

## **EKSPERIMEN PENGEMBANGAN DESAIN BERBASIS ENAM BENTUK MOTIF ORNAMEN PADA KARYA BATIK TULIS DI SANGGAR SENI PENDOPO**

**Tri Ananda Syaputri<sup>1)</sup>, Wahyu Tri Atmojo<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

<sup>2)</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email: [trianandasyaputri123@gmail.com](mailto:trianandasyaputri123@gmail.com)

### **Abstrak**

Pengembangan desain batik yang ada di Sumatera Utara pada umumnya lebih dominan menggunakan motif ornamen tradisional yang ada di Sumatera sendiri, karena motif ornamen dan warna pada batik telah memiliki makna simbolis dan sebagai salah satu ciri khas tiap daerah yang ada di Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengolahan desain berbasis enam bentuk motif ornament pada karya batik tulis, mengetahui hasil pengembangan desain berbasis enam bentuk motif ornament pada karya batik tulis dan mengetahui hasil karya batik yang telah dibuat serta penjelasan dari setiap karya batik tersebut. Penelitian dilakukan di Sanggar Seni Pendopo, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Waktu penelitian berlangsung selama 3 bulan sejak 28 April-Juni 2023. Metode yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development*) yaitu: *Define, Design dan Develop*. Instrumen yang digunakan adalah catatan report, lembar penilaian dan kamera. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan lembar validasi karya. Hasil penelitian: 15 produk pengembangan desain berbasis enam bentuk ornament. Pada saat penelitian, peneliti mengambil keseluruhan Ornamen yang berjumlah 11 motif ornamen dijadikan populasi pada penelitian ini, karya yang dihasilkan berjumlah 15 karya batik tulis, 11 karya hanya menggunakan 1 motif ornament, kemudian 4 karya lainnya menggunakan 4 motif ornament.

**Kata Kunci:** Batik Tulis, Desain, Motif.

### **Abstract**

*The development of batik designs in North Sumatra is generally more dominant using traditional ornamental motifs that exist in Sumatra itself, because the ornamental motifs and colors on batik already have symbolic meanings and are one of the characteristics of each region in North Sumatra. This study aims to determine the design processing based on six forms of ornament motifs in written batik works, to find out the results of the development of designs based on six forms of ornament motifs on written batik works and to find out the results of batik works that have been made as well as explanations of each of these batik works. The research was conducted at the Pendopo Art Studio, Kab. Deli Serdang, North Sumatra. The time of the research lasted for 3 months from April 28 to June 2023. The method used is Research and Development, namely: Define, Design and Develop. The instruments used are report notes, assessment sheets and cameras. Data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The data analysis technique uses work validation sheets. Result of research: 15 design development products based on six forms of ornament. At the time of the research, the researcher took all 11 ornament motifs as the population in this study, the resulting works totaled 15 written batik works, 11 works only used 1 ornament motif, then 4 other works used 4 ornament motifs.*

**Keywords:** *Written Batik, Design, Motif.*

*Correspondence author: Tri Ananda Syaputri, trianandasyaputri123@gmail.com, Medan, and Indonesia.*



*This work is licensed under a CC-BY-NC*

## PENDAHULUAN

Indonesia sangat terkenal akan keindahan serta kekayaan alam yang terdiri dari berbagai pulau, suku bangsa, adat istiadat, kesenian, dan budaya. Kekayaan seni dan budaya yang dimilikinya menjadi daya tarik tersendiri, salah satunya adalah kesenian batik. Seni batik Indonesia telah mendapat pengakuan UNESCO pada 2 Oktober 2009 sebagai salah satu warisan budaya dunia karena memenuhi kriteria antara lain kaya dengan simbol dan makna filosofi kehidupan rakyat Indonesia.

Kesenian batik di Indonesia telah dikenal sejak zaman Kerajaan Majapahit dan terus berkembang pada kerajaan pulau Jawa. Berkembangnya kesenian batik secara umum meluas di Indonesia dan secara khusus di pulau Jawa setelah akhir abad ke-18 atau awal abad ke-19. Kota-kota penghasil batik di tanah Jawa adalah Pekalongan, Solo, dan Yogyakarta. Seiring berjalannya waktu kesenian batik terus berkembang ke seluruh wilayah Indonesia. Salah satu wilayah yang mengembangkan kesenian batik yaitu Provinsi Sumatera Utara.

Batik terus berkembang mengikuti zaman dari tahun ke tahun serta memiliki beragam macam ornamen pada karya Batik. Dasar pembuatan desain batik menggunakan ornamen manusia, ornamen hewan, ornamen tumbuhan, ornamen geometris, ornamen khayal, dan ornamen kosmos. Pengembangan desain batik menggunakan ornamen manusia, hewan, tumbuhan, geometris, khayal, dan kosmos masih perlu dilestarikan dan terus dikembangkan agar menghasilkan ornamen yang lebih bervariasi dan termasuk komoditi yang mampu memberikan kepuasan kepada para penikmat batik.

Pengembangan desain batik yang ada di Sumatera Utara pada umumnya lebih dominan menggunakan motif ornamen tradisional yang ada di Sumatera sendiri, karena motif ornamen dan warna pada batik telah memiliki makna simbolis dan sebagai salah satu ciri khas tiap daerah yang ada di Sumatera Utara.

Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi yang banyak memiliki sanggar pembuatan batik khususnya kota Medan. Hasil kerajinan batik yang ada di Medan, pengembangan desain dalam pembuatan batik dengan motif berbasis enam bentuk motif ornamen belum dikembangkan secara maksimal. Motif-motif yang terdapat pada ornamen tersebut diantaranya motif manusia, motif hewan, motif tumbuhan, motif geometris, motif khayal, dan motif kosmos. Menurut peneliti berdasarkan hasil penelitian di sanggar Batik Kreasi Medan yang ada di Medan Tembung, tepatnya di Jalan Makmur hasil pengembangan desain batik dengan menggunakan salah satu motif dari ke enam tersebut kurang menarik dan penggunaan ornamen masih terlalu monoton tidak ada pengayaan. Motif ornamen yang banyak terdapat pada karya batik yaitu motif ornamen tradisional yang ada di Sumatera Utara. Di zaman yang sudah modern ini peminat batik sangat suka dengan motif batik yang tidak terikat makna suatu daerah, motif batik yang dimaksud tersebut diantaranya yaitu motif manusia, motif hewan, motif tumbuhan, motif geometris, motif khayal, dan motif kosmos yang telah dilakukan pengayaan motif ornamen. Namun di tempat yang saya teliti lebih banyak membuat batik dengan teknik cetak. Sejauh ini sanggar batik tersebut belum pernah membuat batik dengan beberapa motif yang dikembangkan kedalam satu karya batik. Sejauh ini sangat jarang daerah yang membuat batik dengan ke enam motif tersebut, kebanyakan di daerah Jawa yang menghasilkan karya batik menggunakan ke enam ornamen yang telah dilakukan pengayaan motif dan dengan hasil yang sempurna. Banyak sanggar batik yang terdapat di Medan, namun tidak semua sanggar membuat batik dengan teknik batik tulis, ada

beberapa sanggar yang masih membuat batik dengan teknik batik tulis dan menggunakan warna dengan teknik colet, namun warna yang dihasilkan masih kurang maksimal. Kebanyakan membuat batik dengan teknik cap dikarenakan batik tulis lebih membutuhkan waktu yang lama, sedangkan batik cap tidak terlalu lama pengerjaannya. Salah satu sanggar yang masih membuat batik dengan teknik batik tulis yaitu Sanggar Seni Pendopo.

Peneliti memilih Sanggar Batik Seni Pendopo sebagai rekan kerja dalam melakukan eksperimen pengembangan desain berbasis enam bentuk motif ornamen pada karya batik tulis serta pewarnaan menggunakan teknik colet, karena di Sanggar ini tempat yang cocok untuk melakukan eksperimen dan pemilik sanggar seni ini banyak memiliki wawasan mengenai seni ornamen. Selain itu peneliti juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan, serta dapat mengasah kembali kemampuan membuat batik setelah selesai menjalani studi khusus membuat batik yang dibuat menggunakan teknik batik tulis dengan pewarnaan colet. Di Sanggar Batik Seni Pendopo ini mereka telah paham dalam membuat karya batik sesuai prosedur dan tahap-tahap yang benar, seperti dari membuat motif, merancang desain, memindahkan desain ke kain, mencanting, mewarnai, melorod hingga pada akhir yaitu penyelesaian karya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengolahan desain berbasis enam bentuk motif ornamen pada karya batik tulis, mengetahui hasil pengembangan desain berbasis enam bentuk motif ornamen pada karya batik tulis dan mengetahui hasil karya batik yang telah dibuat serta penjelasan dari setiap karya batik tersebut.

Dalam buku “Desain Dan Kebudayaan” karya Widagdo (2000:51) menyatakan “Eksperimen adalah percobaan-percobaan dengan menggunakan faktor dan prosedur tertentu, faktor yang sudah diketahui sifatnya-sifatnya, untuk menghasilkan efek atau akibat tertentu, sehingga dengan diketahui dan dikuasainya sifat-sifat faktor tadi, prosedurnya dapat diulang dengan menghasilkan efek yang selalu sama”.

Dalam buku “Metode Penelitian Pendidikan” karya Sugito dkk (2018:17-18) menyatakan “Penelitian eksperimen adalah penelitian terhadap kelompok-kelompok eksperimen untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari perlakuan terhadap variabel yang diteliti atau kelompok eksperimen yang diteliti”.

*Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengertian pengembangan di dalam penelitian ini merupakan sebuah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan untuk mengembangkan sebuah produk.

Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan suatu hasil produk tertentu, serta menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono 2011:407).

Pengembangan merupakan suatu perihal yang berkembang. Pengembangan merupakan hasil proses pengamatan dalam belajar serta melibatkan tujuan untuk perubahan yang baru, pengembangan terjadi secara berkesinambungan, di berbagai bidang dapat berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda, sama halnya dengan pengembangan motif battik. (Prasetianingtyas 2011:10).

Berdasarkan pengertian pengembangan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah hasil proses pengamatan yang digunakan untuk mendapatkan suatu hasil produk tertentu dengan perubahan yang baru dengan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Simamora (2000), menyatakan bahwa pengembangan produk merupakan sebuah proses pencarian ide atau gagasan untuk produk baru dan mengkonversikannya ke dalam lini produk yang telah berhasil di pasaran. Pencarian produk baru ini didasarkan pada anggapan bahwa target pasar menginginkan unsur yang baru. Oleh karena itu, pengenalan produk baru dapat membantu dalam mencapai tujuan perusahaan.

Menurut Alma (2002), pengembangan produk merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh produsen dalam mengembangkan produk mereka, memperbaiki produk yang lama, menambahkan kegunaan produk lama, dan mengurangi biaya produksi serta biaya kemasan.

Berdasarkan pengertian pengembangan produk di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk adalah suatu proses yang digunakan untuk mendapatkan suatu hasil produk yang lama dengan perubahan yang baru yang telah disempurnakan.

Setiap perusahaan yang bergerak di bidang yang berbeda akan mengikuti strategi pengembangan produk masing-masing. Beberapa anggota akan melakukan inovasi, sedangkan yang lain akan fokus pada adaptasi dalam pengembangan produk saat ini. Apapun strategi yang digunakan, harus dilakukan secara jelas. Ketika merilis produk baru di pasaran, ada beberapa strategi pengembangan produk yang harus kamu lakukan, diantaranya: meningkatkan produk yang sudah ada, meningkatkan nilai produk, percobaan, spesialisasi dan sesuaikan, penawaran paket, lini produk baru, mengubah gagasan atau ide dan target pasar baru.

Menurut Thiagarajan (1974), ada empat tahap penelitian dan pengembangan yang disingkat dengan 4-D, yaitu "*define, design, develop, and disseminate*" (Zainal Arifin, 2021: 128), penjelasan terkait empat tahap penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap *define*, yaitu tahap studi pendahuluan, baik secara teoritik maupun empirik. Misalnya, setelah peneliti memilih dan menentukan produk yang akan dikembangkan serta merumuskan langkah awal yang perlu, maka selanjutnya peneliti melakukan studi literatur, survei lapangan, observasi, wawancara, dan sebagainya.
2. Tahap *design*, yaitu merancang model dan prosedur pengembangan secara konseptual-teoritik.
3. Tahap *develop*, yaitu melakukan kajian empiric tentang pengembangan produk awal, melakukan uji coba, revisi, dan validasi.
4. Tahap *disseminate*, yaitu menyebarluaskan hasil akhir keseluruhan populasi.

Seni desain disebut juga seni rancangan, merupakan cabang seni rupa terapan yang mempelajari cara pembuatan desain atau rancangan benda atau bagian bangunan dengan mempertimbangkan aspek keindahan (estetika), kekuatan (konstruktif), kenyamanan (comfortable), dan keamanan (security) (Rantinah, 2009:2).

Sedangkan pendapat Sachari (2003) dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Budaya Rupa, Desain merupakan rencana atau susunan garis, bentuk, dan ruang dalam satu kesatuan.

Menurut Suhersono (2006:11), desain adalah penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. Salah satu fungsinya adalah sebagai dekorasi atau untuk mempercantik benda-benda.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan desain adalah kegiatan merancang gambar dengan menyusun unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai keindahan.

Batik merupakan hasil seni budaya yang memiliki keindahan visual dan mengandung makna filosofis pada setiap motifnya. Penampilan sehelai batik tradisional, baik dari segi motif maupun warnanya, dapat mengatakan kepada kita dari mana batik tersebut berasal. Motif batik berkembang sejalan dengan waktu, tempat, peristiwa yang menyertai, serta kebutuhan masyarakat (Dalam Buku "Batik Nusantara" karya Wulandari (2011:117)).

Menurut Yudoseputro (2000), batik berarti gambar yang ditulis pada kain dengan mempergunakan lilin atau malam sebagai media sekaligus penutup kain batik. Dengan demikian, sebagai kata benda, batik dapat diartikan sebagai kain bercorak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan batik adalah hasil kerajinan tekstil di Indonesia. Batik adalah melukis di atas kain yang diberi motif tumbuhan, binatang, dan bentuk-bentuk geometris. Cara pembuatannya yaitu menuliskan lilin (malam) sebagai media penutup untuk warna, agar warna tidak merembes saat proses pewarnaan sehingga dapat memiliki keindahan visual dan memiliki nilai budaya di masyarakat.

Terdapat beberapa jenis batik seperti: batik tulis, batik cap dan batik lukis. Media yang dapat digunakan dalam membatik ialah kain dengan jenis mori dan katun, lalu kulit dan kertas. Alat untuk membatik ialah gawangan, canting, wajan, kompor, ember, panci, bak celup, dan dingsklik. Adapun bahan yang digunakan dalam membatik yaitu: kain mori, lilin, dan pewarna,

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Seni Pendopo yang berada di Jl. Siabu Perumahan Ray Pendopo III No.3 Dusun II Bandar Setia, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Waktu penelitian berlangsung selama 3 bulan sejak 28 April-Juni 2023. Metode yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development*) yaitu: *Define, Design* dan *Develop*. Instrumen yang digunakan adalah catatan report, lembar penilaian, dan kamera. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan lembar validasi karya.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat pengembangan, dalam hal ini yang menjadi sampel penelitian adalah 15 produk pengembangan desain berbasis enam bentuk ornamen. Pada saat penelitian, peneliti mengambil keseluruhan ornamen yang berjumlah 11 motif ornamen dijadikan populasi pada penelitian ini, karya yang dihasilkan berjumlah 15 karya batik tulis, 11 karya hanya menggunakan 1 motif ornamen, kemudian 4 karya lainnya menggunakan 4 motif ornamen.

Dalam proses penelitian, peneliti mendesain terlebih dahulu pola batik, kemudian akan dinilai oleh tim 4 tim penilai untuk menilai desain yang telah dibuat oleh peneliti. Cara penilaian yang disajikan oleh peneliti berbentuk tabel penilaian, yang selanjutnya diberikan kepada penilai. Hasil penilaian akan menjadi pedoman peneliti dalam mendeskripsikan hasil pengembangan apakah sudah mendapat nilai baik atau masih perlu perbaikan terhadap pengembangan motif ornamen pada karya batik tulis. Jika belum mendapat nilai baik, maka peneliti akan melakukan perbaikan pada desain batik, kemudian dinilai kembali oleh tim penilai, sampai mendapatkan nilai baik.

Setelah desain batik pengembangan motif ornamen mencukupi, maka tahap selanjutnya adalah proses pembuatan kain batik. Prosesnya meliputi mempola, mencanting, menyolet, fiksasi, lalu yang terakhir nglorod. Dalam proses ini, sama seperti proses sebelumnya terdapat penilaian dimana melibatkan tim penilai yang akan menilai karya batik yang sudah jadi, kemudian nilai tersebut akan menjadi referensi apakah karya batik sudah layak dikembangkan atau belum sehingga ketika nilai karya oleh tim penilai belum mencukupi, maka peneliti tidak mengulang karya dikarenakan keterbatasan biaya.

**Pengembangan Desain Enam Motif Ornamen**

Sebelum memulai dan mengembangkan desain batik menggunakan enam motif ornamen, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan konsep, bahan, dan ide untuk desain pola batik. Adapun bahan dan alat yang digunakan peneliti pada proses ini ialah kertas karton, pensil, dan penghapus, serta spidol untuk menerangkan motif yang dibuat, sehingga memudahkan peneliti dalam memindahkan desain ke kain batik. Selanjutnya peneliti mencari referensi mengenai enam motif ornamen untuk memberikan kemudahan kepada peneliti agar lebih mudah untuk mencari informasi mengenai Ornamen Mandailing. Peneliti kemudian merancang desain pola batik dengan 11 desain batik menggunakan 1 motif ornamen, kemudian dari keseluruhan motif ornamen yang menjadi populasi, peneliti memilih 4 motif ornamen kemudian ke 4 motif ornamen tersebut dibuat kedalam desain batik. Ada 4 karya yang menggunakan 4 motif ornamen. Jadi total keseluruhan desain batik yang dibuat berjumlah 15 desain batik.

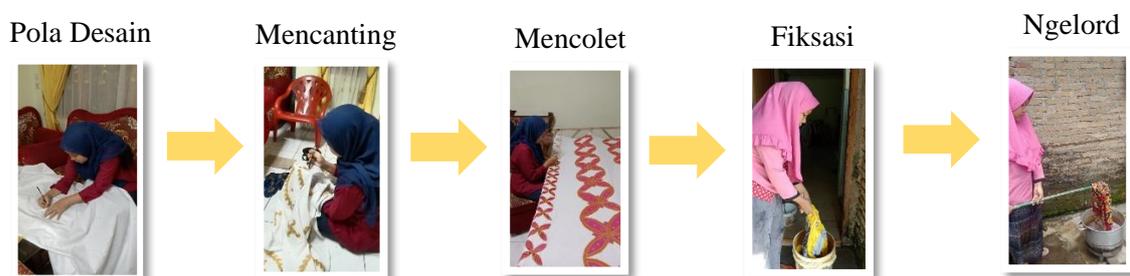
Tabel 1. Pengelompokan Ornamen Mandailing

Desain Nomor	Nama Motif Ornamen
1	Motif Manusia
2	Motif Hewan
3	Motif Khayal

4	Motif Tumbuhan
5	Motif Kosmos
6	Motif Meander
7	Motif Pilin
8	Motif Lereng
9	Motif Banji
10	Motif Kawung
11	Motif Tumpal
12	Motif Gabungan I ➤ Motif Tumbuhan ➤ Motif Hewan ➤ Motif Pilin ➤ Motif Kawung
13	Motif Gabungan II ➤ Motif Meander ➤ Motif Lereng ➤ Motif Banji ➤ Motif Pilin
14	Motif Gabungan III ➤ Motif Khayal ➤ Motif Kosmos ➤ Motif Tumpal ➤ Motif Tumbuhan
15	Motif Gabungan IV ➤ Motif Kosmos ➤ Motif Tumpal ➤ Motif Pilin ➤ Motif Tumbuhan

**Proses Pengolahan Pengembangan Desain Batik Enam Motif Ornamen**

Pada pembuatan karya batik tulis, ada beberapa proses yang harus dilalui, agar mendapatkan karya batik yang bagus. Proses yang dilakukan pertama kali yaitu membuat desain, Setelah tahap desain telah selesai dan telah mendapatkan nilai yang baik, langsung masuk pada tahap memola kain batik, kemudian pencantingan, lalu pewarnaan dengan teknik mencolet warna remasol, fiksasi atau penguncian warna, terakhir melorot. Berikut merupakan proses dalam pembuatan karya pengembangan batik.



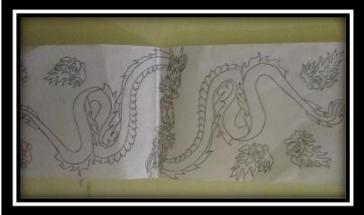
Gambar 1 Proses Pembuatan Karya Pengembangan Batik

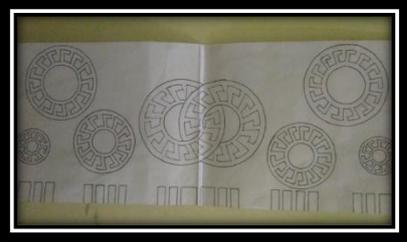
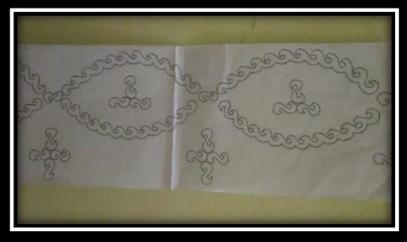
**Hasil Desain Batik Pengembangan Enam Motif Ornamen**

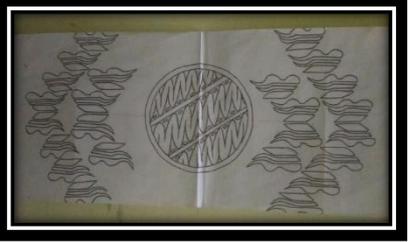
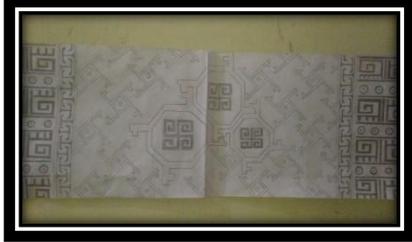
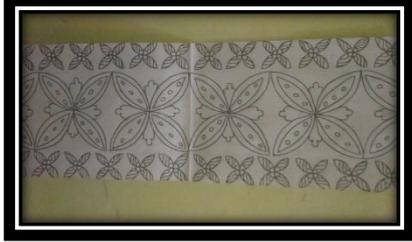
Berikut ini adalah hasil dari desain batik pengembangan enam motif ornamen yang peneliti rancang sebelumnya, dimana prosesnya memilih motif terlebih dahulu, kemudian

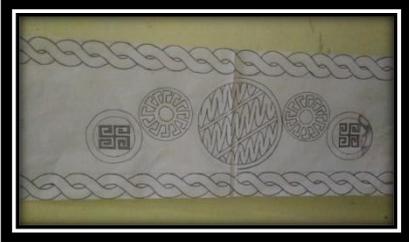
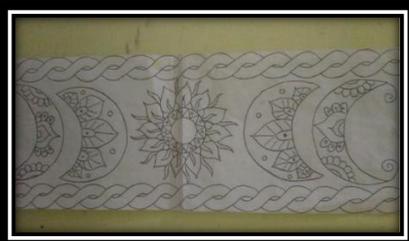
mengembangkannya, menggambarkan dalam bentuk desain. Keseluruhan dari sketsa desain pengembangan batik ini berjumlah 15 sketsa yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2 Hasil Desain Pengembangan Enam Motif Ornamen

<b>Desain Nomor</b>	<b>Nama Motif Ornamen</b>	<b>Hasil Desain Pengembangan</b>
1	Motif Manusia	 <p data-bbox="876 815 1238 875">Gambar 2 Desain Pengembangan Motif Manusia</p>
2	Motif Hewan	 <p data-bbox="876 1335 1238 1395">Gambar 3 Desain Pengembangan Motif Hewan</p>
3	Motif Khayal	 <p data-bbox="876 1711 1238 1771">Gambar 4 Desain Pengembangan Motif Khayal</p>

4	Motif Tumbuhan	 <p data-bbox="820 613 1251 674">Gambar 5 Desain Pengembangan Motif Tumbuhan</p>
5	Motif Kosmos	 <p data-bbox="820 1023 1251 1084">Gambar 6 Desain Pengembangan Motif Kosmos</p>
6	Motif Meander	 <p data-bbox="820 1435 1251 1496">Gambar 7 Desain Pengembangan Motif Meander</p>
7	Motif Pilin	 <p data-bbox="820 1848 1251 1908">Gambar 8 Desain Pengembangan Motif Pilin</p>

8	Motif Lereng	 <p data-bbox="874 510 1238 573">Gambar 9 Desain Pengembangan Motif Lereng</p>
9	Motif Banji	 <p data-bbox="874 920 1238 983">Gambar 10 Desain Pengembangan Motif Banji</p>
10	Motif Kawung	 <p data-bbox="874 1332 1238 1395">Gambar 11 Desain Pengembangan Motif Kawung</p>
11	Motif Tumpal	 <p data-bbox="874 1744 1238 1807">Gambar 12 Desain Pengembangan Motif Tumpal</p>

12	<p>Motif Gabungan I</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Motif Tumbuhan</li> <li>➤ Motif Hewan</li> <li>➤ Motif Pilin</li> <li>➤ Motif Kawung</li> </ul>	 <p>Gambar 13 Desain Pengembangan Motif Gabungan I</p>
13	<p>Motif Gabungan II</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Motif Meander</li> <li>➤ Motif Lereng</li> <li>➤ Motif Banji</li> <li>➤ Motif Pilin</li> </ul>	 <p>Gambar 14 Desain Pengembangan Motif Gabungan II</p>
14	<p>Motif Gabungan III</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Motif Khayal</li> <li>➤ Motif Kosmos</li> <li>➤ Motif Tumpal</li> <li>➤ Motif Tumbuhan</li> </ul>	 <p>Gambar 15 Desain Pengembangan Motif Gabungan III</p>
15	<p>Motif Gabungan IV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Motif Kosmos</li> <li>➤ Motif Tumpal</li> <li>➤ Motif Pilin</li> <li>➤ Motif Tumbuhan</li> </ul>	 <p>Gambar 16 Desain Pengembangan Motif Gabungan IV</p>

**Hasil dan Pembahasan Pengembangan 15 Karya Batik**



Gambar 17 Hasil Desain Pengembangan Motif Manusia

Karya 1 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 83.9 yang artinya karya 1 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 18 Hasil Desain Pengembangan Motif Hewan

Karya 2 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 82 yang artinya karya 2 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 19 Hasil Desain Pengembangan Motif Khayal

Karya 3 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 86 yang artinya karya 3 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 20 Hasil Desain Pengembangan Motif Tumbuhan

Karya 4 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 84.3 yang artinya karya 4 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 21 Hasil Desain Pengembangan Motif Kosmos

Karya 5 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 82.9 yang artinya karya 5 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 22 Hasil Desain Pengembangan Motif Meander

Karya 6 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 79.6 yang artinya karya 6 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 23 Hasil Desain Pengembangan Motif Pilin

Karya 7 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 86.6 yang artinya karya 7 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 24 Hasil Desain Pengembangan Motif Lereng

Karya 8 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 84.6 yang artinya karya 8 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 25 Hasil Desain Pengembangan Motif Banji

Karya 9 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 84.9 yang artinya karya 9 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 26 Hasil Desain Pengembangan Motif Kawung

Karya 10 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 84.1 yang artinya karya 10 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 27 Hasil Desain Pengembangan Motif Tumpal

Karya 11 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 81.3 yang artinya karya 11 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 28 Hasil Desain Pengembangan Motif Gabungan I

Karya 12 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 81.7 yang artinya karya 12 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 29 Hasil Desain Pengembangan Motif Gabungan II

Karya 13 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 80.1 yang artinya karya 13 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 30 Hasil Desain Pengembangan Motif Gabungan III

Karya 14 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 80.7 yang artinya karya 14 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.



Gambar 31 Hasil Desain Pengembangan Motif Gabungan IV

Karya 15 yang sudah jadi kemudian diberikan kepada tim penilai untuk dinilai dan mendapat nilai 79.5 yang artinya karya 12 masuk dalam kategori “Baik”. Penilaian karya berdasarkan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing.

## SIMPULAN

Proses pengembangan motif ornamen, dimulai dari mengumpulkan informasi mengenai enam motif ornamen tersebut lewat buku maupun sumber internet. Kemudian menetapkan enam bentuk ornamen kedalam desain batik, pada 11 karya batik menggunakan 1 motif ornamen yaitu: Karya 1: Motif Manusia, Karya 2: Motif Hewan, Karya 3: Motif Khayal, Karya 4: Motif Tumbuhan, Karya 5: Motif Kosmos, Karya 6: Motif Meander, Karya 7: Motif Pilin, Karya 8: Motif Lereng, Karya 9: Motif Banji, Karya 10: Motif Kawung, Karya 11: Motif Tumpal. Kemudian memilih motif ornamen yang sebelumnya terdiri dari 11 motif ornamen dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang nantinya akan menjadi 4 buah produk batik yang dihasilkan yaitu: Karya 12: Motif Tumbuhan, Motif Hewan, Motif Pilin, Motif Kawung. Karya 13: Motif Meander, Motif Lereng, Motif Banji, Motif Pilin. Karya 14: Motif Khayal, Motif Kosmos, Motif Tumpal, Motif Tumbuhan. Karya 15: Motif Kosmos, Motif Tumpal, Motif Pilin, Motif Tumbuhan. Penilaian desain terdiri atas 2 tahapan dengan indikator pengembangan ornamen dan komposisi. Semua desain rata-rata mendapat nilai dengan kategori “Baik” dan dapat dilanjutkan pada tahapan berikutnya.

Proses pembuatan karya dimulai dari mempola, mencanting, mencolet (pewarnaan), fiksasi, nglorod, dan finishing. Penilaian karya terdiri atas 3 tahapan dengan indikator pencantingan, pewarnaan, dan finishing. Semua karya batik rata-rata mendapat nilai dengan kategori “Baik”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angendari, Diah Made, dkk. 2014. *Desain dan Dekorasi Tekstil*. Yogyakarta: Graha Ilmu  
Arikunto, Suharsimi. 1998. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta  
Djumena, Nian S. 1990. *Batik and its Kind*. Jakarta: Djambatan  
Haque, Marissa & Thereskova. 2012. *Batik Lukis*. Jakarta: Kaki Langit Kencana

- Kaleka. 2014. *Membatik dengan Media Kayu*. Yogyakarta: AR Citra
- Lisbijanto, Herry. 2013. *Batik*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Miftahul, Abiyu. 2012. *Mengenal Ragam Batik Nusantara*. Jogjakarta: Perpustakaan Nasional
- Rantinah. 2009. *Mengenal Seni Rupa Terapan Nusantara*. Surabaya: JP Books
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Richter, Anne. 1993. *Atrs and Crafts*. California: Chronicle Books
- Sachari, Dr. Agus. 2003. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Saragi, Daulat. 2017. *Jenis Motif & Nilai Filosofis Ornamen Tradisional Sumatera Utara*. Yogyakarta: Thafa Media
- Soekamto, Chandra Irawan. 1984. *Batik dan Membatik*. Jakarta: Akadoma
- Soepratno. 1984. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*. Semarang: Effhar Offset Semarang
- Sugito, dkk. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suhersono, Hery. 2005. *Desain Bordir Motif Geometris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sunaryo, Aryo. 2011. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize
- Supriono, Primus. 2016. *The Heritage of Batik*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Surya, Yohanes. 2009. *Fisika Batik*. Jakarta: Gramedia Pusaka Utama
- Tri Atmojo, dkk. 2020. *Batik Eksplorasi Kearifan Lokal: Ornamen Sumatera Utara*. Medan: CV. Kencana Emas Sejahtera
- Widogdo. 2001. *Desain dan Kebudayaan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Yusuf, Muri. 2018. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana