

# PENGEMBANGAN POLA DASAR BATIK DOLLY

Maria Nala Damajanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto, Surabaya

Email: [mayadki@petra.ac.id](mailto:mayadki@petra.ac.id)

**Abstrak:** Kawasan Dolly yang terletak di Kelurahan Putat Jaya, Kecamatan Sawahan saat ini dikenal juga karena batik produksi masyarakat setempat. Walaupun batik baru mulai dikenalkan dalam lima tahun terakhir karya mereka telah sering terlihat pada pameran batik maupun pada beberapa pusat souvenir di Surabaya. Melalui pendalaman diketahui bahwa keterbatasan keahlian desain menjadi latar belakang para pembatik yang rata-rata adalah Ibu rumah tangga sekaligus warga terdampak penutupan lokalisasi. Para pembatik membutuhkan desain baru agar lebih berkembang dan lebih dapat menarik minat pembeli. Untuk itulah abdimas ini dilakukan oleh tim dengan berlatar belakang Desain Komunikasi Visual hingga kemudian yang dihasilkan adalah pengembangan motif baru berciri khas Jarak Dolly dan juga mengadaptasi ikon Kota Surabaya. Pendekatan metode design thinking dianggap paling sesuai dalam proses desain hingga realisasinya dan hasil akhir berupa pola batik berciri lokal dapat dimanfaatkan untuk jangka panjang dalam pengembangan selanjutnya.

**Kata Kunci:** batik, dolly, pola, design thinking

## 1. PENDAHULUAN

Kawasan Dolly adalah nama area tepatnya di seputar Jalan Jarak di Kelurahan Putat Jaya, Kecamatan Sawahan, Surabaya yang dahulu sempat terkenal karena pernah menjadi tempat lokalisasi yang kemudian ditutup oleh Pemerintah Kota Surabaya pada tahun 2014. Daerah ini memproduksi batik paska penutupan lokalisasi, yang merupakan produksi warga sekitar Kecamatan Sawahan. Para pembatiknya baru mengenal batik 5 tahun belakangan. Melalui berbagai program Pemerintah Kota menawarkan warga mempelajari pembuatan batik dan diikutkan pada berbagai pelatihan untuk memperdalam keahlian batik. Secara teratur para pembatik juga diikutkan pada berbagai event seperti kegiatan pameran yang di tingkat kota, provinsi maupun nasional. Dari wawancara dengan para pembatik diketahui bahwa mereka membutuhkan masukan mengenai desain untuk pengembangan motif batik. Hal ini dipahami karena para pembatik tidak punya latar belakang pendidikan seni secara khusus maupun keahlian yang diwarisi sebelumnya. Informasi tersebut di atas menjadi dasar tim Abdimas yang terdiri dari Dosen dan Mahasiswa UK Petra untuk melakukan abdimas karena ada kaitan dengan keahlian desain yang dikuasai. Dengan memperhatikan kondisi pasar batik di Surabaya dan potensi menjadikan batik sebagai oleh-oleh maka dirasa perlu batik Dolly dikembangkan agar lebih mudah dikenal dan lebih berkarakter Surabaya sekaligus dapat menjadi daya tarik. Oleh karena itu melalui abdimas ini diharapkan para pembatik dapat mengembangkan motif batik baru dan mengaplikasikannya pada produk batik yang dihasilkan. Adapun peserta abdimas ini

berasal dari 18 UKM Batik dari Kecamatan Sawahan dan sekitarnya. Pendanaan kegiatan didukung antara lain oleh unit Perpustakaan dari UK Petra. Tim pelaksana abdimas terdiri dari dosen sebagai pengusul dan mahasiswa sebagai pelaksana lapangan.

Sasaran dan luaran kegiatan pengabdian masyarakat ini :

1. Menghasilkan rerancangan modul pola dasar batik
2. Pembatik punya pengetahuan baru tentang motif batik
3. Menghasilkan produk batik Surabaya berdasarkan pola baru
4. Pameran hasil karya dan penjualan

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini pengabdian masyarakat selanjutnya akan disebut abdimas ini dilaksanakan di Surabaya sejak bulan Maret hingga Agustus 2019 dengan menerapkan metode *design thinking* dalam proses pelaksanaannya. Tujuannya adalah secara ringkas para pelaku dapat menyusun kegiatan dan membagikannya dalam tim sesuai kapasitas dalam kurun waktu terbatas. The Basics of User Experience Design (Interaction Design Foundation, p.11) membagi *Design Thinking* dalam lima tahapan yaitu 1). *Empathize*. Pada tahapan *empathize* tim melakukan wawancara intensif dengan mitra abdimas yakni pembatik. Selanjutnya melakukan studi lapangan sambil melakukan studi literatur untuk mengetahui arah pengembangan batik yang dianggap sesuai. 2). *Define*. Pada tahapan *define* dilakukan analisa permasalahan untuk dapat dijadikan dasar dari produk ragam hias yang akan dibuat. 3). *Ideate*. Tahapan ini pelaku abdimas mulai membuat sketsa desain berdasarkan data dari berbagai sumber baik data lapangan maupun literatur. Merancang sejumlah pola desain dan ikon Surabaya untuk disederhanakan dan atau dikembangkan. Selanjutnya membuat variasi desain yang modern dan menarik. 4). *Prototype*. Tahapan ini adalah tahap pembuatan produk batik yang memakan waktu panjang. Sebelum produk dibuat modul ragam hias diperkenalkan terlebih dahulu kepada para pembatik. 5). *Test*. Tahapan akhir ini dilakukan dengan memamerkan produk dan sekaligus menjualnya melalui even batik Surabaya Memory di Grand City Mal, Surabaya.

Tiga tahap *Design Thinking* digunakan pada awal mempersiapkan kegiatan pengabdian masyarakat hingga tahapan ketiga yaitu *ideate* dengan melibatkan pembatik dan pelaku abdimas. Setelah proses berpikir menghasilkan desain pola dasar batik dalam bentuk modul sederhana maka langkah berikut yang dilakukan adalah interaksi yang lebih intensif antara kedua pihak terkait yaitu sosialisai pola dasar batik kepada para pembatik sehingga dapat digunakan dalam desain batik dalam rangka pembuatan *prototype*, sebelum selanjutnya melakukan tahapan akhir yaitu *test*.

Keseluruhan tim abdimas terdiri dari satu dosen dan delapan mahasiswa Desain Komunikasi Visual program International Digital Media. Tim abdimas dibagi kedalam tugas-tugas yaitu ketua tim, koordinator mahasiswa, sekretaris, bendahara, penitia acara, perlengkapan, layout, desain dan dokumentasi. Ketua tim melakukan semua koordinasi dengan pihak terkait, mitra pendukung kegiatan sekaligus sebagai nara hubung UKM sasaran abdimas. Tim mahasiswa bertugas sebagai desainer dan koordinasi pelatihan serta kegiatan dokumentasi. Unit perpustakaan merupakan mitra utama karena memiliki visi yang sama dalam membangun Kota Surabaya serta turut melestarikan budaya batik terutama yang ada di Surabaya. Program studi

mendukung dengan pemberian ijin penggunaan ruang dan fasilitas lain yang ada di kampus dalam mendukung kegiatan.

### 3. PENGEMBANGAN RAGAM HIAS dan APLIKASI

Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai urutan *design thinking* dalam waktu-waktu terjadwal yang dijelaskan sebagai berikut:

1. *Emphatise*. Membatik sendiri sesungguhnya adalah pekerjaan menggambar pada kain putih menggunakan lilin cair panas dengan bantuan alat yang disebut canting. Dari asal katanya batik disebutkan terdiri dari kata ‘mba’ yang berarti menulis dan ‘tik’ yang berarti titik (MS Ginanjar, 2015, p.45). Tidak semua pelaku abdimas memahami proses membatik. Pemahaman awal dibangun melalui studi literatur dan lapangan. Keberadaan batik Dolly sendiri diketahui dari berbagai media yang melaporkan bahwa mulai banyak batik Dolly dipakai sebagai produk fashion dari para desainer lokal maupun nasional. Sebut saja Oscar Lawalata sebagaimana dikutip [news.detik.com](http://news.detik.com) (31 Agustus 2018). Para pembatik di Dolly juga diketahui menggunakan baik canting biasa maupun canting listrik. Kedua alat ini tetap menghasilkan kualitas batik yang sama namun karena alasan kepraktisan ditemukan bahwa canting listrik yang lebih disukai. Untuk sementara pembatik kefasihan terhadap alat ini mempercepat pekerjaan meskipun bukan satu-satunya faktor terselesaikannya karya batik. Informasi ini membantu pelaku abdimas untuk mengatur waktu pembuatan batik sehingga keseluruhan kegiatan dapat diselesaikan tepat waktu.

Untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pembatik pelaku abdimas melakukan wawancara intensif dengan para pembatik secara lebih mendalam. Nara sumber utama adalah para pemilik UKM yang aktif berkarya, yakni Ibu Siti Sulaikah, Bapak Sutrisno dan Bapak Pengki. Penulis juga melakukan pengamatan lapangan ke Toko souvenir DS Point dan sentra batik Putat Jaya yang merupakan tempat berkumpulnya para pembatik belajar batik dan memamerkan karyanya secara terbatas. Studi lapangan juga dilakukan ke rumah pembatik dimana batik diproduksi. Dari sana terlihat bahwa motif batik yang ada belum cukup kaya secara desain sebagaimana diakui para pembatik sendiri. Diketahui bahwa ide motif yang dihasilkan seringkali hanya berasal dari dua orang yang dianggap ahli yakni Bapak Sutrisno dan Bapak Pengki, sehingga akibatnya motif batik menjadi terbatas dan seringkali menunjukkan kemiripan satu dengan lainnya. Hal tersebut dipahami karena tidak semua pembatik memiliki keahlian menggambar termasuk mengembangkan motif. Hal ini dapat dipahami karena tidak ada tradisi asli membatik asli dari Surabaya. Kalaupun batik pernah dikembangkan di Surabaya pada masa lalu kebanyakan pembatik berasal dari pendatang di luar Surabaya sebagaimana disebutkan Anshori dan Kusrianto (2011, p 301-312).

Lebih jauh keinginan pembatik setempat adalah selain mempopulerkan motif kupu-kupu dan daun jarak adalah mengenalkan batik Jarak-Dolly sebagai batik bercirikan Surabaya. Dari penggalian informasi diketahui bahwa penggunaan motif kupu-kupu pada batik dikaitkan dengan kupu-kupu malam yang merupakan istilah yang biasa disematkan pada pekerja sex di bekas lokalisasi tersebut. Sementara daun jarak dipilih karena merupakan nama salah satu area di tempat tersebut yang konon dahulu banyak terdapat pohon jarak (wawancara dengan

pembatik yang merupakan warga setempat, Sutrisno, 1 April 2019). Keseluruhan tahapan ini dilaksanakan antara bulan Maret hingga April 2019.

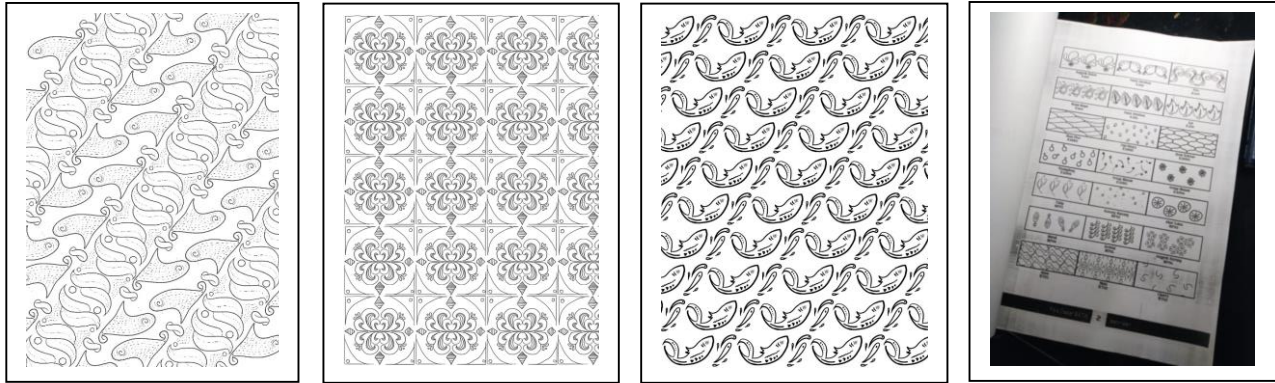
2. *Define*. Antara bulan April hingga Mei 2019, dari data terkumpul dilakukan analisis masalah dan analisis data lebih mendalam hingga terlihat adanya kebutuhan pengembangan motif baik jenis maupun variasinya termasuk kebutuhan penggunaan ikon Surabaya untuk menjadi ciri khas. Namun demikian tim memutuskan untuk tidak hanya terbatas pada ikon ikan dan buaya yang sudah sangat umum, tim abdimas juga mengumpulkan gambar fauna yang ada di kebun binatang Surabaya seperti harimau, burung, termasuk menggali habitat binatang tersebut untuk mendapat ide pengembangan seperti ombak, laut dan detail binatang seperti sisik ikan, kulit harimau, bulu burung dan lain-lain. Dicari juga tanaman bunga-bunga atau buah yang bisa ditemukan di publik area seperti tabebuya, mangrove, bunga kamboja, daun palem, bunga sepatu, sedap malam, anggrek, asoka termasuk buah seperti buah srikaya.

Langkah berikutnya tim mencari sejumlah model ornamentasi batik klasik sebagai acuan. Ornamentasi batik sendiri dibagi dalam tiga bagian yaitu *klowongan*, *isen-isen* dan ornamentasi harmoni (Musman, p. 23). Selain isen-isen dan ornamen pokok flora dan fauna dipilihlah sejumlah ornamentasi seperti taplak meja, geometris pagersari, geometris ceplok, geometris kawung dan geometris parang sebagai acuan pola. Tujuan peminjaman pola ornamen adalah untuk turut melestarikan nilai warisan budaya yang telah turun temurun. Dengan pola-pola dasar yang lazim dikenal dalam batik, objek-objek tersebut di atas diatur kembali hingga nampak menarik. Untuk memberi kesan moderen diputuskan untuk melakukan stilasi objek secara bebas kreatif yang mana dalam pengaturannya kemudian komposisi pola batik yang baru disusun secara geometris berdasarkan ornamen utama yang telah dipilih sebelumnya.

3. *Ideate*. Semua data visual yang terkumpul kemudian dimasukkan dalam sketsa desain dan dibuat secara digital untuk mempermudah penataan komposisi. Tim desain menyederhanakan objek-objek terpilih hingga berupa *outline* dan menggabungkannya sedemikian rupa dan selanjutnya melakukan finalisasi ragam hias setelah mendapat persetujuan dosen dalam tim. Tim desain kemudian membuat modul yang berisi kumpulan ragam motif batik agar tertata rapih dan dengan begitu motif baru tersebut mudah dibagikan dan disimpan. Keseluruhan proses ideate dilakukan antara bulan Juni- Juli 2019. Adapun rincian motif yang dihasilkan tersimpan dalam 80 halaman modul berukuran A4 yang didalamnya terdapat rincian pola dasar batik sebagai berikut :

- Pola isen-isen: 48 desain (@ 2x5 cm)
- Ragam hias flora: 16 desain (@ 5x5 cm)
- Ragam hias fauna: 16 desain (@ 5x5 cm)
- Ragam hias non geometris-pagersari: 16 desain (@ 15x20 cm)
- Ragam hias taplak meja (kombinasi): 16 desain (@ 15x20 cm)
- Ragam hias geometris-Ceplok: 8 desain (@ 15x20 cm)
- Ragam hias geometris-Kawung: 8 desain (@ 15x20 cm)
- Ragam hias geometris-Parang: 8 desain (@ 15x20 cm)

***Ragam hias geometris-parang, ragam hias taplak meja, ragam hias fauna, contoh isi buku***



Sumber : Modul buku ragam batik hasil desain tim abdimas

4. *Prototype*. Tahapan pembuatan prototype ini terlaksana pada bulan Juli hingga Agustus 2019. Pengerjaan batik yang dikerjakan selama lebih kurang satu bulan. Sebelum produk batik dibuat tim membagikan modul ragam hias dan memperkenalkannya terlebih dahulu kepada para pembatik melalui sosialisasi dan pelatihan penggunaan modul. Produk yang diputuskan dibuat oleh masing-masing pembatik berdasarkan pola baru yang diperkenalkan adalah selendang batik berukuran 90 x 250 cm, dibuat diatas kain katun Prisima. Proses pelatihan dilakukan di kampus UK Petra yang dihadiri semua perwakilan UKM yang telah menyetujui bergabung dalam kegiatan. Sedangkan proses membatik dilakukan di rumah para pembatik dan di sentra Batik Putat Jaya binaan Dinas Perdagangan Kota Surabaya.

***Pelatihan motif, proses pembuatan selendang batik dan pameran hasil***



Sumber : Dokumentasi tim abdimas

5. *Test*. Tahapan akhir abdimas dilakukan dengan memamerkan produk dan sekaligus menjualnya melalui even Surabaya Memory. Even ini dilakukan dalam rangka perayaan HUT Kota Surabaya yang bertempat di Mal Grand City pada bulan Agustus 2019. Karena kegiatan ini bersamaan dengan even batik lain akibatnya cukup banyak pengunjung mal ikut menikmati

pameran abdimas ini. Pada saat ini pula dilakukan penjualan produk dan rata-rata selendang batik dijual dengan harga Rp.100.000-250.000,- cukup diminati. Dengan demikian semua rangkaian kegiatan abdimas telah mempraktekan metode *design thinking* secara lengkap dan dapat dimanfaatkan oleh para pembatik serta terbukti dapat memperkaya pengetahuan dan sebagai ide baru bagi pembatik dalam berkarya.

#### **4. UCAPAN TERIMA KASIH**

Dukungan unit Perpustakaan UK Petra sangat membantu terlaksananya kegiatan ini. Untuk itu tim abdimas ucapkan terima kasih. Kegiatan ini juga didukung penuh oleh Program Studi DKV serta mahasiswa peserta abdimas. Mitra sasaran abdimas yakni para pembatik Dolly dan Pemerintah Kecamatan Sawahan akhirnya adalah pihak yang paling berkenaan dengan kegiatan ini baik sebagai langsung maupun tidak, baik sebagai pribadi maupun sebagai unit usaha batik yang tengah digadang-gadang Pemerintah Kota dapat mensupport perekonomian masyarakat setempat. Terima kasih penulis ucapkan sebesar-besarnya dan sedalamnya.

#### **5. KESIMPULAN**

Dengan metode pelaksanaan yang dipilih untuk merangkai semua kegiatan abdimas secara keseluruhan abdimas telah berjalan lancar dan menghasilkan modul pola dasar batik berisi 80 halaman desain pola batik baru dan telah dibagikan kepada semua UKM peserta pelatihan. Pada tahapan akhir dapat dipamerkan 15 selendang batik sebagai hasil implementasi desain baru, yang dinamai Selendang Surabaya dan terjual hampir kesemua selendang beberapa waktu kemudian. Maka dapat disimpulkan bahwa modul pola batik dapat dipahami dengan baik oleh pembatik dan bermanfaat untuk mendukung usaha. Waktu kegiatan abdimas selama lebih kurang enam bulan dirasa cukup padat meskipun khusus untuk waktu pelatihan oleh para pembatik dianggap kurang panjang, sehingga kedepannya diharapkan dapat dilakukan dalam beberapa sesi pelatihan. Terkait hasil akhir selendang batik, tidak semua pembatik menyeter selendang batik untuk dipamerkan. Hal ini diduga karena tidak semua pembatik benar-benar fokus pada batik sebagai pekerjaan utama selain sebagai ibu rumah tangga. Untuk antisipasi kedepannya perlu dilakukan pendampingan lebih ketat untuk mendukung para pembatik dalam berkarya.

#### **6. DAFTAR PUSTAKA**

- Adi Kusrianto (2019). 100 Motif Batik Klasik. Surabaya: Adi Kusrianto Literary Agent
- Anshori, Yusak. (2011). Keeksotisan Batik Jawa Timur Memahami Motif dan Keunikannya. Jakarta: Kompas Gramedia, p.301-312
- Interaction Design Foundation. The Basics of User Experience Design, p.11 e-book
- Musman, Asti. 2011. Batik: Warisan Adiluhung Nusantara. Yogyakarta: G-Media
- MS Ginanjar (2015). Batik Kudus The heritage p.45. Penerbit: Djarum Foundation
- Hasil wawancara dengan pembatik yang merupakan warga setempat, Bapak Sutrisno, UKM Alpujabar, pada 1 April 2019
- Hasil wawancara dengan pembatik pada sentra Batik Putat, Bapak Pengki, pada 1 April 2019

Hasil wawancara dengan pembatik yang merupakan warga setempat, Ibu Siti Sulaikah - UKM  
Warna Ayu, pada 1-9 April 2019

<https://surabaya.tribunnews.com/2017/11/28/batik-dolly-makin-terkenal-motif-jarak-dan-kupu-kupu-jadi-ciri-khas?page=all>

<https://www.idntimes.com/life/inspiration/rully-bunga/desainer-muda-ini-gunakan-batik-dolly-sebagai-karyanya-1/4>

<https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4191721/wow-batik-buatan-ukm-dolly-dilirik-desainer-oscar-lawalata>