

PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DALAM MENDUKUNG KEPARIWISATAAN DI KECAMATAN KINTAMANI KABUPATEN BANGLI PROVINSI BALI

oleh

Ni Putu Laras Purnamasari^{i*}, Agus Mediana Adiputraⁱⁱ

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bali

larassukanadi@gmail.com

Abstrak

Terciptanya produk souvenir khas Kintamani diharapkan dapat menjadi sumbangan dalam memperkaya dan mengembangkan kerajinan khas daerah, agar dapat memicu semangat kreativitas, dan mampu meningkatkan ekonomi masyarakat Kintamani khususnya, dan masyarakat di daerah lain yang memiliki potensi lokal unggul. Pengembangan industri kreatif melalui penciptaan produk souvenir batik khas Kintamani, pertama-tama dilakukan dengan cara melakukan pendataan terhadap potensi unggulan yang ada di daerah tersebut. Data yang diperoleh kemudian dievaluasi, sehingga didapat temuan mengenai potensi-potensi unggul yang dapat diciptakan menjadi motif batik. Motif-motif batik yang terpilih kemudian dipindah di kain, dan selanjutnya dilakukan proses pelilinan, pewarnaan hingga akhirnya tercipta lembaran kain batik yang siap untuk dijadikan produk souvenir. Produk souvenir batik yang diciptakan berupa syal, mengingat daerah Kintamani merupakan dataran tinggi yang memiliki suhu udara relatif dingin, selain itu juga *tote bag* atau tas jinjing, serta dompet.

Kata kunci: *Industri Kreatif, Pariwisata Kintamani*

CREATIVE INDUSTRY DEVELOPMENT IN SUPPORTING TOURISM IN KINTAMANI BANGLI DISTRICT BALI PROVINCE

Abstract

The creation of a unique Kintamani souvenir product is expected to be a contribution in enriching and developing regional handicrafts, in order to trigger a spirit of creativity, and be able to improve the economy of the Kintamani community in particular, and communities in other regions that have superior local potential. The development of the creative industry through the creation of typical Kintamani batik souvenir products, is first carried out by collecting data on the superior potential that exists in the area. The data obtained is then evaluated, so that findings can be obtained regarding superior potentials that can be created into batik motifs. The selected batik motifs are then moved in the fabric, and then the process is done, the coloring is finally created, a sheet of batik cloth that is ready to be made into a souvenir product. The batik souvenir products created are in the form of scarves, considering that the Kintamani area is a plateau that has relatively cold temperatures, besides that it is also a tote bag or tote bag, and a wallet.

Keywords: *creative industry, Kintamani tourism*

1. PENDAHULUAN

Kintamani sebagai salah satu kawasan wisata di Bali memiliki perpaduan potensi alam dan budaya yang menjadi daya tarik wisata, yakni Gunung Batur dan Danau Batur sebagai daya tarik wisata alam, sementara Pura Batur dan Desa Trunyan menjadi daya tarik wisata budaya. Memahami potensi besar yang dimiliki oleh kawasan pariwisata Kintamani, kawasan ini akhirnya secara terus-menerus dikembangkan, baik oleh pemerintah tingkat daerah maupun tingkat pusat. Tujuan utamanya adalah meningkatkan pendapatan dari sektor pariwisata di Bali, khususnya di daerah Kabupaten Bangli. Pengembangan kawasan pariwisata di Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli berdasarkan Peraturan Daerah Propinsi Bali Nomor 16 Tahun 2009, tentang rencana tata ruang wilayah Propinsi Bali tahun 2009-2029, yang menetapkan daerah tersebut sebagai kawasan strategis Daerah Tujuan Wisata Khusus (DTWK). Melalui penetapan tersebut, kawasan pariwisata Kintamani dalam

pengembangan pariwisatanya diprioritaskan pada upaya pelestarian budaya dan lingkungan hidup. Perda No 2 Tahun 2012 tentang pariwisata budaya, menyatakan bahwa destinasi pariwisata Bali merupakan satu kesatuan yang terdiri atas sejumlah kawasan pariwisata, kawasan daya tarik wisata khusus, dan kawasan lainnya yang mempunyai daya tarik wisata sesuai dengan rencana tata ruang wilayah Propinsi Bali.

Kintamani berada di Kabupaten Bangli Provinsi Bali, kurang lebih berjarak 70 kilometer dari Bandara Internasional Ngurah Rai dengan waktu tempuh 2–2,5 jam. Kintamani memiliki beberapa destinasi wisata yang sering dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun manca negara, antara lain: 1) Penelokan yang letaknya strategis karena berada di pinggir jalan utama Kintamani, merupakan tempat pemberhentian sejenak untuk melihat megahnya Gunung Batur serta indahnya panorama bukit dan replika bulan sabit dari danau Batur; 2) Museum Geopark Batur yang menyajikan informasi

mengenai keanekaragaman geologi, hayati, dan budaya Kintamani, 3) Treking sebagai wahana pendakian untuk melihat indah panorama alam Kintamani dari atas bukit; 4) Kuburan Trunyan merupakan kuburan adat desa yang memiliki keunikan model penguburan berbaring di atas tanah; 5) Pura Batur yang indah dan suci; 6) Hampanan batu vulkanik yang eksotik; 7) Pertanian bunga dan sayuran yang subur; 8) Kuliner ikan Mujair segar yang ditangkap dari tangkaran keramba masyarakat danau Batur; dan 9) Anjing khas kintamani yang terkenal memiliki bulu yang lebat, 10) Wisata air panas bumi alami Toya Bungkah yang diyakini dapat menyembuhkan penyakit kulit ringan; 11. Agro wisata kopi arabika yang meyajikan kehangatan.

Penduduk Kintamani sebagian besar berprofesi sebagai pentani, ada juga yang berprofesi sebagai pedagang, nelayan, pegawai negeri dan swasta, serta pekerja pariwisata. Hanya sebagian kecil penduduk Kintamani yang berprofesi sebagai seniman. Pada

umumnya kesenian hanya dilakukan sebagai pekerjaan sampingan, oleh sebab itu belum ada produk kerajinan khas daerah Kintamani yang dapat dijadikan suvenir atau cenderamata oleh para wisatawan. Banyak penjual kerajinan di sekitar objek-objek wisata di Kintamani yang menjual berbagai jenis kerajinan seperti ukiran kayu, patung, lukisan, kain batik, serta perhiasan kalung dan gelang, namun bukan merupakan hasil kerajinan masyarakat Kintamani. Mereka umumnya membeli barang kerajinan di pasar-pasar seni, seperti pasar Ubud dan Sukawati yang kemudian dijual kembali. Dengan adanya produk kerajinan khas yang mencerminkan ciri khas daerah Kintamani, maka akan dapat lebih membantu mengenalkan dan mempromosikan daerah wisata tersebut kepada para wisatawan domestik maupun luar negeri.

Wisatawan pada umumnya ingin menikmati segala sesuatu yang asing dan menarik bagi dirinya. Dengan adanya produk suvenir khas Kintamani, maka wisatawan akan tertarik untuk

membeli sebagai oleh-oleh bagi keluarga dan teman yang berada di rumah. Hal ini secara tidak langsung merupakan salah satu media promosi bagi sebuah objek wisata. Suvenir juga dapat dijadikan sebagai daya tarik bagi wisatawan, agar selalu mengingat tempat wisata yang telah mereka kunjungi, dengan harapan nantinya akan kembali berkunjung.

Penelitian ini mencoba menggali potensi unggulan yang ada di Kintamani, dan kemudian melakukan penciptaan desain motif batik yang terinspirasi dari kekayaan alam Kintamani. Desain-desain tersebut kemudian diwujudkan menjadi produk suvenir khas daerah wisata Kintamani. Produk yang akan diciptakan berupa syal, mengingat daerah tujuan penelitian merupakan dataran tinggi yang memiliki suhu udara relatif dingin, selain itu *tote bag* atau tas jinjing, dan dompet dimana penggunaannya sangat praktis serta fungsional. Proses pembatikan akan menggunakan teknik batik tulis, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas produk. Pewarnaannya menggunakan

warna khusus batik yaitu Napthol dan Remasol, di kain Primisima yang memiliki tekstur halus. Batik dipilih dalam kajian ini, karena batik merupakan warisan budaya asli Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO pada Oktober 2009, dan keberadaannya sedang diminati oleh seluruh kalangan masyarakat, serta banyak dicari oleh para wisatawan sebagai suvenir .

Karya yang tercipta diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam memperkaya dan mengembangkan kerajinan khas daerah, agar nantinya menjadi pemicu semangat kreatifitas, yang mampu menciptakan industri kreatif dan menciptakan peluang usaha baru di daerah Kintamani. Industri kreatif dipakai sebagai tujuan utama karena sinergi antara industri kreatif dengan sektor pariwisata sangat potensial untuk dikembangkan bersama. Masyarakat yang berada di daerah wisata Kintamani juga akan termotivasi dan tereduksasi untuk mengembangkan potensi serta kreatifitasnya dalam menciptakan suatu

produk seni yang memiliki nilai ekonomi. Dengan harapan produk tersebut akan berkembang menjadi sebuah aktifitas industri berskala besar berbasis kreatifitas di Kintamani. Hal ini akan menarik untuk dikaji lebih lanjut, sebagai upaya pelestarian alam dan seni budaya, serta model pengembangan industri kreatif terbaru bagi masyarakat Kintamani berupa produk souvenir khas.

Penelitian ini dilakukan sebagai wujud sumbangsih dan kepedulian instansi pendidikan, terutama IKIP PGRI Bali yang memiliki Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, khususnya Jurusan Pendidikan Seni Rupa, untuk membantu membuka peluang industri kreatif di daerah wisata Kintamani dengan menciptakan produk souvenir batik khas yang kreatif dan inovatif. Sebagai salah satu daerah tujuan wisata favorit di Bali, Kintamani sangatlah perlu memiliki sebuah produk kerajinan yang dapat dijadikan barang souvenir. Hal ini secara tidak langsung dapat digunakan sebagai salah satu media promosi kepada wisatawan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan jumlah

kunjungan serta pendapatan daerah kawasan wisata tersebut. Daerah tujuan wisata dapat berkembang dengan memanfaatkan daya tarik wisata buatan atau produk wisata, dalam hal ini adalah souvenir. Besarnya potensi wisata alam dan budaya Kintamani saat ini, belum diimbangi dengan adanya produk souvenir yang berkarakter khas sebagai daya tarik wisata buatan, sekaligus pengembangan industri kreatif yang dapat menggerakkan pariwisata secara maksimal.

Penciptaan motif-motif baru khas daerah Kintamani adalah dengan menghubungkan kekhasan Kintamani melalui potensi unggulan baik alam maupun budaya wilayah daerah tersebut. Tentu diperlukan kajian-kajian ilmiah agar motif yang tercipta bisa menjadi bahan sandang ataupun produk souvenir yang diminati oleh wisatawan ataupun masyarakat umum. Teknik batik yang digunakan adalah teknik batik tulis sehingga dapat meningkatkan nilai seni serta nilai jual dari hasil karya produk batik tersebut.

2. METODE

Metode penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kegiatan penelitian ilmiah, yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu penelitian. Metode penelitian dapat dilakukan dengan berbagai macam cara sesuai dengan prosedurnya, yang dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Metode dalam penelitian kualitatif ini, secara garis besar dapat dikelompokkan dalam tiga tahapan kegiatan. Tahapan kegiatan itu adalah 1) tahapan pengumpulan data, 2) tahapan analisis data, 3) tahapan penyusunan hasil laporan penelitian.

Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan perancangan desainsouvenir khas daerah wisata Kintamani diawali dengan pembuatan sketsa alternatif. Dari sketsa-sketsa tersebut kemudian diseleksi dan dipilih yang terbaik. Selanjutnya sketsa tersebut dibuat dalam bentuk desain berwarna atau

prototype. Desain yang dibuat kemudian diwujudkan menjadi produk jadi yang memiliki nilai fungsional. Proses pembuatan produk dilakukan secara bertahap, meliputi proses pembuatan desain pada kain, proses pelilinan atau pematikan, proses pewarnaan, selanjutnya proses penjahitan hingga akhirnya menjadi sebuah produk sesuai dengan pola.

Setelah penelitian dianggap selesai selanjutnya dilakukan metode sosialisasi terhadap hasil penelitian. Sosialisasi ini bertujuan untuk menguji hasil penelitian sekaligus sebagai pertanggung jawaban terhadap penelitian yang telah dilakukan. Sosialisasi tersebut ditujukan kepada masyarakat daerah Kintamani, para seniman, perajin, desainer, instansi terkait, dan pemerintah daerah Bangli. Dari sosialisasi tersebut peneliti berharap memperoleh kritik dan saran yang bermanfaat untuk memperbaiki hasil penelitian selanjutnya. Pameran hasil penelitian juga akan diselenggarakan sebagai upaya mengenalkan produk souvenir daerah

wisata Kintamani, dengan motif batik khas yang merupakan cerminan kekayaan alam Kintamani kepada masyarakat luas. Dari metode tersebut penulis dapat mengamati, menilai, dan menganalisis sejauh mana penerimaan masyarakat, untuk mengurangi resiko yang ada pada produk baru dan menilai keberhasilannya dengan mengukur ketertarikan mereka. Analisis yang digunakan adalah analisis diskriptif kualitatif. Seluruh data yang diperoleh akan dianalisis dan disajikan secara naratif, begitu juga dengan analisis data gambar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Industri kreatif memegang peranan penting di Indonesia sebagai penyumbang devisa negara. Kegiatan kreatifitas juga telah terbukti dapat membantu menekan angka pengangguran di Indonesia. Keberadaanya juga semakin berkembang dan terus bergeliat. Aspek penting yang dibutuhkan dalam membangun industri kreatif adalah seni, teknologi, dan kreativitas. Seni

mencakup konten sejarah, substitusi, dan nilai (*values*), teknologi mencakup jenis dan fungsi perkembangan teknologi, serta kreativitas untuk mendorong munculnya inovasi berdasarkan kecakapan dan bakat dalam menciptakan produk dengan mengelaborasi kekayaan alam.

Kreativitas merupakan kunci keberhasilan dari industri kreatif, untuk itu perlu adanya cara merangsang bagaimana kreativitas seseorang selalu muncul dan berkembang sesuai dengan tuntutan ekonomi pasar. Berkaitan dengan penelitian ini industri kreatif akan memfokuskan pada subsektor kerajinan. Bidang seni kerajinan merupakan sektor yang memiliki daya guna serta melibatkan banyak elemen golongan masyarakat. Banyaknya masyarakat yang bergelut pada industri kreatif khususnya seni kerajinan, menyebabkan ketatnya persaingan dalam merebut pasar. Hal tersebut menuntut para perajin untuk selalu berfikir maju kedepan, agar dapat menghadapi persaingan pasar yang

senantiasa menuntut adanya inovasi dan kreasi.

Seni kerajinan yang mewarnai kehidupan di masyarakat memegang peran penting, dan keberaannya semakin hari semakin berkembang oleh karena beberapa hal, antarlain a) merupakan warisan budaya yang memiliki nilai seni bahkan nilai filosofi dengan terciptanya berbagai motif/ragam hias yang menjelma menjadi ciri lokal daerah penciptanya, b) memiliki nilai ekonomi yang merupakan kegiatan usaha yang telah memberikan lapangan pekerjaan bagi masyarakat banyak, c) menjadi kegiatan adat, budaya, dan agama yang memperkuat budi pekerti masyarakatnya, d) mendukung sektor pariwisata dengan menghasilkan devisa negara dan sangat potensial sebagai sarana promosi karena memiliki nilai jual yang prospektif. Point terakhir menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat antara industri kreatif dengan industri pariwisata, dalam hal ini khususnya pariwisata yang berkembang di pulau Bali. Bali yang identik dengan

industri pariwisata budaya dan budaya lokal dalam *social balivogenic* akan terbangun jejaring yang dapat mensinergikan dan saling menumbuhkan antara sektor industri pariwisata budaya dan sektor industri kreatif.

Sinergi antara ekonomi kreatif dengan sektor wisata merupakan sebuah model pengembangan ekonomi yang cukup potensial untuk dikembangkan di Indonesia, termasuk Provinsi Bali. Untuk mengembangkan ekonomi kreatif sebagai penggerak sektor wisata dibutuhkan konektivitas, yaitu dengan menciptakan outlet produk-produk kreatif di lokasi yang strategis dan dekat dengan lokasi wisata. Outlet tersebut dapat berupa counter atau sentra kerajinan yang dapat sekedar membeli souvenir, tetapi juga melihat proses pembuatannya dan bahkan ikut serta dalam proses pembuatan tersebut (souvenir sebagai memorabilia).

Dalam mengembangkan ekonomi kreatif ada beberapa faktor yang menghambat dan mendukung. Faktor penghambat adalah tidak

tersedianya sumber daya manusia yang berkualitas, kurangnya modal, dan faktor pemasaran. Sedangkan faktor pendukungnya antara lain ketersediaan bahan baku, kelengkapan peralatan, jumlah pesanan dan kerjasama terhadap *stakeholders*. Ekonomi kreatif merupakan salah satu faktor pendukung yang sangat penting dalam menggerakkan sektor pariwisata. Sebagaimana ditegaskan dalam pasal 1 ayat 2 Undang-undang No.10 Tahun 2009, menyatakan bahwa Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Objek wisata didukung oleh tiga unsur pokok yaitu (1) *main tourism superstructure* (sarana pokok kepariwisataan) yang meliputi agen perjalanan, transportasi, restoran, objek wisata dan atraksi wisata, (2) *suplementing tourism* atau sarana pelengkap kepariwisataan yang meliputi fasilitas rekreasi dan olah raga, serta prasarana umum, seperti: jalan raya, jembatan, listrik, lapangan udara,

telekomunikasi, air bersih, pelabuhan, (3) *supporting tourism superstructure* yang meliputi tempat hiburan, *mailing service*, dan *souvernir shop*.

Kintamani merupakan salah satu tujuan wisata favorit di Bali, yang terletak di Kabupaten Bangli. Kabupaten Bangli berada ditengah-tengah Pulau Bali, sehingga merupakan satu-satunya Kabupaten yang tidak memiliki pantai atau laut. Merupakan daerah dataran tinggi yang subur, sehingga tanaman apa saja bisa tumbuh di daerah ini. Wilayahnya sendiri berbatasan dengan Kabupaten Buleleng di sebelah utara, Kabupaten Gianyar dan Kabupaten Klungkung di sebelah selatan, Kabupaten Badung di sebelah barat dan Kabupaten Karangasem di sebelah timur.

Kabupaten Bangli memiliki empat kecamatan yaitu kecamatan Bangli, Tembuku, Susut, dan Kintamani. Dari keempat kecamatan tersebut, sebagian besar dari luas daerah Kabupaten Bangli terletak di kecamatan Kintamani. Wilayah Kecamatan Kintamani merupakan dataran tinggi

dan pegunungan, yakni terdapat Gunung Batur yang masih aktif, dan merupakan gunung kedua tertinggi di Bali setelah gunung Agung. Menuju daerah ini dapat ditempuh dengan kendaraan bermotor, karena daerah ini menghubungkan Kota Bangli dan Singaraja, sedangkan rute objek wisata menghubungkan obyek wisata Batur dengan obyek wisata Tampaksiring dan Besakih. Struktur wilayah yang berada di daerah ketinggian atau pegunungan menyebabkan udara di daerah ini sangat sejuk. Kondisi tanah yang subur serta didukung oleh sumber air yang memadai dari Danau Batur menyebabkan tanah Kintamani sangat berpotensi dan holtikultura. Kondisi tanah di wilayah Kintamani sangat dipengaruhi oleh letusan Gunung Batur pada tahun 1917. Banyak material-material yang keluar ketika gunung bererupsi, yang menyebabkan lahan tersebut menjadi subur.

Produk pertanian unggulan daerah Kintamani adalah sayuran dan buah-buahan, seperti bawang merah, bawang putih, dan Jeruk

keprok. Budidaya buah jeruk dilakukan secara monokultur dan tumpang sari dengan tanaman kopi arabika. Kopi arabika saat ini juga telah menjadi komoditi andalan pertanian daerah Kintamani. Terlebih wisata kopi kini menjadi pilihan tujuan wisata yang banyak diminati oleh para wisatawan asing maupun lokal yang berkunjung ke Bali.

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini pariwisata telah mempengaruhi sektor ekonomi masyarakat Kintamani. Para petani tidak lagi hanya menjual hasil pertanian mereka di pasar ataupun di warung-warung sekitarnya. Banyak petani yang menjalankan usahanya dengan menjadi *supplier* buah ataupun sayur kepada para pemilik restoran ataupun hotel-hotel yang ada di Kintamani, bahkan tidak sedikit petani yang mulai mengembangkan usaha pertaniannya dengan sekaligus membuka agro wisata. Semakin meningkat jumlah wisatawan yang datang berkunjung, maka semakin meningkat pula jumlah permintaan terhadap buah dan sayur-sayuran.

Begitu juga bagi para pekerja pariwisata yang sangat menggantungkan hidup dari para wisatawan.

Pekerja pariwisata adalah orang yang melakukan pekerjaan di bidang pariwisata. Mereka umumnya bekerja sebagai pegawai di hotel, villa, atau restoran di sekitar lokasi wisata Kintamani. Ada juga yang bekerja sebagai agent perjalanan, supir, *danguide*, yang rela menemani para wisatawan kemanapun mereka inginkan. Pada dasarnya pariwisata adalah kegiatan dinamis yang melibatkan banyak manusia serta menghidupkan berbagai bidang usaha, namun sayangnya di Kintamani belum terdapat sentra kerajinan yang menonjolkan ciri khas daerah tersebut. Banyak penjual cenderamata di sekitaran Penelokan yang menjajakan berbagai jenis kerajinan kayu, lukisan, tekstil seperti kain pantai dan kain batik, serta perhiasan kalung dan gelang, namun bukan merupakan hasil pekerjaan masyarakat Kintamani. Mereka umumnya membeli barang

kerajinan di pasar-pasar seni, seperti pasar Ubud dan Sukawati yang kemudian dijual kembali. Hanya sebagian kecil masyarakat Kintamani yang berprofesi sebagai seniman, yang khusus membuat dan menjual produk kesenian mereka kepada wisatawan. Dengan adanya barang kesenian yang mencerminkan ciri khas Kintamani, akan dapat lebih membantu mengenalkan atau mempromosikan daerah Kintamani kepada para wisatawan yang berkunjung ke Bali.

Promosi merupakan salah satu bagian dari strategi pemasaran dalam memperkenalkan produk dan mempengaruhi konsumen, untuk membeli dan menggunakan produk tersebut.¹ Sehingga promosi memiliki peran yang strategis untuk memberikan akses bagi konsumen (dalam hal ini wisatawan) untuk mengenal dan mengetahui lebih dalam tentang suatu produk (dalam hal ini daerah Kintamani).

Karya seni sebagai media promosi memiliki nilai-nilai yang

intangibile sifatnya, berbeda dengan produk-produk komoditas lain yang sifatnya lebih jelas dan praktis dalam kegunaan. Sebuah karya seni tidak hanya dilihat dari apa yang nampak secara fisik (visual), akan tetapi didalamnya terdapat makna, nilai-nilai, gagasan, ataupun pesan tentang sesuatu hal dari si seniman (sebagai produsen). Sehingga suatu karya seni memiliki kompleksitas dalam proses penciptaan maupun dalam hal muatan atau content-nya.

Banyak potensi alam daerah Kintamani yang dapat dijadikan sumber penciptaan karya seni, sebagai contoh kombinasi keindahan pemandangan Gunung dan Danau Batur, perbukitan hijau yang banyak ditumbuhi pohon pinus, suburnya ladang persawahan yang ditanami sayur dan buah-buahan, warna-warni bunga, hingga lucunya anjing Kintamani.

Dengan melihat fenomena di atas penulis terdorong untuk melakukan eksperimen dengan menciptakan karya

seni rupa, berupa desain batik yang baru dengan berorientasi pada pencarian karakter khas Kintamani. Selanjutnya desain tersebut diwujudkan dalam bentuk produk souvenir khas daerah wisata Kintamani berupa syal, *tote bag*, dompet dan kain panjang. Diharapkan nantinya dapat dikembangkan oleh masyarakat Kintamani sebagai seni kerajinan baru, yang memiliki nilai seni sekaligus nilai jual.

Imam Buchori Zaenudin menegaskan bahwa, desain bukan sekedar keterampilan dalam membuat barang, tetapi merupakan suatu proses berpikir secara sistematis untuk mencapai mutu yang lebih baik, meliputi mutu material, teknik, bentuk performasi, baik sebagian maupun keseluruhan.² Untuk itu dibutuhkan kematangan dalam pembuatan desain motif batik Kintamani, agar dapat berkembang serta menjadi keunggulan industri kreatif bagi masyarakat di sekitarnya, sehingga nantinya dapat menjadi sumber penghasilan ekonomi,

menuju pada kehidupan sejahtera dan berbudaya.

Melalui penelitian ini penulis mencoba untuk memberikan sumbangsih pemikiran ilmiah melalui desain motif batik Kintamani yang berbeda, untuk memberikan warna kreasi dan inovasi yang lain. Tentunya desain motif batik tersebut dihasilkan melalui proses studi, selain itu konsep penciptaan motif batik ini tidak dapat dijadikan suatu patokan pasti akan laku di pasaran. Langkah ini ditempuh untuk memberikan stimulan atau semangat kreatifitas kepada masyarakat Kintamani, dalam menciptakan diversifikasi produk kerajinan baru dalam bentuk batik.

Sebelum melakukan penciptaan desain, terlebih dahulu dilakukan observasi langsung ke daerah tujuan penelitian, yaitu Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali. Setelah dilakukan observasi ke lapangan, didapat banyak informasi yang juga telah didokumentasikan melalui foto. Berdasar data-data tersebut kemudian dibuat sketsa-sketsa alternative yang

kemudian akan dijadikan acuan untuk membuat motif-motif batik dari potensi alam daerah Kintamani.



Gambar 01. Observasi tim peneliti ke daerah Kecamatan Kintamani

Setelah melakukan observasi dan pengamatan, serta mendokumentasikannya dalam bentuk foto dan sketsa motif, peneliti kemudian melakukan pengembangan motif dari sketsa-sketsa motif alternative yang telah dibuat untuk kemudian dibuat desain terpilih dalam warna hitam putih. Dari desain hitam putih tersebut kemudian dikembangkan menjadi desain berwarna, dengan mempertimbangkan warna-warna yang sesuai dengan warna-warna batik seperti

Naphthol dan Remasol. Berikut beberapa bentuk objek, yang menurut tim peneliti sangat baik untuk dikembangkan menjadi motif batik khas Kintamani.



Gambar 02. Potensi alam khas daerah Kecamatan Kintamani; bunga mitir, kopi arabika, pinus, anjing kintamani

Berikut beberapa sket desain dari sumber ide potensi unggulan daerah Kintamani yang telah dibuat, yang akan dikembangkan menjadi desain terpilih dan dibuat prototype dengan teknik batik tulis.



Gambar 03. Sketsa alternatif 1



Gambar 04. Sketsa alternatif 2



Gambar 05. Sketsa alternatif 3

Dari sketsa-sketsa terpilih tersebut kemudian dikembangkan dalam bentuk desain berwarna. Desain yang dibuat sebelumnya telah dikaji berdasarkan bentuk visual agar motif yang tercipta dapat mewakili gambaran dari daerah Kintamani. Desain berwarna dibuat pada kertas dengan menggunakan warna Cat Pastel merk Sakura. Pembeian warna juga mempertimbangkan apakah dapat dibuat dengan pewarna batik yang dijual

dipasaran, dan teknik batik tulis sesuai dengan output penelitian. Setelah segala keperluan alat dan bahan tersedia, kemudian dibuat master desain berwarna pada kertas, dengan pertimbangan warna batik yang akan diterapkan pada kain. Berikut beberapa desain yang telah dibuat oleh peneliti:



Gambar 06. Prototype Desain 1



Gambar 07. Prototype Desain 2



Gambar 08. Prototype Desain 3

Desain-desain yang telah tercipta kemudian dilanjutkan ke tahap pembatikan. Terlebih dahulu desain yang telah jadi dipindahkan pada kain, dan selanjutnya dilakukan proses pelilinan. Setelah proses pelilinan selesai kemudian dilanjutkan pada proses pewarnaan, begitu seterusnya hingga batik dianggap selesai. Setelah kain-kain batik tercipta baru kemudian dibuat menjadi produk souvenir batik, seperti syal, kain panjang, tote bag dan dompet.





Gambar 09. Tahapan awal penciptaan produk batik khas Kintamani



Gambar 10. Proses pewarnaan batik pada kain



Gambar 11. Batik pada kain panjang bermotif ikan Mujair khas Kintamani



Gambar 12. Batik pada kain bermotifi bunga Gunitir potensi alam khas Kintamani



Gambar 13. Kain panjang bermotif anjing khas Kintamani dan tanaman Kopi Arabika



Gambar 15. Syal bermotif ekosistem alam di Danau Batur berupa terumbu karang, ikan, dan ganggang, serta panorama megahnya gunung Batur



Gambar 14. Batik pada syal dengan motif yang terinspirasi dari tanaman pinus



Gambar 16. Batik padatas dan dompet bermotif ekosistem di Danau Batur (terumbu karang, ikan, dan ganggang) serta panorama pohon pinus di Gunung Batur.

4. PENUTUP

4.1 Simpulan

Masyarakat Kintamani dalam perkembangannya saat ini adalah pelaku ekonomi berkelanjutan berbasis kreativitas yang memiliki potensi yang sangat besar dalam mensejahterakan keluarganya atau masyarakat sekitarnya. Merujuk dari data hasil survei lapangan tahun 2016 ternyata sebagian besar masyarakat Kintamani berprofesi sebagai petani, pedagang, nelayan, pegawai negeri sipil, swasta, pekerja pariwisata, dan hanya sebagian kecil penduduk Kintamani yang berprofesi sebagai seniman. Di sisi lain, objek wisata Kintamani dibanjiri produk suvenir berupa ukiran kayu, patung, lukisan, kain batik, serta perhiasan kalung dan gelang yang tidak memiliki ciri khas Kintamani. Suvenir yang memiliki ciri khas suatu daerah akan memiliki nilai berbeda, dengan produk suvenir yang dijual di pasar seni atau di pasar oleh-oleh. Dengan adanya barang suvenir khas daerah wisata khususnya di Kintamani, secara tidak langsung akan membantu mempromosikan daerah

wisata tersebut ke seluruh wilayah Indonesia, bahkan keseluruhan dunia.

Karya-karya yang tercipta dari penelitian ini menjadi sumbangan pemikiran dalam memperkaya dan mengembangkan kerajinan khas daerah, serta menjadi pemicu semangat kreatifitas yang mampu menciptakan industri kreatif dan menciptakan peluang usaha baru di daerah Kecamatan Kintamani. Sinergi antara industri kreatif dengan sektor pariwisata sangat potensial untuk dikembangkan bersama, serta akan mampu mengembangkan perekonomian di daerah wisata tersebut. Masyarakat yang berada di kawasan Kintamani juga akan termotivasi dan teredukasi untuk mengembangkan potensi dan kreatifitasnya dalam menciptakan suatu produk seni yang memiliki nilai ekonomi. Dengan harapan produk-produk tersebut akan berkembang menjadi sebuah aktifitas industri berskala besar berbasis kreatifitas di Kintamani.

Batik dipilih sebagai media penciptaan produk suvenir karena batik

merupakan seni budaya khas bangsa Indonesia yang telah diakui oleh dunia. Berbagai daerah di Indonesia mulai mengembangkan batik sebagai media promosi, serta industri kreatif dengan motif-motif yang tercipta dari inspirasi potensi unggulan daerah tersebut, dengan adanya ciri khas pada motif-motif yang tercipta, secara tidak langsung akan mengangkat nilai ekonomi serta nilai jual dari produk yang tercipta. Kintamani sebagai salah satu tujuan wisata favorit di Bali, dengan berbagai keindahan alam sebagai salah satu potensi unggulannya, perlu memiliki produk kerajinan khas yang dapat dimanfaatkan sebagai suvenir untuk para wisatawan yang berkunjung, salah satunya dapat tercipta melalui produk batik. Dukungan pemerintah daerah serta peran serta masyarakat sangat diharapkan, agar tujuan dari penelitian ini untuk memajukan daerah Kecamatan Kintamani dapat terwujud dengan baik.

REFERENSI

Djomena, Nian S. (1990), *Batik dan Mitra*, Penerbit Djambatan, Jakarta.

Elliot, Inger Mc Cabe. (1984), *Batik Fabled Cloth of Java*, Clarkson N. Potter, Inc, New York.

Gustami, SP. (2004), *Proses Penciptaan Karya Seni Kriya Untaian Metodologi*, Program Pascasarjana ISI, Yogyakarta.

Kawindrasusanta, Kuswaji. (1982), *Mengenal Seni Batik di Yogyakarta dalam Sasana Budaya II*, Maret, 1982.

Kusrianto, Adi. (2013), *Batik: Filosofi, Motif, dan Kegunaan*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.

Musman, Asti dan Ambar B. Arini. (2011), *Batik Warisan Adi Luhung Nusantara*, G- Media, Yogyakarta.

Papanek, Victor. (1973), *Design For The Real World*, Bantam Books, Toronto, New York, London.

Sunaryo, Aryo. (2009), *Ornamen Nusantara*, Dahara Prize, Semarang.

Susanto, Mikke. (2011), *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Dicti Art Lab, Yogyakarta.

Susanto, Sewan. (1980) *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri,

Departemen Pendidikan RI,
Yogyakarta.

Zaenudin, Imam Buchori. (1986),
Peranan Desain Dalam
Peningkatan Mutu Produk,
dalam *Paradigma Desain*
Indonesia, Rajawali, Bandung.