

PENGEMBANGAN MOTIF BATIK SEMARANGAN MENGGUNAKAN TIPOGRAFI SEBAGAI GAGASAN VISUAL

Brian Alvin Hananto *), Achmad Syarief, Agus Nugroho Udjianto

Abstract

In the past 10 years, as production knowledge evolved and consumption increased, batik is flourished in Indonesia either through self-development business or county's development centre programme. One of the promising development centre project is Semarang Batik Village (Kampung Batik Semarang) that produce both traditional motif of Semarang's Batik (Semarangan) and contemporary motifs using visuals of popular icon of Semarang such as culinary, architectural, and tourism spot objects. Based on the premise of batik as visual medium, the research developed new and contemporary Semarangan batik using typography as visual elements. It conducted in 2 (two) phases: first phase was using literature review, on site observation and interview with batik craftsmen at Kampung Batik Semarang. Second phase was the designing process on the purpose to visualize motif through digital means. Results of batik development are 5 (five) new contemporary motifs of Batik Semarangan that each produce in 2 (two) tone colours.

Keywords : Batik Semarang, typography, contemporary motifs.

Abstrak

Dalam dasawarsa terakhir teknologi produksi, desain motif dan konsumsi batik telah berkembang pesat di hampir seluruh pelosok Indonesia baik melalui program pengembangan usaha batik mandiri maupun pengembangan sentra batik daerah. Salah satu proyek sentra batik daerah yang menunjukkan perkembangan positif adalah Kampung Batik Semarang, yang direvitalisasi setelah sempat menghilang di masa penjajahan Belanda-Jepang. Melalui kampung batik Semarang diproduksi kembali motif-motif batik Semarangan lama serta motif-motif Semarangan baru/kontemporer melalui visualisasi ikon populer kota Semarang seperti kuliner, bangunan arsitektural, dan situs wisata. Berdasarkan premis batik sebagai medium visual, dalam penelitian dikembangkan motif batik Semarangan baru/kontemporer dengan memanfaatkan elemen visual tipografi. Proses penelitian dilaksanakan dalam 2 (dua) fase yaitu fase pertama memanfaatkan kajian kepustakaan mengenai Batik Semarangan, serta observasi dan wawancara pada pelaku produksi batik di Kampung Batik Semarang. Fase kedua proses perancangan dan visualisasi motif batik secara digital. Hasil pengembangan berupa 5 (lima) motif batik yang menggunakan 2 (dua) pewarnaan untuk masing-masing motif.

Kata Kunci : Batik Semarang, tipografi, motif kontemporer

*) Brian.hananto@uph.edu

Pendahuluan

Dewasa ini, penggunaan batik banyak sekali ditemukan dalam kehidupan masyarakat umum. Mulai dari pria, wanita, anak muda, sampai orang tua; rasanya sulit menemukan lapisan masyarakat yang tidak bersentuhan dengan batik di Indonesia. Penggunaan batik yang merajalela ini dapat sejak beratus-ratus tahun lalu, dimana batik memang tidak bisa dilepaskan dari masyarakat Jawa. Dalam buku "Batik: Fabled Cloth of Java" Karya Inger McCabe Elliot (1984:63), Kangjeng Raden Tumenggung Hardjonagoro menulis bahwa batik digunakan oleh masyarakat Jawa sebagai medium meditasi, dimana orang-orang membuat dan menggunakan batik bukan untuk keperluan fungsional saja, namun juga spiritual dan seremonial.

Apakah batik tiga ratus tahun lalu sama dengan batik yang ditemukan hari ini? Tentu tidak. Ada perubahan atau perkembangan-perkembangan yang terjadi. Perkembangan dari aspek fungsi, teknologi maupun motif telah dialami oleh batik. Secara fungsi, batik tidak hanya digunakan sebagai busana-busana saja, dewasa ini banyak penggunaan kain batik atau aplikasi motif batik pada produk-produk lain, seperti menjadi tas, maupun dekorasi interior. Secara teknologi, perkembangan dari segi teknik dan alat membuat produksi batik menjadi lebih sederhana dibandingkan ratusan tahun yang lalu. Secara motif, akulturasi telah membantu menghasilkan motif-motif batik yang baru.

Dalam penelitian penulis, penulis memilih untuk memfokuskan diri terhadap pengembangan motif batik Semarang. Batik Semarang sendiri menurut Dewi Yuliati (2010) dalam tulisannya, "Mengungkap Sejarah dan Motif Batik Semarang", batik Semarang adalah batik yang diproduksi oleh orang atau warga Kota Semarang dengan motif atau ikon kota Semarang. Untuk penelitian ini, penulis secara spesifik membahas pengembangan dari motif batik Semarang, yaitu motif-motif yang menggunakan ikon kota Semarang. Penulis juga

membatasi lingkungan wilayah penelitian pada Kampung Batik Semarang sebagai sentra batik Semarang yang paling terkenal di Semarang. Kampung Batik Semarang sendiri adalah sebuah sentra yang baru direvitalisasi karena sempat hancur pada masa penjajahan Belanda-Jepang. Sentra ini mulai dikembangkan oleh pemerintah kota Semarang dengan bantuan-bantuan seperti suntikan dana, pelatihan-pelatihan dan juga promosi dan pemasaran dari produk-produk yang dihasilkan di Kampung Batik Semarang. Bantuan lain yang cukup esensial adalah bantuan gagasan untuk mengembangkan motif-motif 'baru', yaitu dengan menampilkan ikon-ikon kota Semarang pada batik yang dihasilkan. Hasil dari pengembangan motif-motif tersebut sangat baik, karena dapat membantu menghasilkan produk batik yang khas kota Semarang, dan menghasilkan batik yang memiliki karakter motif yang berbeda dengan motif-motif populer.

Untuk penelitian ini, penulis tertarik untuk mengembangkan motif batik Semarang dengan menggunakan elemen-elemen yang tidak banyak ditemukan pada motif batik tradisional, yaitu tipografi. Pengembangan motif dilakukan secara digital untuk membuat proses desain menjadi lebih efektif dan efisien. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain motif batik Semarang menggunakan tipografi sebagai gagasan visual. Motif ini didesain dengan memperhatikan kondisi lingkungan dan yang ada di Kampung Batik Semarang agar jika dikehendaki, motif tersebut dapat diproduksi di Kampung Batik Semarang atau sentra batik yang setara dengan Kampung Batik Semarang.

Motif Batik, Tipografi & Tanda

Motif batik adalah motif yang ditemukan dalam kain batik. Dulu, batik dan motif batik dalam satu daerah berbeda dengan daerah yang lain. Hal ini menciptakan keunikan dan kekhasan dari batik dari suatu daerah, namun semakin berkembangnya perdagangan dan teknologi membuat keunikan

tersebut hilang. Satu daerah dapat memproduksi kain batik dengan motif-motif yang 'tidak lokal'. Perkembangan motif-motif batik juga didapatkan karena adanya akulturasi, ketika pedagang-pedagang dari luar Indonesia datang, pertukaran yang terjadi dengan masyarakat Indonesia bukanlah pertukaran komoditas saja, namun juga pertukaran kebudayaan. Yan Yan Sunarya (2014:54) menjelaskan perkembangan motif batik juga ditemukan dengan adanya modifikasi motif-motif 'lama' dengan gaya yang lebih baru dan bebas; hal ini menunjukkan sikap masyarakat umum yang mulai melihat batik dan motif batik sebagai sesuatu yang tidak sakral, namun menjadi sebuah artefak budaya populer.

Motif batik tidak dibuat semata-mata sebagai dekorasi karena motif-motif batik dibuat dengan suatu harapan atau doa yang spesifik. Satu jenis motif batik dengan motif batik yang lain memiliki makna yang berbeda-beda. Pertanyaannya adalah bagaimana seseorang bisa mengidentifikasi makna sebuah motif batik? Jawabannya adalah tidak bisa hanya dengan melihat motif batik tersebut. Pemahaman akan makna dari sebuah motif batik perlu dicari 'diluar' dari motif batik itu sendiri, seperti bertanya kepada orang yang membuat atau menggunakannya. Hubungan antara motif batik dan makna dari motif batik tersebut bersifat konvensional dan juga arbitrer, seperti hubungan antara sebuah penanda dan petandanya.

Sebuah tanda memiliki dua relata yang tidak bisa dipisahkan, yaitu penanda dan juga petanda. Penanda adalah aspek konkret dari sebuah tanda, dan petanda adalah sesuatu yang direpresentasikan oleh penanda (Budiman, 2011:30). Motif batik adalah sebuah penanda, dan makna dari motif batik tersebut adalah petandanya. Maksud dari hubungan petanda dan penanda yang konvensional dan arbitrer adalah relasi antara keduanya tidak bisa dilihat sebagai sesuatu

yang muncul karena penuturan logika atau formula, melainkan muncul begitu saja, namun disepakati dan menjadi sebuah konvensi.

Sebagai contoh, motif kawung dipercaya sebagai bentuk doa agar pemakai batik itu dapat berguna bagi komunitas dan masyarakat seperti tanaman kawung (Kerlogue, 2004:76). Jangankan makna dan harapan yang tampak pada motif kawung, tanaman kawung sendiri tidak ada kemiripan yang mutlak dengan motif kawung. Mungkin saja Motif kawung itu muncul sebagai bentuk abstraksi dari tanaman kawung, tapi yang pasti makna yang ingin disampaikan oleh motif kawung tidak dapat ditunjukkan hanya dengan melihat motif kawung tersebut.

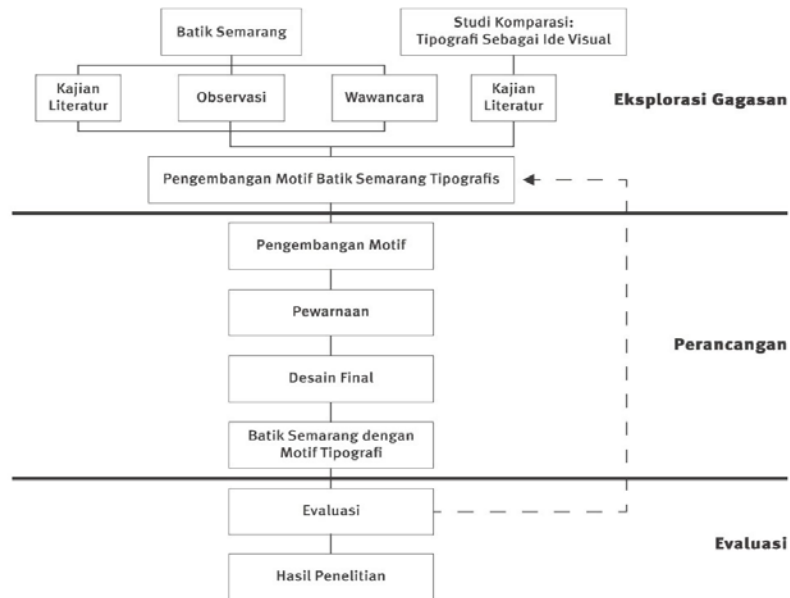


Gambar 1. Pohon Kawung yang menjadi ide dari motif Kawung
(Sumber: Gambar kiri, <https://jualanekatanaman.files.wordpress.com/2014/11/bibit-aren.jpg> ; Gambar kanan, <https://i1.wp.com/www.raparapa.com/wp-content/uploads/2016/11/Motif-batik-Jogja-Kawung.jpg?fit=640%2C444&ssl=1>)

Namun perlu diingat kembali bahwa hubungan antara penanda dan petanda bersifat konvensional, jadi tidak bisa petanda dari sebuah penanda diubah secara bebas dan relasi antara keduanya tidak dikenali ataupun dipahami orang-orang. Perlu ada fondasi dasar yang menyamakan persepsi orang-orang agar hubungan petanda dan penanda tetap terjaga dengan baik. Dalam konteks penelitian yang penulis lakukan, penulis menawarkan penggunaan bahasa tulis sebagai sebuah alternatif penanda. Hal itu didasari karena bahasa tulis sendiri merupakan sebuah sistem tanda visual yang maknanya bersifat arbitrer dan konvensional. Pengembangan motif batik dengan menggunakan bahasa tulis, atau tipografi, diharapkan dapat menkomplemen motif-motif batik tradisional.

Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metodologi penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. Metodologi Penelitian
(Sumber: Hananto, 2018)

Pada tahap eksplorasi gagasan, penulis melakukan observasi dan wawancara di Kampung Batik Semarang. Tujuan dari observasi dan wawancara tersebut adalah untuk mengetahui proses pembuatan batik yang dilakukan di Kampung Batik Semarang dan mempelajari kendala-kendala perancangan yang ada dan mungkin membatasi proses perancangan motif batik. Penulis juga melakukan studi literatur untuk mempelajari lebih lagi mengenai batik dan motif batik. Lebih spesifik lagi mengenai desain-desain motif batik, struktur desain motif batik dan juga makna dari beberapa motif batik populer.

Penulis mengelompokan motif batik Semarang kedalam lima kategori: arsitektur, flora, fauna, kuliner dan makhluk mistis. Kelima kategori tersebut adalah pengelompokan umum dari motif-motif yang ditemukan selama observasi dan juga berdasarkan pernyataan para pakar yang penulis wawancarai. Dari kelima

kategori tersebut, penulis memutuskan untuk memfokuskan diri terhadap dua kategori motif, yaitu arsitektur dan kuliner sebagai sampel motif yang akan coba dikembangkan. Kedua kategori tersebut dipilih karena keduanya merupakan motif yang diangkat dari obyek-obyek yang dapat dan mudah ditemukan di Kota Semarang secara langsung. Hal ini menyebabkan kedua obyek tersebut lebih mudah dikenali sebagai sesuatu yang khas Semarang dan dicari oleh para wisatawan yang memburu batik Semarang.

Pada proses pengembangan motif di tahap perancangan, penulis menggunakan pendekatan desain motif batik berdasarkan pemahaman dari Annegret Haake yang menulis: *Bei batikmustern erforderte spastestens die Verwendung des "Cap" die beachtung ihres symmetrischen Aufbaus. Erstaunlicherweise lag aber gerade bei einigen der ältesten Batikmuster solch strenge Symmetrie vor, dab ein ganz kleiner Ausschnitt zu ihrer Reproduktion gereicht hatte* (Haake, 1984:113).

Haake menekankan bahwa desain pola dengan menggunakan cap membutuhkan pemahaman akan struktur simetri. Dengan pemahaman yang baik, maka pembuatan pola yang lebih kompleks dapat dicacah kepada bagian-bagian, atau modul-modul sederhana. Dengan pemahaman tersebut, penulis membuat desain elemen batik yang kemudian dikembangkan menjadi modul-modul batik secara digital. Modul-modul tersebut kemudian dikombinasikan dan disesuaikan kembali hingga akhirnya dapat menjadi motif batik.



Gambar 3. Contoh perancangan motif dengan mendesain elemen & modul
(Sumber: Hananto, 2018)

Pada proses pewarnaan yang dilakukan secara digital, penulis melakukan studi warna dengan cara 'mengambil' warna-warna dari sampel batik yang penulis dapatkan pada observasi di Kampung Batik Semarang. Foto dari batik-batik tersebut dibuka pada *software* komputer dan diambil kode warnanya hingga penulis mendapatkan kumpulan kode warna atau palet warna dari sebuah batik. Dalam studi warna tersebut, penulis memilih 10 sampel batik, lima menggunakan pewarna alam dan lima menggunakan pewarna sintetik. Penggunaan sampel dengan dua jenis pewarna ini akan memberikan motif batik kesan pewarnaan yang berbeda, sesuai dengan sampel warna yang dipilih.



Gambar 4. Contoh studi warna
(Sumber: Hananto, 2018)

Untuk proses evaluasi, penulis melakukan penyebaran kuisisioner digital kepada responden untuk menanyakan penilaian mereka terhadap desain-desain motif batik yang telah dihasilkan. Tujuan dari kuisisioner tersebut adalah untuk menilai apakah hasil desain tersebut direspon dengan baik dan diminati oleh para responden. Responden untuk evaluasi tersebut adalah untuk orang-orang berumur 20-25 tahun yang masuk kedalam kategori 'masa transisi' menurut Rhenald Kasali (2005:200-202). Kelompok umur ini tergolong kelompok umur yang cenderung lebih konsumtif, baik untuk makanan maupun keperluan hiburan. Selain itu, kelompok umur tersebut pada tahun 2018 sering disebut sebagai *millennials*, dimana karakteristik orang-orang pada umur tersebut cenderung terbuka, liberal dan ekspresif.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penulis menemukan bahwa Kampung Batik Semarang masih mengembangkan motif-motif batik dan juga mengembangkan desain batiknya dengan kombinasi antara motif batik Semarang dengan motif batik lain diluar Semarang. Terdapat keterbatasan lokasi dan SDM didalam Kampung Batik Semarang yang dapat menghambat proses pembuatan kain batik, oleh karena itu pengembangan motif dan desain batik perlu disesuaikan agar dapat diproduksi dengan mudah di dalam Kampung Batik Semarang.

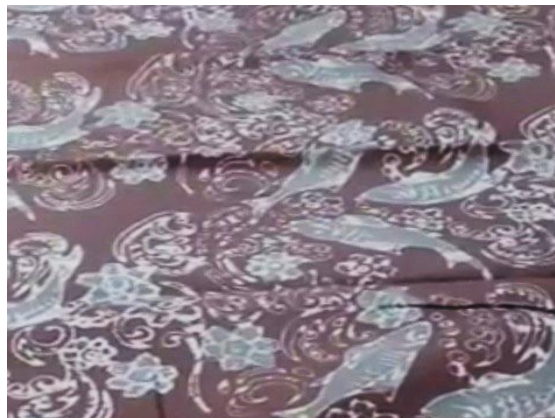
Dari pengumpulan sampel yang dilakukan penulis selama observasi, penulis menemukan bahwa motif Tugu Muda adalah motif yang paling populer dari kategori arsitektur Semarang. Parwito, dari merdeka.com, menuliskan bahwa Tugu Muda diresmikan oleh Presiden Soekarno sebagai monumen peringatan atas pertempuran 5 hari di Semarang (15 Oktober 1945-20 Oktober 1945). Setelah sempat terhenti pada November 1945 karena ada perang melawan sekutu dan Jepang, pembangunan Tugu Muda baru direncanakan kembali pada tahun 1949, dan diresmikan pada 20 Mei 1953.



Gambar 5. Salah satu sampel batik dengan motif Tugu Muda
(Sumber: Hananto, 2018)

Tugu Muda dilihat sebagai bentuk penghargaan untuk mengenang jasa pahlawan pemuda melawan penjajahan Jepang di Semarang. Dengan dibangunnya Tugu Muda di tengah-tengah kota, Tugu Muda menjadi monumen bersejarah dan penting bagi kota Semarang yang paling banyak dilewati oleh orang-orang. Hal tersebut membuat Tugu Muda menjadi populer dan dipilih untuk diangkat menjadi motif batik pada penelitian ini.

Untuk kategori kuliner Semarang, penulis menemukan bahwa motif bandeng presto adalah motif paling yang paling digemari. Ismunadi dari tribunnews.com menuliskan bahwa oleh-oleh khas Semarang adalah Bandeng Presto. Bandeng Presto pertama kali dimasak pada tahun 1977, dan kemudian nama tersebut dipatenkan oleh pasangan Agus Pradekso dan Hanna Budimulya. Walaupun nama Bandeng Presto sendiri adalah merek, namun orang-orang sudah terlanjur salah kaprah dan menyebut masakan bandeng tulang lunak dengan sebutan "Bandeng Presto". Terlepas ternyata sebuah eponim, motif batik bandeng presto merupakan salah satu motif kuliner yang cukup digemari, bahkan oleh para pakar yang diwawancarai. Desain motif bandeng presto yang menggunakan ikon ikan bandeng sendiri cukup organik dan fleksibel dibandingkan motif kuliner Semarang populer lainnya, seperti lumpia.



Gambar 6. Salah satu sampel batik dengan motif Bandeng Presto
(Sumber: Hananto, 2018)

Untuk proses perancangan sendiri, penulis menghasilkan sepuluh desain motif batik, yang terdiri dari lima alternatif desain yang masing-masing memiliki dua varian warna, yaitu warna kesan pewarna alam dan kesan pewarna sintetik. Baris pertama dari Gambar 7 adalah desain motif yang menggunakan palet dengan kesan pewarna sintetik, sedangkan baris kedua adalah desain motif yang menggunakan palet dengan kesan pewarna alam.



Gambar 7. 10 Motif Batik Hasil Perancangan Penulis
(Sumber: Hananto, 2018)

Kelima motif yang dihasilkan diberikan nama sesuai dengan motif yang digunakan dan juga nama motif yang menjadi inspirasi untuk konfigurasi desain motif. Kolom pertama dari Gambar 7 diberikan nama “Kawung-Tugu Muda” karena terinspirasi dari bentuk motif kawung; kolom kedua bernama “Parang-Tugu Muda” karena terinspirasi dari repetisi horisontal yang ditemukan pada beberapa motif parang; kolom ketiga dinamai “Sido-Bandeng Presto” karena ikon bandeng yang digunakan terinspirasi dari bentuk-bentuk batik sido; kolom keempat dinamai “Parang-Bandeng Presto” karena terinspirasi dari motif parang; kolom kelima diberi nama “Tugu Muda-Bandeng Presto” karena merupakan gabungan dari dua motif lain, yakni “Pawang-Tugu Muda” dan “Sido-Bandeng Presto”.

Dalam proses evaluasi, penulis memberikan label angka kepada 10 desain motif yang akan dievaluasi. Kesepuluh motif tersebut kemudian diberikan kepada responden dengan urutan yang acak.

Tabel 1. Kode angka dan nama motif batik

Nomor Batik	Nama Motif Batik & Warna
01	"Kawung-Tugu Muda" kesan pewarna alam
02	"Kawung-Tugu Muda" kesan pewarna sintetik
03	"Parang-Bandeng Presto" kesan pewarna alam
04	"Parang-Bandeng Presto" kesan pewarna sintetik
05	"Parang-Tugu Muda" kesan pewarna alam
06	"Parang- Tugu Muda" kesan pewarna sintetik
07	"Sido-Bandeng Presto" kesan pewarna alam
08	"Sido-Bandeng Presto" kesan pewarna sintetik
09	"Tugu Muda-Bandeng Presto" kesan pewarna alam
10	"Tugu Muda-Bandeng Presto" kesan pewarna sintetik

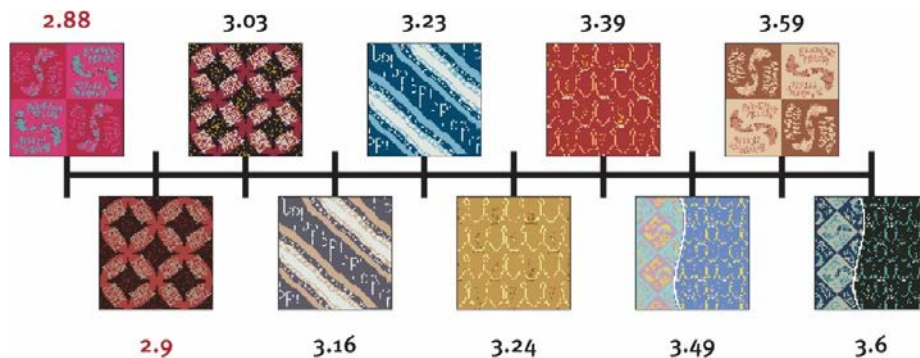
Dari 80 responden yang berpartisipasi dalam mengisi kuisioner, berikut adalah hasil yang didapatkan:

Tabel 2. Hasil dari kuisioner online

Keterangan	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Rata-rata nilai persepsi (1-6)	2.9	3.03	3.16	3.23	3.24	3.39	3.59	2.88	3.6	3.49
Responden tertarik karena tulisan	16	8	8	7	8	8	12	12	8	9
Responden tertarik karena desain	21	21	32	22	45	32	53	25	47	38
Responden tertarik karena warna	21	27	30	38	14	40	16	23	33	33
Responden tertarik karena hal lain	3	3	2	1	3	1	4	3	1	1
Rata-rata skor preferensi (1-6)	2.78	2.9	3.23	3.13	3	3.31	3.59	2.76	3.49	3.3

Responden suka karena tulisan	12	10	9	6	9	9	11	12	10	9
Responden suka karena desain	21	20	33	23	41	32	49	21	40	35
Responden suka karena warna	19	25	30	35	17	39	20	21	31	31
Responden suka karena hal lain	2	1	3	2	2	1	6	2	0	1
% mau membeli	13.8%	12.5%	33.8%	30%	15%	31.3%	40%	18.8%	32.5%	37.5%
% ragu-ragu mau membeli	41.3%	32.5%	22.5%	25%	38.7%	35%	27.5%	16.2%	36.3%	26.2%
% tidak mau beli	45%	55%	43.8%	45%	46.3%	33.8%	32.5%	65%	31.2%	36.3%

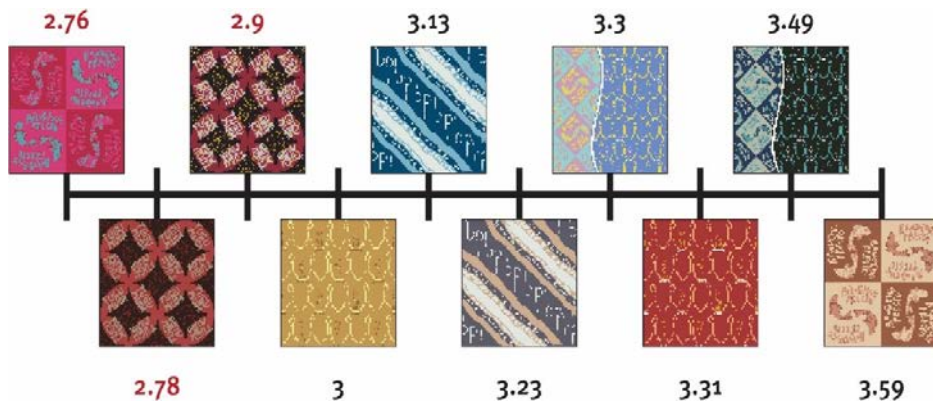
Dari hasil yang didapatkan, penulis kemudian mengurutkan kesepuluh desain motif tersebut untuk melihat peringkat dari hasil evaluasi kesepuluh batik tersebut.



Gambar 8. Urutan motif batik dengan nilai rata-rata persepsi menarik dari rendah ke tinggi
(Sumber: Hananto, 2018)

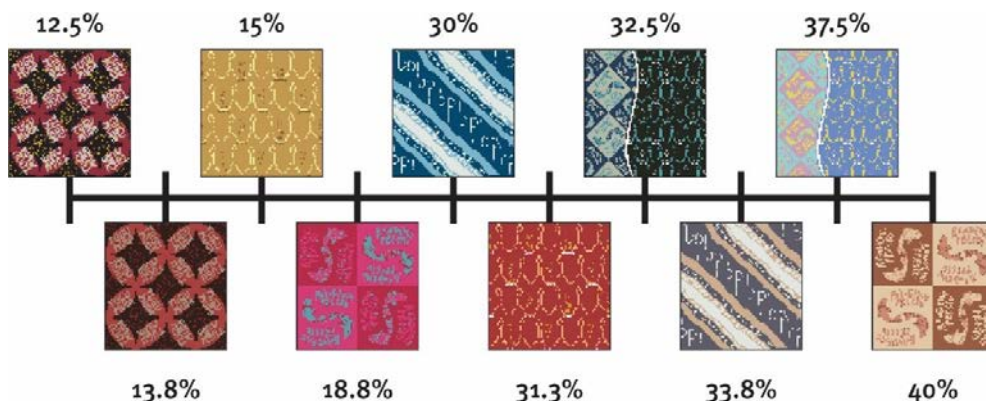
Pada gambar 8, dapat dilihat urutan motif batik yang dianggap menarik dari tingkatan terendah ke tingkatan tertinggi. Motif batik yang memperoleh desain terendah adalah motif "Sido-Bandeng Presto" dengan kesan pewarna sintetik, sedangkan motif "Sido-Bandeng Presto" dengan kesan pewarna alam menduduki tingkat kedua tertinggi. Hal ini dirasa cukup menarik karena pada akhirnya faktor seperti warna sangat mempengaruhi penilaian menarik atau tidaknya suatu desain batik secara signifikan. Namun untuk motif "Kawung-

Tugu Muda”, “Parang-Tugu Muda” dan “Parang-Bandeng Presto”, perubahan tingkatan antara versi kesan pewarna alam dan kesan pewarna sintetik tidak berbeda secara signifikan. Namun walau demikian, dapat dilihat bahwa pada ketiga motif tersebut, kesan pewarna sintetik mendapat nilai yang lebih tinggi daripada versi kesan pewarna alamnya.



Gambar 9. Urutan Motif Batik dengan Nilai Rata-rata Preferensi dari Rendah ke Tinggi
(Sumber: Hananto, 2018)

Jika dilihat pada gambar 9, urutan dari motif batik banyak yang bergeser, namun posisi empat tertinggi tidak banyak berubah dan masih didominasi oleh motif “Tugu Muda-Bandeng Presto” dengan kesan pewarna alam dan sintetik, “Parang-Tugu Muda” dengan kesan pewarna sintetik, dan “Sido-Bandeng Presto” dengan kesan pewarna alam.



Gambar 10. Urutan Motif Batik dengan Nilai Rata-rata Minat Beli dari Rendah ke Tinggi
(Sumber: Hananto, 2018)

Pada gambar 10, terdapat perubahan peringkat yang cukup menarik, yaitu motif "Parang-Bandeng Presto" kesan pewarna alam. Pada gambar 8, motif tersebut menduduki posisi empat terendah, lalu pada gambar 9, motif tersebut menduduki posisi 6 terendah (atau 5 posisi tertinggi), dan pada gambar 10, motif "Parang-Bandeng Presto" tersebut menduduki posisi 3 tertinggi. Meningkatnya posisi motif tersebut menunjukkan bahwa terlepas penilaian yang tergolong standar (tidak begitu menarik atau disukai), namun motif tersebut memiliki minat beli yang cukup tinggi, hanya berbeda 6.2% dari motif batik dengan peringkat tertinggi, "Sido-Bandeng Presto" dengan kesan pewarna alam.

Hal lain yang juga cukup menarik adalah bertukarnya posisi "Tugu Muda-Bandeng Presto" kesan pewarna alam dan kesan pewarna sintetis; dimana versi kesan pewarna sintetis memiliki penilaian yang lebih baik, namun minat beli yang lebih rendah daripada versi kesan pewarna alam. Motif "Tugu Muda-Bandeng Presto" baik kesan pewarna alam maupun kesan pewarna sintetis umumnya memiliki nilai yang tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa faktor desain sendiri sudah cukup menarik sehingga dengan menggunakan warna apapun tidak mengubah performa desain motifnya.

Berdasarkan evaluasi dari hasil rancangan yang penulis lakukan, penulis melihat bahwa penilaian persepsi dan preferensi seseorang terhadap sebuah motif batik dipengaruhi banyak hal, seperti elemen yang digunakan (baik aksara maupun non aksara) dan juga elemen warna. Walaupun penilaian positif terhadap elemen aksara masih tergolong rendah, 7.5%-15% dari total responden, tapi hal ini menunjukkan bahwa untuk sebuah penelitian baru, pendekatan tipografi untuk perancangan motif batik memiliki potensi untuk dikembangkan lebih baik lagi kedepannya.

Simpulan

Pengembangan secara tipografi dilakukan dengan landasan pemikiran bahwa secara fundamental, motif batik adalah sebuah tanda, sehingga menambahkan atau menggunakan tanda-tanda lain untuk sebuah motif batik tidaklah mustahil untuk dilakukan. Tipografi sendiri adalah visualisasi dari bahasa, dan bahasa adalah sebuah rangkaian tanda yang digunakan secara sistematis untuk merangkai makna. Dengan demikian permainan tanda didalam tipografi dapat memperkaya dan memperluas desain motif batik jika digunakan.

Untuk penelitian lebih lanjut atau lain yang akan dilakukan merespon penelitian ini, penulis menyarankan beberapa hal secara mendasar seperti sebagai berikut:

1. Untuk proses perancangan motif batik, pendekatan desain yang modular seperti yang dilakukan dalam penelitian ini sangat disarankan, khususnya ketika dilakukan dengan menggunakan medium digital. Dengan proses desain yang modular, proses mendesain dapat menjadi lebih efisien dan juga efektif karena meminimalisir jumlah yang perlu dirancang, namun dapat menghasilkan banyak alternatif motif. Proses pemilihan dan pewarnaan secara digital juga membantu menghasilkan variasi-variasi warna yang dapat langsung dilihat langsung hasilnya (walaupun proses produksi dapat menghasilkan warna yang berbeda antara di layar dan hasil jadi).
2. Dalam pengembangan motif-motif batik populer dan tradisional, ada baiknya dilakukan pengembangan yang sifatnya progresif dan gradual. Pengembangan secara bertahap ini dapat membantu menjaga konsistensi dan relasi dari motif batik yang dimodifikasi. Dengan demikian, pengembangan yang terlalu radikal dan menghilangkan esensi dari motif yang dimodifikasi dapat dihindari.
3. Pengembangan dalam aspek tipografi yang dilakukan dalam penelitian ini masih sangat minim ketika kita mengetahui bahwa masih banyak

aspek tipografi yang belum dicoba dalam penelitian ini. Dari segi aksara, masih banyak aksara yang dapat dicoba seperti aksara Jawa, aksara Sunda, aksara Batak, dst. Penggunaan aksara daerah atau suku tertentu dapat meningkatkan kesan tradisional dan lokal dari desain yang dihasilkan, namun untuk kepentingan informasi masyarakat umum, maka penelitian ini memutuskan untuk fokus menggunakan aksara latin. Dari aspek bentuk tulisan, masih banyak jenis atau ragam huruf yang belum dicoba digunakan.

4. Dari segi pemilihan ikon kota Semarang sendiri masih terdapat motif-motif yang belum dikembangkan, baik dari kategori arsitektur dan kuliner, maupun kategori lain yang tidak dipilih dalam penelitian ini. Selain itu, penulis merasa dengan mengadakan observasi lebih lanjut, dapat ditemukan kategori-kategori lain diluar lima kategori yang penulis kemukakan dalam penelitian ini.

Penulis berharap pada masa yang akan datang akan lebih banyak lagi penelitian seputar artefak-artefak kebudayaan Indonesia, secara spesifik penelitian penelitian yang dapat mengangkat artefak-artefak tersebut dan membawanya ke tatanan masyarakat luas atau global tanpa menghilangkan atau merusak esensi dari artefak itu sendiri. Batik adalah sebuah artefak kebudayaan Indonesia yang telah diakui oleh dunia, dan sangat disayangkan apabila batik ditelantarkan dan tidak dikembangkan lagi. Perkembangan yang telah dilalui batik sejak zaman kolonial telah menjadi bukti betapa batik adalah sebuah artefak kebudayaan yang substansial bagi masyarakat Indonesia, kiranya perkembangan tersebut tidak berhenti hari ini namun tetap berkembang terus hingga masa-masa yang akan datang.

Referensi

Buku & Jurnal

- Budiman, Kris. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Elliot, Inger McCabe. *Batik: Fabled Cloth of Java*. Singapura: Periplus, 2004.
- Kasali, Rhenald. *Membidik Pasar Indonesia : Segmentasi, Targetting dan Positioning*. Jakarta : Penerbit Gramedia, 2005.
- Kerlogue, Fuona. *The Book of Batik*. Singapura: Archilago Press, 2004.
- Sunarya, Yan Yan. *Batik Digitalisasi Kreatif Motif Dalam Gaya Desain Dunia*. Bandung: Penerbit ITB, 2014.
- Yuliati, Dewi. "Mengungkap Sejarah dan Motif Batik Semarang." *Paramita*, no. 1 (Januari 2010) : 11-20.

Website

- Ismunadi, M., "Bandeng Presto Tahan Seminggu." *Tribunnews.com*, 25 Agustus, 2011, diakses pada 9 Februari, 2018, <http://www.tribunnews.com/tour-de-java/2011/08/25/bandeng-presto-tahan-seminggu>
- Parwito, "Sejarah Tugu Muda dan pertempuran 5 hari di Semarang." *Merdeka.com*, 14 Oktober, 2013, diakses pada 9 Februari, 2018, <https://www.merdeka.com/peristiwa/sejarah-tugu-muda-dan-pertempuran-5-hari-di-semarang.html>