



PUZZLE SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN MOTIF BATIK

Marlinda Evitania Pasaribu^{1*}, Wahyu Tri Atmojo²

*Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos 20371
Sumatera Utara, Indonesia
Email: marlindapasaribu99@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penciptaan motif batik *puzzle* pada kain selendang dan hiasan dinding batik, menghasilkan kreatifitas dan kualitas ciptaan pada karya serta untuk mengetahui cara mewujudkan batik motif *puzzle* yang menarik. Dengan perkembangan *style fashion* di era Globalisasi saat ini mengakibatkan batik menjadi sedikit terabaikan, dimana sesuatu yang menarik dimata akan lebih dipandang terkhususnya dikalangan remaja hingga dewasa. Pada dasarnya motif batik yang dirancang hanya dengan budaya tradisional, sehingga timbul permasalahan untuk menciptakan motif baru dengan objek *puzzle* sebagai motif batik dalam proses stimulus penciptaan karya hal ini dikarenakan bahwa *puzzle* mampu dijadikan sebagai motif batik yang menarik dengan ciri khasnya yang memperlihatkan warna yang beragam tentunya disertai dengan tampilan yang lebih modern. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan karya. Karya yang dihasilkan sebanyak 10 karya dengan menerapkan indikator penilaian sederhana dalam menganalisis karya. Aspek pada indikator penilaian yang diteliti dalam penelitian ini yaitu kreatifitas karya; variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan, selanjutnya kualitas karya, nilai estetik (*unity, dominance, balance*), nilai fungsi, pewarnaan dan kombinasi letak motif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan karya batik motif *puzzle* memperoleh kategori A sebagai hasil rekapitulasi penilaian yang dilakukan oleh 3 penilai.

Kata Kunci: *puzzle*, motif, batik.

Abstract

*This study aims to determine the process of creating puzzle batik motifs on shawls and batik wall hangings, produce creativity and quality of creation in works, and find out how to create interesting batik puzzle motifs. With the development of fashion styles in the current era of globalization, batik has become a little neglected, where something that is attractive to the eye will be seen more, especially among teenagers to adults. Basically, batik motifs are designed only with traditional culture in mind, so the problem arises of creating new motifs with puzzle objects as batik motifs in the stimulus process for creating works. accompanied by a more modern look. The method used is the creation method. There are 10 works produced by applying simple assessment indicators in analyzing works. The aspects of the assessment indicators examined in this study are work creativity; variations of ideas, uniqueness of motifs, stylization, additional motifs, then the quality of the work, aesthetic value (*unity, dominance, balance*), function value, coloring, and combination of motifs. The results of the study showed that overall the batik puzzle work received category A as a result of the recapitulation of the assessments carried out by 3 assessors.*

Keywords: *puzzle*, motif, batik.





PENDAHULUAN

Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang yang kemudian diartikan sebagai media dalam permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. *Puzzle* diyakini menjadi sebuah pusat perhatian dikarenakan memiliki bentuk-bentuk yang beragam. Adapun bentuk-bentuk *puzzle* dari tiap-tiap jenisnya antara lain seperti kubus, angka, huruf, robot, dan rangkaian pecahan *puzzle* lainnya. Oleh karena itu, *puzzle* merupakan media pembelajaran dengan teknik permainan membongkar pasang kepingan *puzzle* sebagai salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (teka-teki). Namun saat ini seiring berkembangnya jaman penciptaan motif batik dapat diperoleh dari berbagai sumber ide. Ungkapan perasaan dan sesuatu yang menarik pun dapat dijadikan sebagai penciptaan motif pada batik. Hal ini diyakini agar perkembangan batik di Indonesia terus berlanjut seiring dengan penciptaan motif-motif yang menarik perhatian masyarakat Batik memiliki fungsi pakai dan fungsi hias, dimana fungsi hias yaitu digunakan untuk penghias ruangan dan biasanya terdapat pada dinding ruang tamu maupun ruang keluarga.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memilih *puzzle* sebagai sumber ide dalam penciptaan motif pada batik. Hal ini bertujuan untuk memvisualisasikan *puzzle* menjadi motif karya batik yang menarik sekaligus dapat memperkaya ragam motif batik lainnya dengan teknik stilasi yaitu penggambaran bentuk secara ulang namun tidak meninggalkan ciri khas dari penggambaran bentuk asli, yang tentunya memperluas wawasan dalam berkreatifitas dengan motif utama, pendukung maupun isen. Dengan meningkatkan kualitas yang ada pada motif, bentuk dan ukuran juga pewarnaan yang tepat akan menjadikan kain batik tetap berada dalam perkembangan yang pesat.

Ditinjau dari ilmu Etimologi (asal-usul kata), *puzzle* awalnya adalah sebuah kata kerja. Kata *puzzle* berasal dari kata Perancis Kuno “*Apose*”. Kata tersebut dalam bahasa Inggris kuno “*Pose*” yang merupakan kata kerja dalam arti membingungkan (*bewider*), mengacaukan, (*confound*). Menurut Putra (2014: 20) *Puzzle* sebagai kata benda merupakan turunan dari kata kerja tersebut menjadi posisi potongan-potongan yang harus diatur menjadi satu kesatuan bentuk.

Sejalan dengan Junita dan Munandar (2019: 2) menyebutkan bahwa media *puzzle* merupakan media

sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang diatas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah suatu media pembelajaran yang dilatarbelakangi oleh permainan dengan membongkar pasang beberapa potongan-potongan (*puzzle*) sehingga menghasilkan suatu bentuk yang utuh baik dalam bentuk gambar maupun tulisan.

Secara etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa, “*amba*” yang berarti lebar, luas, kain; dan “*titik*” yang berarti *titik* atau *matik* (kata kerja membuat batik) yang kemudian berkembang menjadi istilah “*batik*”, yang berarti menghubungkan batik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar.

Ramadhan (2013: 13) menyebutkan: batik adalah sebuah teknik untuk merintang/menahan warna di atas kain dengan menggunakan malam/lilin. Teknik ini sebenarnya adalah sebuah teknik kuno yang sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu.

Susanto (2002: 7) mengatakan motif diartikan sebagai pola, corak, dan ragam. Motif batik tidak hanya menggambarkan bentuk, garis, dan warna dalam satu komposisi rupa, tetapi mengandung makna simbolis dan nilai filosofis.

Tabel 1. Isen Motif Batik

No.	Nama Isen	Bentuk Isen	Keterangan
1	Cecek-cecek		Titik-titik
2	Cecek Pitu		Titik Tujuh
3	Sisik Melik		Sisik Bertirik
4	Cecek Sawut		Garis-garis dan titik
5	Cecek Sawut daun		Garis-garis menjari dan titik
6	Herangan		Gambaran pecahan yang berserakan
7	Sisik		Gambaran sisik
8	Gringsing		Penutupan
9	Sawut		Bunga berjalur
10	Galaran		Seperti galar
11	Rawan		Seperti rambut atau rawa
12	Sirapan		Gambaran atap dari sirap
13	Cacah Gori		Seperti gorih dicacah

Menurut Santoso (2013: 31) Stilasi merupakan





penggambaran dari bentuk alami menjadi bentuk ornamental tanpa meninggalkan karakter bentuk aslinya. Frasa kemampuan untuk mencipta atau daya cipta disebut “kreativitas” (Zulkifli, 2018: 288). Kemampuan menelaah budaya lokal yang mengandung berbagai simbol tradisional memberi peluang untuk membangun landasan penciptaan yang tidak semata-mata mengubah yang sudah ada, namun mempertimbangkan serapan lokal yang bernuansa global sehingga memunculkan temuan baru yang kreatif dan inovatif (Atmojo. 2013: 91).

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan yang digunakan yaitu metode penciptaan yang mengacu pada pendapat SP, Gustami secara metodologis yakni eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Proses penciptaan karya dilakukan di Sanggar Seni Pendopo, yang beralamat di jalan Siabu Perum Ray Pendopo 3 No.3 Dusun 2 Bandar Setia, Deli Serdang Sumatera Utara. Karya yang diciptakan berjumlah 10 karya dengan pembagian karya untuk batik selendang sebanyak 5 karya ukuran 200 x 50 cm dan batik hiasan dinding sebanyak 5 karya ukuran 250 x 100 cm. Hasil penelitian tersebut dinilai dalam bentuk tabel indikator penilaian lalu dideskripsikan dan dianalisis Tabel indikator penilaian dibuat menjadi 2 bagian yakni penilaian terhadap kreatifitas karya batik motif *puzzle* dan penilaian terhadap kualitas karya batik motif *puzzle* kemudian dijumlahkan untuk menghasilkan nilai rata-rata dari ketiga penilai yaitu Waritri Mumpuni, Adek Cerah Kurnia Azis, S.Pd., M.Pd dan Syaifah Mawaddah, S.Pd.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

1. Mempersiapkan Alat dan Bahan



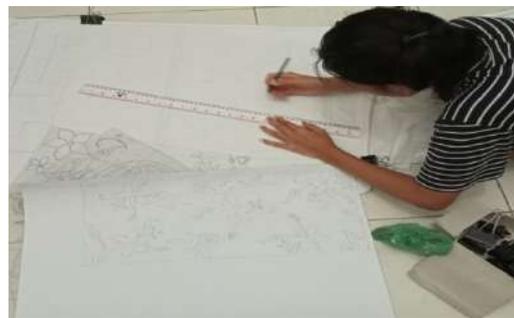
Gambar 1. Alat dan Bahan

2. Pembuatan Desain Motif Batik *Puzzle* di Kertas Karton.



Gambar 2. Desain Motif Batik *Puzzle*

3. Memindahkan Desain Motif Batik *Puzzle* ke Kain.



Gambar 3. Desain Motif Batik *Puzzle* di Kain

4. Mencanting dengan Menggunakan Lilin Malam.



Gambar 4. Mencanting

5. Mewarnai Kain Batik Motif *Puzzle* Menggunakan Pewarnaan Remasol dengan Teknik Colet.



Gambar 5. Mewarnai



6. Pemberian *Waterglass* pada Kain yang Telah Diwarnai dengan Cara Direndam.



Gambar 6. *Waterglass*

7. Pelorodan pada Kain Dilakukan dengan Mencilupkan Kain ke dalam Air yang Mendidih.



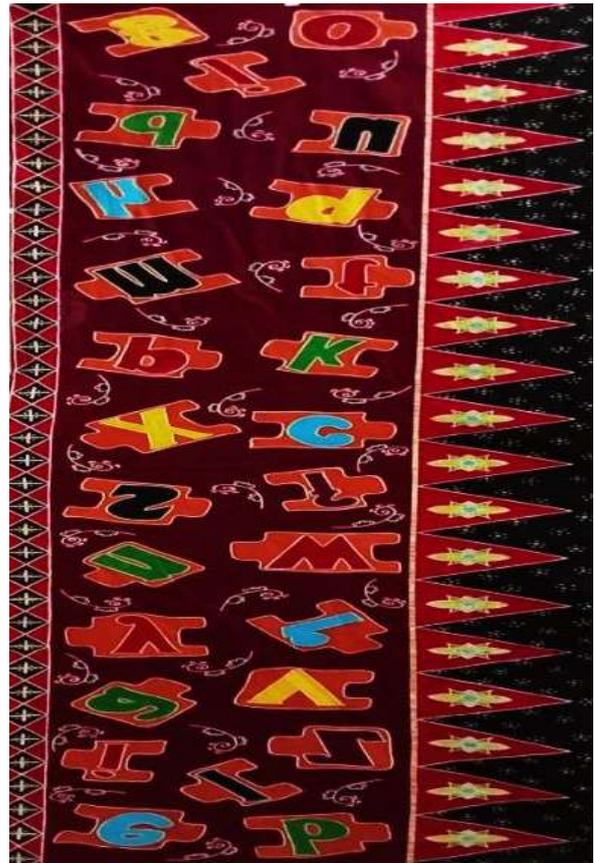
Gambar 7. Melorod Kain

8. Menjemur Kain Batik Hingga Kering.



Gambar 8. Menjemur Kain

WUJUD KARYA



Gambar 9. Selendang Batik: "Huruf yang Berwarna"

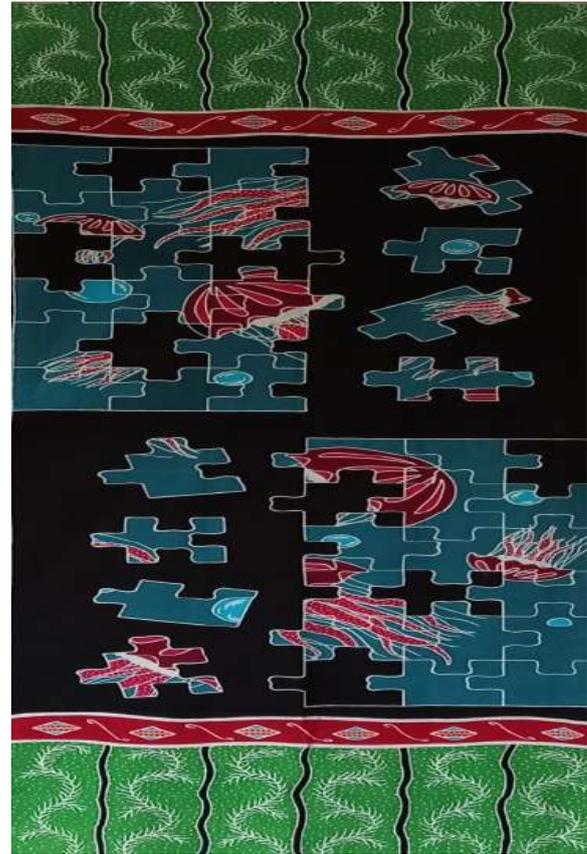
Karya di atas menampilkan selendang batik dengan motif *puzzle* huruf dari A-Z. Berdasarkan indikator penilaian terhadap kreatifitas suatu karya batik selendang oleh penilai 1, 2, dan 3 pada variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan memperoleh nilai yaitu 356,9 dengan hasil rata-rata 89,2 yang berada pada predikat B. Sedangkan Berdasarkan indikator penilaian terhadap kualitas suatu karya batik selendang oleh penilai 1, 2, dan 3 pada nilai estetik (*unity*, *dominance*, dan *balance*), nilai fungsi, pewarnaan, dan kombinasi letak motif memperoleh jumlah 373,2 dengan nilai rata-rata 93,3 yang berada pada predikat A.





Gambar 10. Selendang Batik: "Butterfly"

Karya di atas menampilkan selendang batik dengan motif *puzzle* binatang yaitu kupu-kupu. Berdasarkan indikator penilaian terhadap kreatifitas suatu karya batik selendang oleh penilai 1 pada variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan memperoleh jumlah 366,9 dengan hasil rata-rata 91,7 yang berada pada predikat A. Sedangkan berdasarkan indikator penilaian terhadap kualitas suatu karya batik selendang oleh penilai 1, 2, dan 3 pada nilai estetik (unity, dominance, dan balance), nilai fungsi, pewarnaan, dan kombinasi letak motif memperoleh jumlah 373,9 yang berada para pedikat A.



Gambar 11. Selendang Batik: "Ubur-Ubur"

Karya di atas menampilkan selendang batik dengan motif *puzzle* binatang laut. Berdasarkan indikator penilaian terhadap kreatifitas suatu karya batik selendang oleh penilai 1, 2, dan 3 pada variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan memperoleh jumlah 355 dengan hasil rata-rata 88,7 yang berada pada predikat B. Sedangkan berdasarkan indikator penilaian terhadap kualitas suatu karya batik selendang oleh penilai 1, 2, dan 3 pada nilai estetik (unity, dominance, dan balance), nilai fungsi, pewarnaan, dan kombinasi letak motif memperoleh jumlah 369,8 dengan hasil rata-rata 92,4 yang berada pada predikat A.





Gambar 12. Selendang Batik: "Geometris Susun"

Karya di atas menampilkan selendang batik dengan motif *puzzle* geometris. Berdasarkan indikator penilaian terhadap kreatifitas suatu karya batik selendang oleh penilai 1, 2, dan 3 pada variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan memperoleh jumlah 364,2 dengan hasil rata-rata 91 yang berada pada predikat A. Sedangkan berdasarkan indikator penilaian terhadap kualitas suatu karya batik selendang oleh penilai 1, 2, dan 3 pada nilai estetik (unity, dominance, dan balance), nilai fungsi, pewarnaan, dan kombinasi letak memperoleh jumlah 375,2 dengan hasil rata-rata 93,8 yang berada pada predikat A.



Gambar 13. Selendang Batik: "Mengasah Otak"

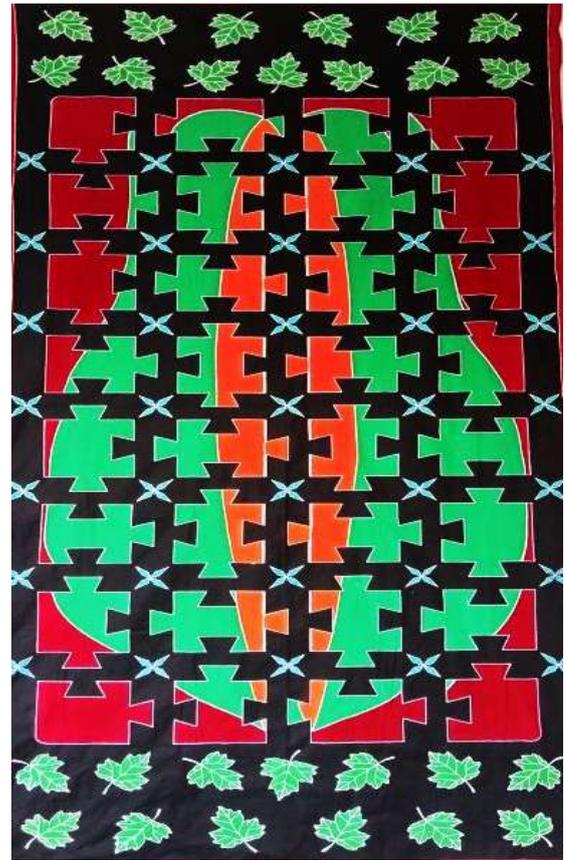
Karya di atas menampilkan selendang batik dengan motif *puzzle* dari sudut pandang yang berbeda. Pada indikator penilaian terhadap kreatifitas suatu karya batik selendang oleh penilai 1, 2, dan 3 pada variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan memperoleh jumlah 365,2 dengan hasil rata-rata 91,3 yang berada pada predikat A. Sedangkan pada indikator penilaian terhadap kualitas suatu karya selendang batik pada nilai estetik (unity, dominance, dan balance), nilai fungsi, pewarnaan, dan kombinasi letak motif memperoleh jumlah 375,9 dengan hasil rata-rata 93,9 berada pada predikat A.





Gambar 14. Hiasan Dinding Batik: "Gambaran Puzzle"

Karya di atas menampilkan hiasan dinding batik dengan motif gambaran *puzzle*. Berdasarkan indikator penilaian terhadap kreatifitas suatu karya hiasan dinding batik oleh penilai 1, 2, dan 3 pada variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan memperoleh jumlah 359,8 dengan hasil rata-rata 89,9 yang berada pada predikat B. Sedangkan berdasarkan indikator penilaian terhadap kualitas suatu karya hiasan dinding batik oleh penilai 1, 2, dan 3 pada nilai estetik (unity, dominance, dan balance), nilai fungsi, pewarnaan, dan kombinasi letak motif memperoleh jumlah 369,2 dengan hasil rata-rata 92,3 yang berada pada predikat A.



Gambar 15. Hiasan Dinding Batik: "Pepaya"

Karya di atas menampilkan hiasan dinding batik dengan motif *puzzle* buah. Berdasarkan indikator penilaian terhadap kreatifitas suatu karya hiasan dinding batik oleh penilai 1 pada variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan memperoleh jumlah 356,5 dengan hasil rata-rata 89,1 yang berada pada predikat B. Sedangkan berdasarkan indikator penilaian terhadap kualitas suatu karya hiasan dinding batik oleh penilai 1 pada nilai estetik (unity, dominance, dan balance), nilai fungsi, pewarnaan, dan kombinasi letak motif memperoleh jumlah 373,5 dengan hasil rata-rata 93,3 yang berada pada predikat A.





Gambar 16. Hiasan Dinding Batik: "Bagian Gorga"

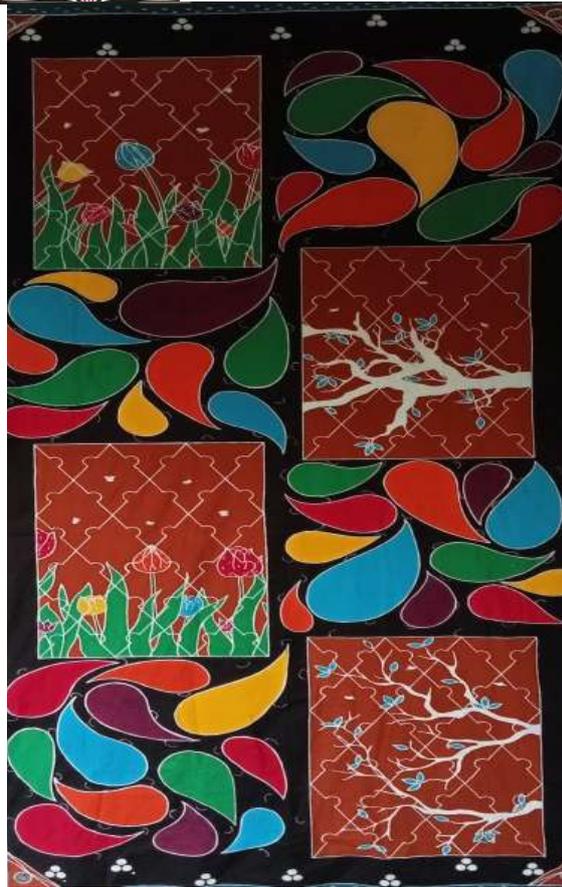
Karya di atas menampilkan hiasan dinding batik dengan motif gorga. Pada indikator penilaian terhadap kreatifitas suatu karya hiasan dinding batik oleh penilai 1, 2, dan 3 pada variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan memperoleh jumlah 367,1 dengan hasil rata-rata 91,7 berada pada predikat A. Sedangkan pada indikator penilaian terhadap kualitas suatu karya hiasan dinding pada nilai estetik (unity, dominance, dan balance), nilai fungsi, pewarnaan, dan kombinasi letak motif memperoleh jumlah 373,8 dengan hasil rata-rata 93,4 berada pada predikat A.



Gambar 17. Hiasan Dinding Batik: "Siluet"

Karya di atas menampilkan hiasan dinding batik dengan motif *puzzle* tumbuhan pohon siluet. Berdasarkan indikator penilaian terhadap kreatifitas suatu karya hiasan dinding batik oleh penilai 1, 2, dan 3 pada variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan memperoleh jumlah 364,6 dengan hasil rata-rata 91,1 yang berada pada predikat A. Sedangkan berdasarkan indikator penilaian terhadap kualitas suatu karya hiasan dinding batik oleh penilai 1, 2, dan 3 pada nilai estetik (unity, dominance, dan balance), nilai fungsi, pewarnaan, dan kombinasi letak motif memperoleh jumlah 372,8 dengan hasil rata-rata 93,2 yang berada pada predikat A.





Gambar 18. Hiasan Dinding Batik: "Gambaran Lukisan Bersambung"

Karya di atas menampilkan hiasan dinding batik dengan motif campuran. Berdasarkan indikator penilaian terhadap kreatifitas suatu karya hiasan dinding batik oleh penilai 1 pada variasi ide, keunikan bentuk motif, stilasi, dan motif tambahan memperoleh jumlah 368,5 dengan hasil rata-rata 92,1 yang berada pada predikat A. Sedangkan berdasarkan indikator penilaian terhadap kualitas suatu karya hiasan dinding batik oleh penilai 1, 2, dan 3 pada nilai estetik (unity, dominance, dan balance), nilai fungsi, pewarnaan, dan kombinasi letak motif memperoleh jumlah 376,2 dengan hasil rata-rata 94 yang berada pada predikat A.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang di sampaikan diawal penelitian hasil pengamatan yang telah dianalisis, maka kesimpulan dari penelitian adalah proses penciptaan dilakukan sesuai dengan prosedur perwujudan karya seperti mempersiapkan alat dan bahan, membuat desain motif *puzzle* dikertas karton, memindahkan desain motif ke kain, mencanting, pewarnaan, pemberian *waterglass*, dan pelorodan lilin malam.

Hasil dari kreatifitas serta kualitas ciptaan karya pada batik motif *puzzle* melalui indikator penilaian dengan tiga penilai memperoleh hasil yang baik terbukti pada

penilaian terhadap kreativitas karya batik motif *puzzle* pada selendang dan hiasan dinding memperoleh nilai yang telah dijumlahkan yakni 362,44 sehingga menghasilkan nilai rata-rata yaitu 90,6 atau mendapatkan predikat A, sedangkan pada penilaian terhadap kualitas karya batik motif *puzzle* selendang dan hiasan dinding memperoleh nilai yang telah dijumlahkan yakni 373,66 sehingga menghasilkan nilai rata-rata yaitu 93,4 atau mendapatkan predikat A. Hal ini juga menunjukkan bagaimana cara mewujudkan karya batik motif *puzzle* yang menarik adalah dengan memahami setiap ciri khas dari masing-masing tampilan motif sehingga memiliki keunikan tersendiri. Dengan mengutamakan pewarnaan dalam penciptaannya mampu menghadirkan suatu penciptaan motif batik yang menarik.

2. Saran

Keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap penciptaan batik motif *puzzle* diharapkan bagi masyarakat agar menumbuhkan rasa Cinta Tanah Air dengan peduli terhadap nilai-nilai budaya dimana batik sebagai salah satu kebudayaan Indonesia yang memiliki nilai jual tinggi sehingga bermanfaat pada ekonomi masyarakat dan bagi bidang seni rupa dari penerapan motif batik *puzzle* diharapkan dapat menjadi contoh bahwa tidak ada batasan dalam memperoleh ide.

DAFTAR RUJUKAN

- Atmojo, W. T. (2013). Penciptaan Batik Melayu Sumatera Utara. *Panggung*, 23(1), 90-97.
- Junita, S., & Munandar, H. (2019). Penerapan Media Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Disekolah Dasar Dengan Pendekatan Sains-Edutainment. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 76-81.
- Putra, Oki T. (2014). *Pemanfaatan Warna Kayu dalam Pembuatan Puzzle Motif Batik Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramadhan, Iwet. (2013). *Cerita Batik*. Banten: Literati.
- Santoso, Dwi. (2013). *Pembelajaran Stilasi Bentuk Motif Dalam Pembuatan Desain Batik Pada Pelajaran Muatan Lokal di SMA Negeri Bantul*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. (2002). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Penerbit K anisius.
- Susanto, Sewan. 2018. *Seni Batik Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Zulkifli, Z., Sembiring, D., Atmojo, W.T., & Pasaribu, M. (2018). Penciptaan Lukisan Berbasis





Bentuk Seni Rupa Etnik Karo Pada Matra Keret Yang Dibentuk Dengan Alat Penfantar Panas. *Bahas (e-Journal)*, 29(3), 285-299.

Gorga : Jurnal Seni Rupa
Volume 12 Nomor 01 Januari-Juni 2023
p-ISSN: 2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380

