

## Ilustrasi Legenda dalam Pengembangan Desain Motif Kontemporer Batik Semarang sebagai Wujud Penegasan Identitas dan Konservasi Budaya

Syakir, Dwi Budi Harto, Chiqa Rasmi Basyakiya

Jurusan Seni Rupa FBS UNNES  
email: kirmuharrar@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini diarahkan pada kajian yang bertujuan: (1) Memahami dan menjelaskan faktor yang melatarbelakangi munculnya ilustrasi legenda dalam ekspresi motif batik kontemporer pada seni perbatikan Semarang. (2) Mengidentifikasi, menganalisis, dan menjelaskan perwujudan dan karakteristik ilustrasi legenda dalam ekspresi motif batik kontemporer sebagai pengembangan desain motif pada seni perbatikan Semarang. Paradigma pendekatan dan strategi penelitian yang sesuai untuk memecahkan permasalahan penelitian adalah penelitian kualitatif. Penjelasan dilakukan secara mendalam (*thick description*) mengenai gejala dan hubungan di antaranya. Penyajian data dan penjelasan keseluruhan hasil penelitian dilakukan secara deskriptif dan holistik dengan penarikan kesimpulan menyeluruh secara interpretatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kajian dokumen. Proses analisis data mencakupi reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan yang aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus. Untuk menguji keabsahan dan validitas data kualitatif ini, dilakukan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan (1) Munculnya motif batik berupa ilustrasi legenda pada perkembangan batik kontemporer di Kota Semarang, paling tidak mencakupi tiga spirit utama yang menjadi latar belakang kemunculannya, yakni spirit eksplorasi keunikan motif, spirit pencarian dan penegasan identitas, dan spirit konservasi budaya; (2) Perwujudan dan karakteristik; Proses penciptaan pada seni batik Semarang sebagai bentuk ekspresi dalam seni kriya, setidaknya melalui tiga pilar penciptaan atau ekspresi seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan; (3) *Ketiga*, perwujudan; Proses kreatif dalam perwujudan ide motif batik bermula dari bentuk pengungkapan bercorak naturalistik/realistik kemudian mengalami pengembangan corak menjadi bentuk geometris/symbolik. Berdasarkan hasil penelitian disarankan kepada para perajin atau pelaku unit usaha batik Semarang kiranya dapat terus mengembangkan perbatikan Semarang dengan melakukan eksplorasi dalam pengembangan desain motif, termasuk dalam penciptaan motif-motif batik kontemporer yang memiliki keunikan. Pengembangan desain yang bersumber dari legenda-legenda yang ada di Kota Semarang agar terus dilakukan sebagai salah satu bentuk penegasan identitas dan konservasi budaya.

Kata kunci: *Ilustrasi, Legenda, desain, motif batik, kontemporer, konservasi*

### Pendahuluan

Dalam pemenuhan kebutuhan estetik manusia, kesenian menjadi bagian yang tidak terpisahkan (Rohidi, 2009: 4). Berbagai bentuk kesenian sebagai manifestasi dari pemenuhan kebutuhan estetik manusia tersebut. Ditinjau dari perspektif kebudayaan, seni hadir dalam hubungan yang kontekstual dengan ruang dan waktu tempat karya tersebut dilahirkan.

Di Indonesia batik adalah seni yang sudah sangat mentradisi dan merakyat. Corak ragam

hias batik yang berbeda di setiap daerah merupakan ekspresi dan kreativitas dalam seni yang memperkaya khasanah budaya Indonesia. Keunikan gaya ragam hias batik pada umumnya dipengaruhi dan erat kaitannya dengan beberapa faktor, di antaranya letak geografis, dan budaya masyarakat yang ada di daerah yang bersangkutan (Karmila, 2010: 13). Kekhasan ragam hias batik adalah substansi yang menampilkan nuansa-nuansa perbedaan yang menunjukkan identitas masing-masing wilayah perbatikan.

Ekspresi seni yang muncul dalam wujud karya batik merupakan ekspresi seni dan refleksi kultural. Hingga saat ini batik di Indonesia terus mengalami perubahan dan perkembangan (lihat Gustami, 2007). Keberadaan batik, secara epistemologis merupakan bagian dari upaya pemenuhan kebutuhan hidup manusia yang senantiasa mengalami perkembangan (The Liang Gie, 1996: 69, lihat juga Soedarso, 2006). Lewat keterampilan dan kreativitas dengan penggunaan teknologi dalam membatik, maka muncullah karya batik sebagai bentuk ekspresi estetik dari pembuatnya (Dharsono, 2005: 12-13).

Sebuah fenomena baru yang tampak pada perbatikan Semarang saat ini adalah eksplorasi gagasan yang mengangkat dan mewujudkan ide perajin dalam mengkreasikan motif batiknya yang berbasis pada budaya, khususnya pengembangan desain motif dengan tema-tema legenda. Rupanya tema legenda banyak menginspirasi para perajin batik Semarang dalam menghasilkan batik. Hal ini merupakan sebuah wujud pengejawantahan semangat konservasi budaya di kalangan pembatik, yakni bagaimana mengekspresikan batik dengan nuansa budaya yang mengakar pada tradisi lokal.

Cerita legenda yang divisualkan dengan gambar-gambar ilustrasi yang unik dapat dipandang sebagai sebuah perbendaharaan dalam pengembangan motif batik kontemporer pada perbatikan Semarang. Selain itu pula, batik mengalami perkembangan fungsi, yakni tidak semata sebagai bahan untuk busana dan kelengkapan fungsional lainnya, namun muncul pula sebagai karya murni yang didesain untuk menampilkan nilai estetik semata, terlepas dari fungsi terapan.

Seiring dengan upaya memelihara dan mengembangkan budaya maka hal ini menjadi menarik untuk dikaji. Dengan pertimbangan itu pula peneliti ini secara khusus melakukan kajian berkenaan dengan fenomena tersebut, yakni mencari jawaban atas bagaimana kemunculan gagasan perajin dalam mengekspresikan tema-tema legenda ke dalam pengembangan desain motif batiknya berupa gambar ilustrasi legenda.

Secara khusus, penelitian ini diarahkan pada kajian permasalahan tentang eksplorasi ilustrasi legenda dalam pengembangan desain

motif batik kontemporer berbasis konservasi budaya pada seni perbatikan Semarang dengan memfokuskan kajian pada perumusan masalah khusus, yakni: (1) Faktor apa yang melatarbelakangi munculnya ilustrasi legenda dalam ekspresi motif batik kontemporer pada seni perbatikan Semarang?; (2) Bagaimana perwujudan dan karakteristik ilustrasi legenda dalam ekspresi motif batik kontemporer sebagai pengembangan desain motif pada seni perbatikan Semarang?

Penelitian ini dipandang perlu dilakukan dengan mempertimbangkan manfaat yang akan diperoleh, yakni temuan empirik ini akan menjadi pengembangan ipteks, khususnya pengembangan teoretik seni sebagai ekspresi dan identitas budaya khususnya tentang perbatikan Semarang dalam memberikan penguatan identitas budaya lokal yang berbasis konservasi budaya melalui eksplorasi dan pengembangan desain motif batik kontemporer.

### Tinjauan Pustaka

Manusia disebut makhluk bersymbol atau *animal symbolicum*. Cassirer (1990: 40) kebudayaan dapat menjadi pembeda antara kelompok masyarakat (lihat juga Geertz dalam Rohidi, 2009: 3). Kebudayaan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat biasa disingkat dengan tiga gejala kebudayaan yaitu *ideas*, *activities*, dan *artifacts* (Koentjaraningrat, 2009; lihat juga Liliweri, 2007: 48-50; dan Spradley 1972). Ketiga wujud gejala kebudayaan itu saling terkait satu dengan yang lain (Koentjaraningrat, 2009).

Kebudayaan dituangkan pula dalam jelmaan karsa sebagai wujud kreativitas. Karya yang dilahirkan merupakan ciri makhluk berbudaya. Menurut Cassirer (1990, 104, 105) ciri utama manusia, bukan kodrat fisik atau kodrat metafisik melainkan karyanya. Manusia menghasilkan sejumlah karya tidak hanya untuk memuaskan dirinya sendiri atau orang lain tetapi dia juga ingin mewujudkan kebebasan, kesadaran aktivitas untuk mencipta, dan menunjukkan bahwa manusia ada dalam 'kehidupan produktif, sehingga dia benar-benar menjadi manusia baik secara individual maupun sosial.

Di sini pun kita dapat memastikan adanya perubahan yang lambat namun berlangsung terus (Liliweri, 2007: 48-49). Dengan kata lain, kebudayaan bersifat adaptif terhadap lingkungan baik lingkungan alam, fisik, maupun lingkungan sosial budaya. Semua kebudayaan berubah dalam perjalanan waktu (Haviland, 1985: 356). Budaya dapat direkayasa, dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang lebih rumit dengan melalui proses panjang (Simatupang, 2002: 50). Tidak Ada kebudayaan yang statis (Tilaar, 2008: 543). Perubahan kebudayaan merupakan proses adaptasi yang melengkapi manusia dengan cara-cara menyesuaikan diri terhadap kebutuhan fisiologis dari diri mereka sendiri dan penyesuaian pada lingkungan fisik geografis maupun lingkungan sosialnya (Ranjabar, 2006: 147).

Demikian pula dalam konteks kebudayaan lokal, hendaknya menjadi sumber kreativitas bagi masyarakat pendukungnya (Couteau, 2012: 10). Peursen (1985) menyebut perubahan kebudayaan terjadi karena manusia selalu memberi wujud baru pada pola-pola kebudayaan yang sudah ada (lihat juga Tuloli, 2003: 5-6 ; Timothy Darvil dalam Sutarto (2008: 130). Demikian halnya dalam konteks perbatikan, dapat dipandang sebagai bentuk kebudayaan yang memiliki tiga aspek tersebut. Dia berubah dalam perjalanan waktu, dapat direkayasa, dan berkembang sesuai kreativitas masyarakatnya. Perubahan ini merupakan proses adaptasi yang disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan tertentu dari lingkungannya sebagai strategi adaptif. Masyarakat menyesuaikan diri dengan penyerapan gagasan, penciptaan kreativitas baru yang relevan dengan kebutuhannya.

Batik menurut pengertian umum adalah gambar di atas kain dengan menggunakan alat-alat seperti canting, cap, kuas, serta melalui proses pemalaman atau pelilinan, pewarnaan dan pembabaran (menghilangkan malam) (Sutopo, 1956: 4). Menurut Doellah (2002) batik adalah sehelai kain yang dibuat secara tradisional dengan pola batik tertentu yang dicelup rintang dengan *malam* 'lilin batik' sebagai bahan perintang warna. Batik adalah hasil budaya asli Indonesia (Tirtaamidjaja, 1966; lihat juga Tim Lembaga Research Kebudayaan Nasional (LRKN) LIPI, 1984:

113). Batik adalah seni tradisional, selain memiliki fungsi dan makna, juga sudah pasti indah (lihat Toekio 1987; Prawirohardjo, 2011; Soedarso, 2006:171). Secara historis tradisi membatik Indonesia dimulai sebelum bertemu dengan kebudayaan India telah (Wirjosuparto dalam Susanto 1974: 293, lihat juga Karmila, 2010: 9). Kategorisasi batik dilihat dari fase perkembangannya dan juga fungsinya, dikenal istilah batik tradisional dan batik modern, atau batik klasik dan batik kontemporer. Saat ini berkembang motif-motif batik yang murni merupakan ekspresi personal. Batik kontemporer ini, sumber gagasannya juga banyak yang mengangkat unsur budaya lokal. Bahkan belakangan ini muncul motif batik yang mengangkat cerita-cerita rakyat atau legenda.

Ekspresi dalam seni rupa berarti pula pengungkapan secara kreatif melalui medium visual dalam wujud kreasi (Sumardjo, 1999: 60). Eaton (2010: 12) dan The Liang Gie (1996: 11) mendefinisikan ekspresi seni rupa adalah pengungkapan atas gagasan dan perasaan estetis melalui media rupa (lihat Eaton, 2010: 26; A. Matius, 2011: 208). Menurut L.H. Chapman (dalam Sahman, 1993: 119), proses mencipta itu terdiri atas tiga tahapan: 1) Tahapan awal, berupa upaya menemukan gagasan (*inception of an idea*); 2) Tahapan berikutnya adalah menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal (*elaboration and refinement*); 3) Tahapan terakhir adalah visualisasi ke dalam medium (*heention in a medium*) dengan memanfaatkan medium tertentu. Menurut Munandar (1992: 47), salah satu pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Dalam kreativitas diperlukan keberanian kreatif "*the courage to create*". Dalam seni, kreativitas merupakan penekanan suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, unik, dan menarik dari hasil gagasan sebelumnya. Proses penciptaan pada seni batik Semarang sebagai bentuk ekspresi dalam seni kriya, setidaknya melalui tiga pilar penciptaan atau ekspresi seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007: 24, 28).

Ilustrasi legenda dimaksudkan sebagai penggambaran ilustratif tentang legenda atau

cerita rakyat yang ada dan dikenal masyarakat di satu tempat atau daerah tertentu. Ilustrasi dalam arti secara etimologis, dijelaskan dalam *Webstion New Compact Format Dictionary* (1985), istilah "ilustrasi" diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang (Webster dalam Salam, 1993: 1; Salam 2017: 2).

Mayer (1976) mendefinisikan ilustrasi sebagai: "gambar yang secara khusus dibuat untuk menjelaskan sesuatu cerita atau menyertai teks. Lebih lanjut (Salam, 2017:1) mengemukakan bahwa seni ilustrasi kontemporer tampil dalam bentuknya yang semakin variatif, tidak hanya berupa "gambar", menjadi subjektif-ekspresif, bahkan berwujud abstrak dalam beragam teknik, corak, dan tema. Ross dalam Salam (2017:8) mengemukakan bahwa seni ilustrasi "berupa gambar atau bentuk representasi piktorial lainnya yang diniatkan untuk memperterang atau memperindah". Dalam konteks ilustrasi legenda, ilustrasi merupakan gambar yang dibuat untuk menjelaskan secara visual tentang cerita rakyat berupa legenda. Cerita rakyat merupakan cerita turun menurun dan disampaikan secara lisan yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat tertentu.

Menurut Sukadaryanto (2010: 1999) sastra lisan adalah karya sastra dalam penyampaiannya menggunakan tuturan atau lisan. Karya-karya sastra lisan khususnya yang berwujud prosa, yakni berupa mite, legenda, dan dongeng (lihat Dorji, 2002). Bascom dalam Danandjaja (2007: 50) menjelaskan legenda (*legend*), adalah prosa rakyat yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohi oleh manusia, walaupun adakalanya mempunyai sifat-sifat yang luar biasa dan sering dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya sama dengan yang kita kenal ini, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau.

Konservasi (*Conservation*) adalah sebuah istilah yang maknanya identik dengan pelestarian atau bentuk pemeliharaan dan perlindungan (Soule dalam Eddy Wibowo, 2017). A.W. Widjaja dalam Ranjabar (2006:115) mengartikan pelestarian sebagai kegiatan atau yang dilakukan secara terus

menerus. Konservasi budaya adalah berkaitan dengan pelestarian. Peurseun (1988) menegaskan bahwa pelestarian kebudayaan harus menemukan suatu strategi kebudayaan. Ranjabar (2006:114) mengemukakan pelestarian budaya adalah mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, luwes dan selektif, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang. Tujuan diadakannya konservasi budaya adalah revitalisasi budaya (penguatan) dengan melakukan tiga langkah, yaitu: (1) pemahaman untuk menimbulkan kesadaran, (2) perencanaan secara kolektif, dan (2) pembangkitan kreativitas kebudayaan.

### Metode Penelitian

Strategi penelitian yang diterapkan, yakni penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian ini dipandang lebih mampu menangkap berbagai informasi kualitatif lebih menyeluruh dengan kejelasan deskripsi yang teliti dan penuh makna. Dalam pengkajian ini, instrumen utamanya adalah peneliti sendiri yang disebut pula *human instrument* (Bogdan dan Biklen, 1982: 27). Penetapan paradigma penelitian kualitatif ini didasarkan kesesuaian ciri-cirinya yang: (1) menggunakan rancangan penelitian yang luwes, dalam arti memungkinkan penyempurnaan selama proses penelitian, (2) meneliti latar belakang obyek sesuai dengan kondisi yang wajar atau alamiah (*natural setting*); (3) menyesuaikan diri dengan kenyataan ganda yang dijumpai dalam proses penelitian; dan (4) prosesnya berbentuk siklus yang saling terkait dengan mengandalkan peneliti sebagai instrumen utama.

Latar penelitian melingkupi komunitas perbatikan yang ada di Kota Semarang.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, cara yang dilakukan adalah Observasi, Wawancara mendalam (*in-depth interviewing*), dan studi dokumenter. Untuk menjamin validitas data diupayakan dengan cara triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah pengumpulan data penelitian dengan menggunakan berbagai sumber data yang berbeda untuk mengumpulkan data sejenis atau sama. Triangulasi adalah teknik yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data

untuk pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap temuan data atau disebut juga prinsip cek dan recek. Atau melihat gejala dari berbagai sudut pandang dan melakukan pengujian temuan dengan membandingkan data dari berbagai sumber. Triangulasi dapat dilakukan pada empat aspek yaitu: sumber, metode, peneliti dan teori.

Analisis data digunakan dalam kerangka pendekatan kualitatif yang bertujuan mencoba melakukan "penteorian di lapangan" dengan mengumpulkan data yang diarahkan secara strategis melalui pengembangan teori. Pengembangan teori dan pengumpulan data ini terkait secara dialektis (Rohidi, 1994). Bersamaan dengan proses pengumpulan data dilakukan analisis data dengan mereduksi dan membuat klasifikasi melalui analisis domain, taksonomi, dan komponensial, serta penemuan tema-tema untuk mendeskripsikan secara menyeluruh dan menampilkan makna dari fokus penelitian yang akhirnya memperhatikan interaksi dari perspektif emik-etik atau sebaliknya (Spradley, 1979; 1980). Proses analisis data mencakup reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan yang aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus (Milles & Huberman dalam Rohidi, 1993: 20), lihat juga Rohidi (2011: 234-241).

## HASIL DAB PEMBAHASAN

### 1. Faktor yang melatarbelakangi munculnya ilustrasi legenda dalam ekspresi motif batik kontemporer pada seni perbatikan Semarang.

Motif batik Semarang tidak ada yang pakem sehingga perajin mendapat ruang kreatif untuk menampilkan keunikan-keunikan pada motif batiknya. Dalam penciptaan motif-motif batik Semarang dewasa ini semakin muncul keanekaragaman motif yang sumber gagasannya dari lokalitas Semarang. Munculnya motif batik berupa ilustrasi legenda pada perkembangan batik kontemporer di Kota Semarang, paling tidak mencakupi tiga spirit utama yang menjadi latar belakang kemunculannya, yakni spirit eksplorasi keunikan motif, spirit pencarian

dan penegasan identitas, dan spirit konservasi budaya.

*Pertama*, Spirit eksplorasi keunikan motif; Bahwa dalam mengembangkan batik, perajin selalu berusaha untuk menampilkan kekhasan-kekhasan pada batiknya. Dia merasa kurang berhasil kalau motif batik yang dibuat tidak memiliki keunikan. Gambar-gambar yang bercerita dan ditampilkan sebagai varian dalam pengembangan motif batiknya sebagai wujud batik kontemporer Semarang merupakan spirit dalam melakukan eksplorasi untuk memunculkan keunikan pada motif batiknya. Penerapan cerita-cerita seperti legenda, menjadi salah satu cara untuk menunjukkan keunikan pada motif batik. Pada penciptaan motif batik kontemporer yang merupakan kreasi-kreasi baru dalam perbatikan Semarang, antara lain memilih legenda sebagai inspirasi penciptaannya. Konsumen terkadang mencari apa yang khas pada batik. Maka ini menjadi tantangan tersendiri bagi perajin memproduksi batik yang menunjukkan adanya kekhasan atau keunikan. Munculnya motif batik berupa ilustrasi legenda pada perbatikan Semarang merupakan hasil eksplorasi para perajin untuk memunculkan keunikan pada desain motif batiknya.

*Kedua*, spirit pencarian dan penegasan identitas; Kemunculan motif berupa ilustrasi legenda pada motif batik kontemporer di Semarang, selain spirit bagi perajin untuk memunculkan keunikan juga karena adanya dorongan untuk mencari jatidiri. Spirit menunjukkan identitas Semarang pada perbatikan rupanya menjadi salah satu hal yang melatar belakangi kemunculan ilustrasi legenda sebagai motif batik kontemporer Semarang. Semarang merupakan wilayah budaya yang kaya dengan legenda terutama terkait dengan tempat-tempat tertentu. Pencarian identitas melalui perbatikan tidak terlepas pula dari upaya mencari unsur kekhasan budaya. Cerita-cerita yang berkembang di masyarakat Semarang menjadi sumber inspirasi untuk menampilkan kekhasan motif batik. Maka dapat dikemukakan bahwa spirit pencarian jati diri yang merupakan identitas lokal merupakan upaya perajin batik dalam mewujudkan dan menegaskan identitas

Semarang. Pencarian identitas terus dilakukan dengan menyajikannya melalui media batik. Berusaha terus mengeksplorasi untuk mencari jati diri dan mengangkat apa yang dapat menjadi identitas Kota Semarang. Di antaranya mencoba mengangkat cerita-cerita legenda yang ada di Kota Semarang. Munculnya motif batik berupa gambar ilustrasi legenda merupakan salah satu bentuk pencarian identitas. Dengan menampilkan legenda yang bersumber dari wilayah Kota Semarang sudah jelas merupakan upaya menegaskan identitas Semarang melalui motif batiknya. *Ketiga*, Spirit konservasi budaya; Selain ingin menampilkan keunikan dan identitas lokal, pemunculan ilustrasi legenda oleh perajin batik di Semarang dilatar belakangi pula oleh semangat konservasi budaya, yakni ingin mengenalkan kepada masyarakat dan khususnya pula pada generasi muda tentang legenda di Semarang yang merupakan salah satu wujud kekayaan budaya yang dimiliki. Menghidupkan kembali legenda-legenda yang ada di Kota Semarang dalam wujud motif batik kontemporer. Adanya spirit konservasi yang maknanya identik dengan pelestarian atau bentuk pemeliharaan, perajin batik Semarang yang menjadikan ilustrasi legenda sebagai motif batik merupakan langkah konservasi budaya, yakni pelestarian dan pemertahanan nilai-nilai budaya. Hal ini berarti pula bahwa konservasi budaya dapat diupayakan dengan berbagai cara dalam rangka mempertahankan nilai-nilai budaya secara luwes. Konservasi budaya juga membangkitkan segala wujud kreativitas dalam menghidupkannya. Segala bentuk kesenian dapat pula memperkaya khasanah konservasi budaya, termasuk batik.

## **2. Perwujudan dan karakteristik ilustrasi legenda dalam ekspresi motif batik kontemporer sebagai pengembangan desain motif pada seni perbatikan Semarang.**

Proses penciptaan pada seni batik Semarang sebagai bentuk ekspresi dalam seni kriya, setidaknya melalui tiga pilar penciptaan atau ekspresi seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Eksplorasi, menyangkut proses pengkajian sumber ide, penghayatan mendalam dan konsep untuk

dijadikan ide dasar. Perancangan, menyangkut pradesain, desaining, media, teknik, dan proses pembuatan. Perwujudan, menyangkut hasil, finishing wujud karya diiringi dengan upaya pengujian kualitas dan artistik, didukung keterampilan teknik (*craftsmanship*).

*Pertama*, eksplorasi; Menyangkut penjelajahan atau pencarian ide yang bersumber dari legenda di Kota Semarang. Eksplorasi pada tahap penciptaan merupakan awal yang bermula dari sumber gagasan penciptaan. Perajin batik Semarang melakukan penjelajahan untuk memunculkan kekhasan yang bersumber dari lokalitas. Menampilkan motif batik Semarang yang bersumber dari lokalitas Semarang, dilakukan agar batik Semarang bisa mengangkat citra dan identitas Kota Semarang. Para perajin dituntut untuk berkreasi dengan menghadirkan kekhasan Semarang pada motif batiknya. Ilustrasi legenda menjadi bagian dari pengembangan motif batik Semarang, khususnya dalam penciptaan batik kontemporer. Artinya legenda merupakan sumber gagasan dalam pencarian ide penciptaan motif batik. Eksplorasi dilakukan untuk penentuan ide penciptaan yang mengangkat legenda yang ada di Kota Semarang, khususnya yang terkait dengan wilayah atau nama tempat-tempat tertentu.

*Kedua*, perancangan; Yakni ide berkreasi dari gagasan yang bersumber dari legenda di Semarang diaktualkan melalui proses perancangan atau desaining. Visualisasi dalam bentuk gambar sket disempurnakan menjadi motif yang seterusnya menjadi pola ornament hias pada batik. Pembuatan motif batik pada perajin batik Semarang ada yang dilakukan langsung, dan ada pula tidak langsung. Langsung artinya desain motif diciptakan sendiri oleh perajin atau pemilik unit usaha batik sedangkan tidak langsung artinya perajin menggunakan jasa desainer, yakni pihak luar yang berprofesi sebagai perancang motif batik. Pemanfaatan pihak luar ini ada dua macam dalam hal penciptaan desain motif, yakni ide dari perajin (pemesan) atau ide sepenuhnya dari desainer. Perajin yang memiliki ide kreatif dapat saja divisualisasikan oleh pihak luar, yakni tenaga desainer, atau pekerja sebagai desainer di unit usahanya yang digaji secara profesional.

*Ketiga*, perwujudan; Menyangkut hasil, finishing wujud karya diiringi dengan kualitas dan artistik, didukung keterampilan teknik (*craftsmanship*). Pada tahap perwujudan, menunjukkan adanya proses kreatif mulai dari sumber gagasan, pengembangan ide, hingga perwujudan visual penggambarannya yang diterapkan sebagai materi pengembangan motif batik kontemporer. Proses kreatif dalam perwujudan ide motif batik bermula dari bentuk pengungkapan bercorak naturalis/realistis kemudian mengalami pengembangan corak menjadi bentuk geometris/symbolik. Salah satu contoh ilustrasi legenda yang diterapkan pada motif batik kontemporer Semarang adalah sebagai berikut:

### Legenda Goa Kreo

Didesain oleh : Desainer Batik Semarang 16  
Nama Unit Usaha : Batik Semarang 16  
Lokasi : Meteseh Tembalang

Goa Kreo sanga terkenal di Semarang yang identik dengan kera-kera yang berhelian di tempat itu. Saat ini menjadi salah satu destinasi wisata yang selalu ramai dikunjungi masyarakat baik dari dalam maupun dari luar Semarang. Keunikan yang menjadi daya tarik tempat ini karena merupakan salah satu tempat wisata yang banyak dihuni kera. Kisahnya berhubungan dengan Sunan Kalijaga yang hendak mencari pohon kayu jati untuk sakaguru Masjid Demak. Sebuah pohon jati yang dimaksud ada di tempat yang sulit. Akhirnya sang Sunan dibantu empat kera mendapatkan pohon jati itu. Penghormatan usaha kera tersebut hingga kini masih dilakukan dengan ritual Rewanda oleh masyarakat sekitar. Rupanya Bu Umi pemilik unit usaha Batik Semarang 16 Semarang juga tertarik dengan legenda ini dan menjadikannya sebagai salah satu sumber ide penciptaan desain motif batiknya.

Rupanya esensi yang ditangkap sebagai penciri utama legenda ini adalah bentuk kera dan goa. Kedua hal ini menjadi ide dasar dalam penciptaan desain. Gambar ilustrasi legenda Goa Kreo divisualisasikan dengan menonjolkan kedua unsur utama tersebut.

Pada rancangan awal corak penggambarannya menerapkan corak bergaya representatif dan ikonik. Penggambarannya sangat jelas menunjukkan bentuk-bentuk yang realistis tanpa abstraksi bentuk. Unsur-unsurnya merupakan susunan bentuk organis, yakni alam, binatang, dan tumbuhan. Meski hanya menggunakan tiga warna monokromatik yaitu coklat tua, coklat muda, dan krem muda, penggambaran unsurnya tetap menegaskan bentuk yang menghadirkan representasi obyek yang digambarkan. Berikut ditampilkan ilustrasi Legenda Goa Kreo dan pengembangannya atau dari penggambaran gaya representatif dekoratif ke bentuk abstrak simbolik namun tetap menggunakan warna yang sama.



Gambar 1, Ilustrasi Legenda Goa Kreo Desain motif Varian 1 (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 2, Ilustrasi Legenda Goa Kreo Desain motif Varian 2 (Sumber: dokumentasi penulis)




Gambar 1 mengilustrasikan suasana di Goa Kreo. Bentuk Goa digambarkan dengan batu berlubang besar sedangkan ada empat ekor kera di depan goa yang sedang bermain dan bercengkrama, satu di antaranya bergelantungan di dahan pohon kayu. Gambar ilustratif ini menjadi salah satu desain yang diterapkan pada motif batik kontemporer pada Batik Semarang 16.

Gambar 2, Varian motif geometris dari Legenda Gua Kreo yang kedua (gambar kanan) memiliki corak yang hampir sama dengan yang pertama, yakni mirip ornament masjid. Perbedaannya terdapat pada corak bulatan tonjolan mirip gelang-gelang dan ini bisa diartikan sebagai simbol saling terkait dan bekerjasama seperti ditunjukkan empat kera ketika membantu Sunan Kalijaga mencari kayu jati untuk pembangunan Masjid Demak. Corak silangan yang

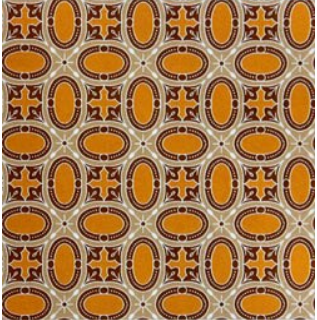
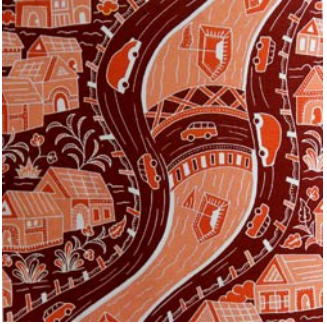
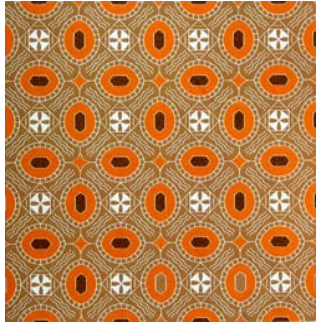

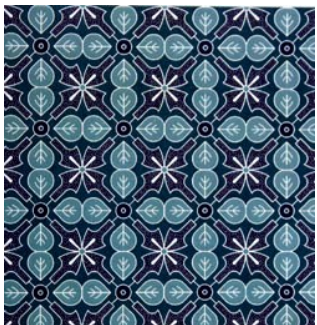
berujung empat bisa pula diartikan kegotongroyongan keempat kera dalam kisah yang melatari legenda Gua Kreo. Motif varian kedua ini merupakan komposisi unsur motif berbentuk geometris.

Batik Semarang 16 yang telah mengembangkan desain atas ide Ibu Umi Adi Susilo yang divisualisasikan oleh Desainer motif batiknya menunjukkan adanya proses kreatif mulai dari sumber gagasan, pengembangan ide, hingga perwujudan visual penggambarannya yang diterapkan sebagai materi pengembangan motif batik kontemporer. Legenda-legenda yang ada di Kota Semarang rupanya juga menjadi sumber gagasan pengembangan motif-motif batiknya yang sangat unik dan menunjukkan kekhasan dan identitas batiknya dan juga identitas Semarang pada umumnya.

Pengembangan Corak Motif Batik Legenda dari Naturalistis/Realistis ilustratif ke Geometris/ abstrak Simbolik (oleh Bu Umi S. Adi Susilo/ "Batik Semarang 16")

Motif awal (corak naturalistis/realistis)	Motif pengembangan (corak geometris/simbolis)	Sumber ide dan Konsep Motif
 <p>Motif Legenda "Sendang Mulyo" (Varian 1)</p>	 <p>Motif Legenda "Sendang Mulyo" (Varian 2)</p>	<p><b>Sumber ide</b>, Legenda Latar Semarang  <b>Konsep Motif</b>, Tempat Ini sebuah wilayah di Semarang yang asri di wilayah perbukitan. Berdasarkan cerita rakyat, daerah itu dulu memiliki sendang atau telaga kecil yang ditumbuhi tetanaman rimbun. Motif batik ini dengan jelas menggambarkan alam yang subur yang ditunjukkan oleh pohon dan air telaga (Batik Semarang 16, 2012: 61). Motif pada varian 1 menampilkan motif bercorak realistis dengan susunan unsure yang menghasilkan komposisi asimetris, sedangkan motif pada varian 2, adalah motif pengembangan yang diwujudkan dalam corak geometris dengan menampilkan esensi bentuk sendang melalui pengolahan bentuk berupa abstraksi.</p>
		<p><b>Sumber ide</b>, Legenda Latar Semarang  <b>Konsep Motif</b>, Kisahnya berhubungan dengan Sunan Kalijaga yang hendak mencari pohon jati untuk sakaguru Masjid Demak. Sebuah pohon jati yang dimaksud ada di tempat yang sulit dekat guwa. Akhirnya sang Sunan dibantu empat kera mendapatkan empat pohon jati itu. Pada motif geometris, empat kera disimbolkan empat gelang bermakna gotong royong (Batik Semarang 16, 2012: 77). Motif varian 1, menampilkan bentuk guwa dan empat ekor kera yang</p>



Motif awal (corak naturalis/realistis)	Motif pengembangan (corak geometris/symbolis)	Sumber ide dan Konsep Motif
Motif Legenda "Gowa Kreyo" (Varian 1)	 Motif Legenda "Gowa Kreyo" (Varian 2)	digambarkan secara realistis, sedangkan motif pengembangan bercorak geometris.
 Motif Legenda "Jembatan Berok" (Varian 1)	 Motif Legenda "Jembatan Berok" (Varian 2)	<b>Sumber ide,</b> Legenda Latar Semarang <b>Konsep Motif,</b> Jembatan ini punya nilai historis yang tinggi. Aliran sungai di bawahnya pada zaman Belanda sangat bening dan mengalir lancar dan menjadi tempat peisir bersampan noni dan sinyo Belanda. Suasannya mirip dengan Venezia di Italia sehingga daerah itu pernah populer disebut <i>Venesie van Oust</i> (Venezia dari Timur) (Batik Semarang 16, 2012: 79). Motif varian 1 ditampilkan secara realistis, sedangkan motif pengembangan pada motif varian 2 ditampilkan dengan corak geometris melalui abstraksi bentuk.
 Motif Legenda "Pasar Johar" (Varian 1)	 Motif Legenda "Pasar Johar" (Varian 2)	<b>Sumber ide,</b> Legenda Latar Semarang <b>Konsep Motif,</b> Kelegendarisan Pasar Johar sudah sangat dikenal tak hanya oleh orang Semarang. Motif penggambaran kondisi Pasar Johar pada zaman dahulu yang mana masih dapat dijumpai kerimbunan pepohonan yang di bawahnya tempat mangkal para pedagang. Hal ini tampak pada motif varian 1. Motif varian 2, pola geometris ceplok pada motif ini dimunculkan dengan menonjolkan daun pohon johar, pohon yang dianggap banyak tumbuh dulu di tempat yang nantinya jadi pasar (Batik Semarang 16, 2012: 81).

Matriks Pengembangan Corak Motif Batik dari Naturalis/Realistis ke Geometris/ Simbolik  
 (oleh Bu Umi S. Adi Susilo/ "Batik Semarang 16") (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Proses kreatif dalam perwujudan ide motif batik tersebut di atas tampak bermula dari bentuk pengungkapan bercorak naturalis/realistis kemudian mengalami pengembangan corak menjadi bentuk geometris/symbolik. Motif-motif pada varian 1, secara keseluruhan menampilkan corak representatif, yakni esensi bentuk motif lebih ditekankan pada penggambaran keadaan, suasana atau peristiwa berkenaan dengan

konteks yang divisualisasikan. Motif pada varian 1 tampak jelas bahwa motif lebih bersifat naratif dan ilustratif. Motif-motif tersebut diposisikan sebagai medium yang berceritra atau naratif menjelaskan tentang subjek yang digambarkan pada motif batik tersebut atau ilustratif. Paparan data visual tersebut di atas menegaskan bahwa dalam proses kreatif penciptaan motif batik *Semarangan* cenderung

bermula dari gaya motif yang representatif, bercorak naturalistis/realistis. Namun, perajin batik tersebut pada saat tertentu dapat saja melakukan inovasi-inovasi, termasuk dalam hal pengembangan desain corak motif batiknya. Dengan adanya proses kreatif tersebut lalu berkembang menjadi ragam motif yang menampilkan esensi bentuk bergaya stilasi dan abstraksi dalam wujud motif geometris.

Motif-motif pada varian awal menampilkan corak yang cenderung representatif, yakni esensi bentuk motif lebih ditekankan pada penggambaran keadaan, suasana atau peristiwa berkenaan dengan konteks yang divisualisasikan. Motif pada varian awal tampak jelas lebih bersifat naratif dan ilustratif. Motif-motif tersebut diposisikan sebagai medium yang berceritra atau naratif. Proses kreatif penciptaan motif batik *Semarangan* cenderung bermula dari gaya motif yang representatif, bercorak naturalistis/realistis. Namun, perajin batik tersebut pada saat tertentu juga melakukan inovasi-inovasi, termasuk dalam hal pengembangan desain corak motif batiknya. Dengan adanya proses kreatif tersebut lalu berkembang menjadi ragam motif yang menampilkan esensi bentuk bergaya stilasi dan abstraksi dalam wujud motif geometris. Proses kreatif yang menghasilkan inovasi-inovasi motif batik, tidak lepas pula dari faktor teknologi yang mendukung. Pembuatan desain motif ditunjang dengan pemanfaatan teknologi komputer, yakni desain motif yang dibuat dengan komputer grafis. Dalam hal ini melibatkan tenaga ahli di bidang komputer grafis. Eksplorasi dalam pengembangan motif batik Semarang sudah yang banyak tergolong berhasil dan sangat kaya perbendaharaan dan varian.

## Penutup

### Simpulan

Faktor yang melatarbelakangi munculnya ilustrasi legenda dalam ekspresi motif batik kontemporer pada seni perbatikan Semarang mencakupi tiga spirit utama, yakni spirit eksplorasi keunikan motif, spirit pencarian dan penegasan identitas, dan spirit konservasi budaya.

*Pertama*, Spirit eksplorasi keunikan motif; Bahwa dalam mengembangkan batik,

perajin selalu berusaha untuk menampilkan kekhasan-kekhasan pada batiknya. Gambar-gambar yang bercerita dan ditampilkan sebagai varian dalam pengembangan motif batiknya sebagai wujud batik kontemporer Semarang merupakan spirit dalam melakukan eksplorasi untuk memunculkan keunikan pada motif batiknya. Penerapan cerita-cerita seperti legenda, menjadi salah satu cara untuk menunjukkan keunikan pada motif batik. Pada penciptaan motif batik kontemporer yang merupakan kreasi-kreasi baru dalam perbatikan Semarang, antara lain memilih legenda sebagai inspirasi penciptaannya.

*Kedua*, spirit pencarian dan penegasan identitas; Spirit menunjukkan identitas Semarang pada perbatikan rupanya menjadi salah satu hal yang melatar belakangi kemunculan ilustrasi legenda sebagai motif batik kontemporer Semarang. Semarang merupakan wilayah budaya yang kaya dengan legenda terutama terkait dengan tempat-tempat tertentu. Pencarian identitas melalui perbatikan tidak terlepas pula dari upaya mencari unsur kekhasan budaya. Cerita-cerita yang berkembang di masyarakat Semarang menjadi sumber inspirasi untuk menampilkan kekhasan motif batik. Maka dapat dikemukakan bahwa spirit pencarian jati diri yang merupakan identitas lokal merupakan upaya perajin batik dalam mewujudkan dan menegaskan identitas Semarang.

*Ketiga*, Spirit konservasi budaya; Selain ingin menampilkan keunikan dan identitas lokal, pemunculan ilustrasi legenda oleh perajin batik di Semarang dilatar belakangi pula oleh semangat konservasi budaya, yakni ingin mengenalkan kepada masyarakat dan khususnya pula pada generasi muda tentang legenda di Semarang yang merupakan salah satu wujud kekayaan budaya yang dimiliki. Menghidupkan kembali legenda-legenda yang ada di Kota Semarang dalam wujud motif batik kontemporer. Adanya spirit konservasi yang maknanya identik dengan pelestarian atau bentuk pemeliharaan, perajin batik Semarang yang menjadikan ilustrasi legenda sebagai motif batik merupakan langkah konservasi budaya, yakni pelestarian dan pemertahanan nilai-nilai budaya.

Perwujudan dan karakteristik ilustrasi legenda dalam ekspresi motif batik kontemporer sebagai pengembangan desain motif pada seni perbatikan Semarang, proses penciptaannya merupakan bentuk ekspresi dalam seni kriya, setidaknya melalui tiga pilar penciptaan atau ekspresi seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Eksplorasi, menyangkut proses pengkajian sumber ide, penghayatan mendalam dan konsep untuk dijadikan ide dasar. Perancangan, menyangkut pradesain, desaining, media, teknik, dan proses pembuatan. Perwujudan, menyangkut hasil, finishing wujud karya diiringi dengan upaya pengujian kualitas dan artistik, didukung keterampilan teknik (*craftsmanship*).

*Pertama*, eksplorasi; Menyangkut penjelajahan atau pencarian ide yang bersumber dari legenda di Kota Semarang. Eksplorasi pada tahap penciptaan merupakan awal yang bermula dari sumber gagasan penciptaan. Perajin batik Semarang melakukan penjelajahan untuk memunculkan kekhasan yang bersumber dari lokalitas. Ilustrasi legenda menjadi bagian dari pengembangan motif batik Semarang, khususnya dalam penciptaan batik kontemporer. Artinya legenda merupakan sumber gagasan dalam pencarian ide penciptaan motif batik. Eksplorasi dilakukan untuk penentuan ide penciptaan yang mengangkat legenda yang ada di Kota Semarang, khususnya yang terkait dengan wilayah atau nama tempat-tempat tertentu.

*Kedua*, perancangan; Yakni ide berkreasi dari gagasan yang bersumber dari legenda di Semarang diaktualkan melalui proses perancangan atau desaining. Visualisasi dalam bentuk gambar sket disempurnakan menjadi motif yang seterusnya menjadi pola ornament hias pada batik. Pembuatan motif batik pada perajin batik Semarang ada yang dilakukan langsung, dan ada pula tidak langsung. Langsung artinya desain motif diciptakan sendiri oleh perajin atau pemilik unit usaha batik sedangkan tidak langsung artinya perajin menggunakan jasa desainer, yakni pihak luar yang berprofesi sebagai perancang motif batik. Pemanfaatan pihak luar ini ada dua macam dalam hal penciptaan desain motif, yakni ide dari perajin (pemesan) atau ide sepenuhnya dari desainer. Perajin yang memiliki ide kreatif dapat saja divisualisasikan oleh pihak luar,

yakni tenaga desainer, atau pekerja sebagai desainer di unit usahanya yang digaji secara profesional.

*Ketiga*, perwujudan; Menyangkut hasil, *finishing* wujud karya diiringi dengan kualitas dan artistik, didukung keterampilan teknik (*craftsmanship*). Pada tahap perwujudan, menunjukkan adanya proses kreatif mulai dari sumber gagasan, pengembangan ide, hingga perwujudan visual penggambarannya yang diterapkan sebagai materi pengembangan motif batik kontemporer. Proses kreatif dalam perwujudan ide motif batik bermula dari bentuk pengungkapan bercorak naturalis/realistis kemudian mengalami pengembangan corak menjadi bentuk geometris/symbolik. Salah satu contoh ilustrasi legenda yang diterapkan pada motif batik kontemporer Semarang adalah sebagai berikut:

#### Saran

1. Kepada para perajin atau pelaku unit usaha batik Semarang kiranya dapat terus mengembangkan perbatikan Semarang dengan melakukan eksplorasi dalam pengembangan desain motif, termasuk dalam penciptaan motif-motif batik kontemporer yang memiliki keunikan. Pengembangan desain yang bersumber dari legenda-legenda yang ada di Kota Semarang agar terus dilakukan sebagai salah satu bentuk penegasan identitas dan konservasi budaya.
2. Kepada pihak pemerintah Kota Semarang agar senantiasa memberikan perhatian dan bantuan kepada para pelaku perbatikan Semarang. Memberikan bantuan permodalan dan juga pengembangan desain. Pemberian pelatihan-pelatihan terkait pengembangan desain dengan terus melakukan eksplorasi motif yang bersumber dari lokalitas Semarang.
3. Kepada akademisi terkait kiranya terus melakukan pengkajian terhadap permasalahan perbatikan Semarang, selanjutnya mempublikasikan temuan-temuannya sehingga bisa dikenal oleh masyarakat luas baik lokal maupun nasional dan mancanegara.

## Daftar Pustaka

- A. Matius. 2011. *Estetika: Filsafat Seni*. Karang Mulya: Sanggar Luxor.
- Cassirer, Ernst. 1990. *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esei Tentang Manusia*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Couteau, Jean. 2012. "Beberapa Catatan di Seputar Warisan dan Konstruksi Masa Depan Budaya", *Makalah*. Seminar Internasional Warisan Nusantara 2 di Universitas Negeri Semarang. Semarang, 18 – 19 Desember.
- Bogdan, Robert, S. & Biklen. 1982. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Danandjaja, James, 1994. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dharsono. 2005. "Pohon Hayat: Simbol dan makna Pohon Hayat yang Terlukis pada Batik Klasik sebagai Ekspresi Kebudayaan Jawa". *Disertasi* Program Pascasarjana Institut Teknologi Bandung.
- Clark, Juliet. 2007. *Perceptions of Australian Cultural Identity among Asian Australians*. International Journal Australian Journal of Social Issues. VOLUME 42 Pages 303-320, ISSN: 01576321, Spring 2007 (diunduh 18 Maret 2013).
- Doellah, H. Santosa. 2002. *Batik Pengaruh Zaman dan Lingkungan*. Solo: Danar Hadi.
- Dorji, Tshering Cigay. 2002. *Preserving our Folktale, Myths and Legends*.
- Eaton, Marcia Muelder. 2010. *Persoalan-persoalan Dasar Estetika*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Rohidi, T.R. 1994. "Pendekatan Sistem Budaya dalam Penelitian Seni dan Pendidikan Seni". *Makalah*. Seminar Nasional Pendekatan-pendekatan dalam Penelitian Seni dan Pendidikan Seni, dalam rangka Dies Natalis XXIX IKIP Semarang, Tanggal 11 April.
- Rohidi, T.R. 2009. "Kesenian Tradisional Nusantara: Bahasan tentang Warisan dalam Konteks Perubahan Budaya". *Makalah*, Seminar Nasional Pengembangan Kesenian Tradisional
- Eddy Wibowo, Mungin, 2017. *Tiga Pilar Konservasi: Penopang Rumah Ilmu Pengembangan Peradaban Unggul*. Semarang: UNNES Press.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesi.*, Yogyakarta: Prasista.
- Haviland, William A. 1985. *Antropologi*. Terjemahan Soekadijo R.G. Jakarta: Erlangga.
- Karmila, Mila. 2010. *Ragam Kain Tradisional Nusantara (Makna, Simbol, dan Fungsi)*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Koentjaraningrat. 2009, *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Liliweri, Alo. 2007. *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayer, Ralph. 1976. *A Dictionary of Art Terms and Techniques*, New York: Thomas Y Crowell Company, C.
- Myers, Bernard. 1965. *The Book of Art: How to Look at Art*. London: Glorier Incorporated.
- Miles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Rohidi, T.R. Jakarta: UI Press.
- Peursen, C,A, Van. *Strategi Kebudayaan*. Terjemahan Hartoko, Dick. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Prawirohardjo, Oetari S. 2011. *Pola Batik Klasik: Pesan Tersembunyi yang Dilupakan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ranjabar, Jakobus. 2006. *Sistem Sosial Budaya Indonesia*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rohidi, T.R. 1993. "Ekspresi Seni Orang Miskin: Adaptasi Simbolik terhadap Kemiskinan" *Disertasi Doktor* PPS UI. Jakarta. dalam Kebudayaan Kontemporer. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Rohidi, T.R. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: CV Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi – Sang Ilustrator – Lintasan – Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Salam, Sofyan. 1993. *Buku Teks Apakah Ilustrasi Itu?*, Ujung Pandang: FBS IKIP Ujung Pandang.

- Sahman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Soedarso S.P. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sukadaryanto, 2010, *Sastra Perbandingan: Teori, Metode, dan Implementasi*. Semarang: Griya Jawi.
- Sumardjo, Jakob. 1999. *Teori Seni*. Bandung: ITB.
- Sutarto, Ayu. 2008. "Apresiasi terhadap Keragaman Pusaka Budaya Berbagai Kelompok Etnik (untuk Membangun Kebudayaan Indonesia)", Dalam Nurhan Kenedi (ed.), *Industri Budaya, Budaya Industri: Kongres Kebudayaan Indonesia 2008*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Pariwisata Indonesia. Hal. 127-139.
- Spradley, J.P. 1979. *The Ethnographic Interview*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Susanto, Sewan S.K. 1974. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, Jakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri Deprin RI.
- Sutopo. 1956. *Penuntun Batik*. Jakarta: Djambatan.
- The Liang Gie. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- Tilaar, H.A.R. 2008. "Peran Pendidikan sebagai Proses Pembudayaan". Dalam Nurhan, Kenedi (ed.). *Industri Budaya, Budaya Industri: Kongres Kebudayaan Indonesia 2008*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Pariwisata Indonesia. Hal. 543-564.
- Tim Lembaga Research Kebudayaan Nasional (LRKN)-LIPI, 1984. Bandung: Alumni.
- Tirtaamidjaja, N., -Jasir Marzuki, - Anderson, B.R.O.G. 1966. *Batik, Pola dan Corak, Pattern and Motif*. Jakarta: Jambatan.
- Toekio M, Soegeng. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Angkasa.

