



GARUDAMUKHA LAŃCANA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN MOTIF BATIK TENUN UNTUK BUSANA CASUAL WANITA

Idzah Risa Merita Patras¹, Aan Sudarwanto²

Program Studi D4-Desain Mode Batik

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia (ISI)

Surakarta

idzhrm99@gmail.com, aansudarwanto@isi-ska.ac.id

Abstrak

Garudamukha Lancana merupakan cap atau lambang Kerajaan Kadiri pada masa Pemerintahan Raja Airlangga. Pada karya ini akan diwujudkan dengan teknik tenun ikat menggunakan pewarna indantren dengan teknik pewarnaan tutup celup. Untuk teknik batik tulis menggunakan pewarna *remazol* dengan teknik colet. Metode yang digunakan dalam perwujudan karya ini yaitu tahap eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Luaran karya ini antara lain artikel (jurnal ilmiah), katalog serta karya busana casual wanita dengan judul *Karyaning Jiwa Mardika (Kajika)*, dan menghasilkan motif yang berjudul *Garudagni*. Motif batik dan tenun disajikan dengan abstraksi objek garudamukha lancana yang menjadi sumber ide penciptaan dengan finishing menggunakan cat akrilik, sehingga menghasilkan karya yang bernilai dan estetis

Katakunci:

Garudamukha, tenun ikat, batik dan casual

Abstract

Garudamukha Lancana is a stamp or symbol of the Kingdom of Kadiri during the reign of King Airlangga. In this work, it will be realized using a ikat weaving technique using indantren dyes with a dyed cap coloring technique. For the written batik technique using remazol dye with the colet technique. The method used in the embodiment of this work is the stages of exploration, design and embodiment. The output of this work includes articles (scientific journals), catalogs and works of casual women's clothing with the title *Karyaning Jiwa Mardika (Kajika)*, and produces a pattern entitled *Garudagni*. Batik and weaving motifs are presented with the abstraction of the garudamukha lancana object which is the source of the idea of creation by finishing using acrylic paint, so as to produce valuable and aesthetic works.

Keyword:

Garudamukha, tenun ikat, batik, and casual clothes



A. Pendahuluan

Garudamukha Lañcana merupakan lambang atau cap kerajaan yang digunakan pada masa pemerintahan Airlangga dan ditorehkan pada prasasti baik dalam bentuk tulisan maupun lambang bergambar. Lambang ini ditemukan pada di Prasasti Baru 952 S/ 1030 M (Susanti dan Megakusuma, 2013:11) dan Prasasti Garudamukha. Di dalam sejumlah sumber data prasasti dijumpai kata gabung “*garudamukha lencana*”, yang berarti : cap (materai atau lancana) berbentuk muka Garuda. Adapula yang beropini bahwa kata “*garudamukha*” memiliki arti garuda di muka (di depan), karena *garudamukha* merupakan tunggangan setia Raja Airlangga yang dianggap sebagai titisan Dewa Wisnu.

Tenun khas daerah merupakan salah satu kebudayaan yang harus dilestarikan. Joseph Fisher dalam Suwati Kartiwa (1989) Indonesia adalah salah satu Negara yang menghasilkan seni tenun yang terbesar terutama dalam hal keanekaragaman hiasannya (Kartiwa, 1989:1) Ditinjau dari teknik atau cara menenun, dapat dibedakan dalam beberapa jenis yaitu tenun ikat lungsi, tenun ikat pakan, tenun dobel ikat, dan tenun ikat khusus. Masing-masing tenunan mempunyai teknik yang berbeda pula.

Kata “ikat” berasal dari bahasa Melayu. Dalam istilah tenun kata ini menunjuk pada teknik menghias yang dapat diterapkan baik pada benang lungsi maupun benang pakan atau bahkan pada keduanya (ikat ganda) sebelum benangbenang tersebut ditenun menjadi selebar wastra/kain (Museum Tekstil Jakarta, 2014 : 7).

Menurut Warming dan Gaworski dalam Suwati Kartiwa (1989) tenunan dengan desain ikat pakan dari kain dasar tenunannya sutera diterapkan di Indonesia khususnya oleh mereka yang mendapat pengaruh Islam. Terutama daerah-daerah pantai yang ramai disinggahi pendatang dan sering mengadakan kontak atau hubungan ke luar (Kartiwa, 1989:5).

Busana berasal dari bahasa Sansekerta “*bhusana*” dalam bahasa Indonesia yaitu “busana” yang artinya segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi pemakai (Ernawati, 2008:24). Gaya *casual* adalah penyempurnaan gaya sportif yang menjadikannya lebih rapi dan trendi. Pada era sekarang zaman milenial, busana *casual* berkembang sangat pesat tidak hanya terbatas pada busana kelas atas tetapi juga busana-busana yang sudah umum di masyarakat dimana fesyen sudah



membrau dan menyatu. Batik dan tenun merupakan contoh baju *casual* yang klasik dan trendi, meskipun awalnya hanya dipakai pada saat acara-acara khusus. Bersamaan dengan dikeluarkannya Surat Edaran Walikota Kediri tentang Gerakan Bangga Buatan Indonesia, permintaan terhadap tenun ikat lebih tinggi daripada batik tulis di Kota Kediri. Karena hal tersebut penulis menemukan inovasi untuk menggabungkan kedua teknik dari tenun ikat dan batik tulis. Dengan adanya situasi tersebut yang melatarbelakangi penulis untuk menggunakan *Garudamukha Lañcana* sebagai sumber ide penciptaan motif batik yang akan diterapkan pada kain tenun ikat dan diaplikasikan pada busana *casual* wanita.

METODE PENCIPTAAN

Dalam konteks metodologis, terdapat tiga pilar utama penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Lebih lanjut, tiga tahapan tersebut dicabangkan lagi menjadi enam proses penciptaan, yaitu eksplorasi, konsep/tema, perancangan, *designing*, perwujudan, evaluasi (Gustami, 2007:29). Teori-teori tersebut yang dijadikan rujukan oleh penulis dalam proses penciptaan karya, adapun proses atau tahapan secara sistematis yakni sebagai berikut.

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan aktivitas untuk menggali sumber ide dengan langkah penelusuran dan identifikasi masalah, penggalan, dan pengumpulan

sumber referensi, pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan kesimpulan penting yang menjadi material solusi dalam perancangan. Pada tahap ini dilakukan eksplorasi medium yang meliputi alat, teknik dan bahan.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahapan dimana penulis melakukan segala jenis rancangan setelah mendapat data-data atau informasi dari hasil tahap eksplorasi. Untuk perancangan ini sendiri terdiri atas beberapa tahapan yaitu rancangan desain alternatif (berupa sketsa), setelah ada beberapa sketsa desain nanti akan ada desain-desain atau sketsa-sketsa terpilih.

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap dimana penulis mewujudkan ide gagasan atau konsep yang telah dieksplorasi dan dirancang menjadi sebuah karya. Tahap perwujudan dilakukan dengan menyiapkan segala material-material yang diperlukan, membuat motif pada kain, proses pembuatan batik, membuat pola busana hingga menjahit busana dan yang terakhir adalah *finishing*.

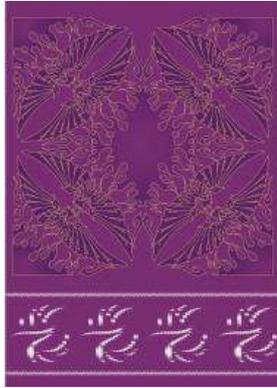
PEMBAHASAN

1. Proses Pembuatan Karya

a. Proses Pembuatan Desain



Tahap ini dilakukan dengan menggambar desain motif batik tenun dan desain busana dengan media kertas dan pensil.



Gambar 1. Desain terpilih motif 1
(Sumber: Idzah Risa, 2021)



Gambar 2. Desain terpilih busana 2
(Sumber: Idzah Risa, 2021)

b. Proses Pembuatan Tenun Ikat

Bedrich Forman, dalam bukunya *Batik en Ikat in Indonesia*, menjelaskan bahwa proses ikat sebagai sebuah proses yang unik dan memerlukan imajinasi, ketrampilan khusus dan ketekunan yang luar biasa. Adapun proses pembuatan tenun adalah sebagai berikut.

a) Proses Produksi Pakan

1) Pemintalan atau *goben*

Proses pemintalan dilakukan dengan menggunakan alat pintal tradisional yang diputar secara manual menggunakan tangan.

2) Proses *Reek*

Reek yaitu menata benang pada bidang. Proses *reek* adalah benang yang telah digulung *diglos* dipindah ke bidang dengan hati – hati.



Gambar 3 Proses *Reek*
(Sumber: Umy Flqha, 2021)

Proses Desain

Proses ini dilakukan dengan menggambar motif pada benang yang telah di *reek*.

4) Proses *Ngiket*

Tujuan tahapan *ngiket* ini agar benang yang diikat tidak terkontaminasi pada saat pencelupan warna sehingga terjadi perbedaan warna dan akan membentuk motif.



Gambar 5 Proses *Ngiket*
(Sumber: Idzah Risa, 2021)

Pencelupan Warna

Sebelum melakukan pencelupan, pewarna akan dipanaskan pada suhu 100°C . Selanjutnya dilakukan proses pencelupan warna. Setelah selesai benang akan dikeringkan agar tidak menyatu.

6) Proses Pelepasan Tali (*Oncek*)

Benang yang telah dikeringkan akan melalui proses pelepasan tali.

7) Proses Pemindahan

Pemindahan yaitu proses mengurai benang untuk dijadikan umpan atau pakan.

8) Pemintalan ke Palet

Benang yang telah dipindah akan dipintal pada palet.

b) Proses Produksi Lungsi

1) Pencelupan Warna

Pencelupan warna merupakan proses dimana benang akan dicelupkan pada larutan pewarna yang telah dipanaskan pada suhu

$70^{\circ} - 100^{\circ}\text{C}$ kemudian dicampurkan dengan air agar zat warna dapat terserap dengan baik dan merata.

2) Pemintalan

Proses pemintalan ini dilakukan dengan memindahkan benang gulungan besar pada *kelos*.

3) Proses Skeer

Skeer adalah menata benang yang telah dipintal ke bum atau menggulung benang pada bulatan kayu



Gambar 6 Proses *Skeer*
(Sumber: Idzah Risa, 2021)

4) Grayen

Grayen adalah proses penyambungan benang lama pada benang baru ke dalam alat tenun.

5) Proses Tenun

Sistem kerja tenun sebagai berikut. Saat teropong berada pada sebelah kanan, tangan yang memegang alat tenun juga kanan, kemudian hentakan kaki kanan dan teropong akan meluncur ke sebelah kiri. Setelah teropong berpindah tarik kayu pegangan untuk merapatkan benang

c. Proses Produksi Batik

1) *Nyorek*

Nyorek merupakan proses pemindahan gambar atau pola motif yang telah dibuat untuk dipindahkan ke media kain.

2) Pematikan

Pematikan merupakan suatu proses dimana malam atau lilin akan ditorehkan pada permukaan kain yang telah digambari pola motif. Pada tahap ini penulis melakukan proses *nglowongi nglowongi, ngiseni dan nemboki*



Menjahit merupakan proses menyatukan kain dengan benang menggunakan jarum dan mesin jahit.



Gambar 7 Proses Pematikan
(Sumber: Idzah Risa, 2021)

3) Pewarnaan

Pada proses pewarnaan ini penulis menggunakan jenis pewarna *remazol* menggunakan teknik colet.



Gambar 8 Pewarnaan
(Sumber: Idzah Risa, 2021)

4) Nglorod

Nglorod merupakan tahapan menghilangkan malam pada kain dengan cara direbus dalam larutan soda abu

d. Proses Pembuatan Busana

1) Pemotongan Kain

Pemotongan ini bertujuan agar proses menjahit busana dapat sesuai dengan pola busana yang telah diukur dengan teliti dan juga sesuai dengan gambar kerja yang telah dibuat.

2) Menjahit

3) *Finshing*

Proses *finishing* disini dilakukan dimulai dengan pengecekan struktur kain pada teknik tenun ikat kemudian pengecekan pada teknik batik tulis dan yang terakhir dilakukan finishing menggunakan cat akrilik dan pemasangan payet agar busana terlihat elegan.



Gambar 9 Proses Finishing
(Sumber: Idzah Risa, 2022)

. Deskripsi Karya

a. *Karyaning Jiwa Mardika (Kajika)*

Karyaning jiwa mardika adalah kemampuan berbuat sesuai dengan dorongan jiwa. Karena untuk menciptakan atau mewujudkan suatu konsep gagasan ide menjadi sebuah karya akan diperlukan sebuah kreativitas bebas tanpa dibatasi bersifat *mardikayang* memiliki



bersifat *mardika*. Secara harfiah sendiri merdeka yang dimaksudkan adalah terbebas dari segala cengkaman yang mengikat, baik cengkaman dari panca indera, hawa nafsu lingkungan sekitar yang berpengaruh, hingga ketamakan atau keserakahan akan duniawi. Motif yang dipilih disini adalah abstraksi dari burung garuda yang merupakan visualisasi dari *Garudamukha Lañcana*. Motif utama diwujudkan dengan teknik batik tulis dengan abstraksi *garudamukha* yang membentangkan kedua sayapnya. *Garudamukha* yang membentangkan sayap ini diibaratkan seperti simbol kebebasan, dengan harapan penulis dan pemakai dapat terbang bebas menuju cita-cita dan keinginan yang diinginkan dengan kemampuan yang dimiliki. Sedang motif *agni* atau motif api disini menggambarkan keserakahan, ketamakan, dan hawa nafsu. Motif yang diwujudkan dengan teknik tenun ikat merupakan motif pendukung, karena kedudukannya hanya sekitar 25% dari lebar kain dalam karya ini.



Gambar 10 Foto Karya Tampak Depan
(Sumber: Idzah Risa, 2022)

KESIMPULAN

Konsep penciptaan karya ini bermula dari ketertarikan penulis terhadap visual garudamukha lencana yang memiliki peranan penting pada masa pemerintahan Raja Airlangga. Bersamaan dikeluarkannya himbuan untuk menggunakan tenun ikat oleh lembaga instansi daerah menyebabkan permintaan akan tenun ikat meningkat. Karena hal tersebut penulis berinovasi untuk menggabungkan teknik tenun ikat dan batik tulis. Penciptaan karya ini bertujuan untuk melestarikan tradisi dan budaya lokal yang diterapkan untuk busana pesta. Berikut kesimpulan dari penciptaan karya antara lain :

1. Pengaplikasian desain motif batik tenun pada busana menggunakan desain alternatif. Berdasarkan desain alternatif tersebut dapat menentukan desain terpilih. Pada tahap ini juga memperhatikan jenis material bahan kain, pewarna serta teknik yang akan digunakan. Pada proses penciptaan karya mempersiapkan gambar kerja yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses perwujudan karya.
2. Proses pembuatan kain tenun dimulai dengan pembuatan sketsa desain motif yang kemudian diterapkan pada benang yang sudah ada disusun dalam bidang. Bidang yang telah diberi desain motif selanjutnya akan diikat kemudian diberi warna untuk memunculkan motif yang telah di desain. Pada proses pewarnaan disini menggunakan pewarna indantren dengan teknik tutup celup.



3. Proses pembuatan batik pada kain tenun dimulai dengan pemindahan motif dari kertas ke kain (*nyorek*) yang kemudian dilanjutkan dengan pematikan. Proses selanjutnya dilakukan pewarnaan dengan teknik colet dengan pewarna *remazol*. Kemudian dilakukan finishing dengan menggunakan cat akrilik.
4. Pada proses perwujudan busana menggunakan teknik jahit serta finishing dengan menggunakan payet untuk menambah unsur keindahan dalam busana.

DAFTAR PUSTAKA

- Megakusuma, Bintang dan Ninie Susanti Yulianto. 2013. „Abstrak Pendahuluan“, *Prasasti Garudamukha 945 Saka*. Depok: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia
- Ernawati, dkk. 2008. *“Tata Busana”*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Kartiwa, Suwanti. 1989. *Tenun Ikat*. Jakarta : Djambatan.
- Museum Tekstil Jakarta. 2014. *Eksotika Wastra/Tenun Nusa Tenggara Barat*. Jakarta : Museum Tekstil Jakarta – Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta.
- Gustami.SP. 2007. *Proses Penciptaan Seni Kriya „Untaian Metodologi”*. Yogyakarta: FSR ISI Yogyakarta.



Jurnal **SULUH**

p-ISSN2615-4315

e-ISSN2615-3289

Vol.5 No.2