

FENOMENA DESAIN BATIK SURAKARTA DAN YOGYAKARTA

Pujiyanto

Jurusan Seni dan Desain
Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

Abstract

Batik Surakarta and Yogyakarta has their own peculiarities in comparison with batik from other regions. Batik Surakarta particular distinctiveness lies in the color batik background leads to a yellow wish brown. (soga genes, soga wonogiren and soga Java) while Batik Yogyakarta has a clean white background with white fabric fringe. The batik lovers of ancient times did not just create something beautiful to look at, but also gives meaning which are closely related to the philosophy of life. They are created accordance with the motif of the message and hope that sincere and noble. So that can bring good and happiness to the wearer. The use of decorative motif often associated with the symbol as well as the overall shape of ornaments planned with a specific purpose, such as esteem, welfare or wealthy. There is different between past and current condition that is influenced by contemporary circumstances. Change and shift of batik Surakarta and Yogyakarta are caused by various things such as aesthetic, technology, economy, social, cultural and political.

Key words : *Batik, aesthetic, technology, economy, social, cultural, political*

Pengantar

Masyarakat kita berada pada satu kondisi majemuk karena bermodalkan berbagai lingkungan wilayah yang berkembang menurut tuntutan sejarahnya sendiri-sendiri. Pengalaman serta kemampuan wilayah-wilayah itu memberikan jawaban terhadap masing-masing tantangan, itulah yang memberikan bentuk masyarakat itu. Begitu juga proses sosialisasi yang kemudian dikembangkan dalam kerangka masing-masing masyarakat itu sehingga memberikan warna kepribadian yang muncul dari lingkungan wilayahnya.

Pada saat masyarakat lama yang berada di kepulauan Nusantara ini disatukan oleh penjajah, kemajemukan kondisinya justru dipertahankan oleh penjajah untuk kepentingan pertahanan kekuasaan. Maka dalam perkembangan wilayah itu ditentukan oleh kepentingan sang penjajah. Beberapa wilayah seperti Jawa dan Sunda mendapatkan kesempatan untuk berkembang serta berdialog dengan dunia Barat Modern.

Akhirnya masyarakat menyadari bahwa satu-satunya jalan untuk mengatasi keterbelakangan kondisi ini adalah membuat kesatuan yang disebut *bangsa baru yang modern* yang homogen, walaupun masih tertimpang oleh kondisi kemajemukan. Maka tantangan masyarakat kita yang paling serius dalam menggalang satu konsep masyarakat baru yang disebut Indonesia itu adalah kondisi majemuk kita serta ketimpangannya.

Adanya perubahan masyarakat baru tersebut diikuti perubahan konsumerisme, tidak akan lepas dari kota-kota besar dan kota-kota maju sebagai tempat segala kegiatan dan pusat pemerintahan daerah atau negara. Kota sebagai tempat kegiatan ekonomi untuk meluncurkan produk dan jasa terdapat beberapa pasar swalayan yang menawarkan produksinya kepada masyarakat. Tidak dapat dipungkiri, mereka terjebak oleh ranjau-ranjau barang yang ditawarkan tanpa memperhitungkan faktor kemampuan ekonomi. Kondisi ini merambat pada masyarakat desa yang mengikuti arus kota. Pada waktu tertentu seperti panen tiba

dapat uang banyak, lalu mereka pergi ke kota untuk membeli barang yang pernah mereka lihat di surat kabar atau televisi atau orang lain gaya kota. Mereka percaya diri bahwa apa yang dibeli atau dipakainya akan meningkatkan derajat atau kecantikan, dalam ilmu psikoanalisis disebut sebagai *Citra Cermin* (Lacan.1977:7).

Di Keraton dalam kehidupan pada zaman modern ini terjadi adanya kekaburan identitas busana adat dengan busana modern. Busana yang dipakai di lingkungan Keraton Solo dan Yogyakarta sudah jarang ditemui, hanya pada peringatan-peringatan tertentu saja mereka mau memakainya; misalnya, putri mbalelo Gray Koes Moertiyah dari Keraton Solo yang biasa memakai celana jeans. Tarian sakral Keraton Bedaya ditampilkan pada waktu mitna berkah kepada penguasa pantai selatan Nyi Roro Kidul. Tarian sakral yang dulunya memakai busana dan peralatan pusaka keris, sekarang dimodernisasikan tidak lagi memakai keris tetapi memakai senjata api (pistol). Tari Bedaya versi baru ini diciptakan oleh seorang dosen STSI Solo yang ditampilkan pada upacara dan kegiatan khusus Keraton Solo. Hal tersebut merupakan suatu *Bedah Kebudayaan* yang melemahkan nilai tabu, merosotnya nilai sakral untuk menciptakan hal baru dengan melepaskan norma dan identitas.

Gejala-gejala tersebut mengakibatkan bergesernya nilai batik adat Keraton, baik di dalam Keraton, maupun di luar Keraton. Menurut Suyatno Kartodirdjo (1987:4-5), seorang pakar budayawan Surakarta mengatakan bahwa penggeseran nilai seni dan budaya Keraton terasa pada masa Revolusi Kemerdekaan, ketika kebudayaan Keraton merambah kehidupan kebudayaan masyarakat biasa. Keadaan ini merupakan proses demokrasi kebudayaan Keraton dan membentuk kebudayaan tradisional masyarakat luar Keraton yang mengandung unsur-unsur kebudayaan Keraton dewasa ini.

Kebudayaan selalu dan akan senantiasa bergerak dinamis sesuai dengan perkembangan manusianya. Kebudayaan akan mengalami pergeseran-pergeseran, baik di dalam norma-normanya ataupun gagasan-gagasannya maupun di dalam karya-karyanya dan hasil-hasil karyanya. Kebudayaan tidak akan pernah terlepas dari perkembangan kehidupan anak

manusia. Kebudayaan adalah bagian dari kehidupan, pandangan-pandangan hidup dan sikap hidup, cara hidup, dan hasil-hasil kehidupan manusia. Kehidupan akan berkembang dan bergeser sesuai dengan perkembangan dan penggeseran-penggeseran dari seluruh aspek dan nilai di dalam kehidupan manusia (Tanudjaja.1992:40)

Para pecinta batik Surakarta dan Yogyakarta pada zaman dahulu tidak sekedar mencipta sesuatu yang indah dipandang saja, tetapi juga memberi makna atau arti yang erat hubungannya dengan falsafah hidup. Mereka mencipta sesuai dengan motif khas dengan pesan dan harapan yang tulus dan luhur, agar bisa membawa kebaikan serta kebahagiaan bagi pemakainya (Wiro,1997:XII). Pemakaian motif-motif hias sering dihubungkan dengan simbol atau lambang, demikian pula bentuk ornamen secara keseluruhan direncanakan dengan tujuan tertentu, misalnya dipakai supaya memperoleh kesejahteraan dan kemulyaan (Yudoseputro.1983:92). Hal ini sangat berbeda dengan kondisi sekarang. Adanya perkembangan budaya dalam masyarakat, maka batik Surakarta dan Yogyakarta yang terjadi penggeseran, seperti dalam segi penerapakan, desain, atau yang lain.

Menurut Bataille (1985:5) hal ini merupakan suatu sistem oposisi duaan yaitu sistem yang terbentuk dari dua unsur yang bertentangan, namun saling memberi keseimbangan dan mengisi. Dalam penampilan itu seakan-akan hukum, adat, agama dan norma tentang kehilangan pamor dan diganti dengan model simulasi kebudayaan massa, sehingga makin kaburnya *Makna Dalam (Depth Meaning)* untuk menuju manusia bebas dan mensimulasi dirinya sendiri. Terjadinya perubahan dan penggeseran karya adiluhung batik Surakarta dan Yogyakarta ini disebabkan berbagai hal, antara lain teknologi, ekonomi, sosial, budaya, politik, estetika, dan lain-lain.

Sebagai contoh motif batik yang dulunya hanya boleh digunakan raja dan keluarga raja pada waktu ada kegiatan *upacara ageng*, namun dalam perkembangannya dipakai secara bebas di luar keraton, seperti batik yang dulunya diterapkan pada kain panjang, sekarang berubah untuk busana. Begitu juga masyarakat yang berpenampilan menggunakan busana batik dari

Surakarta dan Yogyakarta meskipun kadangkala kurang sesuai dengan fungsinya. Dalam penampilannya tidak hanya jenis dan bentuk busana yang dikenakan, tetapi juga bagaimana mereka percaya dengan apa yang indah untuk ditonjolkan sehingga memberikan kesan lebih dominan dan menarik pada apa yang tampakkan (gambar 1 s.d 4).



Gambar 1. Motif Parang yang dipakai Raja Keraton Yogyakarta waktu *jumenengan*



Gambar 2. Motif Parang yang dipakai Raja Keraton Yogyakarta waktu kegiatan nasional



Gambar 3. Motif Kawung yang dipakai Putra Dalem Keraton Yogyakarta



Gambar 4. Modifikasi Motif Kawung yang diterapkan ke mode busana

Batik Surakarta dan Yogyakarta

Pada masa Austronesia, Indonesia terkenal dengan manusia kepulauan yang berjiwa bahari. Kerajaan-kerajaan di Indonesia berkomunikasi laut hingga di Samudra Hindia dan Pasifik (Tabrani. 1995:15-16). Komunikasi ke beberapa benua inilah dimungkinkan meresap budaya-budaya yang pernah disinggahi untuk diterapkan dengan kondisi wilayah Nusantara. Baru kemudian sejak abad ke tiga dan ke empat Masehi, mulailah tampak pengaruh unsur-unsur kebudayaan yang berasal dari India, yaitu unsur kebudayaan yang terbawa ke Asia Tenggara dengan persebaran agama Hindu dan Budha ke daerah itu, khususnya pada kerajaan-kerajaan di Indonesia (Koentjaraningrat. 1983:20).

Pada abad ke 6-7 di India sudah mengenalkan pekerjaan membatik dan menenun seperti tenun ikat Lasem/Tuban atau model batik Grobogan yang ditenun dan dibatik. Di Benggala, India Selatan modal batik purbawi, warnanya coklat, kuning, dan hitam (Sastroatmodjo. 1993:27). Dalam catatan sejarah diketahui pada abad 17, bahwa para pedagang dari Gujarat (India) yang datang ke Jawa antara lain membawa batik (Tempo. 11 April 1987:51). Mattiebelle Gittinger (1979:31), berpendapat bahwa batik di Jawa mempunyai persamaan dengan Cina dalam bentuk stensil. Desain pertama-tama dicetak di atas kertas, lalu dipotong-potong kemudian proses pembekasan dengan jalan perekatan stensil pada kain. Proses stensil bersama-sama dengan perkatan dipergunakan sebagai penutup saat kain dicelup.

Unsur Cina tampak sekali mulai Kerajaan Majapahit sekitar tahun 1368, yaitu ketika utusan Majapahit pergi ke Negara Cina sampai pulanginya memboyong putri Cina (putri Cempo). Dibabat Tanah Jawa juga disebut-sebut bahwa putri Cempo adalah isteri Prabu Brawijaya di Majapahit yang menghasilkan keturunan Raden Patah (Romawi. 1989:39). Unsur Cina terhadap batik Keraton tampak pada motif yang ditampilkan, seperti Naga sebagai simbol hujan dan kesuburan, Burung Huk sebagai simbol umur panjang, dan Kupu menunjukkan kemujuran dalam perkawinan (Veldhuisen. 1988:28).

Dari pendapat tersebut di atas seakan-akan batik yang ada di negara kita khususnya

Jawa dipengaruhi atau berasal dari negara lain. Namun kalau diperhatikan arca peninggalan zaman Sriwijaya-Syailendra dalam penerapan pakaian yang ditampilkan menggambarkan perkembangan desain batik. Patung Syiwa dan Singosari Malang (abad 13) terdapat motif Kawung dengan isen yang hampir menyerupai Ceplok (Susanto. 1980:2).

Dasar-dasar tersebut menunjukkan bahwa motif yang ada pada batik hampir sama dengan relief candi. Hal ini menunjukkan adanya hubungan penerapan ragam hias batik. Apakah relief candi terlebih dahulu atau motif batik yang mempengaruhi relief candi, tapi yang jelas bahwa motif batik sudah ada semenjak berdirinya candi di Jawa. Pada abad 500 Masehi, Kerajaan Taruma Negara menggunakan mengkudu (jenis tumbuh-tumbuhan) untuk mencelup warna merah yang tidak didapat di daratan India (Sutaarga, 1964:3).

Motif Swastika pada batik yang telah ada pada zaman Perunggu, yaitu ornamen untuk menghormati matahari yang berarti kebahagiaan (Suwaryadi, 1991:19). Motif Kawung sudah ada sejak zaman Hindu-Jawa yaitu zaman Majapahit tahun 1216-1231 (Van Der Hop, 1949:80). Begitu juga di Patung Budha Prajnyaparamita tahun 1350 dan Patung Ganesha di Kediri tahun 1239 (Rouffaer dan De Batik-Kunst in Nederlansch-Indie). J.G. Hijser menunjukkan adanya kemungkinan ragam hias pilin berganda berhubungan dengan motif Parang Rusak. Ia memberi contoh ragam hias pilin yang terdapat di Papua Utara yang bersamaan dengan kebudayaan Perunggu (Pra Sejarah) atau kebudayaan Dong-Son (Van Der Hop, 1949:38-47).

Semenjak runtuhnya Kerajaan Majapahit yang ditandai dengan Condrosangkolo Sirno Hilang Kertaning Bumi yang berarti tahun 1400 (tahun Jawa), yang diperintah oleh Sang Prabu Brawijaya V yang beragama Budha, maka berdirilah Kerajaan Demak di Bawah pemerintahan Raden Patah atau Sultan Alam Akbar I seorang Putra Raja Majapahit dari Istri Cina (H.J. De Graff dan Pigend, 1986:56). Perkembangan kekuasaan Demak yang disebabkan oleh kelemahan-kelemahan yang dialami oleh pusat Kerajaan Majapahit akibat pemberontakan perebutan kekuasaan di kalangan keluarga Raja setelah wafatnya Gajah

Mada (1364) dan Hayam Wuruk (1389). Dengan demikian runtuhnya Majapahit bukanlah semata-mata disebabkan oleh kaum Muslim, melainkan dinasti Girindra Wardhana dari Kediri yang berhasil merebut kekuasaan dari Majapahit (1468). Agama Islam terus berkembang, mula-mula dari daerah Pesisir, kemudian bergerak sampai ke daerah Pajang dan akhirnya ke pedalaman lagi seperti Kerajaan Mataram (Prabawati, 1991:9 dan 75).

Masuknya agama Islam ke Kerajaan Mataram yang beragama Hindu-Jawa menambah kasanah baru dalam karya seni yang diciptakan oleh punggawa-punggawa atau seniman Kerajaan, seperti wayang kulit, sastra, falsafah dalam batik seperti "manunggaling kawula Gusti", dan munculnya sifat-sifat manusia di dalam mitologi Jawa seperti amanah, luamah, supiah, dan muthmainah.

Hardjonagoro (1989:31) menyatakan bahwa pada zaman Borobudur, putri dari Pajajaran sering mengenakan pakaian yang terbuat dari sutera yang dicelup rintang menggunakan ketan sebagai perintang. Barangkali inilah yang dipakai sebagai ide untuk menciptakan batik. Pada zaman Sultan Agung, batik dipersembahkan untuk upacara, kepercayaan atau tradisi sebagai perlambang sejarah, sehingga setiap coretan dalam motifnya memiliki makna sejarah yang melambangkan tradisi-tradisi, filsafat hidup, dan kepercayaan.

Diperkirakan batik sudah ada sebelum masuknya budaya asing ke Indonesia, hal ini tampak pada hiasan candi dan patung yang ada di Jawa yang menyerupai motif batik. Diperkirakan pula bahwa teknik pembatikan masuk Keraton sekitar abad 13 guna membuat perlengkapan yang dihubungkan upacara-upacara ritual di dalam keraton, seperti nyamping (kain panjang). Pekerjaan membatik pawa awalnya dilakukan oleh petani pada waktu senggang yaitu sebelum mereka turun ke sawah apabila musim padi tiba, sehingga pekerjaan membatik sementara dihentikan (Sutaarga, 1964: 4).

Hardjonagoro dalam wawancaranya mengatakan bahwa keterampilan membatik tersebut lambat laun mulai masuk di lingkungan Keraton. Batik yang masuk Keraton pada waktu

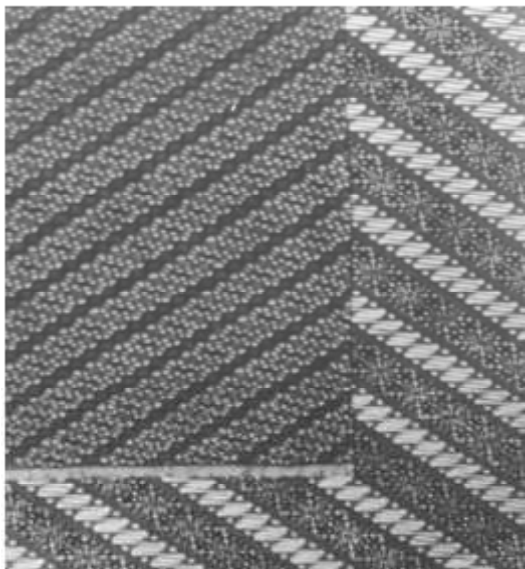
itu kualitasnya ditingkatkan, yang dulunya menggunakan lilin yang murah lalu menggunakan lilin yang mahal. Sebelumnya mori yang kasar diganti dengan yang halus. Begitu juga motif lebih diperhalus.

Cikal bakal batik Keraton dikerjakan oleh masyarakat luar Keraton (petani), maka tidak mengherankan motif-motif yang ditampilkan masih di lingkungan atau sekitar kehidupan petani. K.R.T. Hardjonarogo memberikan contoh bahwa semua motif batik klasik menggambarkan alam pertanian, misalnya: Sidoluhur, Sidomukti, dan alas-alasan yang ditampilkan dengan ornamen dedaunan atau bunga di negeri agraris.

Kain batik sebagai kreasi sendiri yang berasal dari rakyat, dimana motif atau corak yang ditampilkan merupakan refleksi maya di zamannya. Tidak mengherankan apabila suasana dan keadaan zaman yang agraris feodalis melahirkan karya seni dengan corak atau motif yang mencerminkan rasa *manembah* dengan simbol-simbol tentang kesuburan. Corak dan motif yang begitu sederhana selanjutnya direkrut kalangan Keraton, kemudian ditampilkan sebagai produk yang diagungkan serta dilengkapi dengan persepsi kultural untuk kepentingan keraton.

Penciptaan batik keraton pada waktu itu difungsikan sebagai pakaian upacara ritual. Oleh karena itu, batik yang diciptakan harus mencerminkan upacara dan menambah daya magis. Maka batik tidak hanya enak dipandang saja, tetapi juga memberi makna atau arti yang erat hubungannya dengan falsafah hidup, pesan, dan harapan yang tulus serta luhur semoga membawa kebaikan dan kebahagiaan bagi si pemakai.

Batik Surakarta dan Yogyakarta mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan yang luar biasa tersebut menyebabkan kesakralan menjadi kesenangan. Keadaan masa lalu sangat berbeda dengan kondisi saat ini. Desain (motif) yang dulunya sakral, sekarang sudah menjadi kebutuhan konsumerisme, sehingga motif batik ada yang mempertahankan pakem dan ada yang mengikuti pasar (gambar 5 dan 6).



Gambar 5. Batik Surakarta



Gambar 6. Batik Yogyakarta

Kompleksitas Desain Batik Surakarta dan Yogyakarta

Di industri batik merupakan organisasi yang kompleks, dari bagian gambar/pola, bagian pembatikan, bagian pewarnaan, bagian pelorotan, bagian pengepakan/ pengemasan, dan bagian pemasaran. Bagian-bagian ini saling mengisi dan berperan untuk menetapkan kualitas estetik desain yang diciptakannya, meskipun kualitas estetik yang ditetapkan selalu mempunyai keterbatasan dikejar waktu dan

dituntut kebutuhan bisnis. John Wistrand mengemukakan bahwa bekerja di industri merupakan keadaan yang tidak menguntungkan, karena dihadapkan pada banyak masalah, yaitu di satu sisi cenderung pada masalah bisnisnya dan sisi lain cenderung pada masalah estetikanya. Penciptaan karya desain di sini dipengaruhi oleh masalah pemasaran (bisnis), seperti hal-hal yang menyangkut penjualan tahun lalu dan kompetisi (Wistrand & Kranz.1974:119).

Antara masalah bisnis dan masalah estetika desain industri batik tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya yang terikat oleh suatu hubungan yang saling membutuhkan dan mengisi. Suatu karya desain batik dapat dikatakan berhasil bila dapat diterima masyarakat (pasar) dengan aspek tertentu. Dalam desain batik, aspek yang perlu dipertimbangkan adalah bahan, fungsi, keefektifan, lingkungan (ketenangan), dan dampak produk karya terhadap manusia. Suatu produk muncul karena adanya suatu fungsi tertentu dan sekaligus untuk memberikan suatu kepuasan/kesenangan bagi pemakainya. Dilihat dari sudut ekonomi, maka desain dibuat untuk memenuhi permintaan (pasar) dengan tingkat khusus dari harga produk karya yang dipasarkan (Beakley,1974: 368-369).

Beberapa faktor yang mempengaruhi gejala atau fenomena terjadinya perkembangan atau penggeseran batik Surakarta dan Yogyakarta, antara lain; estetika, teknologi, ekonomi, sosial, budaya, dan politik.

1. Estetika

Estetika dalam Industri Batik

Desainer sebagai pencipta karya-karya yang indah diharapkan dapat memuaskan dirinya sendiri maupun orang lain (sebagai penikmat/penghayat) dalam segi fungsi atau kegunaan karya penciptanya. Pada karya-karya desain batik, kualitasnya tidak sempurna pada karya seni rupa murni, hal ini disebabkan karena dalam desain batik ada tuntutan faktor lain di luar faktor estetik, seperti faktor teknologi, faktor fungsi, faktor ekonomi, faktor target, dan sebagainya. Karena itulah kualitas estetik terjepit diantara ketidakpuasan desainer (pengrajin) guna pencapaian tujuan tertentu, seperti desain batik yang berkualitas sesaat dimana

terbelenggu oleh pesanan konsumen yang memaksa tampilnya suatu karya.

Desain adalah salah satu bentuk manifestasi kebudayaan yang berwujud. Desain adalah produk karya dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu. Sebagai produk karya kebudayaan, desain tidak terlepas dari fenomena kebudayaan yang sifatnya abstrak dan spiritual, desain selalu terkait dengan sistem ekonomi, dan sistem sosial (Widagdo.1993:1).

Karya desain batik tidak hanya mementingkan penampilan kualitas estetik saja, tetapi juga diharapkan bisa dinikmati oleh masyarakat. Jadi tugas desainer (pengrajin) batik tidak hanya menciptakan karya yang estetik dan bernilai guna saja, melainkan desainer batik juga diharapkan jeli membaca konsumen (pasar) guna agar diterima produk yang dibuatnya.

Dalam penciptaannya, desain batik selalu mempertimbangkan tujuan nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu, dengan mengaitkan sistem-sistem ekonomi dan sistem-sistem sosial. Beberapa tujuan yang sering diamati yang berkaitan dengan ciri-ciri penerapan estetik dalam suatu produk batik menurut Agus Sachari (1989:90-97) adalah sebagai berikut: (1) *Desain Sesaat*, adalah yang mempunyai orientasi waktu yang relatif pendek. Tujuannya adalah tuntutan sirkulasi produksi yang harus segera dipenuhi atau kembali modal dalam waktu yang relatif singkat. Bentuk penampilannya digandrungi masyarakat pada saat itu dan laku dalam waktu singkat. Kualitas estetikanya cepat dicerna masyarakat, setelah itu terlupakan. (2) *Desain Komtemporer*, yaitu desain yang mempunyai orientasi waktu yang relatif panjang karena sasaran lingkungan, seperti golongan eksekutif, intelektual, pemilik uang dan mereka yang mempunyai status sosial tinggi. Golongan ini menuntut bentuk dan penampilan tertentu sesuai dengan kelasnya karena ada tuntutan tertentu atau sebagai variasi atau pelengkap yang sudah ada. Estetik yang ditampilkan mempunyai nilai dan harga tinggi baik kualitas, material, dan kesan eksklusifnya. (3) *Desain Keabadian*, yaitu desain benda-benda yang didasarkan pada perkawinan unsur status, klasik dan ekspresi barang mahal. Estetik keabadian cenderung dibuat dengan orientasi akan digunakan selamanya. Sasaran

desain ditujukan pada kaum pejabat, para pengambil keputusan dan kaum yang gandrung akan nostalgia. (4) *Desain Pesanan*, yaitu desain yang dipesan oleh konsumen atau pemberi tugas. Kualitas estetik keabadian pesanan sesuai dengan permintaan pemesan yang sifatnya majemuk dengan kemungkinan yang tak terbatas. Desain cenderung bersifat selera pribadi atau kepentingan tertentu untuk memenuhi pemesan. Pada dasarnya kualitas estetik pesanan mempunyai kompleksitas seperti unsur-unsur teknis, material, biaya waktu dan peralatan sehingga desainer amat terjepit oleh berbagai kendala yang kadang-kadang tidak sejalan dengan jiwanya. (5) *Desain Eksperimen*, adalah kegiatan kreatif yang tidak ditujukan bagi penentu atau studi yang mendalam tentang kemungkinan-kemungkinan baru penerapan kualitas estetik dalam desain. Kualitas estetik desainnya ditentukan oleh jenis atau tujuan orang yang melakukan eksperimen karena dorongan persaingan. Desain eksperimen ini bisa dilakukan di lembaga riset, lembaga pendidikan, atau studio-studio desain.

Penggabungan estetika dengan teknologi dalam industri desain batik merupakan suatu yang kompleks dan mengarah pada perkembangan penggayaan tertentu berdasarkan kebutuhan praktis. Maka dari itu, kualitas estetik yang ditampilkan merupakan kerjasama berbagai pihak untuk menentukan sesuatu yang dianggap sesuai, mengundang minat beli, mengandung roh budaya serta dinamis menghadapi berbagai kondisi perkembangan lingkungan.

Bagi seorang desainer (pengrajin) batik bekerja di industri merupakan organisasi yang kompleks, yaitu satu unit dengan unit yang lainnya saling mengisi dan saling berperan, untuk ikut campur menentukan estetik desain. Seorang desainer batik harus bekerja sama dengan bagian pemasaran, keuangan, produksi, teknisi, dan bagian lain. Tugas masing-masing bagian tersebut menurut Kotler (1984:342-358) adalah sebagai berikut: (1) Bagian pemasaran bertugas merencanakan dan memasarkan produk-produk yang akan dipasarkan, karena bagian pemasaran merupakan unit kerja industri yang paling banyak tahu tentang desain yang diminati konsumen. Karena itulah bagian pemasaran adalah mengumpulkan data tentang

selera pasar yang layak jual, (2) Bagian keuangan bertugas menentukan anggaran produksi, yang fleksibel sesuai kebutuhan dan penetapan harga produk desain berdasarkan pasar yang dibantu dengan bagian pemasaran, (3) Bagian produksi bertugas merencanakan efektifitas dan efisiensi produk, dan (4) Bagian teknisi bertugas memacu produksi dan merekayasa teknologi agar dapat memproduksi lebih cepat dengan biaya lebih ringan.

Seorang desainer (pengrajin) memang bukan pelaku utama dalam melaksanakan tugas produksi, karena dalam produksi diperlukan peran banyak orang (unit kerja) untuk menghasilkan karya yang baik. Desainer (pengrajin) adalah seorang perencana produk desain, namun ia bekerjasama dengan pelaksana unit kerja jika ia tidak dapat bekerjasama ia tidak akan mendapatkan hasil yang dikehendaki (Wistrand & Kranz.1974:119). Desainer (pengrajin) juga tidak dapat bekerja sendiri bila desain yang ciptaannya ingin diterima masyarakat. Desainer juga harus mengetahui proses, karena setiap proses merupakan bagian yang vital dari desain serta secara langsung merefleksikan sukses atau kegagalan langkah produksi berikutnya. Oleh karena itu setiap proses produksi adalah berupa pembagian kerja, sehingga tanggungjawab sepenuhnya terletak pada para pekerja di setiap unit kerja.

Para (pengrajin) di lingkungan industri selalu diburu waktu dalam membuat desain batik, karena tuntutan pemasaran/pesanan. Dalam industri waktu sangat menentukan upaya pelepasan produk/jasa ke masyarakat. Hal ini terus dilakukan untuk berlomba menarik minat pembeli/pemesan, sehingga industri atau perusahaan akan selalu cepat bertindak dan melempar/mengkomunikasikan produk/jasa bila tidak ingin ditinggal pelanggan. Produksi desain batik memerlukan waktu lama dan panjang, seolah-olah bertentangan dengan kondisi yang ada di perusahaan (industri) yang harus cepat membuat dan melempar/mengkomunikasikan karya-karya baru (gambar 7).



Gambar 7. Agar pengrajin tetap eksis, maka perlu adanya desain tuntutan pasar

2. Teknologi

Teknologi secara harafiah adalah ilmu mengenai teknik. Teknik ialah metode, cara, keterampilan untuk membuat sesuatu atau mencapai sesuatu. Padji M. Sudarmo (2006:447), teknologi merupakan pengetahuan atau metode yang digunakan untuk membuat sebuah produk, atau aktivitas yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan melakukan perubahan-perubahan dalam bidang material.

Dalam arti yang sempit, teknologi diartikan dengan istilah pemberian dan praktek ilmu terapan pada industri yang mempunyai nilai praktis. Pengertian yang agak luas, teknologi adalah semua proses yang berhubungan dengan bahan, teknologi bukanlah bakat atau kodrat melainkan keilmuan yang harus dipelajari baik ilmu terapan maupun sebagai keterampilan tangan. Teknologi dalam makna sangat luas, berarti cara-cara membuat atau mengerjakan suatu produk. Sementara itu, aspek teknologi juga tampak perkembangannya melalui peralatan itu sendiri, baik tipologi peralatan yang bersifat manual maupun masinal. Demikian juga teknologi bahan, yang tidak hanya berkisar pada pengolahan bahan itu sendiri, akan tetapi juga

bertalian dengan kemungkinan bahan lain yang dapat dipergunakan maupun aplikasi bahan satu dengan lainnya dalam suatu produk. Adanya teknologi mempengaruhi proses pembuatan dan hasil karya budaya, seperti batik (gambar 8 dan 9).



Gambar 8. Teknologi proses: membatik dengan alat canting



Gambar 9. Teknologi proses: mewarna batik dengan teknik semprot

Purwasasmita (200:21), menyatakan bahwa adanya teknologi semua kegiatan menjadi serba mudah cepat dan rasional, tentu selain segi positif yang dapat meningkatkan harkat hidup masyarakat banyak, teknologi pada hakekatnya juga mengubah pelbagai dimensi kehidupan, baik yang berakibat alami, hubungan kemasyarakatan, maupun nilai-nilai budaya. Apabila teknologi secara sederhana diartikan sebagai ilmu yang mengaji masalah teknik atau cara, maka format awal yang dapat dilacak atau ditelusuri melalui berbagai peralatan yang telah dihasilkan nenek moyang kita pada masa-masa prasejarah. Penyempurnaan teknik asah dari monofasial ke arah bifasial, dari kapak genggam ke arah kapak sepatu, dari bahan batu ke arah

bahan logam dan seterusnya adalah indikasi evolusi perkembangan teknologi. Penerapan ilmu dan teknologi pada dasarnya adalah menerapkan kemampuan rekayasa kealaman untuk membawa suatu keadaan (berupa materi, energi, gerak, dan kemanusiaan secara terpadu) ke keadaan lain yang lebih berdayaguna dan bermanfaat bagi manusia. Kegiatannya berupa penerapan kemampuan manusia dalam proses produksi dan penciptaan produk dengan ketahanan ekosistem sebagai basis upaya lebih lanjut membangun perekonomiannya.

3. Ekonomi

a. Kebutuhan dan Fungsi Ekonomi

Abraham Maslow (dalam Mangkunegara.2002:6-7) berpendapat bahwa hierarki kebutuhan manusia adalah: (1) *Kebutuhan fisiologis*, yaitu kebutuhan tingkat terendah atau disebut pula sebagai kebutuhan paling dasar, antara lain kebutuhan untuk makan, minum, perlindungan fisik, bernafas, dan seksual, (2) *Kebutuhan rasa aman*, yaitu kebutuhan akan perlindungan dari ancaman, bahaya, pertentangan, dan lingkungan hidup, (3) *Kebutuhan untuk rasa memiliki*, yaitu kebutuhan untuk diterima oleh kelompok, berafiliasi, berinteraksi, dan kebutuhan untuk mencintai dan dicintai, (4) *Kebutuhan akan harga diri*, yaitu kebutuhan untuk dihormati dan dihargai oleh orang lain, dan (5) *Kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri*, yaitu kebutuhan untuk menggunakan kemampuan, skill, dan potensi, kebutuhan untuk berpendapat dengan mengemukakan ide-ide, memberi penilaian dan kritikan terhadap sesuatu

Perekonomian dalam kehidupan kemanusiaan pada dasarnya merupakan praktek pengaturan distribusi hasil usaha dan kepemilikan dalam masyarakat sebagai tindak lanjut upaya penerapan ilmu dan teknologi (rekayasa). Adapun sasaran nilai perekonomian yang harus dicapai berasal dari kesepakatan sosial (Purwasasmita.200:22). Purwanto (2008:79-80) menjelaskan bahwa dalam mempertahankan hidup, manusia sebagai anggota masyarakat selalu berusaha dan bertindak mempertahankan tersedianya pemenuh kebutuhan, baik berupa barang maupun berupa jasa. Itulah sebabnya mereka menyelenggarakan kehidupan ekonomi melalui

3 bentuk fungsi nyata yang penting yaitu: (1) *Fungsi produksi*, mencakup pemanfaatan dan penerapan sumber daya manusia dan alam dalam membuat dan menciptakan barang dan jasa, baik produksi primer, produksi sekunder, dan produksi tersier, (2) *Fungsi distribusi*, yaitu pengantaran hasil dari ekstraksi dan penyaluran bahan-bahan dari sumber kepada agen yang akan memproduksi dan mengolah, serta pengantaran barang dari produsen kepada konsumen. Dalam proses kontribusi diperlukan mekanisme sosial tentang bagaimana barang dan jasa dipertukarkan. Transaksi yang dilakukan biasanya didasarkan pada kesepakatan bersama dan pertimbangan yang hati-hati, dan (3) *Fungsi konsumsi*, yaitu pemanfaatan barang dan jasa yang berhubungan antara produksi dan konsumsi, produksi memerlukan konsumsi, dan sebaliknya konsumsi memerlukan produksi. Tatkala orang mengkonsumsi, iapun perlu memproduksi, demikian pula sebaliknya. Ada hasil produksi yang harus berlangsung dikonsumsi, ada pula yang dapat disimpan untuk keperluan mendatang. Penumpukan barang ternyata dapat digunakan sebagai dasar penilaian kekayaan serta sistem pelapisan sosial dalam masyarakat.

b. Peranan Pasar dalam Memenuhi Kebutuhan Hidup

Setiap orang akan selalu berusaha untuk dapat memenuhi kebutuhannya dengan menggunakan atau mengkonsumsi produk/jasa yang ada. Usaha untuk memenuhi kebutuhan ini sebagian besar dilakukan melalui "pasar". Pentingnya pasar di dalam masyarakat dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti toko, warung, kios, swalayan, supermarket atau *shopping center* selalu dipenuhi oleh konsumen.

Semakin tinggi taraf hidup dan tingkat sosial suatu masyarakat, semakin banyak tingkat pilihan masyarakat tersebut untuk memenuhi keinginan dalam kebutuhan. Untuk dapat mengikuti kebutuhan masyarakat yang semakin meningkat itu, kegiatan pemasaran tidak saja menyangkut masalah mengalirnya produk dari produsen ke konsumen melainkan juga hal-hal kegiatan penelitian produk baru. Pengembangan produk yang ada yang dilakukan sejalan dengan pengembangan tingkat kesejahteraan masyarakat serta perubahan

persepsi masyarakat terhadap produk-produk di pasaran, penetapan harga, dan pelayanan kepada konsumen atau langganan (Beakley,1974:370).

Kegiatan pasar berasal dari adanya kebutuhan manusia dan usahanya untuk memenuhi kebutuhan tersebut melalui "pertukaran" atau "barter". Di dalam masyarakat yang sistem perekonomiannya terbatas ini, tiap individu dalam masyarakat berusaha untuk memenuhi kebutuhannya melalui hasil produksinya sendiri. Jika mendapatkan produk lain yang tidak dihasilkannya, mereka akan berusaha memperolehnya dari individu lain yang menghasilkan kebutuhannya tersebut dan kemudian saling bertukar produk. Di dalam perkembangannya, ditemukan "alat pertukaran" sehingga kemudian kita mengenal "kegiatan transaksi jual-beli" (Assauri.1988:5). Pada saat itulah pemasaran menjadi arena kegiatan transaksi jual beli, dimana seluruh barang yang dihasilkan atau diproduksi dengan mudah dapat dijual. Usaha meningkatkan produksi jumlah barang termasuk pula jumlah jasa untuk memenuhi kebutuhan manusia ini menimbulkan adanya kegiatan "perdagangan" dan "usaha pendistribusian" barang/jasa dari produsen ke konsumen.

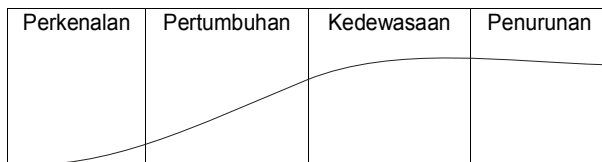
Adanya peningkatan taraf hidup masyarakat yang tercermin dalam kesejahteraan yang meningkat, orang tidak saja memikirkan kebutuhannya (*needs*), melainkan juga meningkatkan pemikiran akan keinginan (*wants*) (Assauri.1988:6). Pasar dituntut mampu memenuhi keinginan konsumen yang tidak hanya terbatas pada kebutuhan untuk makan dan minum saja. Jenis kebutuhan jadi semakin kompleks, antara lain kebutuhan hidup, keamanan, sosial dan akhirnya kebutuhan pribadi yaitu kebutuhan individu yang tidak berhubungan dengan pikiran atau perbuatan lainnya (Swastha.1982:64-73)

1) Pasar Barang Konsumsi yang Mencakup "Barang Shopping"

Pasar barang konsumsi mengandung arti pasar yang menjual barang-barang konsumsi. Barang konsumsi sendiri banyak macam dan variasinya, sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen. Disamping adanya dorongan dalam kegiatan pembelian melalui kegiatan promosi/iklan,

barang konsumsi dipakai oleh seluruh lapisan masyarakat karena barang-barang tersebut selalu dicari oleh siapapun. Barang yang dibutuhkan oleh masyarakat merupakan barang konsumsi yang masuk dalam kelompok “barang shopping”. Untuk memperoleh barang-barang shopping ini dibutuhkan waktu untuk membandingkan terlebih dahulu yang akhirnya membeli. Barang shopping banyak dijumpai dipusat-pusat perbelanjaan atau yang lebih kita kenal sebagai “shopping center” atau pusat perbelanjaan. Barang shopping dalam bentuk pakaian jadi banyak dijumpai pada pusat perbelanjaan, kadangkala juga bias dijumpai di kios-kios yang ada di lingkungan tempat pariwisata. Rata-rata jenis pakaian jadi yang ditawarkan akan berubah sesuai dengan perkembangan mode yang ada. Hal ini tidak mengurangi jumlah konsumen yang datang membeli, tetapi justru semakin mengundang konsumen untuk membelinya.

- 2) Desain Produk dan Siklus Hidup Produksi Porter (tt:140), menyatakan bahwa pengertian “siklus hidup” disini adalah tahapan dari kehidupan usaha produk atau tahapan yang terjadi di dalam suatu perusahaan dalam memasarkan suatu produk atau jasa (gambar 10).



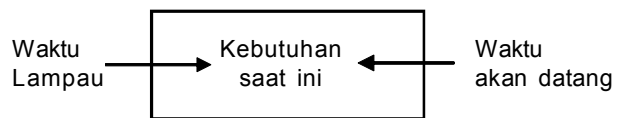
Gambar 10. Siklus hidup produksi

Dari penjelasan di atas, bahwa siklus hidup terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap perkenalan, pertumbuhan, kedewasaan, dan penurunan. Maka tahap kedewasaan bagi jenis barang *shopping* khususnya pakaian jadi relatif pendek. Pengaruh aliran mode serta pakaian jadi sebagai sandang (di samping sebagai kebutuhan pokok, juga berfungsi sebagai bagian dari gaya hidup (Budhisantoso, 1990:10). Siklus hidup ini diawali dengan adanya tahap perkenalan, dimana produk mulai memasuki pasaran. Suatu pertumbuhan akan terjadi apabila banyak pembeli menyerbu pasar bila suatu produk baru terbukti berhasil menarik minat konsumen. Pada

titik tertentu, pertumbuhan akan berhenti dan menuju pada tingkat pertumbuhan normal yaitu produk hanya dibeli oleh suatu kelompok pembeli yang memang membutuhkan produk tersebut. Pertumbuhan akan menurun apabila muncul produk baru.

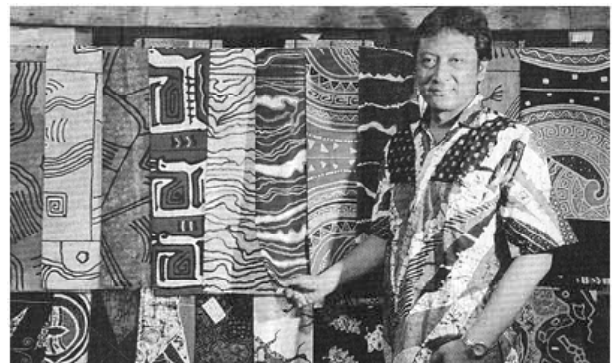
3) Desain Tuntutan Pasar

Desain dikatakan berhasil apabila desain tersebut dapat diterima dengan baik oleh masyarakat selaku konsumen. Untuk mengetahui selera pasar, tidaklah cukup hanya melalui survei pasar saja namun juga penelitian psikologi konsumen guna tercapainya proses desain. Melalui ilmu psikologi dapat diketahui masalah kebutuhan dasar manusia yang diharapkan dapat dipuaskan melalui desain produk yang akan dibuat. Teori psikologi mengatakan bahwa individu selalu dipengaruhi oleh kekuatan lingkungan (gambar 11).



Gambar 11. Siklus tuntutan pasar

Pada gambar di atas, menjelaskan bahwa manusia selalu di dorong oleh kebutuhan-kebutuhan (keinginan) saat ini dan sebagian dipengaruhi oleh lingkungan dimana dia tinggal/ hidup. Tampak pula suatu kebutuhan saat ini dipengaruhi oleh keadaan masa lampau atau merupakan antisipasi kebutuhan waktu mendatang (Swastha.1982:27). Desain yang dibutuhkan konsumen dapat diketahui melalui perilaku konsumen yang mendasari kebutuhan hakiki bagi manusia.



Gambar 12. Siklus tuntutan pasar

4. Sosial

a. Kelas Sosial dan Perilaku Sosial

Sosiologi adalah ilmu yang berhubungan dengan pemahaman interpretatif mengenai aktivitas atau tindakan sosial manusia atau masyarakat. Apa yang dilakukan oleh seseorang akan diinterpretasikan atau ditafsirkan secara subyektif oleh yang menafsirkannya. Durkheim (dalam Purwanto.2008:9) mengemukakan pemahamannya, bahwa sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari fenomena atau fakta sosial. Fenomena sosial tersebut dapat diamati, dirasakan dan memiliki sifat yang eksternal, memaksa dan umum. Eksternal berarti bahwa fenomena yang terkait dengan pola perilaku yang berkembang dalam suatu komunitas berjalan secara otomatis sebagaimana yang telah disepakati bersama dalam komunitas tersebut. Fenomena sosial tersebut bersifat memaksa, artinya berbagai fenomena, baik berupa aturan dan norma yang menjadi kesepakatan dalam komunitas tersebut wajib diikuti dan dipatuhi sebagai patokan berperilaku dalam masyarakat tersebut. Selanjutnya, fenomena sosial tersebut bersifat umum, artinya berlaku menyeluruh dalam masyarakat.

Sosiologi adalah suatu ilmu yang mempelajari :(1) hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka macam gejala-gejala sosial, misalnya gejala ekonomi dengan agama, keluarga dengan moral, hukum dengan ekonomi, gerak masyarakat dengan politik, dan sebagainya, (2) hubungan dan pengaruh timbal-balik antara gejala sosial dengan gejala non-sosial, misalnya gejala geobotik, biologis dan sebagainya, dan (3) Ciri-ciri umum semua jenis gejala-gejala sosial (Sokirin dalam Soekanto,1997:20).

Kotler mengemukakan bahwa perilaku sosial sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial, misalnya kelompok referensi (*reference group*) dan anggota kelompok (*members group*). Disebut kelompok referensi karena kelompok ini mempengaruhi sikap dan perilaku secara tidak langsung. Sementara itu, kelompok anggota adalah mereka yang memberi pengaruh langsung kepada seseorang. Kelompok ini bisa merupakan kelompok primer, di mana terdapat interaksi yang agak berkesinambungan, seperti

keluarga, sahabat karib, tetangga, dan rekan sekerja. Kelompok primer ini cenderung bersifat informal. Tetapi, bisa juga kelompok yang dimaksud terjadi secara formal, resmi, kurang terjadi interaksi secara berkesinambungan, seperti organisasi keagamaan, himpunan profesi, dan serikat buruh, kelompok ini oleh Kotler disebut kelompok sekunder (Panuju,1995:41).

b. Perubahan Sosial

Perubahan sosial dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, tergantung pada sudut pengamatan; apakah dari sudut aspek, fragmen atau dimensi sistem sosialnya. Ini disebabkan keadaan sistem sosial itu tidak sederhana, tidak hanya berdimensi tunggal, tetapi muncul sebagai kombinasi atau gabungan hasil keadaan berbagai komponen seperti pendapat Sztompka (2008:5) sebagai berikut: (1) Unsur-unsur pokok (misalnya: Jumlah dan jenis individual, serta tindakan mereka), (2) Hubungan antar unsur (misalnya: ikatan sosial, loyalitas, ketergantungan, hubungan antar individu, integrasi), (3) Berfungsinya unsur-unsur di dalam sistem (misalnya: peran pekerjaan yang dimainkan oleh individu atau diperlukannya tindakan tertentu untuk melestarikan ketertiban sosial), (4) Pemeliharaan batas (misalnya: kriteria untuk menentukan siapa yang termasuk anggota sistem, syarat penerimaan individu dalam kelompok, prinsip rekrutmen dalam organisasi, dan sebagainya), (5) Subsistem (misalnya: Jumlah dan jenis seksi, segmen, atau divisi khusus yang dapat dibedakan), dan (6) Lingkungan (misalnya: keadaan alam atau lokasi geopolitik).

Lebih lanjut Sztompka (2008:7-8), ada dua bentuk khusus proses perubahan sosial, yaitu; (1) mengikuti pola edaran: keadaan sistem pada waktu tertentu kemungkinan besar muncul kembali pada waktu mendatang dan merupakan replika dari apa yang telah terjadi di masa lalu; dan (2) perulangan ini disebabkan kecenderungan permanen di dalam sistem karena sifatnya berkembang dengan cara bergerak kesana-kemari (gambar 13 dan 14).



Gambar 13. Perubahan social, mengangkat batik ke kancah mode



Gambar 14. Perubahan sosial, mengakibatkan peran batik berubah teknis dan fungsi

5. Budaya

a. Kebudayaan dan Kesenian

Manusia sebagai makhluk yang berakal budi dengan kemauan yang tinggi dalam kehidupan bermasyarakat mampu menciptakan apa yang disebut kebudayaan. Kebudayaan atau kultur merupakan konsep yang telah sangat tua. Kata "*culture*", yang menunjuk pada kegiatan pengolahan tanah, perawatan dan pengembangan tanaman atau ternak. Istilah ini kemudian berubah menjadi gagasan tentang keunikan adat kebiasaan suatu masyarakat. Budaya atau kebudayaan adalah keseluruhan

hasil manusia yang hidup bermasyarakat, berisi aksi-aksi terhadap sesama manusia sebagai bagian dari masyarakat yang melakukan kepandaian, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan sebagainya. Budaya dalam arti sempit budaya berarti mengerjakan, mengolah dan menanam. Dalam kajian sosiologi, kebudayaan tidak berarti khusus dan sementara, kata kebudayaan dapat dikatakan sebagai kata peradaban.

Kebudayaan terdiri dari pola-pola yang nyata maupun tersembunyi untuk perilaku yang diperoleh dan dipindahkan dengan simbol-simbol, yang menjadi hasil-hasil tegas dari kelompok manusia termasuk perwujudannya dalam barang-barang buatan manusia yang terdiri dari gagasan tradisional sebagai hasil tindakan, di pihak lain sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi tindakan selanjutnya.

Sidi Gazalba (1977:12) memberikan batasan tentang kebudayaan yaitu cara berpikir dan merasa yang menyatakan diri dari sebuah segi kehidupan sekelompok manusia yang membentuk masyarakat dalam suatu ruang dan waktu. Berkembang lebih lanjut, pengertian kebudayaan menjadi multidimensi bersama dengan munculnya berbagai pendapat tentang apa makna perbedaan dan keunikan-keunikan itu dalam memahami manusia umumnya sejak abad -17 sampai abad ke- 19.

Budaya merupakan ekspresi simbolis dan pemberian arti kepada perbuatan dan kegiatan yang dilakukan. Budaya yang harus ditegakkan adalah budaya yang akan menunjang terbentuknya nilai-nilai kemanusiaan dan ketakwaan (Purwasasmita, 200:22). Menurut Goodenough, kebudayaan yang dimaksud ini adalah model-model pengetahuan manusia yang digunakan oleh pendukung kebudayaan tersebut untuk menafsirkan benda, orang, tindakan dan emosi. J.P. Spradley, menyatakan kebudayaan sebagaimana yang digunakan dalam tulisan ini, merujuk pada pengetahuan yang diperoleh dan digunakan orang untuk menginterpretasikan pengalaman serta melahirkan tingkah laku sosial (Pujiyanto, 2008:8).

Kebudayaan dalam hal ini dipandang sebagai suatu sistem pemikiran. Dengan demikian pengertian kebudayaan mencakup sistem gagasan yang dimiliki bersama, sistem konsep, aturan serta makna yang mendasari

dan diungkapkan dalam tata cara kehidupan manusia. Kebudayaan yang didefinisikan seperti itu mengacu pada hal-hal yang dipelajari manusia, bukan hal-hal yang mereka kerjakan dan perbuat (R.M. Kessing, dalam Pujiyanto (2008:8). Dengan kata lain, kebudayaan adalah keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami dan menginterpretasikan pengalaman dan lingkungannya serta menjadi kerangka dasar yang menciptakan dan mendorong terwujudnya kelakuan. Kebudayaan yang dimaksud dalam tulisan ini berbeda dari tindakan dan hasil tindakan, karena sesungguhnya tindakan itu terwujud dengan mengacu atau berpedoman pada kebudayaan yang dipunyai oleh individu atau masyarakat yang bersangkutan.

Adapun seni atau kesenian dalam hal ini dipandang sebagai unsur dalam kebudayaan atau subsistem dari kebudayaan. Melihat kesejajaran konsepnya, maka kesenian sebagaimana halnya kebudayaan, dapat dikatakan sebagai pedoman hidup bagi masyarakat pendukungnya (seniman) dalam melakukan kegiatannya (berkarya seni) sehari-hari. Pedoman ini berisikan model kognisi (pengetahuan), sistem simbolik, atau pemberian makna yang terjalin secara menyeluruh dalam simbol-simbol yang ditransmisikan melalui pendidikan formal maupun non formal dalam komunitas atau kelompoknya secara historis. Model kognisi ini kemudian digunakan secara selektif oleh masyarakat pendukungnya untuk berkomunikasi, melestarikan, menghubungkan pengetahuan, dan bersikap serta bertindak untuk memenuhi kebutuhan integratifnya yang bertalian dengan pengungkapan atau penghayatan estetikanya (T. Rohendi. 2000:9-10).

Menurut Haviland, melalui pendekatan kebudayaan, perilaku berkesenian dapat dipandang sebagai salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yaitu untuk memenuhi kebutuhan integratif. Kebutuhan ini mencerminkan manusia sebagai makhluk pemikir, bermoral dan bercita rasa yang berfungsi untuk mengintegrasikan berbagai kebutuhan menjadi suatu sistem yang dibenarkan secara moral, dipahami akal pikiran, dan diterima oleh cita rasa (Pujiyanto.2008:9)

Konsep-konsep kesenian yang disejajarkan dengan konsep kebudayaan seperti tersebut di atas, menjelaskan perilaku mencipta karya seni yang dilakukan seniman didorong oleh kebutuhan yang sifatnya integratif. Kebutuhan ini karena dorongan dalam diri seniman yang secara hakiki ingin merefleksikan keberadaannya sebagai makhluk bermoral berakal, dan berperasaan. Dalam kehidupan masyarakat, kesenian dapat dibedakan berdasarkan medianya, seperti perbedaan seni suara atau musik, seni gerak atau tari, seni pentas atau drama serta seni visual atau seni rupa.

b. Manusia, Kesenian dan Kebudayaan

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan memiliki segala kelebihan dan kesempurnaan, yang sangat berbeda dengan binatang. Binatang berkembang dari masa ke masa secara statis, alamiah, dan dengan perilaku yang naluriah. Manusia berkembang secara dinamis, bergerak dan berubah dari waktu ke waktu karena sejalan dengan perkembangan akal, budi, dan dayanya. Oleh karena itu, manusia disebut sebagai makhluk budaya. Makhluk yang menggunakan akal (rasio) dalam berpikir untuk mengembangkan kehidupannya.

Ketika dilahirkan di muka bumi, manusia dalam keadaan lemah dan tidak berdaya. Ketidakberdayaan manusia ketika dilahirkan tampak dari keharusannya untuk belajar dan beradaptasi terhadap alam dan lingkungannya. Hal ini berbeda dengan makhluk hewan yang telah siap hidup dalam alam lingkungannya tanpa harus melalui proses belajar dan adaptasi yang lama. Dalam proses menuju kesempurnaannya, makhluk manusia memerlukan berbagai upaya untuk dapat mempertahankan hidupnya. Upaya yang dilakukan manusia itu merupakan suatu pemanfaatan sejumlah kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan manusia tersebut di antaranya kemampuan otak yang dapat mengembangkan proses berpikir atau berakal budi. Kemampuan berakal budi pada manusia tidak dimiliki jenis makhluk lainnya, sehingga manusia disebut juga sebagai makhluk berakal budi atau makhluk berpikir. Dengan kemampuan berpikir, manusia dapat mengembangkan

sistem-sistem yang dapat membantu mempertahankan kehidupannya. Sistem-sistem tersebut adalah sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem organisasi sosial, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, dan kesenian. Keseluruhan sistem tersebut dinamakan kebudayaan (Koentjaraningrat, 1990:98).

Keseluruhan sistem tersebut mewujudkan beragam bentuk dan medium yang artifisial, sehingga dalam kehidupannya manusia berhadapan dengan realitas baru yaitu dunia simbol. Menurut Ernst Cassirer (dalam Pujiyanto, 2008:10) manusia tidak hanya hidup dalam dunia fisik, tetapi hidup dalam dunia simbolis. Bahasa, mite, seni dan agama adalah bagian-bagian dunia simbolis itu. Cassirer juga menegaskan bahwa manusia selain memiliki kemampuan sistem berpikir, juga memiliki kemampuan sistem simbolis. Dengan sistem ini, manusia mengembangkan pemikiran simbolis dan perilaku simbolis sebagai ciri khas manusiawi yang berbeda dengan binatang. Hal ini terbukti karena manusia membuat dan menggunakan simbol dalam kehidupannya. Kehidupan budaya manusia dengan kekayaan dan ragamnya adalah bentuk-bentuk simbolis. Perkembangan kebudayaan manusia di dunia ini berkaitan erat dengan kemajuan sistem simbolis manusia.

Manusia sebagai makhluk yang berkebudayaan tidak bisa lepas dengan kehidupan manusia yang lain. Hal ini berarti bahwa manusia dalam mempertahankan hidupnya memerlukan interaksi dengan sesama dan lingkungannya. Interaksi manusia dalam suatu masyarakat akan berkembang menjadi salah satu kebutuhan (sosial), karena setiap manusia senantiasa memerlukan keberadaan manusia yang lain. Dengan demikian, manusia selain sebagai makhluk budaya juga makhluk sosial.

Kelompok manusia yang terorganisir dalam suatu masyarakat mengembangkan kemampuan berpikirnya untuk menciptakan kebudayaan. Sehingga kebudayaan yang diciptakan masyarakat sebenarnya akan merupakan sistem pengetahuan dan kepercayaan manusia yang disusun sebagai pedoman manusia dalam mengatur

pengalamannya dan persepsi manusia untuk menentukan tindakan dan juga untuk memilih di antara alternatif yang ada (Kessing, 1981:68).

Salah satu unsur (subsistem) kebudayaan yang hidup di masyarakat adalah kesenian. Jika kebudayaan dipandang sebagai sistem pengetahuan atau sistem gagasan, maka konsekuensi logisnya kesenian merupakan sistem pengetahuan, nilai-nilai dan gagasan yang merujuk pada nilai estetika dan keindahan. Kesenian yang berkembang dalam suatu kebudayaan masyarakat memiliki nilai-nilai yang bersifat universal. Artinya, bahwa kesenian dapat dipolakan secara sama (gambar 15).



Gambar 15. Berbusana batik sudah membudaya bagi para abdi dalem

Kesenian merupakan perwujudan dari ekspresi perasaan manusia. Manusia sebagai pencipta seni mengungkapkan perasaannya melalui beragam medium seni, dan karya seni merupakan suatu bentuk perwujudannya. Dalam konteks kesenian, ada tiga unsur pokok yang saling berkaitan yaitu pencipta seni (seniman), penikmat seni (masyarakat), dan karya seni (artefak). Pencipta seni (seniman) sebagai bagian dari masyarakat merefleksikan kehidupan alam, masyarakat dan

kebudayaannya dalam wujud karya seni yang sangat beragam, dan unik. Keragaman dan keunikan sebagai akibat dari keragaman kondisi alam, masyarakat dan kebudayaannya.

Suatu kesenian akan dapat berkembang karena didukung oleh masyarakatnya. Masyarakat berperan sebagai penikmat yang merasakan dampak seni bukan saja dari perasaan atau pengertiannya tetapi juga dari imajinasinya. Setiap masyarakat memiliki bentuk kesenian yang berbeda karena sistem gagasan masyarakat juga berbeda-beda. Kesenian yang berkembang pada kelompok masyarakat perkotaan berbeda dengan masyarakat pedesaan. Kesenian masyarakat modern berbeda pula dengan masyarakat tradisional. Perbedaan tersebut disebabkan antara lain oleh sistem nilai, kondisi alam dan lingkungan, serta tatanan sosial-budaya.

6. Politik

Lembaga Politik merupakan lembaga atau agen yang menguji suatu kewenangan yang melekat pada suatu kelompok dalam suatu daerah maupun Negara yang berperan dalam memberikan layanan dan sekaligus memiliki hak memaksakan nilai serta aturan yang telah disepakati kepada yang wajib dilayaninya. Dalam kehidupan masyarakat selalu dihadapkan pada masalah kebutuhan, keteraturan, dan berbagai bentuk pengendalian yang efektif atas segenap anggota agar ikatan kebersamaan tetap terjaga. Maka fungsi lembaga menurut Zanden (dalam Purwanto, 2008:84-87) antara lain:

a. Penerap norma dan aturan-aturan
Dalam masyarakat sederhana, penerapan dan sosialisasi norma dan aturan berjalan spontan dengan contoh dari pelakunya. Adanya jumlah anggota kelompok yang relatif kecil belum diperlukan adanya lembaga khusus yang bertanggung jawab untuk penyebarluasan norma yang harus diikuti segenap warga. Dalam masyarakat modern, upaya penyebarluasan norma dan aturan yang mengandung unsur pemaksaan.

b. Pelaksana kegiatan perencanaan dan pengarahannya

Kehidupan masyarakat tidak lepas dari adanya perkembangan dan perubahan. Munculnya perilaku yang baru kadang tidak sesuai dengan kondisi dan konteksnya, sebaliknya norma lama tidak lagi sesuai dengan perkembangan terbaru yang diterima masyarakat. Untuk itulah lembaga politik diperlukan guna melaksanakan kegiatan perencanaan dan pengarah perubahan sesuai tahapan secara formal dan tegas.

c. Pengarah konflik kepentingan

Kehidupan masyarakat makin kompleks tentu makin meningkatnya kompleksitasnya permasalahan yang berkembang di dalamnya. Masing-masing individu dan kelompok memiliki orientasi dan sasaran sendiri, dan kadang-kadang bertentangan. Untuk mengatasinya diperlukan adanya "aturan kepentingan" yang menjamin terakomodasinya berbagai kepentingan. Untuk itulah diperlukan lembaga yang benar-benar dapat mengatasi dan menjadi penengah berbagai macam perbedaan kepentingan tersebut.

d. Pemberi perlindungan atas berbagai ancaman

Kehidupan kelompok atau masyarakat tidak akan terlepas dari ancaman dan gangguan yang datang dari dalam ataupun dari luar. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memberikan perlindungan atau perlawanan atas kemungkinan atau kenyataan adanya ancaman. Lembaga politik, dengan kewenangan dan kekuatannya amat potensial untuk mengupayakan terhadap keamanan dan perlindungan atas ancaman dari berbagai hal.

Purwasasmita (200:22), berpendapat, bahwa sosial politik dalam kehidupan kemanusiaan pada dasarnya merupakan pola hubungan dan interaksi sosial, siklus dan status kekuasaan, dan kepemimpinan. Konsepsi kehidupan kemanusiaan menunjuk sasaran upayanya musyawarah dan sasaran nilainya mufakat.



Gambar 16. Politik kekuasaan bisa menggerakkan berbudaya memakai busana batik adat

Kesimpulan

Adanya fenomena desain batik Surakarta dan Yogyakarta disebabkan beberapa faktor, antara lain: (1) Estetika, meliputi estetika visual (komposisi) yaitu unsur dan prinsip desain, dan estetika verbal (simbol) yaitu motif, warna, fungsi, dan pranatan, (2) Sosial, meliputi perilaku masyarakat, status, kemasyarakatan, gaya hidup, dan tenaga kerja, (3) Budaya, meliputi kegiatan adat, modernisasi, gaya hidup, budaya tradisi, identitas budaya, pandangan hidup, dan dampak media, (4) Politik/kebijakan, meliputi kebijakan makro, keamanan berkarya, ideologi politik, dan peraturan lembaga/pemerintah, (5) Ekonomi, meliputi strategi desain, persaingan pasar, sistem pemasaran, kualitas produk, harga, kebutuhan masyarakat, dan strategi pasar, dan (6) Teknologi, meliputi teknologi desain, teknologi produksi, dampak mesin baru, bahan baru, dan percepatan produksi.

Agar desain batik Surakarta dan Yogyakarta mempunyai bobot kejiwaan Indonesia maka perlu memperhatikan budaya setempat (*local genius*). Sebuah desain dikatakan memiliki unsur *local genius* adalah sebuah desain yang mampu menampilkan sebuah sentuhan ekspresi kebudayaan lokal asli Indonesia pada desainnya. Ada beberapa cara untuk mengangkat desain kita ke kancah Internasional rasa Indonesia, antara lain dengan cara pelestarian, penggalian, pengembangan, dan penciptaan.

1) Pelestarian

Setiap kelompok masyarakat tentu memiliki seni yang sesuai dengan ciri dan kebutuhan

masyarakat tersebut. Bagi masyarakat yang masih melestarikan budaya prasejarah atau dari nenek moyang, mereka memerlukan seni hampir pada semua kegiatan serta peristiwa penting yang dianggap ritual. Di samping itu, seni merupakan ungkapan pribadi yang berfungsi sebagai persembahan. Pelestarian seni dan budaya mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (a) mempertahankan karakter seni dan budaya lama, (b) secara visual maupun verbal, seni dan budaya tetap seperti peninggalan dulu, (c) adanya kegiatan berkesenian dan berbudaya agar karya besar nenek moyang tersebut tidak hilang, (d) seni dan budaya tetap dilakukan dari generasi ke generasi, dan (e) seni dan budaya tetap di *uri-uri* (dilestarikan).

2) Penggalian

Perancangan batik bisa ditentukan melalui penggalian seni dan budaya lama yang telah menghilang untuk diangkat kembali. Penggalian ini merupakan cara nostalgia terhadap produk lama. Dengan adanya program penggalian ini dimaksudkan generasi baru bisa menikmati dan membandingkan produk berkesenian dulu dengan produk berkesenian sekarang. Maksud diadakannya penggalian seni dan budaya ini adalah: (a) pencarian yang telah lama hilang, (b) nostalgia yang lama telah hilang, dan (c) diadakan agar menjadi tradisi.

3) Pengembangan

Teknik pengembangan merupakan cara mengolah yang telah ada menjadi baru. Agar masyarakat tidak jenuh maka, perlu penyegaran dengan cara seni dan budaya lama diolah menjadi baru, walaupun masih membawa nafas lama. Ciri-cirinya batik yang mengacu pada teknik pengembangan ini adalah: (a) baru tetapi seperti lama, (b) bersumber dari yang telah ada (tradisi), (c) memadukan beberapa yang telah ada, (d) memodifikasi yang telah ada, (e) tiruan dari aslinya, (f) mengambil sebagian bentuk dari aslinya, dan (g) penuh variasi.

4) Penciptaan

Perancangan batik bisa juga dilakukan melalui cara penciptaan. Yang dimaksud penciptaan adalah membuat rancangan yang belum ada tetapi masih mengacu pada

akan seni dan budaya Indonesia. Ciri-ciri karya yang termasuk kelompok penciptaan ini adalah: (a) sesuatu yang baru, tetapi bernafas tradisi, (b) baru, namun tetap mengacu pada budaya setempat.

Kepustakaan

- Assauri, Sofyan. 1988. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Beakley. George C. 1974. *Indtroduction Engeneering Design and Graphic*. America: Printed in the United States of America.
- Budhisantoso. 1990. *Seni Kriya dan Pengembangan Makalah Seminar Kriya ISI Yogyakarta*. Yogyakarta: ISI.
- De Graff. H.J. Pigend. 1986. *Kerajaan-kerajaan Islam di Jawa*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Dharsono. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik AAM. 1999 *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gazalba. Sidi. 1977. *Pandangan Islam tentang Seni*. Jakarta: Bulan Bintang.
- George. Bataille. 1985. *The Vision of Excess*. USA: University of Mennesota Press.
- Gittinger. Mattiebelle. 1979. *Conversations With A Batik Master*. Tt: Textile Museum Journal.
- Hardjonagoro. K.R.T. 1989. *Mereka dan Batik*. Bandung: Inteks.
- Humardani. SP dan Parker. Dewitt H. 1981. *Dasar-dasar Estetik*. Solo: Sub Proyek ASKI. Proyek Pengembangan AKI.
- Jacques. Lacan. 1977. *Ecrits: A. Selection*. London: Tavistock/Routledge.
- Kartodirdjo. Sartono dkk. 1993. *Perkembangan Peradaban Priyayi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Koentjaraningrat. 1983. *Aneka Warna Manusia dan Kebudayaan Indonesia dalam Pembangunan dalam Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Koentjaraningrat. 1987. *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Koentjaraningrat. 1990. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Kotler. Philip. Elen Gunawan. 1984. *Manajemen Pemasaran Analisis. Perencanaan dan Pengendalian*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mangkunegara. A.A. Anwar Prabu. 2002. *Perilaku Konsumen*. Bandung: Refika.
- Nn. 1987. *Dari Mana Datangnya Batik*. Jakarta: Tempo.
- Panuju. Redi. 1995. *Komunikasi Bisnis*. Jakarta: Gramedia.
- Porter, Michael. tt, *Strategi Bersaing*, (Alih bahasa: Agus Maulana).
- Prabawati. Sawitri Pri. 1991. *Sejarah Indonesia Baru I*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Pujiyanto. Usep Kustiawan & Robby Hidayat. 2008. *Seni dan Budaya SMA/SMK Materi Pendidikan dan Latihan Profesi Guru PLPG*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Purwanto. 2008. *Sosiologi untuk Pemula*. Yogyakarta: Media Wacana.
- Purwasasmita. Mubiar. 2000. *Konsep Teknologi*. Bandung: Penerbit ITB.
- Rohendi. Tjetjep Rohendi. 2000. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STISI Press.
- Romawi. 1989. *Jamasan Pusaka Mangkunegaran lan Ruwatan Masal ing Wonogiri*. Yogyakarta: Joko Lodang.
- Sachari. Agus. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Nova.
- Sastroatmodjo. Suryanto. 1993. *Nyamping Batik Wibawaning Priyayi*. Yogyakarta: Djoko Lodang.

- Soehardjo. A.J. 1993. *Kecenderungan Munculnya Sikap Non Estetik dalam Pengalaman Estetik dan Pencegahannya*. Malang: Naskah Pidato Pengukuhan Guru Besar UM.
- Soekanto. Soerjono. 1997. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Soemardjan. Selo & Soelaeman Soemardi. 1974. *Setangkai Bunga Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbitan FEUI.
- Sudarmo. Padji M. 2006. *Kamus Istilah Komputer. Teknologi Informasi & Komunikasi*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Suradjjo. Soerjo. 1990. *Filsafat Seni I*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Susanto. Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan.
- Sutaarga. Mohammad Amir. 1964. *Sejarah Singkat Seni Batik*. Jakarta: Museum Tekstil.
- Sutrisno. Mudji. 1999. *Kisi-kisi Estetika*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suwaryadi. Petrus. 1991. *Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Swastha. Basu. Handoko. Hani. 1982. *Manajemen Pemasaran*. Yogyakarta: Liberty.
- Sztompka. Piötr. 2008. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tabrani. Primadi. 1992. *Contoh Teknik Penulisan Makalah. Skripsi. Tesis. Disertasi*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Tanudjaja. F. Christian. J. Sinar. 1992 *Wujud Arsitektur Sebagai Ungkapan Makna Sosial Budaya Manusia*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Widagdo. 1993. *Desain. Teori dan Praktek*. Disampaikan pada Dies Natalis ke 34 ITB. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Wistrand. Jhon and Kranz. 1974. *Science & Tecknology in the Arts*. Melbourne: Van.