

TUGU PAHLAWAN DAN MONUMEN BAMBU RUNCING SURABAYA SEBAGAI INSPIRASI MOTIF BATIK KHAS SURABAYA

Intan Widyaningrum ¹⁾, dan Indarti ²⁾

¹⁾ Universitas Negeri Surabaya
intan.19002@mhs.unesa.ac.id

²⁾ Universitas Negeri Surabaya
indarti@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tugu Pahlawan Surabaya dan Monumen Bambu Runcing adalah sebuah tempat bersejarah yang berlokasi di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Monumen ini dibangun untuk mengenang perjuangan rakyat Surabaya dalam Pertempuran 10 November 1945 melawan tentara Belanda pada masa Revolusi Nasional Indonesia. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan proses pembuatan desain motif batik khas Surabaya dan hasil jadi batik dengan sumber ide Tugu Pahlawan dan Monumen Bambu Runcing. Metode penelitian ini menggunakan Double Diamond Model. Double Diamond Model terdiri dari 4 tahap yaitu Discover, Define, Develop, dan Deliver. Pada tahap awal menentukan arah desain motif batik dengan mengeksplorasi sumber ide untuk dijadikan moodboard. Tahap kedua yaitu peneliti mengembangkan moodboard yang telah dibuat menjadi beberapa stilasi. Tahap ketiga yaitu peneliti menyusun stilasi menjadi 9 pengembangan motif batik. Tahap keempat yaitu menguji kelayakan batik dengan memilih 3 motif terbaik untuk diwujudkan sebagai kain panjang batik yang berukuran 200 x 115 Cm. Hasil jadi penciptaan motif batik khas Surabaya yang terinspirasi dari Tugu Pahlawan Surabaya dan Monumen Bambu runcing ini memperkaya keragaman motif batik Surabaya.

Kata Kunci: Batik, Motif, Tugu Pahlawan Surabaya, Monumen bambu Runcing Surabaya

ABSTRACT

Tugu Pahlawan Surabaya and Bambu Runcing Monument is a historical place located in Surabaya, East Java, Indonesia. This monument was built to commemorate the struggle of the people of Surabaya in the Battle of November 10, 1945 against the Dutch army during the Indonesian National Revolution. The purpose of this research is to describe the process of making batik motif designs typical of Surabaya and the finished batik with the source ideas of Tugu Pahlawan and Bambu Runcing Monument. This research method uses the Double Diamond Model. The Double Diamond Model consists of 4 stages, namely Discover, Define, Develop, and Deliver. In the initial stage, the design direction of the batik motif is determined by exploring the source of ideas to be used as a moodboard. In the second stage, researchers developed the moodboard that had been made into several stilations. The third stage is that researchers organize the stilations into 9 batik motif developments. The fourth stage is testing the feasibility of batik by choosing the 3 best motifs to be realized as a long batik cloth measuring 200 x 115 cm. The finished result of the creation of Surabaya batik motifs inspired by the Tugu Pahlawan Surabaya and Bambo Runcing Monument enriches the diversity of Surabaya batik motifs.

Keywords : *Batik, Motif, Tugu Pahlawan Surabaya, Monumen bambu Runcing Surabaya*

PENDAHULUAN

Budaya masing-masing daerah memiliki dampak pada bagaimana batik berkembang di Indonesia. Dulu batik hanya disebut sebagai batik keraton dan batik pesisir. Batik pesisir, seperti batik dari Pekalongan, Cirebon, dan Indramayu, muncul di daerah-daerah terpencil sebagai hasil dari pengaruh budaya selain Jawa. Dengan memanfaatkan kreativitas dan kecerdikan individu, bisnis batik adalah bisnis kreatif yang menghasilkan kekayaan dan lapangan kerja. Kehadiran industri batik dapat meningkatkan ekonomi kreatif Indonesia. Dengan menciptakan tema-tema unik mereka sendiri, banyak daerah yang mengembangkan industri batik. Pengembangan dan pelestarian batik di masa depan sangat diperlukan.

Sebagai bagian dari industri kreatif, Kota Surabaya baru-baru ini memperluas produksi batik tradisional Surabaya (Sukardani & Musta'in Mashud, 2010).

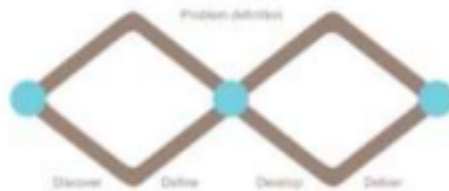
Pertumbuhan batik di Surabaya dapat dilihat dengan mengamati kreasi motif batik. Beberapa pengrajin batik berasal dari daerah yang berbeda, sehingga bakat membatik mereka didasarkan pada estetika daerah masing-masing pengrajin batik (Anshori dan Kusrianto, 2011: 301-306). Pendiri batik Dewi Saraswati, Ibu Putu Sulistiani Prabowo, menciptakan desain batik asli Surabaya. Konteks sejarah dan lambang-lambang Surabaya menjadi sumber inspirasi untuk berbagai tema batik.

Batik Mangrove Surabaya (Kurniawati & Yulistiana, 2015) yang mendeskripsikan proses pembuatan motif batik semanggi dengan ornamen utama dan tambahannya daun, bunga, dan buah tanaman mangrove serta ikan dan binatang disekitar hutan mangrove. Mendeskripsikan tentang ikon visualisasi kota Surabaya melalui motif batik Surabaya, yang diantaranya motif sawunggaling, sura dan baya sebagai motif utama, dan batik semanggi sebagai motif pengisi.

Karena Tugu Pahlawan dan Bambu Runcing merupakan lambang kota Surabaya, para peneliti menggunakan keduanya sebagai inspirasi untuk mengembangkan motif batik baru yang khas Surabaya. Tugu Pahlawan menghormati kontribusi para pahlawan yang telah mengorbankan nyawanya untuk mempertahankan Surabaya dan penggunaan bambu runcing sebagai senjata dalam perang melawan penjajahan. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi inovasi baru dengan menciptakan motif batik Surabaya yang baru dengan menggunakan sumber ide Tugu Tugu Pahlawan Surabaya dan Tugu Bambu Runcing untuk menambah kekayaan motif batik di Surabaya. Tugu Pahlawan dan Monumen Bambu Runcing dijadikan sebagai sumber ide motif batik khas Surabaya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model berlian ganda atau *Double Diamond Model* yang terdiri dari empat proses kreatif yaitu menemukan menemukan (*discover*), mendefinisikan (*define*), mengembangkan (*developeop*) dan menyampaikan (*deliver*). Ledbury (2017) mengadopsi double diamond model dalam mendesain dan mengembangkan produk high performance Model.



Gambar 1 Double Diamond Model (Ledbury, 2017)
(Sumber : Journal of Fashion and Textile Design Unesa)

Discover

Tahap *discover* adalah langkah pertama dalam proses desain, di mana desainer mencari inspirasi dan belajar tentang apa yang baru dan menarik melalui riset pasar, riset pengguna, dan riset desain kolektif (Indarti, 2020). Pada awal prosedur, peneliti mencari studi literatur tentang penciptaan motif batik khas Surabaya dengan menggunakan Tugu Pahlawan dan Bambu Runcing sebagai sumber ide. Peneliti juga mengumpulkan data tentang bagaimana batik berkembang dengan inspirasi dari dan fokus pada budaya khas Surabaya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, masih belum ada penelitian mengenai penciptaan batik khas Surabaya dengan menggunakan Tugu Pahlawan dan Bambu Runcing sebagai inspirasinya sehingga peneliti dapat terinspirasi untuk menciptakan motif khas Surabaya.

Define

Tahap *define* adalah di mana konsep-konsep yang dikembangkan setelah data dikelompokkan pada tahap sebelumnya ditelusuri kembali ke sumber aslinya (Indarti, 2020). Peneliti menentukan ringkasan desain dan menyajikan tantangan pada desain /tim pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan gambar gambar Tugu Pahlawan dan Bambu Runcing dan disusun dalam bentuk moodboard.



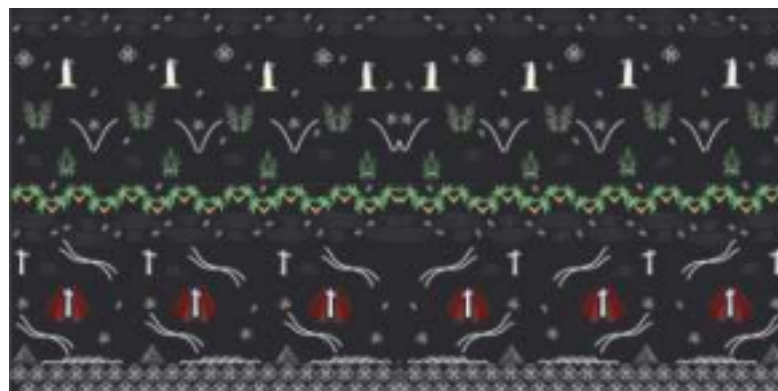
Gambar 2. Moodboard Tugu Pahlawan dan Bambu Runcing

Gambar yang di atas merupakan hasil dari menyusun foto-foto dan menyusunnya ke dalam moodboard. Moodboard adalah suatu sarana yang berbentuk papan atau permukaan datar lainnya dengan berbagai macam bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga, dan sebagainya) yang berisi kumpulan gambar, warna, dan jenis objek yang dapat menyampaikan konsep yang ingin dicapai oleh seorang desainer (Suciati, 2020).

Kemudian, dengan menciptakan motif batik yang dapat digunakan sebagai ornamen tambahan, Tugu Pahlawan dan Bambu Runcing divisualisasikan. Daerah sekitar Tugu Pahlawan dan Bambu Runcing dijadikan sebagai ornamen tambahan. Motif Batik Tugu Pahlawan dan Bambu Runcing dikembangkan oleh penulis sebagai varian ornamen dan isen-isen dari motif utama dan motif-motif yang telah ditentukan. Pengolahan dilakukan untuk menggabungkan ragam hias dan isen-isen menjadi satu kesatuan.

Develop

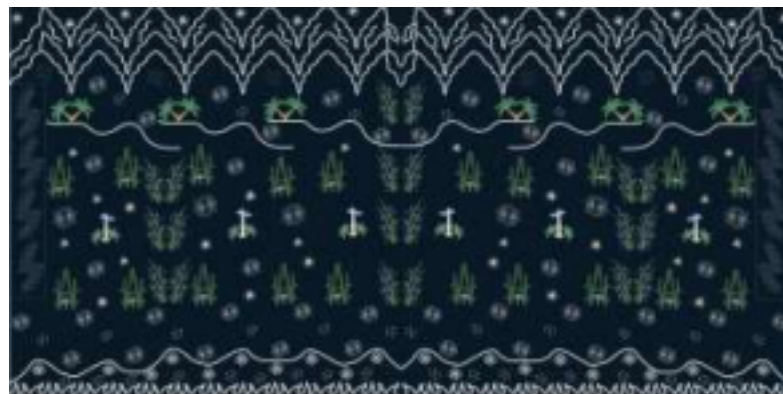
Tahap prototipe, pendekatan yang beragam, dan pembuatan prosedur pengujian adalah kegiatan yang termasuk dalam tahap pengembangan, yaitu ketika prototipe dibuat, diuji, ditinjau, dan diperbaiki (Indarti, 2020). Gambar dan sketsa digital digunakan untuk membuat beberapa jenis motif batik, yang kemudian dipilih dan diintegrasikan ke dalam satu pola batik dengan berbagai posisi.



Gambar 3. Desain Motif Memori Perjuangan Arek Suroboyo



Gambar 4. Desain Motif Senjata Tradisional Suroboyo



Gambar 5. Desain Motif Semangat Arek-Arek Suroboyo

Deliver

Deliver (Penyampaian) adalah tahap terakhir, di mana masukan dikumpulkan, prototipe dipilih dan disahkan, dan produk diselesaikan dengan menilai kelayakannya (Indarti, 2020). Pengumpulan data dan analisis batik yang telah selesai sedang dilakukan saat ini.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dapat disimpulkan dari Tugu Pahlawan Dan Monumen Bambu Runcing Surabaya Sebagai Inspirasi Motif Batik Khas Surabaya proses pembuatan motif batik khas Surabaya menggunakan Tugu Pahlawan dan Bambu Runcing sebagai sumber inspirasi dan melibatkan beberapa tahapan, termasuk pemilihan tema batik, pencarian inspirasi, pembuatan moodboard, perancangan motif, dan pemilihan warna sebelum menggunakan teknik tulis untuk membuat motif di atas kain batik. Pada proses pembuatan motif dengan aplikasi Adobe Illustrator lebih baik tampilkan tool ruler agar mempermudah dalam menentukan ukuran motif yang diinginkan.

REFERENSI

Anshori, Yusak & Kusrianto, Adi. 2011. Keeksotisan Batik Jawa Timur: Memahami Motif dan Keunikannya. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2), 128-137.

Fahanny, D. A. N., & Suciati, S. (2020). Teknik Distressed Manipulation Pada Art Fashion. *Jurnal Da Moda*, 2(1), 7-13.

Kurniawati, E. (2015). Batik mangrove rungkut Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya*.

Prosiding SNADES 2023 – Masa Depan Desain Di Era Digital Untuk Indonesia

Ledbury, J. (2018). Design and product development in high-performance apparel. In *High Performance Apparel* (pp. 175-189). Woodhead Publishing.

Puspita Sari Sukardani, S. T. (2010). Visualisasi Ikon Kota Surabaya Pada Batik Tulis Surabaya (Analisis Tekstual Batik Tulis Surabaya) (Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga).

Zhang, X., Zhang, H., Zhang, L., Zhu, Y., & Hu, F. (2019). Double-diamond model-based orientation guidance in wearable human-machine navigation systems for blind and visually impaired people. *Sensors*, 19(21), 4670.