

Festival Rewanda Bojana sebagai inspirasi motif batik kontemporer dengan gaya *doodle art*

Dwi Catur Wardani*, Ahda Yunia Sekar Fardhani, Marissa C.A. Siagian

Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257, Indonesia.

*Penulis korespondensi: caturwardani01@gmail.com

Received: 04/09/2023	Revised: 14/01/2025	Accepted: 15/01/2025
----------------------	---------------------	----------------------

Abstrak. Batik kontemporer memiliki corak beragam dan modern hingga menggunakan berbagai warna. Seiring perkembangannya, motif batik kontemporer kini populer dengan tingginya permintaan pasar. Dengan adanya fenomena berkain dari gerakan komunitas Remaja Nusantara, permintaan akan batik kontemporer pada kaum remaja meningkat. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui cara merancang motif batik kontemporer yang berkembang dalam fenomena berkain pada kaum remaja, untuk menghasilkan kebaruan visual dengan gaya *doodle art* dalam meredesain motif dengan inspirasi festival Rewanda Bojana, dan untuk mengaplikasikan motif yang terinspirasi dari festival Rewanda Bojana dengan gaya *doodle art* menggunakan teknik batik cap pada lembaran kain. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, wawancara, studi visual, dan eksplorasi. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya motif batik kontemporer pengayaan visual *doodle art* dengan inspirasi festival Rewanda Bojana. Luaran penelitian ini berupa motif batik kontemporer gaya *doodle art* yang diaplikasikan pada lembaran kain menggunakan teknik batik cap kayu. Penelitian ini juga menghasilkan lembaran kain yang dapat digunakan untuk pakaian dasar maupun dikombinasikan dengan pakaian lainnya.

Kata Kunci: batik kontemporer, *doodle art*, festival rewanda bojana

Abstract. Contemporary batik has diverse and modern patterns and uses various colors. Along with its development, contemporary batik motifs are now popular with high market demand. With the phenomenon of wearing clothes from the Remaja Nusantara community movement, the demand for contemporary batik among teenagers has increased. Therefore, this research was conducted with the aim to find out how to design contemporary batik motifs that develop in the phenomenon of teenagers wearing clothes, to produce visual novelty with *doodle art* style in redesigning motifs inspired by the Rewanda Bojana festival, and to apply motifs inspired by the Rewanda Bojana festival with *doodle art* style using the batik cap technique on fabric sheets. This research is qualitative in nature with data collection methods in the form of literature study, observation, interview, visual study, and exploration. The result of this research is the creation of a contemporary batik motif of *doodle art* visual style with the inspiration of Rewanda Bojana festival. The output of this research is in the form of *doodle art* style contemporary batik motifs applied to cloth sheets using the wooden stamp batik technique. This research also produces cloth sheets that can be used for basic clothing or combined with other clothing.

Keywords: contemporary batik, *doodle art*, rewanda bojana festival.

Pendahuluan

Batik kontemporer merupakan batik yang telah mengikuti perkembangan zaman dan memiliki segi estetika, teknologi, maupun fungsi. Selain itu, batik kontemporer saat ini telah dijadikan sebagai produk yang mengikuti tren dengan munculnya berbagai motif yang berbeda. Pola pada batik mengalami perubahan, dari memadukan pola batik tradisional dengan pola batik kreasi tanpa adanya pakem tradisional. Desain serta warna pada motif batik kontemporer tidak terikat dengan pakem terdahulu, sehingga dalam proses pengerjaannya tidak serumit proses pengerjaan pada batik klasik (Musman & Arini, 2011).

Seiring berjalannya waktu, penggunaan batik kontemporer semakin mudah diterima pada kalangan masyarakat salah satunya di kalangan anak muda dengan adanya wadah untuk bertukar informasi. Dengan ini menjadikan generasi muda di Indonesia lebih peduli terhadap budaya yang ada terbukti dengan adanya tren berkain. Hal tersebut dapat dilihat dengan hadirnya sebuah komunitas yang menjadi wadah untuk para generasi muda yang memiliki ketertarikan terhadap berkain atau menggunakan kain batik, komunitas ini bernama Remaja Nusantara. Pada komunitas tersebut pada umumnya menggunakan kain dengan motif yang kontemporer serta dengan warna-warna yang kekinian. Di setiap penggunaan kain dapat dikreasikan dengan gaya yang bebas, ekspresif, dan beragam. Motif batik kontemporer sendiri tidak merujuk pada motif atau ornamen tertentu, sehingga memiliki karakter yang bebas dengan mengekspresikan emosi dari segi estetikanya (Marta, Karnadi, & Renaningtyas, 2018).

Karakter yang bebas dan bersifat ekspresif sama halnya dengan peng gayaan visual *doodle art*. Menurut (Afriansyah, Darwoto, & Dartono, 2020) dalam penelitiannya, *Doodle art* adalah salah satu peng gayaan seni yang dapat menggambarkan perasaan seorang seniman. Salah satu seniman bernama Dias Prabu berasal dari Malang, beliau merupakan seniman yang membuat karya batik kontemporer dengan peng gayaan visual *doodle art*. Dalam karyanya di Galeri Seni *Broken Hill City* Australia yang bertema *First Trades of Friendship* tahun 2021, diceritakan kisah nelayan Makassar untuk mengingatkan kembali sejarah mengenai hubungan antara dua negara di masa lalu hingga sekarang. Karya tersebut diwujudkan dalam selembar kain batik menggunakan teknik batik tulis dan memiliki bentuk yang khas serta warna yang berani (Winataputri, 2022). Karya-karya beliau juga banyak terinspirasi dari narasi dongeng, legenda, fabel, mimpi, dan sebagainya yang diwujudkan dalam batik kontemporer. Maka dari itu, penulis tertarik dengan urgensi penelitian yang hampir sama dengan peneliti sebelumnya yang terinspirasi untuk mengangkat suatu tradisi atau budaya lokal yang berkembang di daerah lokal seperti desa Cikakak, Banyumas, Jawa Tengah yaitu adanya festival Rewanda Bojana.

Festival Rewanda Bojana merupakan suatu tradisi memberi makan ratusan monyet yang hidup di sekitar masjid Saka Tunggal. Dengan mengambil festival tersebut sebagai inspirasi, maka dapat diperkenalkan ekspresi visual baru yang diwujudkan dalam karya batik dengan menggabungkan peng gayaan visual *doodle art*. Dengan dibuatnya karya batik ini, akan menambah ragam motif atau ornamen daerah sehingga dapat diingat oleh generasi muda yang akan datang sebagai bentuk rasa bangga terhadap budaya lokal serta tidak melupakan budaya yang telah berkembang di daerah tersebut. Adanya motif batik baru ini juga akan memberikan tampilan visual yang baru pada motif batik dengan gaya modern bagi kalangan anak muda yang memiliki minat terhadap kain batik. Oleh karena itu, memungkinkan penulis untuk menciptakan kebaruan motif batik kontemporer dengan gaya *doodle art* yang terinspirasi dari festival Rewanda Bojana.

Motif memiliki ciri karakteristik yang “berulang” hingga menjadi bentuk pola dan umumnya dikembangkan melalui kombinasi bentuk yang ada (Vindyona & Rosandini, 2018). Dalam proses pembentukan motif agar menjadi sebuah *pattern design* harus dilakukan dengan pengulangan atau repetisi, agar ketika dicetak akan terlihat seperti pengulangan yang rapi.



Pengulangan motif terbagi menjadi tiga macam, diantaranya *square repeat*, *Half-drop*, dan *brick Repeats* (Kight, 2011).

Motif batik kontemporer sedang banyak diminati saat ini. Hal ini dibuktikan dengan tingginya permintaan pesanan dengan motif tersebut. Batik dengan corak modern tidak terikat pada pakem yang sudah ada sebelumnya, hal ini dapat dilihat melalui desain dan warnanya (Musman & Arini, 2011). Maka dari itu, proses pembuatan batik juga menjadi lebih mudah dan dapat dilakukan dalam waktu yang lebih singkat karena motifnya tidak serumit batik tradisional. Konsep modern batik dapat dikembangkan dan diimplementasikan dalam kehidupan masyarakat. Sebuah batik dapat menarik apabila dikembangkan dengan mengandung unsur budaya, sosial, religi, dan politik ke dalam motif batik, alur, warna, pola, isen-isen, fungsi, teknik, dan penyajian (Nurchayanti & Affanti, 2018). Sedangkan kontemporer dapat diartikan sebagai modern yaitu seni yang mengandung unsur kreasi dengan memiliki karakteristik, ekspresif, realis, nonrealis, imitatif, dan abstrak.

Dalam bahasa Indonesia, *doodle* artinya “mencoret” yang merupakan hal yang dapat dilakukan dengan mudah menggunakan alat tulis seperti kertas, pensil, dan pulpen sehingga dapat diperoleh hasil sebuah coretan yang disebut *doodling* (Novella & Rosandini, 2018). *Doodle art* dikenal dengan teknik gambar spontan dan gaya menggambar dengan cara mencoret sehingga menghasilkan bentuk gambar yang abstrak atau terlihat rumit dengan memiliki makna tertentu atau tidak bermakna (Wahyudi, 2022). Selain itu, untuk dapat terlihat lebih unik maupun menarik, *doodle art* dapat dikombinasikan dengan *typografi*. Menurut (Permata, 2018) bahwa sejarah *doodle art* muncul pada awal abad ke-17 berawal dari coretan-coretan yang ditemukan di gua-gua kuno yang merupakan bagian dari gaya *doodle art* tertua, bahkan sebelum manusia mengenal tulisan, *doodle art* telah digunakan sebagai alat komunikasi untuk menceritakan sebuah kisah secara turun-temurun.

Tradisi festival Rewanda Bojana merupakan memberi makan monyet pada puncak musim kemarau, saat makanan langka. Ribuan orang dari seluruh desa di kecamatan Wangon dan wisatawan berkumpul turut melihat acara perayaan Rewanda Bojana yang dipusatkan di sekitar masjid Saka Tunggal, masjid yang diyakini sebagai masjid tertua di Banyumas (Kreatif, 2018). Acara Rewanda Bojana diselenggarakan setiap tahun dengan harapan agar generasi berikutnya bisa mengetahuinya. Acara ini juga biasanya melibatkan sektor swasta, BUMD, BUMN, dan pelaku wisata. Tujuan lainnya adalah untuk mempromosikan wisata desa Cikakak sebagai tujuan wisata utama di kecamatan Wangon. Masjid Saka Tunggal dan monyet yang berkeliaran bebas di sekitar masjid menjadi ikon yang sulit ditemukan di tempat lain (Kreatif, 2018). Kepala Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata (Dinporabudpar) Banyumas, Asis Kusumandani mengatakan bahwa festival Rewanda Bojana memiliki dua tujuan utama. Yang pertama adalah konservasi berupa menyajikan makanan yang juga bertujuan untuk kampanye pelestarian. Tujuan lainnya adalah sebagai ajang promosi wisata desa Cikakak yang merupakan destinasi wisata unggulan di wilayah Wangon (Ridlo, 2018).

Metode Penelitian

Penelitian ini berjenis kualitatif dengan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data yaitu membaca serta mencari referensi kepustakaan yang bersumber dari buku, jurnal, dan web sebagai sumber data awal yang tertulis memiliki kaitan dengan penelitian dan dapat dijadikan acuan.

2. Observasi

Pengumpulan data yang berupa pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Observasi dilakukan secara langsung dan tidak langsung (online). Observasi secara langsung menuju lokasi rumah Hasan Batik, rumah Batik Komar, ke tempat desa Cikakak, Banyumas. Sedangkan observasi secara tidak langsung dilakukan dengan mencari informasi dari video YouTube. Informasi yang didapat ialah mengenai motif batik kontemporer, seputar lokasi wisata, wilayah sekitar masjid Saka Tunggal, perayaan festival, dan alur jalannya perayaan, serta objek yang ada pada perayaan festival Rewanda Bojana.

3. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara langsung kepada narasumber. Wawancara dilakukan dengan salah satu anggota komunitas Remaja Nusantara yaitu Jason Varrel membahas seputar motif batik kontemporer hingga berkain, seniman *doodle* yaitu Bapak Yonk Suikhiong membahas seputar pengayaan visual *doodle art*, Juru kunci masjid Saka Tunggal desa Cikakak, Banyumas yaitu Bapak Sulam dan Sekretaris desa Cikakak, Banyumas yaitu Bapak Sikin Priyono membahas seputar masjid Saka Tunggal, mengenai monyet yang menjadi ikon wisata, perayaan festival Rewanda Bojana, potensi pengangkatan konten festival Rewanda Bojana ke dalam sebuah karya motif batik kontemporer.

4. Studi Visual

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi visual. Studi visual yang dilakukan meliputi pengayaan visual *doodle art*, festival Rewanda Bojana, dan batik kontemporer sebagai inspirasinya. Studi visual *doodle art* dan festival Rewanda Bojana dapat dilihat melalui penjelasan analisa pada tahap eksplorasi di Tabel 1 dan Tabel 2 .

5. Eksplorasi

Eksplorasi yang akan dilakukan terbagi menjadi tiga tahap, yaitu:

a. Eksplorasi Awal

Pada eksplorasi awal dilakukan dengan membuat stilasi dan abstraksi modul atau ornamen motif yang berasal dari objek visual dengan inspirasi festival Rewanda Bojana dengan pengayaan visual *doodle art*.

b. Eksplorasi Lanjutan

Pada eksplorasi lanjutan dilakukan dengan pembuatan komposisi motif dari modul atau ornamen motif yang sudah dibuat pada tahap eksplorasi awal dan menerapkan teori komposisi motif.

c. Eksplorasi Terpilih

Dari hasil eksplorasi lanjutan kemudian dipilih beberapa komposisi motif yang merupakan desain paling optimal dan terbaik untuk dapat dibuat sebagai hasil akhir penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengumpulan Data Kualitatif

Berikut hasil pengumpulan data kualitatif dari wawancara dengan anggota Komunitas Remaja Nusantara, seniman *doodle art*, dan Warga setempat wilayah festival Rewanda Bojana.

Wawancara

Berikut adalah profil dari hasil wawancara mengenai corak batik kontemporer atau berkain, gaya visual *doodle art*, dan pelaksanaan tradisi festival Rewanda Bojana sebagai data kualitatif dari narasumber:





1. Jason Varrel yang merupakan salah satu anggota Komunitas Remaja Nusantara. Menurutnya, ketertarikan para remaja dalam berkain berawal dari suatu keisengan dan mengikuti tren yang berkembang, hingga akhirnya menjadi hal yang melekat pada diri remaja. Kebanyakan dari remaja memilih menggunakan kain dengan motif kontemporer dan warna kekinian yang beragam. Setiap penggunaannya dapat dikreasikan dengan gaya yang bebas agar terlihat ekspresif (Varrel, 2022).
2. Bapak Yonk Suikhiong yang merupakan seniman *doodle art*. Hasil yang diperoleh adalah *Doodle art* merupakan kesatuan bentuk, jika terdapat jarak antar objeknya akan lebih bagus, memiliki bentuk yang mengarah pada kebebasan berekspresi, tidak terikat dalam keterkaitan realis. Namun, tetap memanfaatkan dan memperhatikan unsur rupa dan prinsip rupa, serta pembuatannya yang dinamis. *Doodle art* tidak memiliki warna khusus, umumnya menggunakan warna-warna cerah dan berani (Suikhiong, 2022).
3. Dua narasumber yaitu Bapak Sulam sebagai Juru kunci masjid Saka Tunggal, Cikakak dan Bapak Sikin Priyono sebagai Sekretaris desa Cikakak, Banyumas. Hasil yang diperoleh adalah adanya keberadaan monyet dan menjadi destinasi wisata membuat pemerintah mendapat ide yaitu dengan mengadakan sebuah acara yang diberi nama festival Rewanda Bojana yang ditujukan untuk dapat menunjang wisata di daerah tersebut. Rangkaian acara diawali dengan upacara pembukaan disertai sambutan pemerintah daerah, kesenian tradisional seperti tarian dengan diiringi musik tradisional kentongan dan sebagainya, arak-arakan gunung, hingga pemberian gunung makanan kepada monyet (Sulam & Priyono, 2022).

Studi Visual Doodle Art

Studi visual *doodle art* dilakukan dengan tujuan memahami jenis-jenis *doodle art* berdasarkan karakter atau ciri khas yang dimiliki, unsur rupa yang ada, dan berguna bagi penulis sebagai acuan dalam memilih salah satu jenis *doodle art* untuk dilakukan di tahap eksplorasi. Studi visual *doodle art* dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Studi Visual Doodle Arts

No	Jenis Doodle Art	Gambar	Keterangan
1	Doodle Fantasy	 <p>Sumber: sidoarjodoodleart.wixsite.com</p>	Doodle jenis <i>fantasy</i> memiliki karakteristik gambar yang rapat. Unsur rupa yang menonjol yaitu garis dan bidang.
2	Doodle Floral	 <p>Sumber: sidoarjodoodleart.wixsite.com</p>	Karakteristik dari <i>doodle jenis floral</i> berupa bidang organik yang menyerupai bentuk bunga dan dilengkapi dengan unsur rupa titik dan garis sebagai pelengkap.

3 *Doodle Pattern*

Sumber:

sidoarjodoodleart.wixsite.com

Doodle jenis pattern dibuat sedemikian rupa hingga membentuk sebuah pola yang tersusun rapi, penuh, dan teratur. Unsur rupa yang bervariasi, yaitu garis, titik, dan bidang.

4 *Doodle Animation*

Sumber:

sidoarjodoodleart.wixsite.com

Doodle jenis animasi tersusun oleh bentuk yang menyerupai karakter-karakter animasi. Unsur rupa berupa garis, titik, dan bidang.

5 *Doodle Graffiti*

Sumber:

sidoarjodoodleart.wixsite.com

Doodle jenis graffiti yaitu menggabungkan typography dengan elemen doodle disekitarnya. Unsur rupa berupa garis, titik, dan bidang.

Sumber: Data Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan bahwa jenis *doodle pattern* akan dipilih dan digunakan sebagai gaya inspirasi dalam pengayaan visual *doodle art* yang akan direalisasikan pada lembaran kain dengan hasil motif batik kontemporer. Yang dimana *doodle pattern* sendiri bervariasi dengan tampilan visual yang menunjukkan elemen rupa berupa garis, titik, dan bidang yang disusun sedemikian rupa dalam membentuk susunan pola yang rapi dan komposisi yang teratur. Kemudian, menggunakan inspirasi dari objek-objek visual pada festival Rewanda Bojana akan digunakan sebagai inspirasi visual dalam pembuatan modul atau ornamen dalam pembuatan stilasi atau abstraksi hingga komposisi motif yang akan dilakukan pada tahap eksplorasi. Objek-objek visual tersebut dapat dilihat pada *pattern board* di tahap eksplorasi lanjutan.

Eksplorasi

Eksplorasi Awal





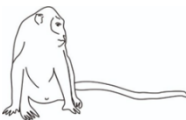


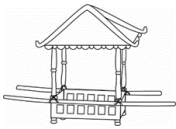





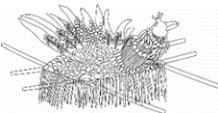


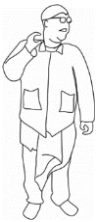

Tujuan dari eksplorasi awal adalah membuat stilasi dan abstraksi modul/ornamen motif yang berasal dari objek visual festival Rewanda Bojana dengan pengayaan visual *doodle art* menggunakan teknik *planned doodle* dan berjenis *doodle pattern*. Pada eksplorasi awal akan menghasilkan motif/ornamen berupa motif utama, motif pendamping, motif background, dan border batik. Bertujuan untuk menjadi pembeda antara motif satu sama lainnya disertai dengan ukurannya yang berbeda. Modul tersebut dapat dijadikan sebagai pusat perhatian serta memberitahu mengenai inspirasi objek utama dalam perayaan dan diaplikasikan di atas lembaran kain yang dibuat. Ukuran tiap modul dibuat sesuai sedemikian rupa dengan



menyesuaikan ukuran cap batik pada umumnya dan ukuran ini tentunya digunakan di atas kain. Modul atau ornamen dibuat secara digital menggunakan software CorelDraw 2020.

Pada keterangan motif utama akan disimbolkan dengan menggunakan huruf (**U**) yang berarti 'utama'. Motif pendamping akan disimbolkan dengan menggunakan huruf (**P**) yang berarti 'pendamping'. Sedangkan motif background akan disimbolkan dengan menggunakan huruf (**BG**) yang berarti 'background'.

Tabel 2 Motif Utama














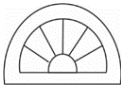



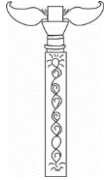
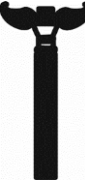







No	Rujukan Gambar Inspirasi	Vector Modul/Ornamen	Hasil Stilasi / abstraksi Gaya Visual	Ukuran Asli
1			U 1 	20 x 15 cm
2			U2 	12 x 18 cm
3			U3 	12 x 16 cm
4			U4 	16 x 20 cm
5			U5 	12 x 18 cm
6			U6 	18 x 12 cm

Sumber: Data Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan bahwa motif utama pada Tabel 2 akan dibuat ke dalam motif batik kontemporer dengan pengayaan visual *doodle art* menggunakan teknik cap kayu yang akan

diaplikasikan pada lembaran kain. Motif tersebut terdiri dari ikon monyet, monyet Cikakak, tandu makanan, Gunungan Makanan, dan Pembawa tandu gunungan.

Tabel 3 Motif Pendamping

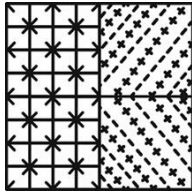
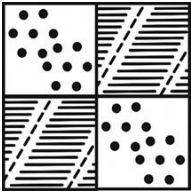
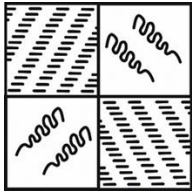
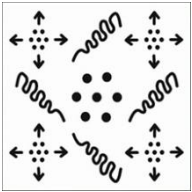
No	Rujukan Gambar Inspirasi	Vector Modul/Ornamen	Hasil Stilasi / abstraksi Gaya Visual	Kombinasi Antar Modul & Ukuran Asli (18x18cm)
1				P1 
2				P2 
3				P3 
4				P4 
5				P5 
6				
7				

Sumber: Data Pribadi, 2023



Hasil menunjukkan bahwa Tabel 3 terdiri motif pendamping dibuat dengan tujuan untuk mendampingi atau mendukung motif utama. Motif pendamping untuk tiap modul memiliki ukuran lebih kecil dari motif utama. Tujuan dibuatnya motif pendamping dalam satu kotak ialah untuk penggabungan atau kombinasi antar modul agar tertata rapi, teratur juga dapat mempermudah dalam pembuatan cap kayu dengan ukuran 18x18cm secara keseluruhan dengan mempertimbangkan ukuran cap batik yang digunakan pada umumnya.









Tabel 4 Motif *Background*

BG 1	BG 2	BG 3	BG 4
			

Sumber: Data Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan bahwa Tabel 4 isen-isen batik digunakan sebagai isian dalam motif *background*. Motif *background* berguna sebagai pelengkap untuk motif utama dan motif pendamping pada lembaran kain yang akan dibuat. Isen-isen yang dipilih kemudian divariasikan dengan mempertimbangkan pengggayaan visual *doodle art* yang dimana memenuhi ruang kosong pada bagian latar.

Tabel 5 Border Batik

No	Border Batik	Sketsa & Ukuran Asli
1		 20 x 5 cm
2		 10 x 10 cm
3		 20 x 2 cm
4		 16 x 2 cm

Sumber: Data Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan bahwa Tabel 5 modul border batik akan digunakan sebagai batas hiasan di sekitar tepi kain batik pada lembaran kain yang akan dibuat. Selanjutnya akan dilakukan pengkomposisian desain pada eksplorasi lanjutan.

Eksplorasi Lanjutan

Pembuatan komposisi motif background dibuat dengan menerapkan teori komposisi motif dengan teknik pengulangan motif, diantaranya *square repeat*, *half-drop*, dan *brick repeats*. Sedangkan komposisi motif utama dan motif pendamping dibuat secara acak dan sedemikian rupa dengan menerapkan pengayaan visual *doodle art*. Komposisi motif dibuat secara digital dengan menggunakan software Adobe Illustrator 2023.



Gambar 1. *Pattern board*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

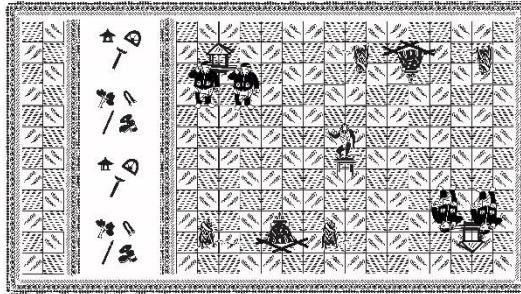
Hasil menunjukkan *Pattern board* pada Gambar 1 menjadi acuan atau referensi yang dijadikan sebagai inspirasi dalam pembuatan komposisi motif pada desain motif kain yang dibuat. Terdapat visual-visual yang mewakili konsep secara keseluruhan yaitu festival Rewanda Bojana. Beberapa objek visual yang berada di festival Rewanda Bojana mulai dari monyet Cikakak, gunung makanan, ikon wisata (patung monyet), alat musik, pembawa tandu gunung dan sebagainya. Pada kain batik buketan, batik pagi-sore, dan kain selendang juga dijadikan sebagai acuan inspirasi dalam membuat komposisi motif desain pada kain dengan pengayaan visual *doodle art*, berupa elemen rupa titik, garis, dan bidang.

Pada penelitian ini akan berfokus pada objek utama seperti monyet, pembawa tandu, ikon wisata (patung monyet), dan gunung makanan, yang dimana objek-objek tersebut merupakan objek yang menjadi tujuan utama dalam acara festival Rewanda Bojana menjadi acuan yang dijadikan sebagai inspirasi dalam pembuatan komposisi motif pada desain motif kain yang dibuat.

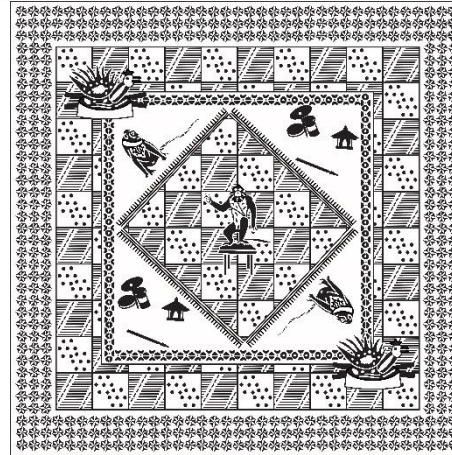
Tabel 6 Hasil Eksplorasi Lanjutan

No	Komposisi Motif Terpilih
1	

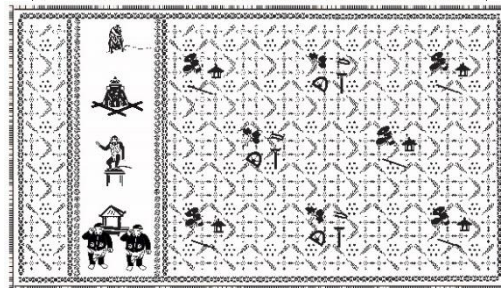
2



3



4



Sumber: Data Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan bahwa eksplorasi lanjutan sudah melalui pengkomposisian modul / ornamen yang pada akhirnya telah menghasilkan 4 sketsa berbeda berupa *scarft* panjang, *scarft* segi empat, dan kain panjang. Hasil sketsa tersebut akan ditindaklanjuti pada proses eksplorasi warna atau eksplorasi pilihan yang pada akhirnya akan di produksi hingga menjadi karya batik kontemporer.

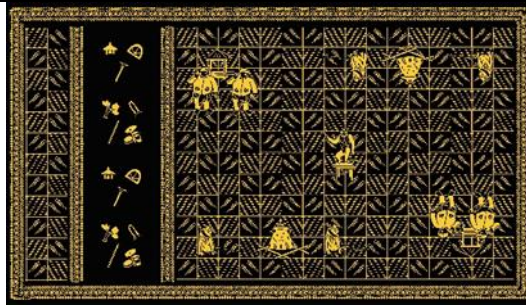
Eksplorasi Terpilih (Desain Terpilih)

Eksplorasi terpilih ini adalah hasil dari komposisi yang paling optimal dan terbaik yang akan direalisasikan menjadi lembaran kain. Berikut beberapa desain terpilih:

Tabel 7 Desain Terpilih

No	Nama Produk	Desain Terpilih
1	<i>Scarft</i> panjang	

2 Kain panjang



3 Scarft segi empat



4 Kain Panjang



Sumber: Data Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan bahwa Tabel 7 terdiri dari beberapa desain terpilih dengan sketsa yang berbeda-beda dan sudah melalui pewarnaan. Selanjutnya akan di dilanjutkan dengan proses produksi batik hingga nantinya dapat diketahui secara keseluruhan hasil dari desain terpilih.

Konsep Desain

Pembuatan motif batik kontemporer dengan pengayaan visual *doodle art* yang terinspirasi dari festival Rewanda Bojana menggunakan teknik batik cap berbahan kayu yang diaplikasikan pada lembaran kain. Kemudian menghasilkan produk berupa kain panjang yang akan dijadikan sebagai kain bawahan, *scarft* segi empat, dan *scarft* panjang yang dapat di *styling* pada busana fashion seperti kaos, blus, jaket, outer, kemeja, dan lainnya. Realisasi kain batik ini terinspirasi dari Komunitas Remaja Nusantara. Remaja Nusantara ialah suatu komunitas yang berdiri sejak tahun 2019 dan menjadi wadah bagi para anak muda yang memiliki ketertarikan dalam berkain atau menggunakan kain batik. Dengan melihat komunitas tersebut, para remaja menggunakan kain batik atau berkain dengan motif yang beragam mulai dari motif bersifat tradisional maupun bergaya modern dengan bermacam-macam corak serta teknik warna.

Berdasarkan fenomena diatas, penulis melihat adanya peluang untuk membuat lembaran kain batik bermotif kontemporer dengan pengayaan visual *doodle art* yang menggunakan teknik batik cap berbahan kayu. Teknik cap kayu ini dibuat dengan pengayaan visual *doodle art* yang dimana menggunakan garis *outline* yang tebal, motif yang ngeblok, memenuhi ruang yang

kosong pada motif background. Material yang digunakan yaitu kain katun primisima dikarenakan kain tersebut sudah umum digunakan dalam perbatikan, memiliki tekstur yang halus, serat yang rapat & kuat, menyerap warna dengan baik sehingga cocok digunakan sebagai kain bawahan, serta kain yang dapat di *styling* pada busana fashion lainnya. Sedangkan, warna yang dipilih dan digunakan hanya menggunakan satu sampai dua warna. Adapun pemilihan satu warna agar berfokus pada motif yang dibuat dengan latar yang hanya satu warna, sedangkan pemilihan dua warna digunakan untuk kombinasi warna yang berlawanan dengan kontras yang berbeda dan variasi warna yang lebih menarik.

Penelitian ini mengambil konsep berjudul KALEM AYU. Kalem ayu diambil dari bahasa Jawa yang berarti “lemah lembut cantik”. Konsep ini mengangkat tradisi atau budaya lokal berkembang yaitu festival Rewanda Bojana dengan dipadukan gaya modern. Sehingga konsep ini memberikan harapan kepada seorang wanita sebagai pemakai kain batik yang akan terlihat cantik, parasnya yang ayu, lemah lembut, dan modern.



Gambar 2. Komunitas Remaja Nusantara

Sumber: Instagram Remaja Nusantara (diakses pada 21 Juni 2023)

Hasil menunjukkan bahwa Gambar 2 terlihat kaum anak muda di Komunitas Remaja Nusantara memakai gaya berkain menggunakan kain batik Indonesia. Mereka tampil *stylish* dan berbeda dari pakaian pada umumnya seperti di variasikan dengan kebaya *style*, kemeja, kaos, maupun outer. Maka dari itu, fenomena berkain menjadi tren di kalangan anak muda karena dapat tampil beda dan eksis dengan *style* berbatik tradisional menjadi modern karena motifnya yang kontemporer dan tidak hanya digunakan di acara tertentu namun, kini dapat digunakan untuk aktivitas sehari-hari. Hal ini tentunya menjadi sebuah penyemangat bagi kaum muda lainnya untuk dapat termotivasi dan meniru untuk tampil berbatik ala berkain Remaja Nusantara sehingga bisa mengangkat budaya Batik Indonesia agar tetap eksis di dalam maupun luar negeri.

Desain Produk

Tech Draw

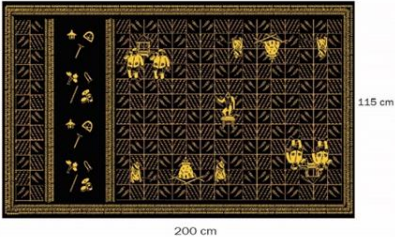
Pembuatan *worksheet* dalam format *technical drawing* bertujuan untuk memudahkan vendor mengenai sketsa produk yang akan diproduksi menjadi lembaran kain.

WOORKSHEET	NO: 1/4	Koleksi: KALEM AYU	Desainer: Dwi Catur Wardani
Material Utama: Kain katun primisima			
Ukuran: 200 cm x 50 cm			
Artikel: Scarf Panjang			

Gambar 3. Worksheet Sketsa Produk 1/4

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan sketsa produk 1 dibuat melalui worksheet untuk produk *scarft* panjang menggunakan material utama kain katun primisima ukuran 200 x 50 cm. Produk *scarft* panjang akan diproduksi dengan warna merah remasol.

WOORKSHEET	NO: 2/4	Koleksi: KALEM AYU	Desainer: Dwi Catur Wardani
Material Utama: Kain katun primisima			
Ukuran: 200 cm x 115 cm			
Artikel: Kain Panjang			

Gambar 4. Worksheet Sketsa Produk 2/4

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023


Hasil menunjukkan sketsa produk 2 dibuat melalui worksheet untuk produk kain panjang menggunakan material utama kain katun primisima ukuran 200 x 115 cm. Produk kain panjang akan diproduksi dengan warna kuning dan hitam.

WOORKSHEET	NO: 3/4	Koleksi: KALEM AYU	Desainer: Dwi Catur Wardani
Material Utama: Kain katun primisima			
Ukuran: 100 cm x 100 cm			
Artikel: Scarf Segi empat			

Gambar 5. Worksheet Sketsa Produk 3/4

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan sketsa produk 3 dibuat melalui worksheet untuk produk *scarft* segi empat menggunakan material utama kain katun primisima ukuran 100 x 100 cm. Produk *scarft* segi empat akan diproduksi dengan warna kuning dan hijau.

WOORKSHEET	NO: 4/4	Koleksi: KALEM AYU	Desainer: Dwi Catur Wardani
Material Utama: Kain katun primisima			
Ukuran: 200 cm x 115 cm			
Artikel: Kain Panjang			

Gambar 6. Worksheet Sketsa Produk 4/4

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan sketsa produk 4 dibuat melalui worksheet untuk produk kain panjang menggunakan material utama kain katun primisima ukuran 200 x 115 cm. Produk kain panjang akan diproduksi dengan warna oranye.

Proses Produksi

Dalam proses produksi batik ada beberapa tahapan yang telah dilakukan diantaranya, proses pembuatan cap kayu, pengecapan kain, pewarnaan kain, dan penglorodan kain. Berikut adalah proses produksi yang telah dilakukan:

Tabel 8 Proses Produksi

No	Nama Proses	Gambar	Keterangan
1	Pembuatan Cap Kayu		Setelah membuat sketsa digital dan <i>tech draw</i> , selanjutnya proses pembuatan cap kayu untuk dijadikan alat cap di atas kain pada proses pembuatan lembaran kain.
2	Pengecapan Kain		Proses produksi batik dimulai dari pengecapan pada kain katun primisima. Pengecapan pada kain menggunakan lilin (malam) yang digunakan sebagai perintang dan alat cap berbahan kayu yang telah dibuat.
3	Pewarnaan Kain		Selanjutnya adalah pewarnaan kain. Sketsa produk yang menggunakan kombinasi 2 warna, maka



perlu melakukan celup warna terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan pengecapan lilin (malam). Pewarna yang digunakan yaitu pewarna sintetis berupa *indigosol*, *naphthol*, dan *remasol* dengan cara dicelup lalu diangin-anginkan dengan terkena sinar matahari hingga kering.

4 Penglorodan



Proses penglorodan merupakan proses akhir dari pembuatan batik bertujuan menghilangkan lilin (malam) yang menempel pada kain sehingga hasil akhirnya motif akan menjadi terlihat jelas.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan bahwa terdiri dari rangkaian atau tahapan proses dalam produksi batik yang dimana diawali dari proses pembuatan cap kayu hingga di akhiri dengan proses penglorodan malam sehingga hasil akhir motif akan terlihat jelas di permukaan kain dan disebut dengan kain batik.

Visualisasi Produk Akhir

Visualisasi produk akhir beserta foto katalog & detail *look* adalah sebagai berikut:

1. Scarft Panjang

Dibuat dengan ukuran 200 cm x 50 cm dan menggunakan jenis kain katun primisima.



Gambar 7. Scarft panjang

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan *scarft* panjang menggunakan prinsip rupa pusat perhatian pada motif utamanya yang terletak di tengah desain, keseimbangan simetris, irama, dan kesatuan pada keseluruhan desain yang kemudian diberi detail border pada keseluruhan tepi kain. Pemilihan warna hanya menggunakan satu warna yaitu merah remasol, dikarenakan menyesuaikan *image board* sehingga dapat lebih fokus pada motif yang dibuat dengan latar hanya memakai satu warna.

2. Kain Panjang

Dibuat dengan ukuran 200 cm x 115 cm dan menggunakan jenis kain katun primisima.



Gambar 8. Kain panjang

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan kain panjang menggunakan prinsip rupa pusat perhatian pada motif utamanya yang terletak di tengah desain, keseimbangan simetris, irama, dan kesatuan pada keseluruhan desain, dan kontras yang terletak pada kedua warna berlawanan serta diberi detail border pada keseluruhan tepi kain. Pemilihan warna menggunakan dua warna yaitu kuning dan hitam, dikarenakan menyesuaikan *image board* yang memiliki kombinasi warna berlawanan dengan kontras berbeda dan variasi warna lebih menarik.

1. Scarft Segi empat

Dibuat dengan ukuran 100 cm x 100 cm dan menggunakan jenis kain katun primisima.



Gambar 9. Scarft segi empat

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan *scarft* segi empat menggunakan prinsip rupa pusat perhatian pada motif utamanya yang terletak di tengah desain, keseimbangan simetris, irama, dan kesatuan pada keseluruhan desain, dan kontras yang terletak pada kedua warna berlawanan serta diberi detail border pada keseluruhan tepi kain. Pemilihan warna menggunakan dua warna yaitu kuning dan hijau, dikarenakan menyesuaikan *image board* yang memiliki kombinasi warna berlawanan dengan kontras berbeda dan variasi warna lebih menarik.

2. Kain Panjang

Dibuat dengan ukuran 200 cm x 115 cm dan menggunakan jenis kain katun primisima.



Gambar 10. Kain panjang
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil menunjukkan kain panjang menggunakan prinsip rupa irama dan kesatuan pada keseluruhan desain yang kemudian diberi detail border pada keseluruhan tepi kain. Pemilihan warna hanya menggunakan satu warna yaitu orange, dikarenakan menyesuaikan *image board* sehingga dapat lebih fokus pada motif yang dibuat dengan latar hanya memakai satu warna.



Gambar 11 Foto katalog dan detail *look*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil lembaran kain terdiri dari *scarft* segi empat, *scarft* panjang, dan kain panjang dapat digunakan sebagai pakaian dasar maupun dapat di *styling* dengan pakaian lainnya. Beberapa *styling* tersebut yaitu dapat digunakan sebagai bawahan, midi dress, kemben, outer ataupun selendang. Hal ini membuktikan bahwa kain yang dihasilkan dapat digunakan secara modern untuk kaum anak muda saat ini.

Digitalisasi Motif ke Dalam Produk Artisanal Fashion

Desain produk berupa busana artisanal fashion yang telah dibuat berdasarkan konsep dan target market yang ditujukan untuk seorang wanita. Terdapat 4 desain yang dibuat dengan motif batik kontemporer yang mengambil inspirasi festival Rewanda Bojana dengan peng gayaan visual *doodle art* yang digabungkan dengan busana *casual* modern.



Gambar 12 Digitalisasi motif ke dalam produk artisanal fashion
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Disimpulkan bahwa desain produk tersebut berupa celana, rok, *dress*, *outer*, dan *blouse*. Potongan desain dibuat dengan simetris atau seimbang dan menggunakan pusat perhatian yang terdapat pada tata letak motif pada busana. Kemudian, menambahkan aksesoris berupa ikatan tali. Oleh karena itu, dibuatnya desain produk ini membuktikan bahwa hasil lembaran kain yang telah dihasilkan pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai material dalam perancangan produk fashion.

Simpulan

Dalam menjawab masalah dan tujuan penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa untuk mengetahui cara merancang motif batik kontemporer yang berkembang dalam fenomena berkaum remaja sudah terjawab dan bisa diketahui dengan rancangan dan membuat motif yang bisa menghasilkan kebaruan visual dengan gaya visual *doodle art* dalam meredesain motif dengan festival Rewanda Bojana sebagai inspirasinya sehingga dapat mengaplikasikan motif tersebut menggunakan teknik batik cap pada lembaran kain. Lembaran kain tersebut menghasilkan produk sebanyak empat kain berupa *scarft* segi empat sejumlah 1 lembar, *scarft* panjang sejumlah 1 lembar, dan kain panjang sejumlah 2 lembar. Tujuannya untuk menghasilkan produk yang memiliki fungsi sesuai bagi pemakainya. Keempat produk tersebut dibuat menggunakan jenis kain katun primisima yang bertujuan agar mudah dibentuk, tidak nerawang, dan kuat. Sehingga produk-produk tersebut dapat difungsikan untuk berkaum, seperti kain panjang digunakan untuk kain bawahan dan *scarft* dapat digunakan untuk di *styling* dengan busana fashion lainnya.

Busana fashion yang dapat dikombinasikan adalah jaket, kaos, *outer*, dan lain-lain sesuai dengan selera kaum remaja. Dalam pengkomposisian motif di atas lembaran kain, penulis mencapai tujuan yaitu merancang dan membuat motif batik kontemporer gaya visual *doodle art* dengan inspirasi festival Rewanda Bojana menghasilkan lembaran kain yang dapat digunakan untuk pakaian dasar maupun di *styling* dengan pakaian lainnya hingga dirancang untuk produk artisanal fashion dengan potongan desain dibuat seimbang dan dengan pusat perhatian yang terdapat pada tata letak motif pada busana.

Referensi

- Afriansyah, M.A., Darwoto., & Dartono, F.A. (2020). Desain Motif Batik Kontemporer Gaya Doodle. *Ornamen*, 27-41.
- Andi. (2007). *Seri Buku Pintar: Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Art. (2017) *Apa itu Doodle Art ?* Retrieved from sidoarjodoodleart.wixsite.com: <https://sidoarjodoodleart.wixsite.com/home/single-post/2017/06/10/doodle-art>
- Fauzi. (2019). *Menggambar Motif Ragam Hias*. From https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni_Motif/topik5.html
- Jateng, (2017). Festival Rewanda Bojana.
- Kight, (2011). *A Field Guide to Fabric Design Book*. New York: C&T Publishing.
- Kemendikbud. (2018). *Festival Rewanda Bojana*. Retrieved from jadesta.kemendikbud.go.id: https://jadesta.kemendikbud.go.id/atraksi/festival_rewanda_bojana
- Kudiya. (2019). *Kreativitas dalam Desain Batik*. Bandung: ITB Press.
- Kumalasanti & Fatkhayah. (2018). Identifikasi Isen-Isen Cecek Pada Kain Batik Menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation. *Simposium Nasional RAPI XVII-2018 FT UMS*, 01-02.
- Marta, M., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. (2018) Perancangan Motif Batik Kontemporer yang Terinspirasi Kesenian Reog Ponorogo. *Jurnal DKV Adiwarna*, 7(2).
- Musman & Arini. (2011). *Batik - Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: G-Media.
- Novella & Rosandini. (2018). Perancangan Motif Terinspirasi Dari Visualisasi Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat Untuk Busana Ready-To-Wear. *Jurnal Seni Rupa "ATRAT"*, 3-4.
- Nurchayanti & Affanti. (2018). Pengembangan Desain Batik Kontemporer Berbasis Potensi Daerah Dan Kearifan Lokal. *Jurnal Sositologi*, 392-395.
- Permata. (2018). Apa itu Doodle Art? Macam-macam *Doodle Art*? Dan langkah membuat *Doodle Art*. Retrieved from sekolahdesain.com: <https://sekolahdesain.com/apa-itu-doodle-art-macam-macam-doodle-art-dan-bagaimana-langkah-membuat-doodle-art/>
- Ridlo. (2018). Dasar Manusia! Begitu Makian Monyet-Monyet Desa Cikakak kalau Bisa Bicara. Retrieved from liputan6.com: <https://www.liputan6.com/regional/read/3661706/dasar-manusia-begitu-makian-monyet-monyet-desa-cikakak-kalau-bisa-bicara>
- Rojak. (2023). Jaringan Perdagangan Batik di Pesisir Jawa Tengah 1840-1920 . *Historia Madania Volume 7 (1)* , 01-02.
- Sari, Sekar, & Yuningsih. (2023). Pengembangan Motif Batik Metode Modular Inspirasi Motif Zodiak Dengan Memanfaatkan Material Alternatif Kertas Sebagai Canting Cap. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.10, No.3* (p. 4170). Bandung: Universitas Telkom, S1 Kriya.
- Saufika & Bastaman. (2021). Perancangan Komposisi Motif Yang Terinspirasi Dari Batik Garutan 'Rereng Adumanis'. *Singularity: Jurnal Desain dan Industri Kreatif Vol. 3 No. 1 e-ISSN: 2776-0634* (p. 2). Jakarta: Fakultas Industri Kreatif dan Telematika Universitas Trilogi.
- Tirta. (2009). *Batik : Sebuah Lakon*. Jakarta: PT Gaya Favorit Press.



- Vindyona & Rosandini. (2018). Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Pola Garis Alam Yang Diaplikasikan Pada Busana Ready-To-Wear. e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3 (p. 5). Bandung: Universitas Telkom.
- Wahyudi, W. (2022). Seni Desain Doodles Rumit Tapi Asyik. Dari <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/index.php/informasi/baca/SeniDesain-Doodles-Rumit-tapiAsyik/9ac748b9919894f0be1b2c5d896de2adf86d561b>
- Wilson, (2001). *Handbook of Textile Design*. Woodhead Publishing.
- Winataputri, (2022) Dias Prabu 🌸 Re-imagining memories of past encounters. Retrieved from Garland Magazine: <https://garlandmag.com/loop/dias-prabu-batik-macassar/>
- Wulandari, A. (2011). *Batik Nusantara*. Yogyakarta.
- Yuningsih & Fardhani, (2021). Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Hasil Gambar Pengidap Gangguan Jiwa Menggunakan Teknik Batik. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.4 ISSN : 2355-9349* (pp. 1479-1482). Bandung: Universitas Telkom, Fakultas Industri Kreatif.