaha kreatif semakin membutuhkan metode yang tepat agar daya saing produk semakin meningkat. Selama ini pelaku usaha masih belum terbiasa dengan metode riset dan pengembangan untuk perancangan produknya. Persoalan besar yang dihadapi adalah peningkatan kapasitas SDM kreatif.

Ekonomi kreatif di Indonesia memiliki tantangan besar dalam pengembangan kapasitas SDM kreatif yang terlibat dalam segala aktivitas di dalamnya. Kreativitas adalah kata kunci dalam peningkatan daya saing industri kreatif. Ruang-ruang kreatif sangat diperlukan dalam menumbuhkan potensi tersebut. Selama ini pendidikan dianggap salah satu pilar penting untuk mengembangkan kapasitas SDM dalam hal memberikan pembelajaran sesuai dengan sasaran capaian kompetensi.

Peran tokoh sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas SDM pelaku ekonomi kreatif. Sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia, mereka akan mudah mencontoh kepada pelaku usaha kreatif yang dianggap berhasil dalam usahanya. Masyarakat Indonesia sangat kental dengan sifat kolektif kolegialnya, tidak mengherankan jika di daerah-daerah tumbuh sentra-sentra industri. Pada satu sisi kondisi ini sangat menguntungkan untuk penumbuhan usaha baru. Khusus pada pelaku usaha subsektor kriya, sebagian besar tumbuh dalam skala

mikro, kecil, dan menengah. Sebagian besar pelaku usaha tersebut memiliki latar belakang pendidikan di luar bidang kriya. Mereka banyak yang bekerja dengan modal pendidikan otodidak. Sebenarnya hal ini merupakan modal yang dapat dikembangkan dengan cara melakukan peningkatan kapasitasnya.

Dalam konteks ini, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu unsur dari empat pilar (*quadra helix*) pengembangan ekonomi kreatif di samping unsur pemerintah, media, dan komunitas merasa terlibat dalam pengembangan ekonomi kreatif di tanah air. ISI Yogyakarta melalui LPPM sudah cukup lama terlibat dalam pendampingan para pelaku ekonomi kreatif subsektor kriya, musik, seni pertunjukan dsb di berbagai daerah di Indonesia. Sehubungan dengan hal itu, selaku Ketua LPPM ISI Yogyakarta saya menyambut gembira dilaksanakannya Indonesia Kriya Festival (Ikrafest) sebagai salah satu rangkaian Bekreaf Creative Labs (BCL) kerjasama antara ISI Yogyakarta dengan Badan Ekonomi Kreatif yang diselenggarakan tgl 5-9 September 2018. Acara BCL ini terdiri dari Master Class Goes to School, Talk Show, Workshop, Pameran, dan Master Class.

Khusus kaitannya dengan Ikrafest juga diterbitkan prosiding yang berisi tulisan-tulisan disajikan dalam Master Class, Pameran, Workshop, dan Talkshow, yaitu: 1) Kriya Indonesia: Dalam Kontelasi Budaya Global (Potensi Pluralitas Budaya Lokal pada Era Global) oleh Arif Suharson; 2) Strategi Perancangan: Ragam Hias Sulur Gelung *Padmamula* pada Produk Kriya dan Aplikasinya oleh Akhmad Nizam dan Agung Wicaksono; 3) Proses Kreatif Seni Kriya: Berbasis Riset dan Pengembangan Produk oleh Noor Sudiwati; 4) Penciptaan Produk Batik Eco Friendly: dengan Tema Kendaraan Tradisional Khas Yogyakarta Pit Onthel (Sepeda Kayuh) sebagai Upaya Penguatan Industri Kreatif Kerakyatan dan Pariwisata oleh Sugeng Wardoyo, Titiana Irawani, dan Isbandono Hariyanto; 5) Unsur Kombinasi pada Visualisasi Ragam Hias Batik Klasik Semen Gaya Yogyakarta oleh Suryo Tri Widodo.

Atas terselenggarakannya acara Ikrafest, saya mengucapkan

banyak terima kasih Kepada Direktur Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif Bekraf Bapak Dr. Wawan Rusiawan M.M., Rektor ISI Yogyakarta, perwakilan Pemda dari berbagai daerah, para narasumber, akademisi dari berbagai perguruan tinggi, praktisi, media, dan komunitas. Semoga kerjasama yang baik selama ini dapat diteruskan pada masa yang akan datang.

Yogyakarta, 9 September 2018
Ketua LPPM ISI Yogyakarta

Dr. Nur Sahid, M.Hum.

DAFTAR ISI

KRIYA INDONESIA

Dalam Konstelasi Budaya Global (Potensi Pluralitas Budaya Lokal pada Era Global)

Oleh: Arif Suharson _ 1-18

STRATEGI PERANCANGAN

Ragam Hias Sultur Gelung *Padmamūla* pada Produk Kriya dan Aplikasinya

oleh: Akhmad Nizam, Agung Wicaksono _ 19-43

PROSES KREATIF SENI KRIYA

Berbasis Riset dan Pengembangan Produk

oleh: Noor Sudyati _ 45-54

PENCIPTAAN PRODUK BATIK ECO FRIENDLY

dengan Tema Kendaraan Tradisional Khas Yogyakarta *Pit Onthel* (Sepeda Kayuh) sebagai Upaya Penguatan Industri Kreatif Kerakyatan dan Pariwisata

oleh: Sugeng Wardoyo, Titiana Irawani, Isbandono Harianto_ 55-74

UNSUR KOMBINASI PADA VISUALISASI RAGAM HIAS BATIK KLASIK SEMEN GAYA YOGYAKARTA

oleh: Suryo Tri Widodo_ 75-97

KRIYA INDONESIA

Dalam Konstelasi Budaya Global
(Potensi Pluralitas Budaya Lokal
pada Era Global)

oleh: **Arif Suharson**

ABSTRACT

The uniqueness of the results of Indonesian craft arts creativity has distinctive characteristics from materials, production techniques, and the cultural sphere that shaped them. Its presence is the result of the creation of local identity which is also not owned by other regions or countries and is a force of traditional craft. Its continuity to this day has been able to sustain the economic resources of the community, although on the other hand the products of craft art have experienced ups and downs and even some tradition crafts have been eroded by the rapid change of times.

Changes in the world occur marked by the presence of information and digital technology that has changed the pattern

of creative work and consumption of craft products. If we are still silent about things that are static, conventional, and do not want to leap creativity, sooner or later we will be left behind in the struggle of the creative world. Including changes in the management of the craft industry business that desperately need a structured management pattern.

Keywords: *kriya (artwork/craft), local identity, industry, information technology*

ABSTRAK

Keunikan hasil kreativitas seni kriya Indonesia memiliki ciri khas berbeda dengan bahan material, teknik produksi, dan lingkup kebudayaan yang membentuknya. Kehadirannya menjadi hasil kreasi kearifan lokal (*local identity*) yang juga tidak dimiliki oleh daerah atau negara lain dan menjadi kekuatan kriya tradisi. Keberlangsungannya sampai hari ini mampu menopang sumber ekonomi masyarakat, walaupun di sisi lain hasil produk seni kriya mengalami pasang surut bahkan beberapa kriya tradisi telah tergerus arus perubahan zaman yang begitu cepat.

Perubahan dunia terjadi ditandai dengan hadirnya teknologi informasi dan digital yang telah mengubah pola kerja kreatif dan konsumsi produk-produk kriya. Jika kita masih berdiam diri berkuat pada hal-hal yang bersifat statis, konvensional, dan tidak mau melakukan lompatan-lompatan kreativitas, cepat atau lambat kita akan tertinggal dalam pergulatan dunia kreatif tersebut. Termasuk di dalamnya perubahan manajemen usaha industri kriya yang sangat

membutuhkan pola manajemen yang terstruktur.

Kata Kunci: kriya, *local identity*, industri, teknologi informasi

Pendahuluan

Pengaruh-pengaruh budaya baru di era revolusi industri menjadi satu daya hidup untuk memberikan bentuk pemahaman baru atas inspirasi budaya lokal, apresiasi, dan pengetahuan baru. Meresapi budaya lokal itu sebagai bagian bentuk yang bernilai dari identitas tradisi yang dapat diwujudkan dalam representasi baru seni kriya yang menyesuaikan dengan gerak perkembangan zaman termasuk sosial ekonomi. Yang dapat membuat kita bertahan dan memiliki posisi tawar dalam konstelasi budaya global yang baik adalah tatkala kita mempunyai keunggulan dan *basic* kreativitas yang tidak dimiliki oleh orang lain, baik secara *knowledge*, teknologi, dan nilai-nilai tradisi yang kuat yang menjadi kekuatan *local genius*.

Kriya pada era industri-kreatif terus mengalami perkembangan, semua bergerak, bergeser, dan berubah baik secara fungsi, bentuk, sampai pada tataran makna. Pergerakan yang begitu cepat seolah-olah kehadirannya tidak kita rasakan dan yang terjadi kita hanya menjadi penonton bahkan objek dari derasnya arus pergeseran di era milenial ini. Kecanggihan dan kecepatan teknologi informasi telah mengubah dunia kreativitas tak memiliki batas. Kriya hadir dengan wajah-wajah baru melalui media-media kreatif seni yang dihadirkan dalam terobosan-terobosan baru. Kebaruan (*novelty*) dari produk-produk kriya seiring dengan berkembangnya dunia digital mulai dikembangkan melalui kecanggihan teknologi dan upaya *research*

pengembangan produk yang melintasi batas dan ruang disiplin keilmuan.

Kemudahan akses teknologi informasi menjadi jembatan untuk melihat media-media terbaru tersebut dalam rangka menciptakan karya seni yang berkualitas. Apa yang terjadi di belahan dunia lain mampu kita lihat dengan cepat yang memberikan kita data dalam mengolah dan menciptakan karya seni dengan media-media alternatif yang tidak biasa kita lakukan. Proses penciptaan karya kriya sudah merambah pada dunia saintifik dengan media-media kreatif yang tidak hanya dinikmati sebagai benda hias semata. Meleburnya pemikiran keilmuan dari dunia desain, seni murni, dan kriya yang menghadirkan karya kreatif dan inovatif telah melahirkan produk-produk berkualitas. Kepekaan rasa estetis yang dikombinasikan dengan kemajuan informasi menghantarkan karya kriya “tradisi” menuju tataran yang lebih “modern” menembus selera pasar global. Tentu hal ini dibutuhkan kerja keras dengan menyelaraskannya dengan pola kerja terprogram, terstruktur, terorganisasi, dan terkomunikasi dengan baik kepada publik *stake holder* secara luas. Sentuhan narasi produk sangat dibutuhkan agar informasi produk kriya tidak sekedar benda mati akan tetapi memiliki daya responsif yang memiliki propaganda bagi kepentingan konsumen. Hal ini juga dapat meningkatkan *value* dari suatu produk kriya tersebut.

Kriyawan/Seniman dalam menciptakan karya seni ada yang mengimitasi objeknya, tetapi ada yang didasari oleh sikap kritis. Produk kesenian yang dihasilkan dapat juga dipandang sebagai refleksi dari realitas yang terdapat di masyarakat. Sebagai bagian dari komunitas masyarakat, seniman pada umumnya dalam mengungkapkan sumber ide tidak terlepas dari berbagai pengaruh di sekitarnya. Menginterpretasi sesuatu tidak lepas dari pengaruh hubungan sosial, sejarah, dan keakraban bahasa yang dimiliki

(Finlay, 2009:6). Dalam keterkaitan berkarya, media menjadi material ekspresi untuk mengungkapkan bentuk ungkapan rasa, pikiran, gagasan, cita-cita fantasi, dan lain-lain. Realitas objek seni menjadi sumber inspirasi lahirnya ide-ide dalam karya ciptanya, sehingga bentuk karya merupakan akumulasi ide yang membutuhkan sarana pengungkap (Marianto, 2011:23). Dengan demikian, kehadiran karya kriya di era global harus mampu menghadirkan ide dan media terbaru yang diselaraskan dengan kebutuhan refleksi realitas masyarakat terkini.

Pembahasan

Revolusi industri 4.0 ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi digital yang bersifat sangat disruptif, mampu mengubah pola kehidupan dunia. Jika dahulu modal (kapital) diukur dengan kepemilikan aset, kini berubah menjadi modal besar adalah valuasi (nilai saham). Revolusi ini membuat teori-teori konvensional tidak berlaku dan memporak-porandakan logika konvensional, ini merupakan ancaman tetapi sekaligus menjadi peluang (*Kedaulatan Rakyat*, 27 Agustus 2018). Fase ini hadir di tengah-tengah kehidupan berkesenian kita, semua berbasis pada data dan manajemen informasi. Sikap kita haruslah menyambut dengan keterbukaan pola pemikiran dan keterbukaan informasi pula. Hal ini menjadi dasar langkah kita yang mau tidak mau kita juga mengikuti arus perubahan dan pergeseran tersebut untuk menentukan langkah bijak dan strategis agar karya kriya Indonesia tidak dianggap ketinggalan zaman tetapi memiliki kekuatan sebagai penanda zaman. Menjalin hubungan dengan para kolega seni dari lintas disiplin keilmuan dapat menjadi sarana pertukaran informasi dan pemicu kreatif kita. Dari perjumpaan ini akan kita temukan media-media kreatif seni, penemuan teknologi produksi, bahkan kebaruan lain yang dapat memberikan khazanah baru dalam proses karya cipta kriya masa kini.

Menghadirkan karya kriya masa kini bukan merupakan hal yang mudah tetapi dapat dilakukan oleh sumber daya manusia yang memiliki kepekaan rasa yang tinggi. Kehadiran pencipta ini memang lahir dari kriyawan otodidak yang memiliki talenta-talenta khusus. Tetapi kehadirannya sekarang dapat dilahirkan dari dunia institusi pendidikan seni yang dapat memberikan argumentasi penjelasan akan konsep garap yang dibuat. Penciptaan produk kriya masa kini biasanya melalui proses penelitian yang membutuhkan objek artistik dengan cara dipertemukan dengan objek artistik lain yang didapat dari pencarian material, sumber informasi, dan teknologi yang akan menghasilkan objek kreatif baru atau karya baru. Kartika mengatakan bahwa menghadapi globalisasi harus mampu menemukan jati dirinya sendiri sebagai manusia Indonesia, bagaimana menguasai modern dengan sentuhan tradisi. Hal ini sesuai dengan dengan paradigma pendidikan tinggi seni di Indonesia, yakni menggali, mengkaji, dan mengolah potensi pluralitas budaya lokal sebagai modal agar mampu bersaing dalam percaturan global. Untuk menghadapi globalisasi, harus melakukan studi lokal, semakin global semakin lokal (Kartika, 2016:89). Kekuatan seni budaya lokal kita jangan dipandang remeh bahkan dikesampingkan. Justru dari budaya lokal ini akan menjadi barometer kriya Indonesia yang mendunia. Yang dibutuhkan saat ini adalah mencari solusi bijak pola pengembangan produk yang selaras dengan keadaan dunia industri yang menuntut serba cepat, tepat, dan memiliki sifat universal. Karena pada kenyataannya kriya mulai diciptakan bukan hanya sebagai produk fungsional praktis saja tetapi merambah pada karya seni.

Karya seni hadir haruslah dapat berguna bagi masyarakat luas dan mampu menginspirasi banyak orang. Seperti yang disampaikan oleh Suwarno bahwa suatu pameran seni rupa,

pementasan tari, atau teater, sebuah konser, tak lagi penting digelar dimana, apakah di suatu pojok desa Indonesia, di sebuah kota di Amerika, atau Eropa. Di dalam negeri atau di luar negeri, bukan lagi isu penting. Akan tetapi jauh lebih penting dan bermakna, jika mempersoalkan “isu” dan “isi”-nya apa, produk pengetahuannya seperti apa, apakah berdaya guna bagi orang banyak, memiliki dampak sosial-politik (*social-politic impact*) atau tidak, apakah menginspirasi orang lain, apakah mendorong menciptakan atmosfer akademik atau tidak, dan sejenisnya. Sejak saat itu mengingatkan kita semua bahwa seni hari ini memiliki multifungsi, dari yang pragmatis, ekonomi, fungsi politik, sosial, bahkan fungsi “lintas iman”. Fungsi lintas iman karena semestinya karya seni mampu menerobos sekat-sekat agama, keyakinan, suku, kelompok, dan ras. Seni atau karya seni semestinya tidak disempitkan untuk kepentingan-kepentingan sempit dan pragmatis semata (Wisetrotomo, 2018:12-13).

Pemikiran-pemikiran baru di luar pola kerja yang sudah ada “kebiasaan” harus diubah menjadi cara kerja dengan memunculkan keterlibatan dari lintas keilmuan yang berbeda. Seperti yang telah dilakukan kreator muda dalam dunia batik dalam proses penciptaan motif batik dengan menggabungkan ilmu desain dan ilmu matematika. Perpaduan ini memunculkan motif-motif batik yang dihasilkan dari rumus-rumus matematika dengan desain yang dapat diaplikasikan, diproduksi secara cepat dan tepat, bahkan melintasi media yang tidak melulu pada kain saja. Siapa sangka jika desain dan pola batik bisa dibuat melalui pola rumus matematika. Nancy Margried bersama dua orang temannya yaitu Muhamad Lukman dan Yun Hariadi, menemukan hal ini pada tahun 2006 lalu.

Berbekal hal tersebut, kini Nancy telah memiliki sebuah usaha batik yang ia namakan Batik Fractal. Melalui penciptaan

motif dengan teknologi ini tetap tidak meninggalkan batik dengan canting malam yang khas dari budaya Indonesia, sehingga produknya tetap memiliki identitas lokal Indonesia yang terkenal dengan batiknya. Tidak hanya itu, sistem manajemen dalam usaha batik juga menjadi target agar keberadaan batik ini dapat sampai ke pasar dunia internasional dan motif-motif yang dibuat sesuai dengan selera pasar dunia modern. Proses produksinya tetap menjalin hubungan dengan masyarakat pembatik yang menjadi motor penggerak ekonomi kerakyatan, sehingga memiliki efek yang baik bagi para perajin batik, khususnya dalam hal kesejahteraan ekonomi para pelaku usaha batik.



Gambar 1. Nancy Margried dengan Hasil Karya Batik Fractal
(Sumber: dereisnaarbatik.blogspot.com & www.blackexperience.com)

Contoh lain diperlihatkan oleh kriyawan dengan fokus perhiasan kontemporer Kirsten Hassenfield dari New York,

Amerika yang menggunakan media kertas untuk membuat seni perhiasan dengan teknologi modern, yaitu teknologi *cutting laser*. *Cutting Laser* amat berperan pada proses kreatif karena pemotongan menggunakan gunting manual mustahil dapat menghasilkan kualitas sejenis. Tentu saja fenomena ini belum terbayangkan sebelumnya, bagaimana sebuah karya perhiasan yang terbuat dari kertas mendapat aplaus dari audiens seperti layaknya perhiasan mewah yang biasa terbuat dari mutiara, emas, berlian, dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan sebuah dinamika dan perubahan cara pandang serta penilaian masyarakat terhadap karya kriya kontemporer. Apapun bahan material atau media bukan menjadi satu-satunya faktor penentu sukses tidaknya karya tersebut di mata penikmat karya seni. Satu lagi aspek lain yang sangat penting adalah keintiman yang terjadi antara aplikasi teknologi tinggi pada karya, media, dan keterlibatan tangan sang kriyawan yang akhirnya menghasilkan karya yang *one-of-a-kind* (Luviani, 2017:49).

Pemanfaatan media kayu-kayu limbah yang digubah oleh kriyawan kreatif telah membawa media karya baru yang memiliki nilai ekonomis tinggi dan pangsa pasar yang baik. Kreativitas dan buah pemikiran yang sejalan dengan kebutuhan industri kreatif dan didorong akan pemahaman *illegal logging* dan penyelamatan hutan telah mengubah pola pikir seniman kreatif untuk tidak kehabisan media yang berhubungan dengan bahan kayu yang terbatas. Solusi kreatif muncul tatkala banyak limbah kayu yang dapat dimanfaatkan dan diolah menjadi media kreatif yang melahirkan karya kreatif juga. Featherstone dan Appadurai dalam Irwan Abdullah (2007) menyebutkan bahwa globalisasi telah menjadi kekuatan besar membutuhkan respon tepat karena ia memaksa suatu strategi bertahan hidup (*survival strategy*) dan strategi pengumpulan kekayaan (*accumulative strategy*) bagi berbagai kelompok dan masyarakat. Proses ini telah membawa

pasar menjadi kekuatan dominan dalam pembentukan nilai dan tatanan sosial yang bertumpu pada prinsip-prinsip komunikasi padat dan canggih. Pasar sekaligus mengaburkan batas-batas itu akibat berubahnya orientasi ruang dalam masyarakat.



Gambar 2. Kuda Unik dari Limbah Kayu
(Sumber: desainkerajinanantangan.blogspot.com dan agilcraftindonesia.com)

Esensinya bahwa, Seni kreatif masa kini termasuk dalam ranah ekonomi kreatif dan industri kreatif yang berbasis pada kekuatan kecerdasan kreatif penciptanya. Bahkan, seni kriya juga bisa masuk dalam ranah *creativepreneurship* (Marizar, 2009), yang berbasis industri kreatif dan ekonomi kreatif (Marizar, 2017) dan Ciputra menamakannya *artpreneurship* (Ciputra, 2010). Di dalam konteks ini, seni dan *entrepreneurship* seperti dua sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan. Seorang *entrepreneur* dituntut untuk tetap memiliki jiwa seni agar manajemen perusahaan lebih fleksibel, kreatif, dan inovatif. Di sisi lain, seorang kriyawan juga harus mempunyai jiwa wirausaha agar hasil karya seninya bernilai ekonomis dan memiliki *selling point* tinggi di masyarakat. Kesuksesan seorang *entrepreneur* justru dimulai dari seni, bukan profit (Rahayu, 2016). Memasuki abad ke-21, globalisasi dan teknologi telah mengubah pola konsumen masyarakat yang menyebabkan meningkatnya kepekaan terhadap *value*.

Hasil penelitian yang telah dilakukan penulis dalam menjawab tantangan globalisasi terutama dalam hal *finishing* modern juga telah dilakukan untuk membantu permasalahan perajin gerabah tradisional di Kasongan dan Pundong Bantul. *Finishing* gerabah dituntut layaknya *finishing* gelasir dengan lapisan kaca nuansa warna-warni yang cerah. Maraknya *finishing* gelasir dari penghasil keramik dari Cina memberikan inspirasi penulis untuk menciptakan tekstur *finishing* ala-gelasir tersebut. Dengan dukungan dari LPPM ISI Yogyakarta, Pemda Bantul, dan dukungan dana penelitian dari Dikti dalam skim Hibah Bersaing telah tercipta alternatif *finishing* ala-gelasir. Untuk bisa menghadirkan *finishing* ala gelasir juga dibutuhkan eksperimen-eksperimen bahan, teknik, dan perubahan pola kerja industri yang tepat dan berdaya guna. Setelah menemukan teknik dan formula yang sesuai dengan kondisi gerabah tradisi yang berbahan

erathanware dirancanglah produk baru yang nonsilindris dengan media *casting gypsum*.

Finishing untuk bahan gerabah dengan bahan baku cat mobil (cat duko) dan berusaha menekan biaya operasional produksi yang murah tetapi menghasilkan karya yang mampu menembus pasar global. Tentunya inspirasi budaya lokal dalam hal ini motif Batik menjadi penguat ciri utama produk gerabah dari Indonesia dengan desain produk gerabah nonsilindris sesuai perkembangan produk internasional *keep simple but stylish*. Melalui penelitian eksperimentatif ini juga dihasilkan teknik *finishing* baru yang kami sebut dengan teknik *painting in the water*. Berikut beberapa contoh produk gerabah ala-gelasir hasil penelitian tersebut:



Gambar 3. Gerabah *Earthanware Finishing* ala Gelasir Cina dengan Ide Budaya Lokal Batik
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016)



Gambar 4. Gerabah *Earthanware Finishing Painting in the Water* ala Lukisan-Abstrak (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

Persaingan dalam segala bidang setiap harinya bertambah ketat. Persaingan itu menuntut produk bermutu, inovatif, kreatif dengan pelayanan yang cepat dan tepat. Hal ini juga merambah pada produk-produk inovatif yang membutuhkan pemikiran kreatif. Teresa M. Amabile (MA: *Creative Education Foundation*, 1992) menjelaskan kunci kreatif akan membuat peluang produk-produk kreatif menjadi salah satu pelopor kesuksesan dalam memenangkan pasar global jika: Memiliki pemikiran berbeda dan mencoba mengajukan solusi yang tidak biasa, Kombinasi pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan terbaru, Kreator yang memiliki jiwa pantang menyerah, dan Kemampuan mencari pandangan baru. Yang kesemuanya itu dibutuhkan suatu keahlian komunikasi dan kolaborasi. Secara riil bahwa para pelaku industri kreatif khususnya senantiasa harus selalu tanggap terhadap perubahan kebutuhan masyarakat global akan produk karya seni (*up-grade*) dan berusaha dengan kemudahan akses teknologi informasi untuk tanggap terhadap perubahan zaman (*up-todate*) agar menghasilkan karya *novelty product* yang berbeda dari biasanya (Suharson, 2018:21).

Perspektif yang berkembang dalam penciptaan seni di era milenial ini juga semakin tajam dalam menyertakan berbagai integrasi antara sains, sosial, dan budaya. Dalam kecenderungan yang demikian, sekarang ada juga tuntutan yang semakin kuat bahwa karya seni harus memadukan keterampilan berpikir ilmiah (*scientific skills*) dan pemikiran kemanusiaan (*humanistic thought*) dalam karya-karyanya. Pada era revolusi industri baru ini ada bermacam *impact* yang terjadi di berbagai bidang, yaitu ekonomi, bisnis, relasi nasional global, masyarakat, serta fungsi dan peran individu. Dari berbagai *impact* itu kemudian muncul *four main effect* sebagai fenomena dan kekuatan baru, yaitu *shifting customer expectations* (pergeseran harapan pelanggan), *data enhanced product* (produk data yang semakin meningkat), *collaborative innovation* (kolaborasi berbagai inovasi), dan *new operating models: digital models* (sistem baru berbasis digitalisasi). Dari sinilah berbagai profesi atau bidang kerja baru dengan ciri kreativitas, inovasi, sistem digitalisasi, dan jiwa *entrepreneur* berkembang pesat pada era generasi milenial (Burhan, 2018:4-6).

Presiden Jokowi dalam kuliah umum yang disampaikan dalam rangka Pawai Pesta Kesenian Bali ke-40 di ISI Denpasar pada tanggal 23 Juni 2018 mengatakan bahwa peradaban manusia berubah begitu cepat, kekayaan seni dan budaya bangsa yang sangat luar biasa tersebut merupakan bahan baku dan sumber inspirasi dari proses kreatif yang melahirkan karya-karya yang bernilai tinggi. Selain menemukan inspirasi dari kekayaan dan keragaman budaya lokal Indonesia karya seni ini sebagai sumber inspirasi pemersatu bangsa dan suku-suku di Indonesia. Jadikan karya-karya seni tradisi yang mengakar pada kearifan lokal sebagai sumber kemajuan peradaban bangsa Indonesia. Tinggal bagaimana kita sebagai seniman mengolah dan menciptakan kreativitas dengan sumber daya alam dan manajerial yang ada

agar mampu membuat maju berdampak secara ekonomi terhadap pelakunya (*Kedaulatan Rakyat*, 24 Juni 2018).

Penutup

Industri kreatif sebagai suatu sistem kegiatan manusia, baik kelompok maupun individu yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi, pertukaran, dan konsumsi barang dan jasa yang bernilai kultural, artistik, estetika, intelektual dan emosional. Industri kreatif merupakan industri yang memproduksi *tangible* dan *intangible out put* yang memiliki nilai ekonomi melalui eksplorasi nilai-nilai budaya dan produksi barang dan jasa berbasis ilmu pengetahuan, baik produk tradisional maupun modern yang sangat erat berhubungan dengan media-media kreatif sebagai pendukungnya. Seni dan media kreatif menjadi satu bagian tak terpisahkan yang terus memberi dan mengisi dalam menghadirkan karya-karya yang kriya kreatif dan inovatif. Kehadiran sang kreator dengan olah rasa, karsa, dan *knowledge*-nya akan menghadirkan karya-karya itu yang dapat dinikmati bagi masyarakat secara luas.

Berkembangnya teknologi informasi dan mudahnya kriyawan mendapatkan data informasi yang hadir setiap saat, harus menjadi momentum untuk melakukan perubahan, lepas dari zona nyaman kebiasaan dari serangkaian proses kerja yang monoton. Harus semakin sadar secara profesional untuk mengembangkan potensi diri (*out of the box*), potensi media, dan potensi teknologi dalam menciptakan karya seni yang harus melalui konsep yang kuat dan penggalian ide yang estetis serta analitis, sehingga kehadirannya dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat luas dan berdaya guna bagi kehidupan masyarakat global. Dalam kerangka itulah karya-karya seni yang dihasilkan juga harus bisa memberikan kemajuan terhadap seni-seni tradisi kita dengan inovasi teknologi dibantu kehadiran media-media kreatif menuju pada kebutuhan masyarakat modern.

Tetapi tidak boleh dikesampingkan aspek kekuatan *local identity* dan kekhasan budaya Indonesia sebagai kekuatan seni kita yang tidak dimiliki oleh negara lain. Budaya lokal Indonesia akan terus memberikan inspirasi dan *positioning* yang kuat sebagai penanda identitas karya kriya Indonesia dalam kehidupan global. Semakin menampakkan pluralitas budaya lokal akan memberikan dampak secara global.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Irwan. 2007. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burhan, M.Agus. 2018. Pidato dan Laporan Rektor pada Dies Natalis XXXIV ISI Yogyakarta.
- Finlay, Linda. 2009. "Debating Phenomenological Research Method." dalam *Journal Phenomology & Practice*. Volume 3. No.1. Open University.
- Kartika, Dharsono Sony. 2016. *Kreasi Artistik Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar: Citra Seni Lembaga Pengkajian dan Konservasi Budaya Nusantara.
- Luviani, Alvi. 2017. "Transformasi Kriya dalam Berbagai Konteks Budaya pada Era Industri Kreatif." *Proceedings International Symposium Art, Craft, And Design In Southeast Asia: In The Era Of Creative Industry 2017*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Mariato, M. Dwi. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Marizar, Eddy Supriyatna. 2009. "Koalisi Dua Hati." Makalah Seminar Nasional Mendongkrak Industri Kreatif (Program

Pascasarjana Magister Manajemen Universitas Tarumanagara di Jakarta.

_____. 2017. "Strategi Mendongkrak Kreativitas Maksimal, dalam Konteks Tri Dharma Perguruan Tinggi (Kasus Industri Kreatif dalam Lingkup Manajemen Kreatif)." Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat di Jakarta,

Rahayu, Eva Martha. 2016. "Ketika Seni dan Kewirausahaan Menyatu dalam Ciputra Artpreneur." dalam <https://swa.co.id/swa/trends/management/ketika-seni-dan-kewirausahaan-menyatu-dalam-ciputra-artpreneur>. (15 February 2016).

Suharson, Arif. 2018. "Ruang Baru Kriya Nusantara." dalam *Katalog Pameran Besar Seni Kriya UNDAGI#2 Inspirasi Budaya Nusantara dalam Kriya*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Kesenian.

Suwarno, Wisetrotomo. 2018. "Meniti Ombak di Era Milenial (Problem di Sekitar Fungsi Seni dan Kritik Kebudayaan)." Pidato Ilmiah Dies Natalis XXXIV ISI Yogyakarta.

STRATEGI PERANCANGAN

Ragam Hias Sulur Gelung *Padmamūla*
pada Produk Kriya dan Aplikasinya

oleh:

Akhmad Nizam

Agung Wicaksono

ABSTRACT

Lotus scroll ornaments are often found on the walls of Hindu temples and Buddhas in Java. Lotus scrolls are one of the oldest motifs belonging to Hinduism named Padmamūla. Padmamūla is depicted in the form of lotus tendrils that grow from natural roots or humps. The lotus root or hump is the most common, not only in India, in Java, and elsewhere it can be described as a gem. Gems are nothing but the seeds of the main part of the lotus plant, the (Skr. Padmamūla). The tendrils of scroll Padmamūla are the embodiment of the concept of Hindu cosmogony based on the book of Purana, namely the process of

creation and expansion of the universe in the form of lotus scrolls from the seeds of golden eggs. While based on the scriptures of the Guardians, there are teachings in the form of speech figures “Tunjung tanpa telaga.”

This paper discusses the concept of creating scroll tendril ornaments, Padmamūla, based on the approach of art history and adaptation theory by Linda Hutcheon in her book: A Theory of Adaptation. The discussion emphasized on aesthetic aspects based on artifacts found in the temples of Lara Jonggrang Prambanan, Yogyakarta; Surowono temple in Kediri, East Java; and the tomb of Sunan Drajad Guardian in Lamongan, East Java.

Padmamūla ornaments is a form of adaptation of the Hindu Purana book. “Tunjung tanpa telaga” ornaments during the early Islamic period also followed the procedure of the theory. The ornamental variety of classical Javanese motifs in later developments is believed to be an advanced evolution of the ornament tendrils of the scrolls Padmamūla. Its philosophical meaning may not be well known, for this reason it is necessary to do representation and reinterpretation as an effort to revitalize the traditional ornaments. This is a past craft of ancestral work that needs to be studied to find the method of the creative process.

Keywords: ornaments, coil tendrils, padmamūla, tunjung, Islam

ABSTRAK

Ragam hias gulungan teratai sering ditemukan di dinding candi Hindu dan Buddha di Jawa. Gulungan teratai termasuk salah satu motif tertua milik Hindu yang dinamakan *Padmamūla*. *Padmamūla* digambarkan dalam bentuk gulungan sulur teratai yang tumbuh dari akar alami atau bonggol. Akar atau bonggol

teratai yang paling umum, tidak hanya di India, di Jawa, dan di tempat lain dapat digambarkan dalam bentuk permata. Permata tidak lain adalah biji dari bagian utama tanaman teratai, yaitu “akar” (Skr. *padmamūla*). Sulur gelung *padmamūla* merupakan perwujudan konsep kosmogoni Hindu berdasarkan kitab *Purana*, yaitu proses penciptaan dan pembentangan alam semesta dalam bentuk gulungan teratai yang berasal dari benih telur keemasan. Sementara itu berdasarkan naskah kitab para Wali, terdapat ajaran berupa kiasan “Tunjung tanpa telaga.”

Tulisan ini membahas konsep penciptaan ragam hias sulur gelung *padmamūla* berdasarkan pendekatan sejarah seni rupa dan teori adaptasi oleh Linda Hutcheon dalam bukunya: *A Theory of Adaptation*. Pembahasan ditekankan pada aspek-aspek estetis berdasarkan artefak yang terdapat di Candi Lara Jonggrang Prambanan, Yogyakarta; Candi Surowono Kediri, Jawa Timur; dan Makam Wali Sunan Drajat di Lamongan, Jawa Timur.

Ragam hias *padmamūla* merupakan bentuk adaptasi atau penyesuaian dari kitab *Purana* Hindu. Ragam hias “Tunjung tanpa telaga” pada masa Islam awal juga mengikuti prosedur teori tersebut. Ragam hias motif klasik Jawa pada perkembangan selanjutnya diyakini sebagai evolusi tingkat lanjut dari ragam hias sulur gelung *padmamūla*. Makna filosofisnya mungkin kurang begitu dikenal, untuk itu perlu dilakukan representasi dan reinterpretasi sebagai upaya revitalisasi ragam hias tradisi. Ini adalah kriya masa lalu hasil karya nenek moyang secara turun-temurun yang perlu dikaji untuk mencari metode proses kreatifnya.

Kata Kunci: ragam hias, sulur gelung, *padmamūla*, tunjung, Islam

Pendahuluan

Ragam hias perwujudannya berangkat dari bentuk-bentuk alam yang diidealisasi dan disesuaikan dengan cita-cita keindahan. Bentuk-bentuk alam yang diaktualisasikan dalam ragam hias, bukanlah keindahan alami yang konkret, seperti apa adanya, tetapi sudah disarikan dan distilisasi. Stilisasi merupakan penggubahan bentuk-bentuk di alam dalam seni menjadi bentuk-bentuk artistik atau gaya tertentu. Terkait dengan kata gaya, maka stilisasi disebut juga dengan "penggayaan". Ini adalah hal yang lazim terjadi pada masyarakat sejak dahulu melalui proses kreatif secara evolusioner.

Terdapat bermacam-macam gaya ragam hias, seperti gaya Jawa Tengah, gaya Jawa Timur, dan gaya-gaya di seberang Laut Jawa yang non-Hindu, karena tidak terpengaruh India, berbeda dengan gaya Jawa-Bali, yang kental warna Indianya (Soedarso Sp., 2006:84). Ragam hias dikatakan memiliki gaya, jika ragam hias tersebut sudah mengalami pembakuan dalam waktu yang lama dan konstan, tidak berubah. Gaya tertentu memiliki corak normatif yang khas yang hanya menjadi ciri khususnya, dengan demikian ketika membicarakan corak, harus dapat menyebutkan ciri khusus identitas ragam hias tersebut. Gaya inilah yang mewujudkan karakter, menjadi rasa yang menjiwai wujud ragam hias. Karakter dapat digunakan sebagai alat tangkapan lahiriah pertama yang efektif untuk mengenali tipe ragam hias tertentu.

Ragam hias sebagai seni yang dihadirkan di candi-candi dan di keraton, pada umumnya tidak lahir secara tiba-tiba sebagai cetusan karya baru, melainkan dalam rentangan waktu yang lama. Dibutuhkan waktu yang panjang sejak pusat-pusat kekuasaan yang berarti pusat-pusat kebudayaan, berpindah-pindah dari Jawa Tengah (Mataram Lama abad ke-8 -10 M) ke Jawa Timur (Singasari-Majapahit abad ke-11-15 M) kemudian kembali lagi ke

Jawa Tengah (Mataram Baru abad ke-16 M sampai sekarang). Selama perjalanan waktu puluhan abad itu banyak sekali tahap perkembangan yang dilalui (Sedyawati, 1981:2). Berbagai pengaruh kebudayaan yang diketahui, seperti India, Cina, dan Islam memiliki peran dalam perkembangan kebudayaan Nusantara, Jawa khususnya. Hal-hal yang baru senantiasa bertolak dari yang sudah ada sebelumnya. Keahlian mengolah bahan dan teknik yang sudah lama dikuasai dapat diteruskan atau ditinggal, namun tetap saja yang lama sebagai awal bertolak.

Ragam hias sulur gelung *padmamūla*, secara tematik berasal dari ajaran Hindu yang dipahatkan juga di candi-candi Buddha, sementara itu di masjid dan makam Wali Islam motif ini dapat hadir kembali, padahal secara tematik bertentangan dengan ajaran Islam. Ragam hias ini jelas bukan dari khazanah kebudayaan Islam, padahal tradisi ornamentasi dalam Islam, memiliki kedudukan yang istimewa dan menjadi salah satu pintu masuk untuk memahami ekspresi seni Islam.

Joseph Fischer, dalam *The Folk Art of Java*, setelah meneliti kebudayaan Jawa menyimpulkan, bahwa ada tiga aspek penting untuk mengkaji seni dan budaya Jawa di masa lampau, yaitu *myth, ritual, symbol* (1994:2). Antara mitos, ritual, dan simbol-simbol kepercayaan terjalin kuat dalam kesenian rakyat, sehingga untuk membuat perbedaan di antaranya sangat sulit. Bahkan di antara ketiganya telah melebur menjadi satu kesatuan. Sikap Islam yang inklusif terhadap simbol-simbol budaya, tentu melibatkan tradisi intelektual dan spiritual yang dinamis dan kreatif.

Eksistensi ragam hias di Nusantara telah berlangsung lama dengan berbagai perubahan dan perkembangan, karena pengaruh internal dan pengaruh eksternal. Masuknya berbagai pengaruh budaya dari luar, misalnya kebudayaan Dongson masa pra-Hindu, kebudayaan India masa Hindu dan Buddha, kebudayaan Cina dan

Islam, tentu disertai dengan kaidah dan metode penciptaan seni. Pengaruh tersebut sepanjang sejarah perkembangan seni di Indonesia tidak memiliki batas kultural yang mutlak.

Linda Hutcheon, dalam *A Theory of Adaptation* (2006:7-8), mendefinisikan adaptasi sebagai proses menyesuaikan, mengubah, mengonfirmasikan, dan membuat menjadi harmonis. Adaptasi merupakan pengulangan, namun bukan peniruan dan merujuk kepada tiga hal. Pertama, adaptasi merupakan pemindahan suatu karya yang dikenal dari satu bentuk ke bentuk yang lain (*process of transposition*), transposisi dari satu karya ke karya lain. Kedua, adaptasi adalah proses kreatif (*process of creation*) yang melibatkan re-interpretasi dan re-kreasi. Proses adaptasi di dalamnya terdapat interpretasi ulang dan kreasi ulang. Ketiga, adaptasi pada dasarnya adalah sebuah cara "... *telling the same story from a different point of view.*"

Proses adaptasi membutuhkan kreativitas, improvisasi, dan sofistikasi simbol yang dapat menghidupkan kembali ide-ide yang masih relevan dengan situasi di tengah masyarakat. Proses adaptasi menurut Hutcheon, merupakan proses kreatif yang melibatkan proses menginterpretasikan dan menciptakan kembali sesuatu yang baru (Hutcheon, 2006:20). Senada dengan Hutcheon, Sapardi Djoko Damono, dalam *Alih Wahana* (2014:13), menjelaskan perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain merupakan alih wahana. Wahana berarti kendaraan, jadi alih wahana adalah proses pengalihan dari satu jenis 'kendaraan' ke jenis 'kendaraan' lain. Sebagai 'kendaraan', suatu karya seni merupakan alat yang bisa mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lain.

Mencari Persamaan Sifat dan Hakikat

Pulau Jawa memiliki ragam hias flora yang sudah begitu dikenal, bahkan corak dan ciri-ciri khususnya sudah dibakukan, yaitu: (1) Pajajaran; (2) Majapahit; (3) Bali; (4) Cirebon; (5) Surakarta; (6) Yogyakarta; (7) Pekalongan; (8) Jepara; (9) Madura (Sunaryo, 2009:165). Tiga gaya, yaitu Pajajaran, Majapahit, dan Bali, ditengarai oleh Gustami sebagai ragam hias yang sangat menonjol dan berkembang terus sampai dewasa ini. Tiga gaya ragam hias yang lahir pada masa kebudayaan Indonesia Hindu itu sangat besar peranannya dalam dunia ragam hias (Gustami, 2008:28). Ragam hias tentu tidak hanya tumbuh-tumbuhan saja. Terdapat ragam hias dengan motif atau tema binatang, manusia, makhluk khayal, dan motif geometrik.

Baik pada candi-candi Hindu (*Śaiva*) maupun Buddha terdapat rangkaian ragam hias yang cukup mendominasi dinding dan langkan candi, yaitu rangkaian panil hias yang menggambarkan “sulur gelung” (Sedyawati, 2014:522). Jika dicermati, sulur gelung tersebut tidak lain adalah gubahan sulur-sulur teratai. Brandes menamakannya ragam hias pilin tegar atau *recal citrant* (Hoop 1949:272). Di Bali terdapat ragam hias yang mirip dengan ragam hias sulur gelung teratai, yaitu *patra* Cina, berupa teratai mekar dan kuncup dengan tangkai panjang menjuntai sebagai simbol Kemahakuasaan Tuhan Yang Maha Esa, yang menguasai tiga alam, yaitu *bhur*, *bwah*, *swah*, karena teratai hidup di tiga tempat. Akarnya di lumpur, batangnya di air, dan bunganya di udara (Sukanadi, 2010:72-73).

Ragam hias sulur gelung teratai secara tematik dikaitkan dengan konsep kosmogoni Hindu tentang proses terjadinya atau pembentangan alam semesta. Sumber-sumber kepercayaan Hindu didasarkan atas kitab-kitab *Weda-Samhita*, yang berarti kumpulan Kitab Weda. Kitab-kitab *Purana* memiliki kedudukan sebagai

sarana untuk memahami *Weda*. Menurut Hadiwijono, kata *Weda* berarti pengetahuan (*Wid* = tahu), dalam tradisi Hindu kitab-kitab ini merupakan ciptaan Dewa *Brahma* sendiri. Isinya diwahyukan oleh Dewa *Brahma* kepada para *rsi*, atau pendeta, dalam bentuk mantera-mantera, yang kemudian disusun sebagai puji-pujian oleh para *rsi* tadi sebagai pernyataan rasa hatinya. Sebagai pernyataan Dewa yang tertinggi, maka kitab-kitab *Weda* dinamakan *Sruti* yang berarti apa yang didengar. *Weda* bukan rekaan manusia, *Weda* adalah nafas Tuhan, kebenaran yang kekal, yang dinyatakan atau diwahyukan Tuhan kepada *rsi* (1971:17).

Kitab *Brahma Purana* menjelaskan proses penciptaan alam semesta, bahwa pada mulanya di mana-mana yang ada hanyalah air dan *Brahman* yang merupakan esensi ke-Tuhanan tertidur di atas air dalam wujud *Viṣṇu*. Karena air itu nama lainnya adalah *nara* dan tempat tidur disebut *ayana*, *Viṣṇu* yang tidur di atas air itu disebut *Náráyaña*. Dari dalam air muncullah telur keemasan, kemudian dari telur itu lahirlah *Brahma*. Karena *Brahma* menciptakan diri-Nya sendiri, *Brahma* juga dikenal dengan nama *Svayambhu*, yang berasal dari kata *bhu* (terlahir) dan *svayam* (oleh dirinya sendiri). Selama satu tahun penuh *Brahma* tinggal di dalam telur itu, kemudian *Brahma* memecahkan telur itu menjadi dua bagian. Lalu *Brahma* menciptakan surga dan dunia dari pecahan telur tersebut (Donder, 2007:154-157).

Ringkasan penciptaan menurut kitab *Brahmánda Purána* tidak jauh berbeda, bahwa pada awalnya tidak ada apa-apa, dunia berada dalam keadaan yang gelap gulita. Dalam keadaan seperti itu *Brahman* (esensi ke-Tuhanan) ada di mana-mana. Alam semesta waktu itu hanya dipenuhi dengan air, dari dalam air itu muncul telur (*anda*) keemasan (*hiranya*). Dalam telur keemasan itu *Brahma* menciptakan diri-Nya sendiri (*Svayambhu*), dan karena rahim *Brahma* berupa telur keemasan, *Brahma* juga disebut

Hiranyagarbha. *Brahma* memiliki empat (*catuh, catur*) wajah (*mukha*), sehingga *Brahma* juga dikenal dengan *Caturmukha*. Apapun yang ada di dunia ini berasal dari kandungan *Hiranyagarbha* (Donder, 2007:156-157).

Gulungan teratai, penggambarannya selalu terlihat tumbuh dari akar alami atau dari bonggol bulat telur atau *pentholan* (Gambar 1a). Tidak hanya di India, di Jawa dan di tempat lain, akar atau bonggol teratai yang paling umum digambarkan dalam bentuk permata (Gambar 1b). Sebagian besar permata ini berdimensi simetris, halus, dan padat di bagian luarnya, namun tidak jarang diperlihatkan juga penampang melintang yang menunjukkan bagian dalamnya berupa biji, juga berbentuk permata yang diselimuti kulit cangkang tebal. Biji ini adalah bagian utama tanaman teratai, yaitu akar: Skr. *Padmamūla* (Bosch, 1960:42). Bosch juga yang mengaitkannya dengan konsep kosmogoni Hindu, berkenaan dengan proses penciptaan dan pembentangan alam semesta, yaitu benih keemasan yang merupakan pangkal mula alam semesta yang diam di tengah air semesta. Karena benih itu berada di air, sulur gelung digambarkan tumbuh dari makhluk yang berasosiasi dengan air, seperti kepiting, ikan, dan gajah. Sulur-suluran itu digambarkan bercabang-cabang, dan percabangan itu disejajarkan dengan percabangan terus-menerus dalam proses kehidupan, dari kelahiran yang satu ke kelahiran yang lain (Sedyawati, 2014:522-523).

Sulur, daun, dan bunga teratai yang keluar dari mulut jambangan itu sangatlah lebat, seakan-akan dimuntahkan, maka Kempers mengartikannya sebagai lambang kemujuran dan kebahagiaan (Kempers, 1954:21). Berkenaan dengan banyaknya percabangan sulur-sulur teratai Hoop mengutip pendapat Bosch, bahwa dalam khuluknya [karakter] bunga teratai itu tidak

memakai sulur-sulur, tetapi dalam pelukisannya sering digambarkan memakai sulur-sulur. Sulur-sulur tersebut tidak termasuk tangkai, tetapi akar tinggal dari bunga teratai yang melilit dalam lumpur di bawah air. Akar tinggal ini mempunyai buku-buku [ruas-ruas] pada jarak yang teratur, dan dari sinilah tumbuh seberkas tangkai-tangkai daun dan bunga. Buku-buku inilah terutama mempunyai arti sebagai lambang kesuburan (1949:270).



a



b



c



d

Gambar 1. *Padmamūla*: a: *Padmamūla* dari Biji Telur atau *Pentholan* Candi Lara Jonggrang Prambanan; b: *Padmamūla* Biji Permata Candi Lara Jonggrang Prambanan; c: *Pūrṇaghaṭa* Candi Lara Jonggrang Prambanan; d: *Pūrṇakalāśa* Candi Lara Jonggrang Prambanan (Nizam 2017).

Sulur gelung ditampilkan dengan mengesankan di Candi Lara Jonggrang, Candi Kalasan, Candi Barong, Candi Borobudur, dan lain-lain. Pangkal tumbuhnya tidak lagi hanya dari bonggol atau guci saja, tetapi dapat tumbuh dari binatang dan manusia. Gulungan teratai sulur gelung, bergelung sempurna seperti spiral sampai akhir gelungannya. Pola-pola yang berakhir sempurna ini, umum ditemui, baik dalam komposisi tumbuh vertikal, maupun dalam komposisi peregangan horizontal. Bentuk percabangan yang bergelung-gelung ini menggambarkan proses kehidupan yang terus-menerus, dari kelahiran yang satu ke kelahiran yang lain. Meskipun pangkal tumbuhnya dapat bermacam-macam, terdapat kemiripan yang hampir luput dari pengamatan.



Gambar 2. Relief Sri Tanjung Candi Surowono: *a*: Sidapaksa bertemu Sri Tanjung pada suatu malam dan jatuh cinta; *b*: Sidapaksa duduk ditepi sungai, meratapi Sri Tanjung yang telah dibunuhnya sendiri; *c*: Jasad Sri Tanjung yang dihanyutkan Sidapaksa, menyeberangi sungai mengendarai ikan besar; *d*: Kalika pelayan Durga, mengembalikan Sri Tanjung setelah dihidupkan kembali, *a-d* (Kinney, 2003); *e*: Sidapaksa pamit kepada Istrinya; *f*: Sri Tanjung di gerbang surga, *e-f* (Kieven, 2013).

Relief ini berurusan dengan ide dasar penciptaan dalam proses kreatif visualisasi. Khususnya, ketika kreator harus mengubah dari teks karya sastra menjadi bentuk seni rupa dari sudut pandang dan media yang berbeda. Proses transformasi ini dapat dipandang sebagai 'tindakan adaptasi' karena melibatkan re-interpretasi. Proses transformasi ini, yaitu penafsiran (kembali) telah dilakukan melalui proses persepsi dengan melihat secara terperinci pada setiap bagian aspek formalistik dari karya sastra yang diadaptasi, baik aspek materialistik maupun kontennya.

Islam Berjalan Bersama Tetapi Terpisah

Ekspresi seni Islam sumber ideologinya terkait dengan pandangan dunia Islam itu sendiri, terhadap “Alquran”. Terhadap wahyu yang radiasinya secara langsung membentuk hubungan kausal antara wahyu dan seni sakral Islam, dan secara tidak langsung seluruh seni Islam. Lahir lah hubungan organik antara seni dan “ibadah”, antara zikir, perenungan mengingat Tuhan seperti yang direkomendasikan dalam wahyu, dengan sifat kontemplatif dari seni ini, untuk “mengingat Tuhan” yang menjadi tujuan akhir dari ibadah. Seni Islam memiliki peran dalam kehidupan setiap muslim (*al-ummah*). Seni ini tidak dapat melakukan fungsi spiritual seperti itu jika tidak terkait secara intim dengan bentuk dan isi wahyu Islam (Nasr, 1987:4).

Ragam hias digunakan di masjid, makam, madrasah, dan bangunan Islam lainnya. Penelitian dan pengakuan sudah banyak dilakukan, bagaimana pembentukan seni yang digali dari unsur-unsur tradisi masyarakat setempat yang sudah ada sebelumnya, melahirkan sintesis bentuk-bentuk yang unik. Tidak ada yang menyangkal hal ini, bagaimana konsep *unity in multiplicity* diperagakan secara luas dalam seni Islam, terlepas dari perbedaan

waktu dan tempat. Karya seni ini bersinar, memancarkan cahaya yang sama, di tempat yang berbeda-beda. Terdapat gaya ungkap dan perasaan yang sama dalam ekspresi seni, hokum, dan spiritual, meskipun bahan, teknik dan struktur ide kebentukannya berasal dari masyarakat yang berbeda-beda. Dari mana prinsip pemersatu yang membawa seni ini?

Estetika seni Islam seperti yang dijelaskan oleh Burckhardt menekankan, seni sakral tidak harus representatif dengan gambar. Seni Islam menekankan keheningan, diam-diam, kontemplatif, tidak mencerminkan gagasan, tetapi mengubah lingkungan dan membiarkan orang berbagi dalam keseimbangan yang inti pusatnya tidak terlihat. Begitulah sifat seni Islam yang mudah diverifikasi, pada dasarnya bersifat kontemplatif. Seni nonrepresentatif tidak mengurangi kualitas ini, dengan menghalangi setiap citra yang datang di benak manusia, akan mengarahkan pikiran pada sesuatu di luar dirinya dan memproyeksikan jiwanya ke atas, melampaui dirinya. Seni ini tidak bertentangan dengan kualitas kekosongan kontemplatif, sebaliknya, ragam hias bentuk abstrak meningkatkannya melalui ritme yang tidak terputus dan jalinan yang tidak berujung. Alih-alih menjerat pikiran dan membawanya ke dunia khayalan, seni ini melarutkan jiwa (*fixations*), seperti perenungan arus sungai, nyala api, atau daun yang bergetar karena angin, perenungan ini dapat melepaskan "berhala" dalam kesadaran hati (Burckhardt, 2009:29-31).

Sulur gelung *padmamūla* secara mengesankan ditampilkan pada mihrab (teratai tiga dimensi menggantung) dan mimbar khutbah lama Masjid Agung Cirebon, ditampilkan secara mencolok di kompleks Masjid dan Makam Sendang Duwur, di Makam Sunan Drajat Lamongan Jawa Timur, Masjid Menara Kudus, kompleks Masjid dan Makam Mantingan Jepara, di pendapa dan mimbar

khutbah Masjid Agung Demak, Makam Sunan Muria, dan di kompleks makam Wali lainnya.

Teratai di tangan Wali Islam tampaknya memiliki kesamaan makna sekaligus pengalihan atau ditransformasikan dari konsep teratai sebelumnya. Sebagai contoh dihadirkan di sini ragam hias yang terdapat di Makam Sunan Drajat, Lamongan Jawa Timur berikut ajaran-ajarannya. Ajaran Sunan Drajat dalam naskah *Puspa Rinonce* koleksi H. Rahmat Dasy, berisi kumpulan tembang *macapat* dalam bahasa Jawa, aksara *Pegon* yang ditemukan di desa Drajat. Secara definitif menyebut bunga Tunjung atau Teratai. “...*tanpa pepantan tanpa tulis, kang tunjung tanpa telaga, pepitu pada tunggale, kang awas ujar punika, aja keliru tampa, si bisu mutusi padu, tilase kuntul nglayang*” (Sjamsudduha, 1998:241). Artinya kurang lebih: ‘Tiada titik tiada aksara, bunga Teratai tanpa telaga, bertujuh menjadi satu, waspadalah apa yang diucapkan ini, jangan keliru menerimanya, si bisu menghakimi orang bertengkar, bekasnya bangau melayang.’

Bunga Tunjung disebut juga dalam kitab *Tariq Syaththariyah* ditemukan di Drajat, satu lagi ditemukan dari Gresik, koleksi Bapak H. Rahmat Dasy, berisi ajaran Martabat Tujuh dan cara-cara berdzikir. Sulit memastikan dari Wali siapakah ajaran ini berasal, karena ditemukan di Gresik. Kemungkinan berasal dari ajaran Sunan Ampel sendiri atau dari Sunan Bonang atau dari Raden Fattah? Pada naskah dari Gresik halaman 76 terdapat teks bunga Tunjung beserta *sarah* atau keterangan dengan huruf miring (dalam tulisan ini, *sarah* diletakkan di antara tanda { } kurung kurawal). Petikan naskahnya sebagai berikut, “*Huruf kang tanpo aksoro {Dzatullah}, segara tanpo tepi {kamulyaning Allah}, papan tanpo tulis {asmarabur tannono kawulo Gusti}, tunjung tanpo telogo {roh idhofi}....*” Terjemahan bebasnya kurang lebih: ‘Huruf yang tiada aksara {Dzat Allah}, laut

tiada tepi {Mahamulya Allah}, papan tiada tulisan {asmara (cinta yang sudah menyatu) membaur antara kawula Gusti}, bunga Teratai tanpa telaga {ruh idhofi}....’

Teks terkait bunga Tunjung juga terdapat dalam kitab manuskrip *Saikh Majnun* koleksi dari *Rumah Ndalem*. Rumah yang ditempati oleh keturunan Wali Sunan Drajat yang sekarang menjadi tempat tinggal R. Edy Santosa keturunan Sunan Drajat yang ke-15 dari R. Setyo Adji. Naskah ini berisi ajaran tasawuf, tulisan tangan dengan jenis *khatt naski* dalam genre prosa, menggunakan bahan kertas *gedog* dengan tinta warna hitam dan merah dijilid dengan benang. Naskah *Saikh Majnun* ditemukan hanya satu, dalam keadaan baik, lengkap setebal 4 cm, panjang 29 cm, lebar 20 cm dengan 21 jumlah baris per halaman. Adapun petikan naskah pada halaman 54, menyebut *Tunjung* sebagai berikut, “*Sami ugo lan wangsit puniki, `Tunjung ingkang datanpo telogo`, Roh Idhofi sejatine, Dzatullah ananipun, punika sabdo kang rungsit, ciptane wong kang awas*” Terjemahan bebasnya kurang lebih: ‘Sama juga dengan *sasmita* (isyarat) ini, ‘Teratai yang tanpa telaga’, Ruh Idhofi yang sejati, Dzat Allah adanya, ini adalah sabda yang pelik, ciptaan orang yang awas’



Gambar 3. Relief Teratai di Makam Sunan Drajat Lamongan, Jawa Timur: *a*: Teratai yang Tumbuh dari Telaga secara Alami di Dinding Luar Cungkup Makam; *b* dan *d*: Sulur Gelung Teratai yang Tumbuh Tanpa Telaga di Dinding dalam Cungkup Makam; *c*: Teratai yang Mulai Meninggalkan Telaga di Dinding dalam Cungkup Makam (*a-d*, Nizam 2017).

Tidak kurang dari 60 panel besar dan kecil di Makam Sunan Drajat, tidak ada satu pun ragam hias sulur gelung teratai yang digambarkan tumbuh dari bonggol, permata atau dari jambangan (Gambar 3). Apakah ini sebuah kekhilafan? Gambar tiga *a*, Teratai

digambarkan tumbuh secara alami dari kolam air, tetapi tidak beralaskan *padmāsana*. Gambar tiga *b* dan *d* sulur gelung Teratai tidak digambarkan tumbuh dari bonggol atau dari jambangan, melainkan pangkal tumbuhnya ditutupi sehelai daun, sedangkan gambaran Teratai yang mulai meninggalkan telaga digambarkan secara imajinatif dalam bingkai cermin (Gambar 3c).

Beberapa elemen atribut penting sulur gelung *padmamūla* dengan sengaja tidak ditampilkan, karena sedikit saja menghadirkan jambangan, bonggol, permata atau *padmāsana* tentu akan dimaknai sama sebagai simbol *padmamūla* Hindu. Sikap Islam yang inklusif terhadap simbol-simbol budaya, melibatkan tradisi intelektual dan spiritual yang dinamis dan kreatif.

Ragam hias sulur gelung Teratai biasanya digolongkan dalam ragam hias flora. Motif tanaman yang aman, karena tidak melanggar batas yurisprudensi Islam, tidak menggambarkan makhluk yang bernyawa. Kenyataannya ragam hias ini menyimpan pertarungan makna simbolik, tidak sekedar sebagai pelarian saja dari realisme. Beberapa perbedaan “kecil” yang ditampilkan namun berimplikasi “besar” tersebut, menunjukkan seniman pahat masih meneruskan modal keahlian teknik dan bentuk yang sudah lama dimiliki. Mereka dengan cerdas sengaja menggunakan simbol-simbol lama yang sudah akrab dan dikenal luas oleh masyarakat, tetapi dimaknai lain, dengan kata lain bentuknya sama, *tapi ditegesi bedo`* (dimaknai lain). Jadi, isi lebih penting dari pada presentasi. Hal ini memang kurang relevan dalam sorotan fikih, sebuah pendekatan hukum yang hampir selalu bersifat rincian, sementara luput dari pertimbangan dampak umum maupun isi pesan.

Kecerdikan kreator dalam mereduksi atribut penting *padmamūla* menjadikan makna asal ragam hias *padmamūla*

menjadi tidak sama seperti asalnya. Dengan demikian, wujud baru memunculkan makna baru. Inilah karya seni Islam Jawa yang berhasil mengintegrasikan nilai-nilai religius dan saling meninggikan. Sekilas *waton padha* ekspresi bentuknya, tetapi *tan padha* makna hakikatnya. Sama tetapi tidak sama, sekilas tampak berjalan bersama tetapi sebenarnya terpisah. Selain itu, karena ragam hias sulur gelung diterapkan di bangunan suci masjid dan makam Wali yang dihormati, penting dan sangat tepat jika pertimbangan estetika harus sesuai dengan nilai-nilai sakral yang tertanam dalam bangunan religius semacam itu.

Indonesia Ethnic Style

Indonesia memiliki modal budaya dan modal estetik yang melimpah bagi penciptaan produk kreatif. Tren yang berkembang pada dekade terakhir ini, terdapat kecenderungan untuk mementaskan kembali khazanah etnik Nusantara. Kecenderungan ini dengan serta-merta dianut banyak orang. Sebagai negeri yang memiliki kekayaan ragam hias etnik, segera memiliki dasar yang kuat bagi lahirnya gagasan penciptaan produk-produk berwawasan etnik. Seperti penjelasan di depan, penciptaan ragam hias sulur gelung Teratai (Jawa) didasari pemikiran ihwal kehidupan, spiritual, mikro-makrokosmos. Tujuan penciptaan tidak sekedar mengejar karya yang elok-elok, tetapi untuk menyempurnakan dan memuliakan hidup penciptanya sebagai insan manusia. Ketertarikan masyarakat sekarang kepada capaian artistik dan nilai seni kriya etnik ini tentu saja sangat beralasan.

Khazanah seni kriya etnik yang muncul ini hadir tidak hanya sebagai produk benda atau elemen yang layak taruh, tetapi sebagai karya yang memiliki jiwa. Apa yang diperlihatkan khazanah seni kriya etnik selama ini menjadi indikasi dari optimalisasi

kekriyaan “*craftmanship*” para penciptanya. Latar belakang hadirnya karya seni etnik merupakan proses yang dapat dipahami melalui struktur budaya masyarakat yang berlapis-lapis.

Karya-karya *adiluhung* masa lalu selayaknya menjadi acuan para kreator seniman kriya di tanah air. Seni kriya etnik dipadupadankan memasuki ruang publik dan pribadi. Seni etnik selain memberikan kenyamanan juga memberi wawasan serta citra yang meneguhkan identitas. Lebih dari sekedar identitas, gaya dan pernak-pernik ruangan tampaknya juga menawarkan falsafah. Karena sejak kelahirannya, seni etnik yang digubah ini memang berdasarkan filosofis.

Pertumbuhan selera etnik unik ini kian meningkat, sedangkan produk-produk etnik orisinal terbatas. Dari sinilah kreator kriya merasa sah memproduksi barang baru, tetapi tetap mengacu gaya benda-benda etnik lama. Lalu muncullah gaya etnik Indonesia atau *Indonesia Ethnic Style*. Gaya ini kemudian mendampingi serta “menandingi” dominasi gaya-gaya *Japanese Style*, *Art Deco Style*, *Modern Style*, *Mediterranean Style*, *Contemporary Style*, dan sebagainya (Agus Dermawan T. dalam Mataram, 1995:15)

Penutup

Ragam hias sulur gelung Teratai dipahatkan di dinding candi-candi dan makam Islam. Konsep penciptaan karya seni ini berdasarkan gagasan teori adaptasi yang diciptakan dalam media baru tanpa mengurangi nilai-nilai sakralnya. Oleh karena itu, adaptasi merupakan karya turunan yang kedua tetapi bukan sekunder. Ide kreatif tersebut dilakukan dengan

mengimplementasikan nilai-nilai agama yang digabungkan dengan praktik kesenian masyarakat pendukungnya.

Gagasan mengenai jiwa semesta atau Brahman hadir di candi-candi Hindu dan Buddha Jawa Tengah, meskipun tidak diposisikan di pusat percandian, yaitu berupa ragam hias sulur gelung *padmamūla*. Hal ini menjadi kenyataan bahwa ragam hias ini secara tematik berasal dari Hindu, namun dipahatkan juga di candi-candi Buddha. Keberadaan ragam hias ini tidak dapat dijadikan dasar untuk menentukan latar belakang keagamaan sebuah candi. Meskipun demikian terdapat titik temunya, yaitu gagasan kemanunggalan proses kehidupan di alam semesta. Brahmanlah “yang menjadikan dunia,” segala sesuatu itu mengalir dari Brahman.

Islam sendiri memiliki batas yurisprudensi yang tidak sama dengan Hindu-Buddha. Perbedaan yang berat jika disampaikan secara *methok* (lugas) ini, dapat diekspresikan dalam bentuk karya seni dengan gaya yang cair. Inilah pesona dan kedayaan seni rupa, ternyata memiliki kedudukan yang strategis dan efektif sebagai media untuk menyampaikan pesan falsafah hidup melalui simbol-simbol seni. Ragam hias sulur gelung Teratai masa Islam digunakan sebagai media untuk menyampaikan ajaran Islam yang dibungkus dalam tafsir metaforis yang bercorak lokal.

Indonesia memiliki kekayaan budaya dan modal estetik yang dapat menjadi referensi penciptaan karya. Karya atau produk inovatif yang disesuaikan dengan gaya hidup konsumen yang selalu berubah. Eksplorasi, revitalisasi, dan diversivitas artefak budaya semakin memperkaya khazanah gaya *Indonesia Ethnic Style* yang memiliki karakter khas suatu entitas budaya. Gaya ini masih memiliki akar budaya yang jelas dan masih hidup di tengah masyarakat modern. Inilah spirit kreativitas yang dicari masyarakat dunia.

Daftar Pustaka

- Alisyahbana, Sutan Takdir. 1982. *Sejarah Kebudayaan Indonesia Dilihat Dari Segi Nilai-Nilai*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Bosch, F.D.K. 1960. *The Golden Germ: An Introduction To Indian Symbolism*. Terj. J.W. de Jong dan F.B.J. Kuiper, ed. Mouton & Co.-`S-Gravenhage.
- Burckhardt, Titus dan William Stoddart. 1987. *Mirror of the Intellect : Essays On Traditional Science & Sacred Art Suny*. USA: State University of New York Press, Albany.
- Burckhardt, Titus. 2009. *Art of Islam: Language and Meaning*. Bloomington, Indiana: World Wisdom, Inc.
- Coomaraswamy, Ananda K. 1931. *Yaksas: Part II*. Washington, D. C.: Smithsonian Institution Freer Gallery of Art.
- Damono, Sapardi Djoko. 2014. *Alih Wahana*. Editum.
- Dermawan T, Agus. 1995. "Interior Berwawasan Budaya", dalam *Indonesian Ethnic for Modern Interior*. Jakarta: PT Laras Indra Semesta.
- Donder, I Ketut. 2007. *Kosmologi Hindu: Penciptaan, Pemeliharaan, dan Peleburan Serta Penciptaan Kembali Alam Semesta*. Surabaya: Paramita.
- Fischer, Joseph. 1994. *The Folk Art of Java*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.
- Gustami. SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Arindo.
- Hadi W.M. Abdul. 2000. *Islam: Cakrawala Estetik dan Budaya*. Jakarta: Pustaka Firdaus.

- Hadiwijono, Harun. 1971. *Agama Hindu dan Agama Buddha*. Djakarta: Badan Penerbit Kristen.
- Hoop, A.N.J. Th. à Th. van der. 1949. *Indonesische Siermotiven*. Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Kempers, A.J. Bernet. 1954. *Tjandi Kalasan dan Sari*. Terj. R. Soekmono Djakarta: Dinas Purbakala Republik Indonesia Penerbitan Dan Balai Buku Indonesia.
- Kieven, Lydia. 2013. *Following the Cap-Figure in Majapahit Temple Reliefs*. Leiden-Boston: Brill.
- Kinsley, David R. 1988. *Hindu Goddesses: Visions of the Divine Feminine in the Hindu Religious Tradition*. London, England: University of California Press, Ltd.
- Lombard, Denys. 2005. *Nusa Jawa: Silang Budaya, Kajian Sejarah Terpadu, Bagian II: Jaringan Asia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Madden, Edward H. 1975. "Some Characteristics of Islamic Art" dalam *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 33, No. 4 Published by: Blackwell Publishing on behalf of The American Society for Aesthetics Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/429655> Summer 1975: 425.
- Muslim. 1992. *Sahih Muslim*. Beirut: Dar al-Fikr.
- Nasr, Seyyed Hossein. 1987. *Islamic Art and Spirituality*. USA: State University of New York Press Albany.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.

_____. 2014. *Kebudayaan di Nusantara: Dari Keris, Tor-Tor sampai Industri Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.

Soedarso Sp. 2006. *Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi, Dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara, Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.

PROSES KREATIF SENI KRIYA

Berbasis Riset dan Pengembangan Produk

oleh:

Noor Sudyati

ABSTRACT

The creative process is work practice that refers to thinking by channeling or flowing the power of will to be created by students. This is a common thread that must be described how to essential position of a teacher accompanies so that the creations flow from the students.

Not only does the work of artwork processing material as an ingredient, but how to do a taste approach to create objects that are expressed through the taste and aesthetics of the students. The material in the work of art that produces more value is in the ways of research first, with a system of assessment.

Research-based work first will produce novelty and sustainable creations. Research-based work first guides significant discoveries to look for further developments. This will have values: study, material/selected material, results/output, original, novelty, which will be framed with creativity.

Keywords: *creative process, kriya (artwork), research*

ABSTRAK

Proses kreatif adalah laku kerja yang merujuk kepada pemikiran dengan menyalurkan atau mengalirkan daya kemauan berkreasi dari diri anak didik. Hal ini merupakan benang merah yang harus diuraikan bagaimana posisi hakiki seorang guru (pendidik) mendampingi agar kreasi itu mengalir dari anak didik.

Berkarya seni kriya tidak saja mengolah materi sebagai bahan, akan tetapi bagaimana melakukan pendekatan rasa untuk mewujudkan objek yang dituangkan melalui *taste* dan estetika yang dimiliki oleh siswa. Materi dalam berkarya kriya yang lebih banyak menghasilkan nilai ada pada cara-cara riset terlebih dahulu, dengan sistem pengkajian. Berkarya berbasis riset terlebih dahulu akan menghasilkan nilai kebaruan dan kreasi berkelanjutan. Berkarya dengan berbasis riset terlebih dahulu menuntun adanya penemuan-penemuan yang signifikan untuk mencari lagi perkembangannya. Hal ini akan memiliki nilai-nilai: kajian, bahan/materi terpilih, hasil/*output*, orisinal/keaslian, penemuan baru/*novelty*, yang akan terbingkai dengan kreativitas.

Kata Kunci: proses kreatif, kriya, riset

Pendahuluan

Pandangan dari Sternberg dapat dijadikan bahan perbincangan dalam mempelajari kreativitas. Tegasnya sebagai bekal untuk kehidupan modern kita, yaitu pengembangan kecerdasan pada tiga jalur bersama-sama. Baik kecerdasan pola komponen, yang diperlukan untuk berpikir kritis, maupun kecerdasan pola pengalaman, dan pola penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan kreativitas serta membentuk gagasan yang efektif (Chandra, 1995: 45).

Proses kreatif adalah laku kerja yang merujuk kepada pemikiran yang dalam, penuh kehati-hatian, dan menjaga situasi *me time* dari pelakunya. Tahap demi tahap yang dilakukan adalah menyalurkan atau mengalirkan daya kemauan berkreasikan dari dirinya (anak-anak didik). Tentu daya-daya kreatif bagi teman-teman ini berbeda satu dengan yang lainnya. Mengapa berbeda? Oleh karena satu dengan satunya seseorang memiliki daya pribadi positif yang harus dihargai perbedaannya, kemerdekaan berpikirnya, kemerdekaan mengemukakan daya kreasinya. Benar-benar dihargai bentuk-bentuk pribadinya. Hal ini merupakan benang merah yang harus diuraikan bagaimana posisi hakiki seorang guru (pendidik) mendampingi agar kreasi itu mengalir dari anak-anak kita.

Wajib bagi kita melayani “jalannya nilai perkembangan” bagi anak-anak kita. Melayani dalam artian kita mengetahui posisi strategis untuk membuat anak didik berkembang dengan sayapnya mengejar apa yang ingin diraihinya sesuai dengan dasar dari edukasi yang kita kelola, yang ber-*basic* pada seni kriya, kesenian, ataupun kerajinan.

Apakah *basic* dasar yang kita maksudkan, langsung saja merujuk kepada *basic* dasar sekolah kesenian, seperti SMK yang

mengelola anak didik dalam ranah kesenian. Kemudian kita juga memetakan apa saja yang menjadi pendukung dari makin masifnya hasil pembelajaran kesenian, yang nanti akan terbukti dalam tugas-tugas pelajarannya. Bagaimana tugas-tugas yang seharusnya memiliki bobot yang sesuai visi SMK. Apakah selama ini baik siswa maupun pengajarnya sudah memiliki kesepakatan bahasa dan kesepakatan pemahaman tentang bobot atau objek-objek tugas yang benar mengandung seni? Apakah kurikulum sudah pas dengan visi hakiki SMK dengan melihat *output* tugas-tugas dengan kandungan seni? Bagaimana seni tampak dari si pembuat tugasnya? Seni yang benar mengalirkan rasa dari anak-anak didik kita atau seni yang bertumbuh dari kenyataan anak-anak kita dalam menangkap efek-efek estetika di sekelilingnya mereka? Menarik sekali apabila ini bisa di-*rembug* bersama antara anak-anak dan kita para orang tua atau guru. Di berbagai penjuru dunia, kita selalu bekerja atau berwirausaha dengan aturan, baik aturan tertulis maupun tidak tertulis. Disadari atau tidak, lagi-lagi kita berhadapan dengan banyak pihak yang bisa memasung kaki, tangan, dan pikiran kita (Kasali, 2018:17). Kita kembalikan kepada hakikat dari Sekolah Kesenian: tempat menempa dan memberi ruang tumbuhnya rasa-rasa seni dari generasi bangsa ini, generasi yang sedang bertumbuh.

Pembahasan

Usia Sekolah Menengah Atas khusus Kejuruan adalah milik mereka yang sedang bertumbuh dalam situasi perkembangan pancaindranya, rentang tiga tahun waktu yang sangat dahsyat dalam menangkap segala atmosfer yang melingkupi, lingkup dari yang terdekat hingga seluas-luasnya selancar *gadget*. Betapa ruang-ruang imaji dari anak kita umur *teenager*, bagaikan berada di angkasa luar penuh bintang gemintang, planet, beserta ruang-

ruang kosongnya. Bagaimana kita bisa menjaring keliaran-keliaran mereka dikembalikan pada dirinya untuk diolahnya dalam kreasi? Sebagaimana tersinkron dengan hak bimbing mereka sebagai siswa (Sekolah Seni di Indonesia). Apapun dalam dunia pendidikan adalah untuk mencari kebaikan dan perbaikan bangsa. Kenyataan, batas antara baik dan buruk itu kini diambangkan, batas benar dan salah itu kini direlatifkan. Menjelma menjadi ketidakpastian (Piliang, 2017).

Mempersiapkan mereka pada saat usia yang dahsyat, usia *teneger* merupakan pengabdian pada generasi, mereka butuh ruang dialog, ruang transendensi pada dirinya. Kemampuan universal untuk bertrandensi diri, sejauh kita ketahui, merupakan sifat yang membedakan manusia dengan binatang, dan merupakan sesuatu yang membuat manusia dapat saling berkomunikasi (Dilinstone, 2006: 39). Secara bersamaan mereka diperangkap dalam satu pendidikan Kesenian SMK yang berbasis ke-”SENI”-an, artinya tentu hak didik mereka adalah dalam ranah seni utamanya, kedua menjadi pribadi bangsa Indonesia yang kelak bisa hidup dengan bekal studinya.

Untuk pembelajaran pada ranah seni telah dirasakan oleh pengampu seni, guru, atau pelaku seni, yaitu diberikannya ruang khusus untuk kehidupan perasaannya, dan itu bisa ditempuh dengan banyak jalan, banyak cara, serta permainan waktu dan momen-momen konsentrasi, juga terkadang ada kerja dari bawah sadar yang ada keuntungannya (Malcolm, 2005: 67). Perlu dilihat ulang apakah persebaran mata pelajaran sudah mendukung apalagi mengerucutkan visi seni dari misi sekolah, apakah kurikulum mendorong untuk lebih kreatif atau mereduksi rasa kreasi. Barangkali ini dapat menjadi solusi jauh ke depan akan hasil dari pembelajaran anak didik kita.

Kepada mereka estafet perkembangan Seni Kriya Indonesia kita titipkan. Dengan latar belakang persebaran artefak yang ada di berbagai tempat, dengan latar belakang musim dan ekologi, pertanian, ungags, dan macam jenis serangga dan *insect*, bumi kita Nusantara cukup memberikan pandangan estetis yang harusnya ditangkap oleh *teenager* kita yang sedang mekar menangkap atmosfer. Hal itu sudah menjadi modal estetika yang bisa digarap, yang bisa menjadi pancingan kreasi, menjadi objek tantangan yang menarik apabila kepekaan diarahkan pada apa yang mungkin menjadi rangsangan-rangsangan kreasi, karena dalam hidup ini ada banyak hal yang tidak dapat serta-merta dibuat sederhana (Noahhbriantte, t.t.: 11). Permasalahannya adalah bagaimana meramu teknis aplikatifnya kepada siswa didik untuk mempergerakkan rasa estetis mereka untuk mengolah dan menggarapnya menjadi rangsangan studinya.

Kita para guru, para pendidik seakan tertekan dari dua sisi, antara pemahaman cara-cara mendidik, dan kurikulum yang menipiskan ruang pancingan kreasi pada anak didik kita. Namun kita masih memiliki insting yang jitu untuk memberikan pembelaan edukatif kepada anak-anak kita. Dengan begitu kita akan mencari celah demi terbentuknya perkembangan pengembangan edukatif seni bagi siswa.

Proses Kreatif yang kita obsesikan terutama bagi siswa-siswa kita yang bergerak dalam ranah kriya, tentu akan merujuk pada apa itu kriya. Bagaimana kriya yang dimiliki bangsa ini dijaga dengan adanya SMK yang tersebar. Lalu apa yang menjadi kenyataan sekarang ini dengan sekolah SMK yang terukur dari hasil-hasil studi dalam tugas-tugas minggunya? Tentu kita terusik mendambakan pembelajaran yang semestinya bagi anak didik kita untuk disiapkan sebagai penerus bangsa ini, menjadi bangsa Indonesia yang berkepribadian Indonesia.

Dapatlah dilihat apa yang terlihat di Asean Games, banyak dukungan kriya yang menyertai memahaminya keagungan perhelatan dari bangsa kita, yang kini sangat memungkinkan menaikkan martabat bangsa ini, seperti busana, *property*, serta visual Garuda pengiring kontingen atlet. Garuda warna *gold* sangat bernilai kriya. Itulah karya anak bangsa yang berhubungan dengan Seni Kriya yang sekarang nyata terekspose mendukung kejayaan negeri.

Proses kreatif untuk berkarya Seni Kriya dibangun dari hal-hal yang tergelar di sekeliling kita. Ruang dan kesempatan untuk mengolah terus mewujudkan. Untuk itu secara dini kita para siswa, para guru, para pengajar yang bergerak di kriya sudah tentu harus bangun dari keterlelahan.

Proses kreatif yang dapat kita persiapkan adalah aplikasi ruang kreasi kepada anak didik kita. Alokasi waktu yang proporsional bagi *moment moment me time* bagi siswa (berkreasi untuk siswa) dengan cara pembagian waktu yang signifikan. Bagaimana menyikapi kurikulum tentu kita bisa atur secara internal. Tidak kalah penting juga sistem penerimaan murid baru dengan menyertakan tes wawancara khusus, adanya kelas perdana bagi siswa baru untuk mengawali motivasi yang perlu disuntikkan kepada siswa, agar koridor Sekolah Seni dapat tertangkap. Bukan tidak mungkin dengan berjayanya negeri ini atas peraih medali Asean Games baru saja, menambah serius dalam memperhatikan Sekolah-Sekolah Olahraga, dan tentu kita berkeinginan untuk bangkit kembali pada misi dan visi Sekolah Kesenian.

Berkarya seni kriya tidak saja mengolah materi sebagai bahan, akan tetapi bagaimana melakukan pendekatan rasa untuk mewujudkan objek yang dituangkan dalam bentuk melalui *taste* dan estetika yang dimiliki oleh siswa-siswa. Siswa yang diberikan

cukup ruang-ruang kreasi melalui cara-cara yang menarik dalam mengikuti mata pelajaran, harus ada strategi pembelajaran yang khusus agar kepekaan siswa pada rasa dan estetika sebagai daya pengungkit kreativitas dapat didapatkan.

Materi dalam berkarya kriya yang lebih banyak menghasilkan nilai ada pada cara-cara riset terlebih dahulu, dengan sistem pengkajian. Berkarya berbasis riset terlebih dahulu akan menghasilkan nilai kebaruan dan kreasi berkelanjutan. Melawan sikap stagnan mesti dilakukan untuk merangsang kreasi-kreasi baru. Berkarya dengan berbasis riset terlebih dahulu menuntun adanya penemuan-penemuan yang signifikan untuk mencari lagi perkembangannya. Riset yang dilakukan berhubungan dengan banyak hal berpulang dengan ketertarikan permasalahan yang dipilih oleh siswa. Hal ini akan memiliki nilai-nilai: kajian, bahan/materi terpilih, hasil/*output*, orisinal/keaslian, penemuan baru/*novelty*, yang akan terbingkai dengan kreativitas.

Seni kriya terdukung oleh riset akan lebih mampu bermain dalam zaman perang kreativitas. Untuk itu perlu sistem-sistem pengajaran yang memberikan ruang kreasi yang lebih serius. Di samping riset yang dilakukan untuk lebih mengena dan menjawab kebutuhan konsumen, perlu memandang pengembangan produk dari yang biasa menjadi pemikiran pengembangan produknya. Perlunya pengembangan produk menjadi tujuan dari motivasi membuat karya kriya. Pengembangan produk tersebut dapat diarahkan pada: tren produk, estetika produk, aplikasi bahan lain misalnya, karena penggunaan barang-barang baru dari sebuah penemuan akan membuka peluang dan pasar baru (Widagdo, 2005: 147) bagi produknya, seperti hybrid, yaitu produk yang mengacu pada aplikasi bahan dan rancangan produk orisinal. Dalam satu contoh: bahwasanya bahan tanah liat dapat dibuat

karya yang bahkan tidak terduga sebelumnya (Anna Malgorzewicz, 2008).

Penutup

Produk kriya yang dapat dihasilkan oleh para siswa kita terutama oleh SMK, Sekolah Kejuruan, Sekolah Seni, perlu memikirkan alokasi waktu dalam pembelajarannya, karena sekolah ini tidak bisa meninggalkan rasa. Kemampuan otak kanan perlu dipikirkan ruang-ruang berkreasi yang berhubungan dengan penambahan waktu yang signifikan untuk praktik, *skill*, juga perlunya dibangkitkan rasa kepekaan, tentu akan beraplikasi dengan sistem pembelajaran, bagaimana cara-cara pembelajaran agar Sekolah Seni dikembalikan pada visi misi berkesenian bangsa Indonesia, yang mengacu pada keunggulan *skill*. Bekal studi dapat dibawa untuk melanjutkan proses kehidupan bagi anak bangsa, baik mau melanjutkan studi maupun memilih kerja. Untuk pendaftaran siswa hendaknya melalui *test skill*. Perlunya ditumbuhkan motivasi pada awal masuk pelajaran dengan Belajar Perdana oleh narasumber atau tokoh seni.

Daftar Pustaka

- Chandra, Julius. 1994. *Kreativitas Bagaimana Menanam, Membangun, dan Mengembangkannya*. Yogyakarta. Kanisius.
- Dilingstone F.W. 2006. *Daya Kekuatan Simbol the Power of Symbols*. Yogyakarta. Kanisius.
- Kasali, Rhenald. 2018. *Self Driving Menjadi Driver atau Passenger*. Jakarta: Mizan.

- Malcolm, Gladwell. 2005. *Kemampuan Berpikir Tanpa Berpikir*. Jakarta: Gramedia.
- Malgorzewicz, Anna. 1998. *Arafura Craft Exchange Trajectory of Memories, Tradition and Modernity in Ceramics*. Northern Territory Government.
- Piliang, Yasrat Amir. 2017. *Dunia yang Berlari, Dromologi, Implosi, Fantasmagoria*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Zwezda. *Briantte Noach*. 2018. *Warna dan Journay. Dreams of Spring an Exhibition of Seven Yuoths*. 2018. Yogyakarta.
- Widagdo. 2005. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung. ITB.

PENCIPTAAN PRODUK BATIK *ECO FRIENDLY*

dengan Tema Kendaraan Tradisional Khas
Yogyakarta *Pit Onthel* (Sepeda Kayuh)
sebagai Upaya Penguatan Industri Kreatif
Kerakyatan dan Pariwisata

oleh:

Sugeng Wardoyo

Titiana Irawani

Isbandono Harianto

ABSTRACT

This article has title "Design of Eco Friendly Batik Products with traditional vehicle Pit Onthel (bicycle) theme as effort Yogyakarta Folk Creative Industry and Tourism. Yogyakarta city known called as bicycle city, because it was many people used to ride bicycle as traditional vehicle beside andong and becak. Recently has changed habit in use transportation models. Eco friendly batik products which is used natural dyes or non synthetic dyes suitable to be applied, because it has high

price, at the same time reduces the negative impact of environment. So that Design of eco friendly batik products is an positive inovation, because demand of batik products also getting increase.

Keywords: *eco friendly, creative batik, natural dyes, traditional vehicle*

ABSTRAK

Tulisan ini berjudul “Penciptaan Produk Batik *Eco Friendly* dengan Tema Kendaraan Tradisional Khas Yogyakarta *Pit Onthel* (Sepeda Kayuh) sebagai Upaya Penguatan Industri Kreatif Kerakyatan dan Pariwisata.” Yogyakarta terkenal sebagai kota sepeda, karena di kota ini banyak orang yang terbiasa mengendarai sepeda sebagai kendaraan tradisional selain andong dan becak. Akhir-akhir ini kebiasaan pemanfaatan moda transportasi sudah mengalami perubahan. Produksi batik *eco friendly* yang menggunakan pewarna alam atau pewarna nonsintetis sesuai untuk diterapkan, karena memiliki nilai yang berharga sekaligus juga mengurangi efek negative bagi lingkungan. Jadi, penciptaan produk batik *eco friendly* ini merupakan inovasi positif karena permintaan produk batik mengalami peningkatan.

Kata Kunci: *eco friendly, batik kreatif, pewarna alam, kendaraan tradisional*

Pendahuluan

Kota Yogyakarta merupakan kota dengan segudang predikat. Sebutan kota budaya dan kota pelajar begitu melekat. Tidaklah mengherankan karena wilayah ini dahulu merupakan salah satu wilayah pusat pemerintahan kerajaan Mataram Islam di pulau Jawa yang sarat dengan nilai dan sejarah budaya, sehingga otomatis pula wilayah ini merupakan pusat kegiatan dan pengembangan kebudayaan. Kebudayaan sendiri dapatlah diartikan secara luas dalam konotasi positif sebagai ujud perilaku manusia yang berakal dan berbudi, baik itu berupa

produk seni, etika, maupun peradaban. Kondisi lingkungan kota Yogyakarta yang sangat kondusif menjadikannya sebagai salah satu daerah yang nyaman dan aman untuk dihuni, sesuai dengan slogan kota ini, yaitu "Jogja Berhati Nyaman."

Seperti diketahui bersama, bahwa Yogyakarta dikenal sebagai pusat kebudayaan dengan potensi yang melimpah ruah nyaris tidak terbatas. Berbagai macam bentuk dan produk seni dan budaya dapat ditemui di daerah ini. Kota Yogyakarta dahulu juga dikenal dengan julukan sebagai kota sepeda karena memang banyak masyarakat umum yang mempergunakan moda transportasi tradisional yang satu ini, di samping moda transportasi tradisional lain yang cukup dikenal, seperti becak dan andong. Namun akhir-akhir ini telah terjadi pergeseran budaya dalam penggunaan kendaraan tradisional tersebut. Penggunaan sepeda kayuh atau juga dikenal sebagai *pit onthel* ini misalnya yang mulai banyak ditinggalkan, karena banyak yang beralih ke sepeda motor dan mobil pribadi. Memang faktor pertumbuhan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat yang semakin meningkat menjadi salah satu faktor utama. Kesejahteraan masyarakat yang meningkat memiliki konsekuensi logis yang tampak pada semakin banyaknya masyarakat yang mampu membeli kendaraan bermotor khususnya roda dua, sehingga mampu menggeser penggunaan sepeda sebagai alat transportasi yang utama. Dampak negatif yang sangat terasa akhir-akhir ini adalah kemacetan dan polusi udara yang semakin meningkat. Hal ini apabila tidak disikapi secara bijaksana, ke depan bukan tidak mungkin akan dapat mengganggu tingkat kualitas kemurnian dan kesehatan udara di wilayah ini.

Isu utama mengenai dampak negatif dari polusi udara yang ditimbulkan oleh semakin banyaknya kendaraan bermotor juga makin gencar didengungkan. Sudah ada upaya positif yang dilakukan oleh pihak pemerintah kota dengan menggalakkan program *Sego Segawe* atau *Sepeda Kanggo Mangkat Sekolah Lan Nyambut Gawe* 'sepeda untuk berangkat sekolah dan bekerja' di bawah kepemimpinan Heri Zudianto ketika menjabat sebagai Wali Kotamadya Yogyakarta dalam dua periode secara berturut-turut. Program yang hingga kini masih berlanjut tersebut

merupakan sebuah upaya atau terobosan untuk merevitalisasi dan menggalakkan kembali penggunaan moda transportasi tradisional, terutama sepeda bagi masyarakat luas untuk tetap menjaga kebersihan dan kesehatan udara, serta menekan tingkat polusi udara yang semakin meningkat. Program ini khususnya diperuntukkan bagi para pegawai di lingkungan pemerintah kota agar lebih memilih naik sepeda ketimbang naik kendaraan bermotor. Syukurlah program ini pun kini juga sudah mulai diadopsi oleh pemerintahan Propinsi DKI Jakarta di bawah kepemimpinan Gubernur Joko Widodo (Jokowi) dan mudah-mudahan dapat ditularkan pula di wilayah lain.

Sebagai kota budaya, Yogyakarta juga sangat dikenal sebagai salah satu sentra kerajinan batik di Indonesia. Batik sudah sejak dahulu dikenal di daerah ini terutama semenjak menjadi wilayah yang menjadi pusat budaya yang utama, warisan dari kerajaan Mataram di tanah Jawa. Akhir-akhir ini eksistensi batik menunjukkan kemajuan yang cukup menggembirakan. Terlebih setelah batik secara resmi telah diakui sebagai *world heritage* oleh UNESCO pada tahun 2009. Dengan diakuiinya batik Indonesia oleh dunia internasional ini, perlu disikapi secara konsekuen khususnya bagi para seniman dan pelaku usaha di bidang ini agar terus berupaya dan berusaha untuk menjaga serta melestarikan, bahkan mengembangkannya.

Pada saat ini batik di kota Yogyakarta memang terus mengalami perkembangan, namun demikian perkembangannya dipandang belum maksimal, karena masih banyak pelaku industri batik atau perajin yang memproduksi batik dengan desain yang kurang kompetitif. Kebanyakan desainnya masih cenderung monoton dan masih melulu mengacu pada motif-motif tradisional semata. Hal inilah yang mengakibatkan produk-produk semacam itu menjadi kurang kompetitif, yang otomatis pula kurang diminati oleh selera pasar yang selalu dinamis. Termasuk pula di dalam penggunaan bahan warna yang diterapkan, mayoritas masih mempergunakan bahan pewarna sintesis atau kimiawi yang notabene adalah bahan-bahan yang dapat merusak lingkungan sekitar.

Potensi pasar bagi produk batik dan potensi kepariwisataan di wilayah kota Yogyakarta sangatlah menjanjikan, apalagi didukung dengan predikat sebagai kota tujuan wisata terbesar kedua setelah Bali. Langkah strategis yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi sekaligus mengatasi agar produk batik yang diproduksi dapat menjawab selera pasar yang dinamis, sehingga mampu memiliki daya saing produk yang diperhitungkan terutama di era pasar global seperti sekarang ini, salah satu caranya adalah dengan melakukan upaya terobosan melalui penciptaan dan pengembangan produk batik yang inovatif dengan mengambil tema seni budaya lokal, di antaranya adalah dengan mengangkat kendaraan tradisional di kota Yogyakarta sebagai tema penciptaan produk batik *eco friendly* atau ramah lingkungan. Hal ini merupakan sebuah langkah dan upaya yang nyata untuk mengangkat nilai tambah khususnya bagi para perajin di wilayah ini.

Produk batik ramah lingkungan adalah produk batik yang mempergunakan bahan baku pewarnaan utama yang berasal dari zat warna alami atau nonsintetis. Produk yang dikategorikan sebagai produk *go green* ini dinilai tepat untuk diaplikasikan, karena selain memiliki nilai jual atau nilai ekonomis yang tinggi, juga dapat mengurangi dampak kerusakan lingkungan. Hal ini mengingat dampak buruk jangka panjang penggunaan bahan sintetis secara masif dalam memproduksi batik secara masal, secara lambat laun juga akan berpengaruh pula pada kelangsungan ekosistem di wilayah ini. Oleh karena itu, penciptaan produk batik ramah lingkungan atau berbasis *eco friendly* ini merupakan sebuah upaya terobosan atau inovasi positif, mengingat kebutuhan akan produk batik juga terus meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, dipandang perlu diupayakan sebuah penelitian tersendiri guna mewadahi sekaligus menjawab berbagai persoalan tersebut di atas. Kendaraan tradisional khas Yogyakarta yaitu *pit onthel* (sepeda kayuh), akan dijadikan sebagai dasar/sumber inspirasi dalam penciptaan produk batik *eco friendly* dengan tetap mengutamakan ciri khas batik Yogyakarta yang tetap melekat, baik itu dari aspek visualisasinya maupun yang berkaitan dengan keteknikannya. Pengangkatan salah satu aset budaya lokal ini diharapkan dapat

menghasilkan produk-produk batik baru yang inovatif dengan karakteristik atau spesifikasi berdasarkan kearifan seni budaya lokal setempat, guna meningkatkan sektor ekonomi kreatif kerakyatan dan menunjang sektor industri pariwisata. Di sisi lain, kegiatan penelitian ini juga sedikit banyak ikut berperan aktif baik secara langsung maupun tidak langsung dalam mengampanyekan atau merevitalisasi penggunaan moda transportasi tradisional khas Yogyakarta yang tidak menimbulkan polusi atau pencemaran udara, sekaligus juga menggalakkan produk dengan nilai ekonomis yang tinggi namun tetap berwawasan lingkungan.

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penciptaan karya seni, yang merupakan sebuah metode yang lazim dipergunakan dalam penciptaan karya seni rupa pada umumnya. Dalam tahapan pelaksanaannya, metode penciptaan ini kemudian dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu: (1) Tahap Eksplorasi; (2) Tahap Perancangan; (3) dan Tahap Perwujudan.

Tinjauan Umum tentang *Pit Onhel* (Sepeda Kayuh)

Roda merupakan salah satu temuan manusia yang cukup penting. Dengan ditemukannya roda, diciptakanlah sejumlah alat transportasi yang dikenal hingga zaman modern saat ini. Awalnya roda memiliki bentuk sederhana, yaitu berupa lempengan kayu seperti roda gerobak, kemudian berjeruji, selanjutnya roda kereta kuda, baru kemudian sepeda. Tahun 1791 sepeda dari kayu mulai dibuat di Perancis. Pada tahun 1817 Baron Von Drais de Sauerbrun membuat sepeda kayu tanpa pedal yang pertama dan kemudian populer di Jerman, Perancis, Inggris, dan Amerika. Dua dasawarsa kemudian bentuk sepeda sudah tampak nyaman untuk dikendarai. Semenjak itu bermunculan sejumlah merek dan bentuk sepeda dari negara-negara Eropa yang kemudian disusul oleh Asia, seperti Cina dan Jepang.

Sepeda atau dalam bahasa Jawa disebut *pit onthel* apabila dilihat secara etimologis berasal dari kata *fiets*, dan *onthel* artinya kayuh, sehingga *pit onthel* dapat diartikan sebagai sepeda kayuh. Sepeda masuk sebagai alat transportasi di Indonesia belum dapat dikatakan lama, karena baru sekitar awal abad ke-20 pada tahun 1910-an. Sewaktu pertama kali masuk tentu saja dipakai oleh pegawai kolonial dan para bangsawan, baru kemudian para misionaris dan saudagar kaya bisa memilikinya.

Sepeda, pertama kali dibuat memiliki bentuk yang berbeda dengan sepeda pada zaman sekarang. Sepeda yang pertama kali dibuat di Perancis pada tahun 1791, berbentuk aneh. Sepeda ini beroda depan dibuat dalam posisi paten dan tidak memiliki pedal. Sepeda jenis ini baru bergerak maju ketika pengemudinya menggerakkan kakinya untuk berjalan maju. Pada tahun 1817, Baron von Drais de Sauerbrun menyempurnakan model sepeda. Meskipun tanpa pedal, namun sepeda yang ini sudah berkerangka kayu. Selain itu juga sudah memiliki tempat duduk dan tempat meletakkan tangan di depan. Sepeda ini dapat dikemudikan dengan sebuah palang yang disambungkan dengan roda depan. Saat itu, bersepeda menjadi populer di Jerman, Perancis, Amerika, dan Inggris. Sepeda model ini dikenal dengan sebutan sepeda kuda-kudaan.

Pada tahun 1839 untuk pertama kali diciptakan sepeda berpedal oleh Kirkpatrick Macmillan, seorang pandai besi dari Skotlandia. Ciptaannya bukan sekedar memperbaiki model lama tapi betul-betul sebuah inovasi baru, sepeda dengan pedal kaki untuk menjalankan rodanya. Roda bagian depan yang dapat dikemudikan diapit dengan kerangka dari logam dalam posisi vertikal yang dilekatkan dengan kerangka bagian depan yang terbuat dari kayu yang tersambung dengan roda bagian belakang. Pedal berada pada kedua sisi kiri dan kanan tersambung dengan tangkai pengungkit perseneling yang naik turun memutar untuk

menggerakkan roda belakang. Temuan Macmillan ini membuktikan bahwa kendaraan roda dua dapat digerakkan dengan kayuhan kaki tanpa pengemudi kehilangan keseimbangannya (Wuryani, 2006: 55-22).

Tinjauan Zat Pewarna Alami untuk Batik

Yang dimaksud zat warna alam, pada hakikatnya adalah zat-zat warna yang diolah dan disarikan atau diekstrasikan dari bahan tumbuh-tumbuhan, seperti daun, buah, kulit kayu, batang kayu, getah, umbi-umbian, seperti kunir dan akar-akaran lainnya.

Bahan pembantu

a. Tawas ($K_2Al_2O_4$)

Tawas atau alumunium $K_2Al_2O_4$ merupakan salah satu hasil tambang yang dapat digunakan sebagai bahan mordanting paling baik. Selain itu tawas juga digunakan sebagai bahan fiksasi atau pengunci zat warna alam agar tidak luntur.

b. Tunjung (F_2SO_4)

Tunjung atau zat besi F_2SO_4 digunakan sebagai bahan fiksasi atau pengunci zat warna alam agar tidak luntur.

c. Kapur (Ca_2CO_3)

Kapur atau kalsium Ca_2CO_3 digunakan sebagai bahan fiksasi atau pengunci zat warna alam agar tidak luntur.

d. Gula Jawa

Gula Jawa digunakan sebagai bahan campuran larutan warna *indigofera*.

Tahap Perancangan

Sesuai dengan target dari penelitian ini, bahwa tahun pertama menghasilkan sejumlah motif batik maka fokus utama dalam penelitian pada tahun pertama adalah penciptaan atau pembuatan motifnya. Rancangan motif batik dibuat berdasarkan data yang telah diperoleh, baik data berupa tulisan, lisan, dan data yang berupa foto maupun dokumentasi yang berhasil dikumpulkan. Proses penciptaan motif batik ini dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut.

Proses penciptaan motif batik dalam penelitian ini diawali dengan pembuatan sejumlah sket alternatif guna menciptakan motif batik yang baru. Masing-masing dari motif tersebut, pada awalnya terlebih dahulu dibuatkan sket alternatifnya. Berdasarkan sejumlah sket alternatif tersebut kemudian dipilih salah satu untuk disempurnakan atau dibuat menjadi gambar jadi. Pembuatan sket alternatif ini dimaksudkan untuk mencari berbagai kemungkinan terciptanya motif yang menarik dengan berbagai pilihan.

Langkah awal yang dilakukan dalam proses pembuatan sket alternatif ini adalah membuat gambar motifnya terlebih dahulu. Gambar motif dibuat terutama berdasarkan data visual berupa foto. Data yang ada di foto tersebut kemudian diolah dan divisualisasikan kembali hingga menjadi gambar motif yang cocok untuk diterapkan. Motif yang sudah terwujud, selanjutnya disusun hingga menjadi suatu pola tertentu. Di dalam sket alternatif dibuat dengan mempertimbangkan berbagai aspek, antara lain bahan warna yang dipergunakan, teknik, maupun pewujudannya. Selain itu juga dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang meliputi irama/ritme/keselarasan, kesatuan, dominasi/daya tarik/pusat perhatian/keunikan, keseimbangan, proporsi/perbandingan/keserasian, kesederhanaan dan kejelasan. Dengan memperhatikan kaidah-kaidah tersebut, diharapkan akan tercipta motif batik yang estetis, eksploratif, dan inovatif. Sejumlah sket alternatif yang telah dibuat dari masing-masing motif kemudian dipilih dan diseleksi salah satu yang dianggap paling bagus.

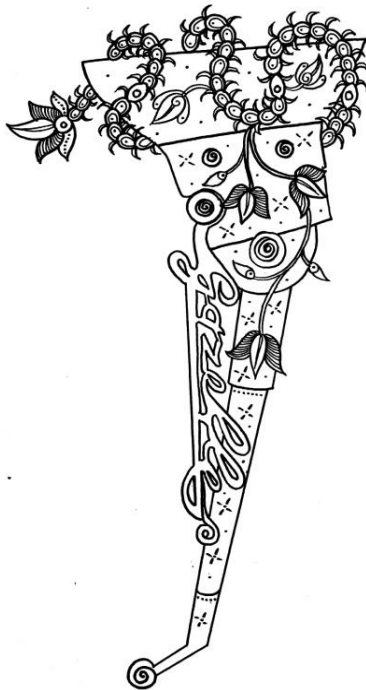
Pembuatan motif batik seluruhnya dikerjakan secara manual. Sketsa yang terpilih kemudian disempurnakan hingga menjadi gambar jadi pola motif batik di atas kertas. Tahap atau langkah pengerjaannya yaitu menyempurnakan garis gambar motif secara manual berdasarkan sketsa alternatif terpilih, sehingga terciptalah gambar motif batik.



Gambar 1. Bel Sepeda Simplex



Gambar 2. Dinamo Sepeda Simplex



Gambar 3. Standar Sepeda Gazelle



Gambar 4. Lampu Sepeda Gazelle

Penutup

Berdasarkan analisis di atas, pengembangan dapat dilakukan pada beberapa aspek yang meliputi bentuk kendaraan khas Yogyakarta dari *pit onthel* (sepeda kayuh). Di samping teknik yang diterapkan, pengembangan motif batik dapat dilakukan dengan mengombinasikan sejumlah motif yang sudah dimodifikasi dalam satu proses perwujudan. Aspek pengembangan di samping desain pada motif, juga utamanya adalah pada eksplorasi bahan warna alami.

Hasil yang telah diperoleh ini diharapkan dapat ditindaklanjuti dengan diterapkan menjadi sebuah prototip produk jadi. Dipandang perlu agar dapat diterbitkan sebuah buku referensi atau buku ajar yang mudah untuk dipahami dan dipraktikkan oleh para perajin batik secara metodis. Buku tersebut diharapkan mampu memberikan panduan dan inspirasi dalam meningkatkan kualitas berbagai macam produk yang dihasilkannya.



Prototip 1



Prototip 2



Prototip 3



Prototip 4

Daftar Pustaka

- Achjadi, Judi.1999. *Batik Spirit of Indonesia*. Jakarta: Yayasan Batik Indonesia.
- Anas, Biranul, dkk. 1997. *Indonesia Indah: Batik*. Jakarta: Yayasan Harapan Kita.
- Asnanda, Restu Apriantini. 2012. "Transportasi Tradisional (Kereta Kuda, Becak, dan Sepeda Onthel)." dalam *Media Pembelajaran Geografi, geografiupi 2010.blogspot.com/2012/10/transportasi-tradisional-keretakuda_30.html*.
- Djoemena, Nian S. 1987. *Ungkapan Sehelai Batik: Batik Its Mystery and Meaning*. Jakarta: Djambatan.
- Doellah, H. Santoso. 2002. *Batik: The Impact of Time and Environment*. Solo: Dinar Hadi.
- Hamzuri.1985. *Batik Klasik: Classical Batik*. Jakarta: Djambatan.
- Kusumawati, Toyibah dan Suryo Tri Widodo. 2011. *Motif Batik Kreasi Baru Khas Yogyakarta: Candi, Wayang, dan Keris sebagai Sumber Inspirasi*. Yogyakarta: Leutikaprio.
- Murtihadi dan G. Gunarto. 1981-1982. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Bagian Proyek Pengadaan Buku Kejuruan non teknik Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: CV. Arti Bumi Intaran.
- Soekotjo, R. 1974. "Beberapa Masalah Angkutan Kota: Suatu Kasus Transportasi di Kota Padat Penduduk," dalam *PRISMA: Masalah & Kebijakan Kependudukan*, No. 2 Th. III April 1974. Jakarta: LP3ES.
- Wuryani, M. 2006. *Pit Onthel: Pameran Sepeda Lama: 21-28 Maret 2006*. Yogyakarta: Bentara Budaya.

UNSUR KOMBINASI PADA VISUALISASI RAGAM HIAS BATIK KLASIK SEMÈN GAYA YOGYAKARTA

oleh:

Suryo Tri Widodo

ABSTRACT

Semèn motifs on classical batik of Yogyakarta style, is a motif which visualize floral form with various elements motifs on it. Semèn motifs influenced Hindu-Java and Islamic culture. Influence from Islamic culture delivered a few motifs in stylization. From visual aspect, some of elements motifs on it visualize combine motifs. It become visual concept characteristic in Islam art include in Semèn motifs on classical batik of Yogyakarta style. Visualization of motifs can be hide with combined elements motifs.

Keywords: *Semèn motifs, Yogyakarta classical batik, combine motifs*

ABSTRAK

Motif batik klasik *Semèn* gaya Yogyakarta adalah motif yang memvisualisasikan bentuk tumbuh-tumbuhan dan elemen-elemennya, Motif *Semèn* terpengaruh dari budaya Hindu-Jawa dan Islam. Pengaruh budaya Islam membawa beberapa gaya motif. Dari aspek visualnya, beberapa motif elemen menggambarkan kombinasi motif. Hal ini menjadikan karakteristik konsep visual seni Islam termuat dalam motif batik klasik *Semèn* gaya Yogyakarta. Visualisasi motifnya menyimpan kombinasi motif elemen.

Kata Kunci: motif *Semèn*, batik klasik Yogyakarta, motif-motif kombinasi

Pendahuluan

Artikel ini merupakan kajian lanjutan yang penulis lakukan pada artikel sebelumnya dengan judul “Visualisasi Ragam Hias Batik Klasik *Semèn* Gaya Yogyakarta” (2014). Seperti uraian pada artikel terdahulu, bahwa ragam hias *semèn* merupakan ragam hias batik yang menggambarkan unsur utama berupa tetumbuhan dengan berbagai unsur ragam hias lain yang bersifat majemuk. Secara visual ragam hias *Semèn* sangatlah menarik dan dinamis, karena di dalamnya tidak hanya memuat satu unsur ragam hias semata, namun juga memuat berbagai macam unsur dan jenis

ragam hias yang dirangkai dan disusun menjadi satu dalam sebuah perwujudan kain batik secara utuh (Widodo, 2014).

Ragam hias *Semèn* memiliki banyak variasi maupun turunannya dengan berbagai nama. Ragam hias ini memang sangat memungkinkan untuk diubah atau digubah sesuai dengan selera pembuatnya, baik dari aspek visualisasinya maupun unsur-unsur ragam hias di dalamnya, sehingga ia menjadi sebuah jenis ragam hias yang berkembang secara dinamis disesuaikan dengan fungsinya. Demikian pula dari aspek visualisasinya, yang setelah dilakukan pengamatan dan kajian lebih lanjut, maka terdapat beberapa ragam hias yang diwujudkan dari beberapa unsur kombinasi ragam hias yang lain. Hal ini menjadi sesuatu yang menarik untuk diungkap dan ditelaah secara lebih lanjut.

Terkait dengan permasalahan di atas, artikel ini secara khusus menyoroti aspek visual pada ragam hias *Semèn Rama*, *Semèn Sida Mukti*, dan *Semèn Sida Luhur* gaya Yogyakarta. Fokus kajian adalah pada perwujudan beberapa unsur ragam hias utama yang di dalam perwujudannya merupakan gabungan atau kombinasi dari unsur ragam hias lain. Pada hasil dan pembahasan akan diuraikan mengenai konsep visual dari ragam hias *Semèn* gaya Yogyakarta, sebagai bahasan pertama. Pembahasan kedua mengenai unsur kombinasi pada ragam hias yang diterapkan sebagai kajian utama dalam tulisan ini. Artikel ini diakhiri dengan simpulan sebagai penutup sekaligus simpulan-simpulan pemahaman dari pembahasan sebelumnya.

Pembahasan

Keberadaan beberapa hasil kesenian seperti batik klasik yang berkembang di Jawa, tidak terlepas dari masuknya pengaruh

Hindu-Buddha dalam perkembangan seni di Indonesia dimulai dengan pengenalan kedua agama tersebut. Unsur-unsur kebudayaan dari India seperti tata susun sosial, cara penulisan, teknologi, termasuk seni, hadir bersamaan dengan penyebaran agama (Sedyawati dalam Soemantri, 2002: 2). Hadirnya agama Islam di Indonesia tersebut juga memengaruhi tahap perkembangan selanjutnya terhadap eksistensi seni di Indonesia. Penyebaran seni Islam sebagaimana halnya dengan seni Hindu, maka seni Islam di Indonesia pada awalnya juga terpusat di istana penguasa. Penerimaan agama Islam yang berlangsung secara bertahap, tidak terelakkan lagi mengakibatkan pengambilan berbagai bentuk dan gaya seni baru, walaupun pada dasarnya toleransi bentuk-bentuk tua menjadi kunci dari perkembangan seni Islam yang ada di Indonesia (Yudoseputro dalam Soemantri, 2002: 16).

Ragam hias batik dalam wujud yang dikategorikan sebagai pola klasik, sebenarnya sudah lahir sejak zaman kebudayaan Hindu di Indonesia yang terus berkembang dalam masyarakat kebudayaan Islam atau disebut Hindu-Islam. Hal tersebut menimbulkan adanya proses akulturasi dengan kebudayaan nenek moyang yang sudah ada sebelumnya. Penerapan ragam hias di atas kain sebenarnya juga sudah lama dikenal, bahkan sebelum dipergunakan alat yang lazim digunakan dalam pembuatan batik yang disebut dengan *canthing* (Kawindrasusanto dalam Soedarso, 1998: 116).

Terbentuknya gaya batik di Yogyakarta tentu tidak terlepas dari adanya pengaruh pusat kekuasaan yang terfokus dalam diri seorang raja. Beberapa ragam hias sengaja diciptakan oleh kalangan keraton untuk tujuan politis, dengan maksud agar terjadi keharmonisan kehidupan dalam masyarakat. Hal ini terlihat dengan tidak mudahnya terjadi gejolak sosial dalam masyarakat,

bahkan sebaliknya akan membawa ketenangan hidup masyarakatnya. Suasana seperti ini diharapkan akan dapat mengondisikan pengukuhan kedudukan raja dan negara, lengkap dengan kekuasaannya.

Gaya batik pedalaman seperti di Yogyakarta diilhami oleh suasana kejiwaan masyarakat dalam kurun waktu tertentu. Hal ini juga dipengaruhi oleh adanya anggapan bahwa datangnya sumber kekuasaan itu dari kekuatan-kekuatan magis yang dihubungkan dengan kekuatan alam, misalnya awan di langit, bintang di malam hari, matahari bersinar terang, rembulan bercahaya redup, laut kidul bergelombang dahsyat, gunung berapi memuntahkan lahar panas, pusaka-pusaka keramat pembawa kesaktian, kereta kencana yang penuh misteri, kuda-kuda, dan persenjataan perang. Materi-materi inilah yang diolah untuk menciptakan gaya batik beraroma magis. Terjadinya proses akulturasi dari berbagai elemen luar, memiliki andil dan ikut memengaruhi arah gaya batik Yogyakarta kepada titik dasar yang lebih menekankan pada kekuatan daya cipta seni semata. Ini diilhami oleh suasana keramat yang syahdu, yang bertujuan untuk mengangkat derajat gelar kebangsawanan keraton. Suasana demikian dipertahankan guna mendominasi jiwa dan karakteristik gaya batik Yogyakarta, yang tampak memiliki tradisi yang begitu melekat.

Salah satu ciri yang dimiliki oleh batik Yogyakarta pada umumnya memiliki tampilan yang padat, seolah tidak memberi ruang kosong pada lembar desainnya, yang ditempati oleh *isen* pada tiap titik yang terluang, sebagai cerminan begitu kuatnya ikatan kehidupan sosial masyarakat Yogyakarta dalam satu wadah sosio-kultur yang padu. Pengagungan terhadap pusat kekuasaan seorang raja diartikan sebagai sumber kekuatan magis (Dofa, 1996: 31-33). Masuknya pengaruh agama Islam sedikit banyak juga mengakibatkan perubahan sosial yang terjadi. Orientasi

agama Islam yang lebih demokratis memiliki andil dan turut memengaruhi kreativitas seni batik dalam pengembangan ragam hiasnya (Riyanto, 1997). Pengaruh Islam yang diterima sebagai penuntun hidup yang baru di Jawa melahirkan beberapa ragam hias baru, yaitu kaligrafi dan stilisasi. Stilisasi merupakan pengayaan terhadap ragam hias binatang. Dalam ragam hias baru ini, binatang sebagai motif utama digayakan sebagai ragam hias tumbuhan, sedemikian rupa sehingga seringkali untuk mengidentifikasinya harus dilakukan pengamatan secara cermat dan teliti (Amin, 2002: 33).

Ragam hias batik khususnya dari jenis *Semèn* sejatinya telah mengalami perkembangan sejak akhir zaman Majapahit, dilanjutkan dengan masa pengaruh kebudayaan Islam, dan akhirnya berkembang sampai sekarang. Dasar ragam hias *Semèn* ini berkembang melalui jalur kerajaan-kerajaan Islam di Jawa seperti Demak-Pajang, Mataram Islam, sampai akhirnya kemudian Surakarta dan Yogyakarta. Melalui jalur ini juga masih dikembangkan ragam hias klasik yang lain, seperti ragam hias *Ceplok*, *Parang*, *Nitik*, dan *Sida Mukti* (Susanto, 1984: 25). Pada masa kebudayaan Islam terdapat perpaduan yang harmonis antara rasa dan pikiran, sehingga apabila diperhatikan perkembangan ragam hias pada zaman Islam terdapat beberapa gaya dari unsur-unsur ragam hias *Semèn*.

Batik klasik ragam hias *Semèn* tergolong ragam hias kuno yang dikenal di daerah Surakarta dan Yogyakarta sebagai salah satu peninggalan zaman Dinasti Mataram Islam di pulau Jawa. Masing-masing dari kerajaan tersebut kemudian menghasilkan batik dengan ciri khas yang berbeda. Ciri khas batik keraton pada umumnya tampak lebih menonjol pada batik Keraton Kasultanan Yogyakarta dengan bentuk pola yang sangat teratur, sebagian besar pola ditata secara geometris, perpaduan warna yang sangat

tegas, bahkan terkesan mencolok antara warna coklat dan putihnya, sehingga seringkali memberikan kesan agak kaku (Soerjanto, t.t.: 7). Seperti lazimnya karya seni daerah pedalaman, ciri khas batik klasik Yogyakarta cenderung memperlihatkan tanda-tanda murung, gelap, dan statis karena dalam perwujudannya bertumpu dan mengutamakan hadirnya keseimbangan yang simetris (Gustami, 2000: 95).

Ragam hias batik klasik *Semèn* gaya Yogyakarta ini dibuat dengan warna biru (*wedel*), warna coklat-merah (*soga*), dan putih. Warna ini secara turun-temurun dan secara terus-menerus diterapkan pada batik klasik Yogyakarta (Susanto, 1980: 179). Ciri khas batik Yogyakarta yang terletak pada keindahan motif dengan warna utama coklat *soga* dan biru *wedel* yang semula lebih banyak menggunakan zat warna alam tersebut, diproses dengan teknik *kerokan*. Dengan menggunakan keteknikan ini, batik Yogyakarta dapat dikembangkan menjadi beratus-ratus motif, yang pada umumnya berlatar putih dengan paduan serasi antara bidang-bidang, garis, dilengkapi dengan *isen-isen* yang beraneka ragam (Riyanto, 1997: 36).

Meskipun kerajaan Mataram telah terbagi menjadi dua, ada beberapa ragam hias yang memiliki kesamaan nama, bentuk, dan makna yang sama. Salah satu di antaranya adalah termasuk ragam hias *Semèn*. Umumnya pewarnaan pada batik klasik gaya Yogyakarta, warna coklat (*soga*) lebih mengarah ke warna coklat tanah, sedangkan warna putih lebih menekankan pada warna putih asli kain mori. Seringkali warna putih yang diterapkan pada batik klasik gaya Yogyakarta ini menjadi unsur warna yang paling dominan, jika dibandingkan unsur warna lainnya. Adapun pada batik klasik gaya Surakarta, warna coklat (*soga*) cenderung mengarah kepada warna coklat kekuning-kuningan, sedangkan

warna putih mengarah pada warna putih kekuning-kuningan (Suyanto, 2002: 50-51).

1. Ragam Hias *Semèn Rama*

Unsur-unsur visual dari ragam hias batik klasik *Semèn Rama* terdiri atas delapan ditambah satu yang kemudian disebut sebagai unsur ragam hias pokok. Pada ragam hias *Semèn Rama*, unsur-unsur ragam hias pokok dapat dikelompokkan menjadi: (1) ragam hias tumbuhan, yaitu *pohon hayat*; (2) ragam hias binatang, yaitu *garudha*, binatang (binatang darat berkaki empat), dan *burung*; (3) ragam hias benda unsur alam, yaitu *mèru* dan *lidah api*; dan (4) ragam hias benda, yaitu *pusaka*, *dhampar* dan *baito* atau *kapal laut*. Terdapat dua buah ragam hias *Semèn Rama* yang memiliki unsur kombinasi di dalam , yaitu ragam hias *garudha* dan ragam hias *pusaka*.

a. Ragam Hias *Garudha*

Unsur ragam hias *garudha* yang termuat pada batik klasik *Semèn Rama* ini tidak digambarkan dalam bentuk burung garuda yang utuh. Ragam hias *garudha* diwujudkan dengan sepasang sayap atau *lar* sebagai sebuah rangkaian ragam hias yang utuh. Ragam hias *garudha* memiliki tujuh buah susunan atau lapis sayap yang berbentuk meruncing ke atas mengarah ke samping secara berurutan. Lapis pertama dengan dua buah helai bulu sayap, berikutnya berjumlah empat helai, kemudian berikutnya yang terakhir atau yang paling luar berjumlah tujuh buah helai. Visualisasi dari unsur ragam hias *garudha* ini merupakan kombinasi atau perpaduan antara ragam hias berupa sayap *garudha* dan ragam hias *naga* pada bagian kepalanya yang digambarkan dengan mulut yang terbuka.

Ragam hias *garudha* yang digambarkan sebagai sebuah *lar* atau satu sayap dengan ujungnya berupa kepala naga, diberi warna biru dan sedikit hitam pada bagian bawah kepala. Ragam hias *garudha* memiliki unsur warna coklat yang dominan. Bagian bulu berbentuk segitiga dengan warna putih di tengahnya dengan bagian tepi diberi warna hitam. Warna biru diterapkan sebagai bagian pembatas antara lapisan sayap satu dengan lapisan sayap lainnya berjumlah tiga buah, yang diberi *isèn-isèn* berupa sederet titik-titik atau *riningan* yang berwarna putih sesuai alur bentuk pembatas sayapnya.

b. Ragam Hias *Pusaka*

Ragam hias *pusaka* digambarkan sebagai sebuah wujud ujung tombak. Bentuk ujung tombak digambarkan berbentuk segitiga melebar seperti sayap burung yang terbuka dan meruncing ke atas. Pada bagian bawah juga berbentuk segitiga namun lebih kecil dengan sudut meruncing ke bawah. Ragam hias *pusaka* ini dikombinasikan dengan unsur ragam hias *lidah api* sebagai ujung tombaknya.

Ragam hias *pusaka* didominasi oleh warna biru. Pada bagian *isèn-isèn* berupa titik-titik atau *riningan* berwarna putih tampak pada bagian tepi bawah yang meruncing. *Isen-isen* yang tampak pada ragam hias *pusaka* adalah berupa garis-garis atau *sawut* berwarna hitam dan juga *isen-isen* berupa *gringsing*, seperti sisik dengan warna putih di tengahnya. Ragam hias *pusaka* ini pada bagian puncaknya yang meruncing ke atas dikombinasikan dengan ragam hias *lidah api* yang cenderung berimbang dalam penerapan warnanya, baik itu penerapan warna biru, warna hitam, maupun warna coklat, dan warna putih sebagai *isen-isen* yang diterapkan.

2. Ragam Hias *Semèn Sida Mukti*

Pada ragam hias *Semèn Sida Mukti*, unsur-unsur ragam hias pokok dapat dikelompokkan menjadi: (1) ragam hias tumbuhan, yaitu *pohon hayat*; dan (2) ragam hias binatang, yaitu *garudha*, binatang (binatang darat berkaki empat), dan *kerang*. Terdapat satu buah ragam hias yang memiliki unsur kombinasi di dalam *Semèn sida Mukti*, yaitu ragam hias *garudha* baik dalam bentuk *sawat* (dua sayap) maupun *lar* (satu sayap).

a. Ragam Hias *Garudha*

Unsur ragam hias *garudha* pada ragam hias *Semèn Sida Mukti* diwujudkan dalam bentuk *sawat*, yaitu burung garuda dengan dua sayap lengkap dengan bagian ekornya. Pada bagian ekor terdiri atas tujuh buah helai sayap dengan ujung-ujungnya yang lengkung, sedangkan pada sayap terdiri atas tiga lapisan sayap. Ragam hias *garudha* ini diwujudkan dengan dipadukan dengan ragam hias burung dalam wujud dua kepala burung yang masing-masing mengarah ke atas.

Di samping dalam bentuk *sawat*, ragam hias *garudha* pada ragam hias *Semèn Sida Mukti* juga digambarkan dalam bentuk *lar* atau satu sayap. Jumlah helai bulu sayap keseluruhan dua belas helai, dua helai pada bagian dalam, empat helai pada bagian tengah, dan enam helai pada bagian terluar.

Ragam hias *garudha* memiliki dua bentuk yang agak berbeda. Pada ragam hias *garudha* yang digambarkan sebagai sebuah *sawat* atau dua sayap dengan dua kepala burung pada bagian ujungnya. Secara keseluruhan penerapan warnanya sama persis dengan ragam hias *garudha* yang digambarkan sebagai sebuah *lar*. Pada ragam hias *garudha* yang digambarkan sebagai sebuah *lar* atau satu sayap yang dikombinasikan dengan ragam

hias burung berupa kepala burung yang diberi warna biru dan sedikit hitam pada bagian kepala. Ragam hias *garudha* memiliki unsur warna coklat yang dominan. Bagian bulu berbentuk segitiga dengan warna putih di tengahnya dengan bagian tepi dengan warna hitam. Warna biru diterapkan sebagai bagian pembatas antara lapisan sayap satu dengan lapisan sayap yang lainnya berjumlah tiga buah, diberi *isèn-isèn* berupa sederet titik-titik atau *ringinan* yang berwarna putih sesuai alur bentuk pembatas sayap.

3. Ragam Hias *Semèn Sida Luhur*

Pada ragam hias *Semèn Sida Luhur*, unsur-unsur ragam hias pokok dapat dikelompokkan menjadi: (1) ragam hias tumbuhan, yaitu *pohon hayat*; (2) ragam hias binatang, yaitu *garudha*, *kijang*, dan *burung*; (3) ragam hias benda unsur alam, yaitu *mèru* dan *lidah api*; dan (4) ragam hias benda, yaitu *bangunan* dan *dhampar*. Terdapat dua buah ragam hias yang memiliki unsur kombinasi di dalam ragam hias *Semèn Sida Luhur*, yaitu ragam hias *garudha* dalam bentuk *sawat* (dua sayap) dan ragam hias *dhampar*.

a. Ragam Hias *Garudha*

Unsur ragam hias *garudha* diwujudkan dalam bentuk *sawat*, yaitu burung *garudha* lengkap dengan dua buah sayap lengkap dengan ekornya. Perwujudan ragam hias ini dikombinasikan dengan ragam hias *kayon* atau *gunungan* pada bagian badan dan ragam hias *dhampar* pada bagian ekornya. Pada bagian sayap terdiri atas tiga lapisan sayap dengan jumlah helai bulu sayap keseluruhan ada sebelas helai, dengan perincian dua helai pada bagian dalam, tiga helai pada bagian tengah, dan enam helai pada bagian terluar. Bagian ekor terdiri atas empat

buah lapisan sayap dengan bagian tengah atau puncaknya meruncing ke bawah berbentuk segitiga.

Ragam hias *garudha* memiliki unsur warna coklat yang dominan. Bagian bulu berbentuk segitiga dengan warna putih di tengahnya dengan bagian tepi yang berwarna hitam. Warna biru diterapkan sebagai bagian pembatas antara lapisan sayap satu dengan lapisan sayap yang lainnya berjumlah tiga buah, diberi *isèn-isèn* berupa sederet titik-titik atau *ringan* yang berwarna putih sesuai alur bentuk pembatas sayap.

b. Ragam Hias *Dhampar*

Ragam hias *dhampar* yang diterapkan pada ragam hias *Semèn Sida Luhur* dikombinasikan dengan ragam hias *pohon hayat*. Ragam hias *dhampar* memiliki bentuk dasar berupa belah ketupat atau wajik. Bagian tengah terdapat susunan tiga buah segitiga kecil seperti bintang. Pada bagian atas dan bawah juga terdapat segitiga dengan ukuran yang lebih besar satu mengarah ke atas dan satunya mengarah ke bawah yang masing-masing terdapat ragam hias *pohon hayat* berupa ukel-ukel seperti sulur-suluran simetris yang mengarah ke atas pada segitiga yang meruncing ke atas dan ke bawah pada segitiga yang meruncing ke bawah. Terdapat dua buah lapisan batu berundak atau *pundhen* seperti sayap yang terkembang ke arah bawah diberi ragam hias *parang*. Ragam hias *dhampar* ini pada bagian puncak seperti mahkota berupa susunan lapisan daun kiri dan kanan masing-masing berjumlah empat buah dengan bagian atas tengah yang mencuat dan meruncing ke atas.

Ragam hias *dhampar* didominasi oleh warna coklat. Warna hitam diterapkan pada bagian tengah yang berbentuk segitiga berjumlah lima buah. Warna biru diterapkan sebagai pembatas atas yang berbentuk daun, dengan *isen-isen* berupa titik-titik atau

ringan berwarna putih. Warna putih nampak diterapkan sebagai latar pada bagian tengah yang berbentuk belah ketupat, yang di dalamnya dipenuhi dengan *isen-isen* berupa *gringsing* dengan titik berwarna putih pada bagian tengahnya.

Apabila ragam hias yang diwujudkan melalui unsur kombinasi tersebut secara tekstual diurai maknanya, maka dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Ragam Hias *Garudha*

Dalam mitologi Hindu ada anggapan bahwa *garudha* merupakan burung matahari atau rajawali matahari. Di samping sebagai simbol matahari, *garudha* merupakan kendaraan dan lambang dari Dewa Wisnu (Soedarsono, 1997: 117-118). Ragam hias *garudha* diwujudkan dengan bentuk *sawat* dan *lar*, yaitu berwujud sayap, melambangkan sifat yang tabah. *Garudha* dijadikan simbol matahari sesuai perannya sebagai lambang dewa tertinggi Kahyangan dan alam semesta (Bronwen and Solyom, 1979: 69). Sebagai salah satu perlambang aspek kemahakuasaan Tuhan Yang Maha Esa, ia memiliki misi untuk membebaskan umat manusia dari belenggu perbudakan atau penjajahan (baik bersifat jasmaniah maupun bersifat rohaniah) yang menyesatkan. Ragam hias ini juga sebagai lambang *kalepasan* (kebebasan jiwa) dari seseorang yang telah meninggal dunia (Titib, 2003: 386-390).

2. Ragam Hias *Naga*

Ragam hias *naga* seringkali dikaitkan dengan dunia bawah atau yang berunsur air. Berkebalikan dengan ragam hias *burung* yang melambangkan dunia atas.

3. Ragam Hias *Pusaka*

Pusaka mempunyai makna semacam *daru* atau wahyu, yaitu semacam cahaya gemerlapan atau sejenis planet-planet dan bintang-bintang gemerlapan di angkasa sebagai lambang kegembiraan dan ketenangan (Susanto, 1980: 235-236). *Pusaka* seringkali dihubungkan dengan kesaktian, kekuasaan, dan kemakmuran (Suyanto, 2002: 36), juga menjadi simbol kepandaian, keuletan, dan ketangkasan dalam menghadapi tantangan hidup. Ragam hias *pusaka* dimaknai agar hendaknya manusia senantiasa memiliki pikiran tajam, belajar olah rasa, dan dapat menghadapi berbagai situasi dan kondisi apapun (Herusatoto, 2003: 81).

4. Ragam Hias *Lidah Api*

Ragam hias *lidah api* melambangkan sebuah kekuatan. Kekuatan ini apabila terkendali akan menjadi sebuah watak pemberani, berjiwa pahlawan, sifat bijaksana, dan berbudi luhur. Akan tetapi apabila kekuatan ini tidak terkendali, maka akan menjadi sifat angkara murka (Susanto, 1980: 271). Ragam hias *lidah api* juga untuk menggambarkan dan melambangkan orang-orang dengan kemampuan yang luar biasa (sakti), seperti seorang raja yang dapat mengeluarkan sebuah kekuatan dalam bentuk nyala api (Marmodiredjo, 1858: 13), sehingga ragam hias *lidah api* ini juga dipahami sebagai lambang kesaktian (van der Hoop, 1949: 298).

5. Ragam Hias *Burung*

Ragam hias *burung* merupakan perlambang dunia atas (udara/angin) dan melambangkan perwatakan yang luhur. Sebagai lambang surga dan kehidupan dewa-dewa di 'atas' (Anonim, 1985: 10), ragam hias ini juga menggambarkan roh orang-orang yang telah meninggal (van der Hoop, 1949: 166). Burung merupakan lambang martabat atau harga diri, yaitu sebuah kesadaran diri

sebagai cerminan Tuhan, cerminan kebenaran dan kebaikan, atau keserupaan hakikat dari Tuhan (Sastroamidjojo, 1958: 134), juga seringkali dihubungkan dengan perlambang perdamaian dan kemakmuran (Fraser-Lu, 1985: 46).

6. Ragam Hias *Kayon* atau *Gunungan*

Ragam hias *kayon* atau *gunungan* juga dikenal sebagai ragam hias *meru* melambangkan unsur yang berhubungan dengan bumi atau daratan (tanah), sebagai salah satu dari empat unsur hidup (bumi, api, air, dan angin). *Meru* menggambarkan proses hidup tumbuh di atas tanah. Proses ini yang disebut dengan *semi*, dan hal-hal yang menggambarkan *semi* disebut *Semèn* (Susanto, 1980: 261). *Meru* merupakan penggambaran gunung yang berkedudukan sebagai sebuah tempat yang penting dalam mitologi Hindu sebagai simbol kekuatan (Ions, 1967: 109). Makna dari ragam hias *meru* merupakan manifestasi yang berkaitan dengan kepercayaan manusia terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Manusia sebagai bagian dari alam semesta ini hendaknya senantiasa menjaga keseimbangan dan keselarasan antara mikrokosmos dan makrokosmos. Hal ini juga berkaitan dengan hakikat manusia yang berasal dari Tuhan dan akhirnya ia akan kembali lagi kepada-Nya.

7. Ragam Hias *Dhampar*

Ragam hias *dhampar* dalam konteks ragam hias *Semèn* melambangkan suatu kekuasaan yang adil dan pengayom rakyat. *Dhampar* adalah tempat duduk seorang raja sebagai seseorang yang memiliki makna atau wahyu sebagai penjelmaan dewa. Dengan demikian seringkali seorang raja dianggap sebagai manusia yang memiliki kelebihan-kelebihan atau kesaktian jika dibandingkan dengan manusia biasa (Susanto, 1980: 235).

8. Ragam Hias *Pohon Hayat*

Pohon hayat merupakan representasi dari pohon kehidupan sebagai pilar kehidupan alam semesta dari adanya musim semi (masa pertumbuhan). Ia melambangkan jumlah kesatuan dan keesaan Tuhan yang menciptakan alam semesta, sehingga seringkali dianggap sebagai pohon keramat (Banuharli, 2003: 47). Disebut kalpataru, merupakan lambang dari alam seisinya sebagai sumber kehidupan bagi manusia dan makhluk lainnya (Herusatoto, 2003: 109). Dipahami sebagai pohon hidup yang menjadi sumber kebahagiaan, sumber keagungan, sumber asal mula kejadian, sumber asal dan tujuan hidup di atas segalanya (Haryanto, 1995: 31). Dunia tengah (madya) juga dilambangkan dengan unsur ragam hias *pohon hayat* yang mengisyaratkan makna akan adanya kehidupan yang subur dan makmur, juga melambangkan adanya kelanjutan abadi di alam yang lain (Kartiwa, 1987: 7).

Penutup

Ragam hias *Semèn* pada batik klasik gaya Yogyakarta dipengaruhi oleh budaya Hindu-Jawa dan Islam. Pengaruh dari agama Islam ini kemudian tampak melahirkan beberapa ragam hias dalam wujud stilisasi. Setelah diurai dan dijabarkan, pada ragam hias *Semèn Rama* ditemukan dua buah ragam hias yang memiliki unsur kombinasi di dalamnya, yaitu ragam hias *garudha* yang dikombinasikan dengan ragam hias *naga* dan ragam hias *pusaka* yang dikombinasikan dengan ragam hias *lidah api*. Pada ragam hias *Semèn Sida Mukti* ditemukan sebuah ragam hias yang memiliki unsur kombinasi, yaitu ragam hias *garudha* yang dikombinasikan dengan ragam hias *burung*. Pada ragam hias *Semèn Sida Luhur* ditemukan dua buah ragam hias yang memiliki

unsur kombinasi, yaitu ragam hias *garudha* yang dikombinasikan dengan ragam hias *gunungan* atau *kayon* dan *dhampar* serta ragam hias *dhampar* yang dikombinasikan dengan ragam hias tumbuhan atau *pohon hayat*.

Artikel ini masih menyisakan sebuah pertanyaan yang perlu dikaji secara lebih mendalam, yaitu apakah ragam hias yang diwujudkan dengan unsur-unsur kombinasi memiliki kesamaan makna atautkah berbeda dengan unsur ragam hias yang diwujudkan secara tunggal atau nonkombinasi. Mudah-mudahan pertanyaan tersebut ke depan dapat ditelaah secara lebih lanjut ke dalam sebuah penelitian tersendiri.



Gambar 1. Ragam Hias *Garudha* (*Semèn Rama*)



Gambar 2. Ragam Hias *Pusaka (Semèn Rama)*



Gambar 3. Ragam Hias *Garudha (Semèn Sida Mukti)*



Gambar 4. Ragam Hias *Garudha* (Semèn Sida Luhur)



Gambar 5. Ragam Hias *Dhampar* (Semèn Sida Luhur)

Daftar Pustaka

Amin, H.M. Darori, 2002. *Islam & Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Gama Media.

Majalah *Femina*. 1985. "Simbolisme dalam Corak dan Warna Batik. No.28/XIII-Jakarta. 23 Juli 1985.

Bronwen and Solyom, Garret. 1979. "Notes and Observation on Textile," dalam Joseph Fischer, ed., *Threads of Tradition*. California: University of California.

Dofa, Anesia Aryunda. *Batik Indonesia*. Jakarta: PT. Golden Terayon Press.

Fraser-Lu, Sylvia. 1985. *Indonesian Batik: Processes, Patterns, and Places*. Singapore: Oxford University Press.

Haryanto, S. 1995. *Bayang-bayang Adhiluhung: Filsafat, Simbolis, dan Mistik dalam Wayang*. Semarang: Dahara Prize.

Herusatoto, Budiono. 2003. *Simbolisme dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.

Ions, Veronica. 1967. *Indian Mythology*. London: Paul Hamlyn.

Kartiwa, Suwati. 1987. *Tenun Ikat: Indonesia Ikats*. Jakarta: Djambatan.

Marmodiredjo, Tasan. 1858. *Sedjarah Seni Rupa Djawa-Hindu*. Jogjakarta: t.p.

Riyanto, dkk. 1997. *Katalog Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Besar Penelitian dan Pengembangan Industri Kerajinan dan Batik Proyek Pengembangan dan Pelayanan Teknologi Industri Kerajinan dan Batik.

Sastroamidjojo, A. Seno. 1958. *Nonton Pertunjukan Wayang Kulit*. Yogyakarta: PT. Percetakan Republik Indonesia.

- Soedarso Sp. Ed. 1998. *Seni Lukis Batik Indonesia: Batik Klasik Sampai Kontemporer*. Yogyakarta: Taman Budaya Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta & IKIP Negeri Yogyakarta.
- Soedarsono, R.M. 1997. *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soerjanto, T.T. t.t. *Galeri Batik Kuno Danar Hadi: Panduan dan Denah*. Surakarta: t.p.
- Soemantri, Hilda. *Indonesian Heritage: Seni Rupa*. Jakarta: Buku Antar Bangsa.
- SP. Gustami. 2000. *Studi Komparatif Gaya Seni Yogya-Solo*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia & LP-ISI.
- Susanto, S.K. Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri Departemen Perindustrian RI.
- _____. 1984. *Seni dan Teknologi Kerajinan Batik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Suyanto, A.N. 2002. "Makna Simbolis Motif-motif Batik Busana Pengantin Jawa." Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia.
- Titib, I Made. 2003. *Teologi & Simbol-simbol dalam Agama Hindu*. Surabaya: Paramita.
- van der Hoop, A.N.J. Th. a. Th. 1949. *Indonesische Siermotiven: Ragam - ragam Perhiasan Indonesia: Indonesian Ornamental Design*. Bandung: Koninklijk

Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen.

Widodo, Suryo Tri. 2014. "Visualisasi Ragam Hias Batik Klasik *Semèn* Gaya Yogyakarta." Laporan Penelitian Hibah Penelitian Disertasi Doktor tidak diterbitkan. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

REKOMENDASI

1. Eksibisi hasil karya kreator kriya dapat dijadikan indikator kondisi faktual subsektor kriya yang menjadi bentuk pertanggungjawaban seniman serta sekaligus menjadi data base bagi pengembangan selanjutnya.
2. Sinergitas antar pihak terkait untuk memajukan ekonomi kreatif dapat dilandasi dengan berbagai perspektif kajian yang mengedepankan pada data dan fakta masyarakat Indonesia secara luas sebagai subjek pembangunan. Langkah nyata harus segera diambil oleh para pihak dengan mengoptimalkan kolaborasi peran-peran strategis secara sistematis sesuai dengan grand strategy dan roadmap pengembangan subsektor kriya.
3. Riset dan pengembangan segera dikembangkan sebagai basis kegiatan ekosistem kriya dalam konstelasi kompetitif ekonomi kreatif di Indonesia.
4. Proses kreatif dapat dimulai dari lembaga-lembaga pendidikan dengan memperbaiki implementasi kurikulum yang mengutamakan penumbuhan kreativitas SDM.

INDONESIA
KRIYA
FESTIVAL

IKRA
FEST
2018





Badan Ekonomi Kreatif
Gd. Kementerian BUMN Lt 15
Jl. Medan Merdeka Selatan No. 13
Gambir- Jakarta Pusat 10110
Website
www.bekraf.go.id



Ikrafest



Ikra Fest



+62 813-9271-8649



ikrafeslppmisi@gmail.com