

INSPIRASI PERUPA BATIK DALAM BERKARYA (Studi Kasus pada Batik Kontemporer)

Ernawati

Desain Komunikasi Visual Universitas Maarif Hasyim Latif
ernawati@dosen.umaha.ac.id

ABSTRACT

Inspiration is a brainstorm that appears from the spark of creative ideas in its own time and place which is rarely recognizably excepted for the people who have been a soul that are accustomed to training by their selves. This can be done well by the designers based on their expertise. The ability of batik designers who have been trained and experienced in inspiring the inspiration will be, it may influence on the artist of produced batik. In this study, data collection methods used descriptive qualitative method with a semi-structured interview approach because it assumed the implied information which told about the inspiration on their soul of batik artists. The inspiration cannot be determined based on where it will be created, but it can be the first step in the creation of contemporary batik design and contemporary batik artwork that has been formed. For the designers, the process of inspiration is the beginning of dialogue, discovery, and ability of the development process in the process of thinking and working of batik art. All of the visible visuals can be a source of inspiration. Sometimes, the invisible visuals can be a source of inspiration too. The source of inspiration comes at the beginning of the design process and works along with the batik design process. Inspiration defines the design results according to batik designers. What is often assumed as an art inspiration is a fact of an important part of the design process. The methods for inspiring sensitivity and ideas can be done by reading, observing, lateral thinking, socializing, discussing, and brainstorming.

Keywords: *inspiration, artist, work art batik*

ABSTRAK

Inspirasi merupakan ilham yang hadir dalam bentuk percikan ide-ide kreatif pada waktu dan tempatnya tersendiri, yang jarang dikenali kecuali yang memiliki jiwa yang sudah terbiasa dengan melatih dirinya. Hal ini, dapat dilakukan dengan baik oleh Perupa dibidangnya. Kemampuan Perupa batik yang telah terlatih dan berpengalaman dalam mengilhami inspirasi yang hadir, berpengaruh terhadap karya batik yang dihasilkan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini mengguakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan wawancara semi terstruktur karena bersifat menyingkap hal yang bersifat tersirat, yaitu inspirasi dalam diri Perupa batik. Inspirasi tidak dapat ditentukan dimana akan tercipta, tetapi inspirasi sebagai langkah awal terciptanya karya batik kontemporer sampai karya seni batik kontemporer itu sendiri telah terbentuk. Bagi para Perupa proses inspirasi merupakan awal mula membuka dialog, penemuan dan proses pengembangan kemampuan dalam proses berpikir dan berkarya seni batik. Semua visual yang terlihat dapat menjadi sumber inspirasi. Beberapa hal yang tidak terlihatpun dapat menjadi sumber inspirasi. Sumber inspirasi datang pada awal proses karya, dan bekerja disepanjang proses karya batik. Inspirasi mendefinisikan hasil karya dari Perupa batik. Apa yang sering dianggap sebagai inspirasi seni merupakan fakta bagian penting dari proses dalam karya. Metode untuk kepekaan inspirasi dan ide dapat dilakukan dengan membaca, observasi, berpikir lateral, serta bersosialisasi dan berdiskusi serta curah gagasan.

Kata Kunci: inspirasi, perupa, karya batik

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Inspirasi merupakan hal yang dicari dalam kehidupan sehari-hari para Perupa, kreator maupun desainer. Menciptakan karya-karya yang inovatif dan mempunyai nilai orisinalitas diperlukan inspirasi, ide atau gagasan sebagai titik tolak penciptaan berkarya. Inspirasi sebagai langkah awal Perupa/kreator/desainer untuk memotivasi diri dalam menciptakan karya, salahsatunya menciptakan karya batik. Perupa perlu melakukan upaya membuka pikiran dan hati untuk memperoleh insprasi.

Perkembangan dan perubahan karya batik kontemporer yang cukup pesat, tentu berkaitan dengan perlunya kemampuan dalam pemikiran menciptakan karya yang baik pula. Dalam tulisan yang berjudul Kosmologi sebagai Pijakan Kreasi dalam Berkarya Seni (Cosmology as the Foundation of Creation in Artwork). *INVENSI (Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni)*, 4(2), 113–129 Ernawati mengungkapkan bahwa Pascamodern/kontemporer terjadi ketika hilangnya batas antara seni dengan kehidupan sehari-hari, tumbanganya batas antara seni tinggi dan rendah, pencampuradukan gaya yang bersifat eklektik dan asumsi bahwa kita kini hanya bisa mengulang-ulang masa lalu belaka. Selanjutnya bagi perupa yang berpikir dan beraktualisasi, alternatif sikap yang dipilih disalurkan melalui pentingnya memaknai proses yang membangun karya seni. Untuk dapat pada titik tersebut, Perupa batik tentunya perlu masukan inspirasi pada pemikiran mereka guna memotivasi terciptanya ide karya batik kontemporer yang baik dan berkualitas dengan konsep yang kreatif dan menarik. Inspirasi sering dijadikan kata-kata Perupa sebagai pengantar untuk merepresentasikan dan membedah karya dalam penyampaian kepada penikmat seni. Inspirasi mereka dalam berkarya, mampu mengantarkan pemahaman kepada penikmat seni apa yang menjadi gagasan karya dan tujuan dari karya diciptakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis memandang inspirasi sebagai titik penopang kontruksi diatasnya, dasar yang sangat penting dalam menciptakan karya seni, dan beranggapan tanpa inspirasi karya seni tidak akan berarti, bahkan karya karya senipun tidak akan tercipta. Jadi peneliti menganggap perlu memperdalam dan melakukan upaya menyingkap inspirasi dalam menciptakan karya batik kontemporer dalam dunia seni untuk bahan motivasi, inovasi dan perkembangan seni batik.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami, peran inspirasi Perupadalam menciptakan karya batik kontemporer. Selain itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana proses karya batik kontemporer dapat tercipta dan terwujud dari sumber inspirasi Perupa, dengan menciptakan karakter masing-masing yang dimiliki oleh Perupa batik.

Kajian Teori

Inspirasi memiliki peran sangat penting karena, sebagai dasar dan awal mula yang mendorong Perupauntuk berkarya, termasuk dalam menciptakan ide karya batik kontemporer. Hal ini, sesuai dengan penelitian, dalam *Journal of The Sign Research volume.3*, 2003 yang berjudul *Sources Inspiration in Industrial Practice: The Case of Knitwear Design* menyatakan bahwa menggambar karya dari ide sebelumnya dan sumber inspirasi adalah bagian universal dari semua kegiatan merancang yang dilakukan oleh manusia, bentuk-bentuk yang diadaptasi, dan cara-cara itu dikonseptualisasikan dengan baik dan berbeda pada setiap industri.

Temuan pada penelitian ini, menggambarkan bagaimana sumber inspirasi digunakan dalam karya rajutan komersial. Perupasecara aktif mencari sumber-sumber inspirasi, yang mereka gunakan baik untuk mendefinisikan ruang karya yang akan memenuhi tujuan mereka maupun selaras dengan persepsi, ketepatan serta kesesuaian dalam perkembangan individual dalam berkarya. Mereka menggunakan strategi aktif untuk menstimuli ide mereka sehingga menghasilkan ide berdasarkan situasi yang dibutuhkan. Perupasecara rutin menggunakan rentang waktu yang cukup lama dari sumber inspirasi, dan secara eksplisit sadar serta terbuka tentang bagaimana mereka menggunakannya. Mereka juga melakukan identifikasi sumber ide dalam langkah karya dan merupakan kunci penting bagi keterampilan Perupa. Pada penelitian ini, proses karya didorong oleh pemikiran dengan sumber inspirasi, untuk memprovokasi dan memfasilitasi perbandingan dengan industri lainnya.

Inspirasi dalam karya dan berkarya seni memiliki peran yang sangat penting. Hal ini terbukti dengan adanya beberapa penelitian yang menyatakan, peran inpirasi sebagai esensi dalam berkarya seni. Dalam jurnal yang berjudul *Sources of Inspiration and Mental Image in Textile Design Proses* menjelaskan berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di Departemen dalam Ekonomi dan Ilmu Craft di University of Helsinki, sebelas siswa merancang kain tekstil teknik kolase dengan melatih kemampuan menggunakan lingkungan. Kemudian dilakukanlah analisis secara kualitatif pada data

visual dan data verbal. Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa mental terkait dengan virtual, kinestetik, dan lisan pada proses kegiatan karya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan munculnya sumber inspirasi dan mental dalam kursus karya virtual.

Berdasarkan tingkat keabstrakan dari “sumber” ke “target” sumber inspirasi dapat dikategorikan sebagai “*between-domain*” dan “*within-domain*”. Mengarah pada penjelasan tersebut “*between-domain*” terdiri atas teks abstrak, gambar, dan hasil kesenian serta obyek dan fenomena dari kehidupan sehari-hari. Sedangkan media dari “*within-domain*” adalah bentuk-bentuk geometri dan diagram, teknik gambar, teknik sketsa, dan sumber-sumber gambar lain (Hui Cai and Ellen Yi-Luen Do, *Jurnal Dual Effects of Inspiration Sources: 2007*).

Pada jurnal berjudul *Design Inspiration and Design Performance* yang menyatakan dalam industri tekstil sumber inspirasi berperan penting, saat proses karya. Inspirasi diperoleh dari karya pakaian lain sebagai fitur karya yang dikembangkan menjadi karya sendiri, foto pakaian, benda-benda seni dan fenomena alam. Sumber inspirasi memainkan peran yang kuat pada awal proses karya, dalam penelitian dan koleksi perencanaan yang strategis. Selain itu, sumber inspirasi berperan dalam komunikasi ide karya, baik dikalangan desainer, antar desainer, manajer dan pembeli (Eckert Claudia: 1-14).

Pada penelitian lain yaitu jurnal yang berjudul *Identification the Major Types of Idea Sources in Clothing* tahun 2006, menyatakan proses mengidentifikasi jenis sumber ide dalam karya pakaian dan memberikan informasi tentang masing-masing sumber inspirasi mampu mengetahui sejauh mana elemen-elemen karya dan prinsip-prinsip karya individual. Sumber inspirasi memainkan peran yang kuat dalam rangka mendorong orisinalitas, tahap kreatif karya, dan pada tahap awal penelitian fashion.

Tidak sampai disini saja, Thomas Drozd dan Maria Cybulska mengungkapkan sumber inspirasi, dapat diperoleh dari karya seni lain. Hal ini disebutkan pada penelitiannya dengan temuan karya tekstil kontemporer berupa motif dekoratif yang terinspirasi dari ikat pinggang kontush dan dari kostum nasional negara Polandia (XII, *Scientific Conference of Faculty of Material Technologies and Textile Design, Polish National Costume as an as Inspiration in Contemporary Textile Designing, 2009: 1-12*).

Ungkapan tentang inspirasi Perupa menurut Patricia dalam penelitiannya yang berjudul *Out of Afrika: Element Design Inspiration in the Twentieth Century*, mengungkapkan bahwa inspirasi dapat diperoleh dan timbul dari proses pengamatan,

pengalaman pribadi dan kolaborasi antar desainer baik dalam negeri maupun Perupa negara lain.

B. Metode Penelitian

1. Pengumpulan Data

a. Alasan pemilihan kasus

Pada proses penelitian ini, peneliti mengambil topik tentang inspirasi Perupa dalam menciptakan karya batik kontemporer. Topik ini penting, karena dinamika perubahan dan perkembangan motif batik kontemporer yang relatif cepat. Oleh sebab itu, perlu kepekaan dalam menyikapi inspirasi. Selain itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana proses karya batik kontemporer dapat tercipta dan terwujud dari sumber inspirasi Perupa batik, dengan menciptakan karakter masing-masing yang dimiliki oleh Perupa batik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif melalui wawancara semi terstruktur, yaitu peneliti sebagai instrument utama dalam penelitian tersebut, membawa pedoman wawancara sebagai panduan wawancara. Jenis pendekatan yang dipergunakan adalah metode wawancara *semi terstruktur* dengan tipe *“one on one” Interview*. Peneliti melakukan wawancara terhadap tiga orang narasumber dengan masing-masing informan melaksanakan dua kali wawancara. Topik wawancara tentang inspirasi dalam menciptakan ide karya batik kontemporer secara langsung, tetapi pertanyaan tidak persis seperti urutan pertanyaan dalam pedoman wawancara, karena keadaan dan situasi atau tanggapan dari narasumber yang relatif panjang terhadap topik yang dipertanyakan terkadang menjawab pertanyaan lain sehingga peneliti sebagai pewawancara berusaha menyesuaikannya. Dalam melakukan wawancara, peneliti membuat semacam pedoman wawancara mengenai dimensi dan kategori apa saja yang akan ditanyakan. Kategori yang digunakan sebagai pertanyaan mengacu pada hasil kajian pustaka yaitu sumber inspirasi “sumber” ke “target”, mental, pengalaman, pengamatan, dan antar Perupa atau Perupa lain.

b. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian aktivitas inspirasi Perupa dalam menciptakan karya batik kontemporer dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana perilaku Perupa batik dalam menemukan inspirasi dan menyikapinya pada proses terciptanya karya batik kontemporer. Arah suatu pengembangan metode penelitian melalui wawancara ini bersumber pada teknik

sebuah pengumpulan data dimana kegiatan wawancara harus dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran secermat mungkin tentang sesuatu individu Perupa, keadaan, gejala dalam proses mengilhami posisi inspirasi dalam menciptakan karya batik kontemporer dan untuk mendeskripsikan data secara sistematis terhadap fenomena yang dikaji berdasarkan data yang diperoleh.

Data diperoleh peneliti, melalui proses wawancara semi terstruktur yang terhadap Perupa sebagai informan yang aktif berkarya seni batik dan memiliki label batik sendiri. Masing-masing informan diwawancara dua kali. Untuk menghindari kehilangan informasi, maka peneliti meminta ijin kepada informan untuk menggunakan alat perekam. Sebelum dilangsungkan wawancara semi terstruktur, peneliti menjelaskan atau memberikan sekilas gambaran dan latar belakang secara ringkas dan jelas mengenai topik penelitian. Wawancara dilaksanakan berdasarkan waktu dan tempat yang ditentukan oleh informan. Wawancara dilakukan dengan berada didekat informan, dengan jarak yang cukup dekat supaya suara dari informan dapat terdengar dengan jelas baik dengan indera pendengaran ketika wawancara maupun rekaman audio yang dihasilkan dengan durasi wawancara 45-60 menit dalam satu kali pertemuan. Selain itu peneliti membuat catatan lapangan, pada setiap kegiatan wawancara dengan mengurutkan perilaku dan tanggapan informan, dengan cara mendeskripsikannya. Peneliti menuliskan memo dan diagram untuk mendokumentasikan hal-hal yang detail sebagai data dan merekam audio proses wawancara dan mentranskripsikan hasil wawancara dalam bentuk tulisan untuk mempermudah proses analisis data.

c. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini yaitu peneliti sebagai alat pencari sekaligus penganalisisnya. Dalam hal ini peneliti menggunakan alat tulis untuk membuat memo dan catatan lapangan selama kegiatan wawancara. Pedoman wawancara sebagai instrumen yang ikut mengatur berjalannya proses wawancara. Kamera digital sebagai alat rekaman suara dan gambar untuk memperjelas dan mempermudah proses transkripsi hasil wawancara.

1. Analisis Data

Analisis data dimulai dengan membuat transkrip hasil wawancara, dengan cara memutar kembali rekaman hasil wawancara, mendengarkan dengan seksama, kemudian menuliskan kata-kata yang didengar sesuai dengan apa yang ada direkam tersebut. Teknik analisis data yang digunakan adalah dianalisis secara deskriptif dengan

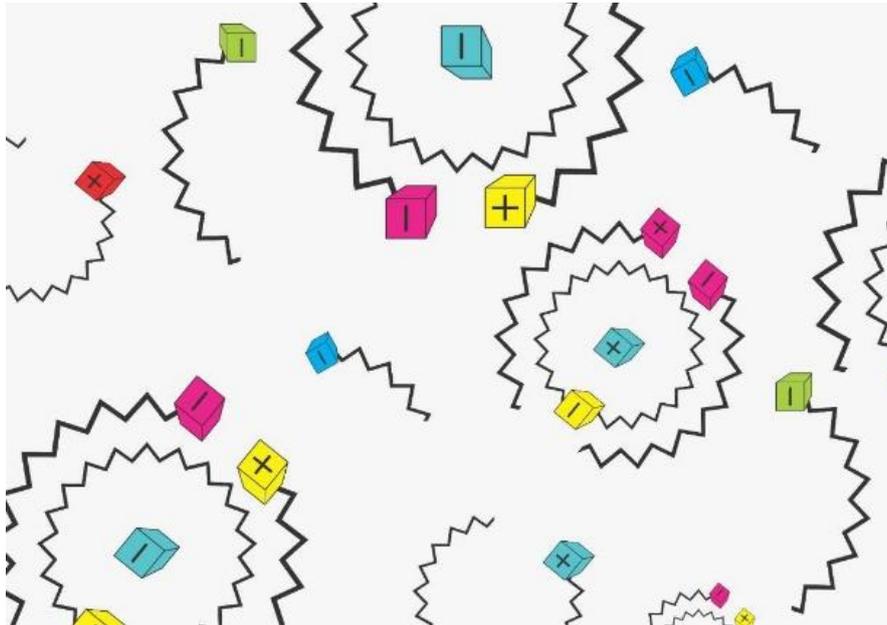
cara, yakni: 1) membaca, mempelajari dan menelaah keseluruhan data yang terkumpul, baik data yang tertulis maupun dokumentasi, 2) mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan yaitu membuat rangkuman inti, proses dan pernyataan-pernyataan dari informan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya dalam bentuk memo dan diagram, terutama istilah-istilah khas dan penting dari informan, membantu dalam penulisan temuan dan hasil sebagai data inti. Dilakukan analisis dengan cara pengkodean baik terhadap catatan lapangan maupun hasil transkripsi wawancara, sehingga mendapatkan empat puluh delapan (48) jenis kode 3) menyusun dan mengkategorisasikan data berdasar pada masing-masing kategori permasalahan penelitian, dalam pengkodean tahap kedua ini mendapati sepuluh (10) kode 4) mengadakan pemeriksaan data untuk menetapkan keabsahan data, dan 5) penafsiran (menginterpretasikan) data untuk mencari makna yang lebih luas dan utuh secara induktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap perupa/ Perupa/ desainer memiliki kemampuan dan karakteristik dalam menciptakan karya batik dengan menuangkan inspirasi yang hadir ke dalam karya dengan mengutamakan konsep. Konsep yang menarik terilhami dari inspirasi yang telah terseleksi dengan baik. Karya yang tercipta, tidak hadir begitu saja, tentunya kemampuan menuangkan inspirasi dengan konsep berdasarkan pengalaman dan latar belakang pendidikan ikut berperan di dalamnya.

Inspirasi merupakan ilham yang hadir dalam bentuk percikan ide-ide kreatif pada waktu dan tempatnya tersendiri, yang jarang dikenali kecuali yang memiliki jiwa yang sudah terbiasa dengan melatih dirinya. Dari ungkapkan tersebut, merujuk salahsatunya kepada Perupa batik baik klasik maupun kontemporer yang kompeten dibidangnya. Batik kontemporer yang berhubungan dengan waktu dan bentuk, perlu diperhatikan mengingat perkembangan batik pada saat ini begitu cepat seperti cahaya kilat yang melesat. Dengan keterampilan tangan dan kecerdasan berpikir Perupabatik yang berkonsep atas pemikiran kreatif, reflektif dan didukung latarbelakang akademik dibidangnya sekurang-kurangnya dapat mengatasi meledaknya karya batik yang sebatas mengadopsi karya lain saja. Perupa dengan latar belakang akademis ini, tetap menciptakan karya batik kontemporer yang unik dengan diawali inspirasi dan karya yang konseptual dengan nilai konsep yang mumpuni.

Inspirasi memiliki peran masing-masing sesuai sudut pandang Perupa batik dalam mengilhaminya, yaitu seperti yang diungkapkan oleh Perupa batik *Wanmy* yang mengibaratkan inspirasi sebagai hal yang mendasar, sebagai awal-mula, cikal-bakal terciptanya karya batik. Selain itu inspirasi mampu mengarahkan dan membawa Perupa untuk menciptakan karya batik. Informan *SunSet* berpendapat singkat bahwa inspirasi menghadirkan karya seni batik.



Gambar 01.
Desain motif batik penguangan inspirasi bidang matematika dan garis gelombang (inspirasi pengalaman dan membaca)
Karya Sunset

Hotwax berpandangan bahwa inspirasi hal pertama terciptanya karya batik, yang akhirnya menghadirkan nilai dan status karya batik kontemporer, menjadikan hal kecil menjadi bernilai besar baik secara personal maupun secara sosial. Dari pemaparan yang ada, mengungkap dan membuka tabir betapa pentingnya posisi inspirasi dalam menciptakan karya batik, dengan mentalitas berkarya yang kuat yang diterapkan pada diri Perupa.

Inspirasi juga berperan dalam proses penciptaan label karya seni batik oleh Perupa yang diambil dari inspirasi yang hadir pada awal-mula berkarya seni batik kontemporer. Label karya seni atau produk batik ini berhubungan dengan klaim orisinalitas oleh para Perupa dengan konsep pemikiran ide karya yang berkualitas. Orisinalitas yang dimaksud dengan mempertimbangkan kualitas, melalui karakteristik

teknis, karakteristik motif dengan konsep profesional yang tentunya semua berangkat dari inspirasi dalam berkarya seni. Inspirasi dapat tercipta dari hal yang terlihat maupun hal yang terlihat. Inspirasi nyata atau terlihat dapat berupa inspirasi berkarya dari karya lain, karya sebelumnya, permasalahan sekitar, pertunjukan langsung atau melihat dari media masa, televisi, budaya publik, religi, maupun dari sejarah. Semua inspirasi yang terlihat tersebut, berhubungan dengan pengamatan ataupun observasi Perupabatik kontemporer yang aktif. Selain dari hal yang terlihat atau nyata, inspirasi dalam berkarya atau mencipta juga muncul dari hal yang tidak terlihat, bahkan tidak masuk akal, misalnya dari mimpi, tekanan atau emosi, suasana hati dan kesendirian. Sedangkan yang menggerakkan sumber inspirasi baik yang terlihat maupun tidak terlihat adalah pengetahuan yang dimiliki para Perupa dibidangnya. Karena karya batik tidak tercipta dari ruang kosong, tentu pengetahuan yang mengisi ruang-ruang tersebut.



Gambar 02.
Salah satu batik Hokontul. Kaya Hotwaxx. Inspirasi budaya

Dalam kasus terciptanya karya batik kontemporer, tentunya banyak pengalaman pada proses perenuangan inspirasi pada karya seni batik oleh perupa dan desainer. Misalnya, *Hoko-ntul* tercipta dari inspirasi yang nyata atau terlihat yaitu dari budaya atau karya lain Jepang yang bernama *Hokokai*. Karya seni dan budaya lain menjadi pengantar inspirasi untuk menciptakan karya yang memiliki eksistensi di kehidupan sosial dan masyarakat. Hoko ini menjadi label karya sekaligus nama galeri dan industri *Hotwax*. Teknik yang ditonjolkan oleh karya ini dengan mempertahankan karya manual

keterampilan gambar tangan, sampai motif di atas permukaan kain mori. Karakteristik warna untuk batik kontemporer pada karya *Hotwax* ini berkiblat pada warna-warna pesisiran yang memiliki warna yang variatif.



Gambar 03.
Pace sedang lari, 54cm x 74,5 cm-batik tulis - remasol-2018

Karya yang tercipta dari melihat berikutnya yaitu batik wayang papua yang cenderung tercipta dari *inspirasi melihat*. Melihat yan dimaksud meliputi perenungan, pengalaman, pengamatan atas budaya, yaitu budaya Jawa dan Papua. Konsep dan bentuk visual merupakan kreativitas dan hasil konseptual dari Perupa batik Lejar Hukubun.

Selanjutnya *wanmy* menciptakan motif MIFA UNY dihadirkan visual dengan berpegang pada konsep pokok yaitu jurusan-jurusan yang ada di fakultas MIFA UNY dihadirkan dalam bentuk motif yang mewakili jurusan yang bersangkutan. Teknik yang ditonjolkan pada desainer ini lebih pada kombinasi teknik manual dengan teknik desain grafis yaitu dalam menuangkan inspirasi, menggunakan teknik skets dan gambar manual kemudian dilanjutkan dengan desain menggunakan komputer.

Teknik yang ditonjolkan pada Perupaini lebih pada kombinasi teknik manual dengan teknik karya grafis yaitu dalam menuangkan inspirasi, menggunakan teknik skets dan gambar manual kemudian dilanjutkan dengan karya menggunakan komputer.



Gambar 04.
Wanmy Motif stilir MIPA, bentuk desain motif terinspirasi dari observasi jurusan-jurusan yang ada di MIPA di UNY

Faktor kebiasaan ikut berperan pada proses perenuangan inspirasi. Kebiasaan, berdiam di tempat sunyi, dari Perupa *Sunset* dengan mencari suasana alam yang nyaman dan merefresh otak untuk mampu menciptakan atau mendatangkan inspirasi dalam berkarya seni. Sedangkan untuk menyikapi inspirasi yang timbul, dengan berusaha menampung dahulu semuanya, kemudian menyeleksi dengan mengambil inspirasi yang menarik, unik dan memiliki nilai estetis.

Dalam teknik menuangkan inspirasi, terdapat sumber-eksekusi. Biasanya membuat beberapa sketsa kasar kemudian menyeleksi. Sketsa yang terseleksi dipakai untuk bahan karya batik. Perupa *Sunset*, untuk saat ini sedang mengembangkan batik kontemporer dengan motif rumus-rumus, sains dengan menerpakan warna-warna pesisiran yaitu warna-warna cerah. Teknik yang digunakan dalam proses karya, sama dengan *Hotwaxx* yaitu mempertahankan karya manual keterampilan gambar tangan, sampai motif di atas permukaan kain mori.

Berdasarkan kasus karya batik yang tercipta, tidak semua inspirasi terlahir begitu saja. Ada beberapa inspirasi berperan juga sebagai konservasi yang mampu menjadi inspirasi kembali pada karya batik kontemporer berikutnya, baik bentuk revitalisasi

maupun bentuk inivasi. Karya batik revitalisasi merupakan proses karya motif batik yang mengacu pada batik klasik, mengacu pada budaya induk. Misalnya karya batik *Hotwax* yang terinspirasi dari budaya publik, dengan bentuk iniviasi, menghasilkan batik pola kreasi, yaitu penciptaan karya batik tidak lagi mengacu pada batik klasik, teknik warna yang diterapkan lebih ditonjolkan dan bersifat variatif tidak terikat oleh warna pakem. Dari karya-karya yang dihasilkan oleh Perupa di atas, karya batik yang tercipta rata-rata menerapkan perkembangan batik secara inovasi, tidak hanya utuh sekedar inspirasi yang datang murni dari dalam diri, tersimpan dalam pikiran Perupa tetapi, pertimbangan lingkungan menjadi bagian dari inspirasi di dalamnya.

Berdasarkan hal-hal yang berhubungan dengan inspirasi dalam berkarya seni di atas diperoleh substansi yaitu inspirasi tidak dapat ditentukan dimana akan tercipta, tetapi inspirasi sebagai langkah awal terciptanya karya batik kontemporer sampai karya seni batik kontemporer itu sendiri telah terbentuk. Bagi para Perupa dan desainer batik ini, proses inspirasi merupakan awal mula membuka dialog, penemuan dan proses pengembangan kemampuan dalam proses berpikir dan berkarya seni batik.

Terlepas dari perbedaan istilah dan khas Perupa dalam memperoleh inspirasi, ada benang merah metode yang dimiliki Perupa dalam memperoleh inspirasi yang membawa ide terciptanya karya batik. Proses ini mereka lalui, dengan kadar kebiasaan dan intensitas perlakuan masing-masing. Metode tersebut yaitu, Membaca, observasi, berfikir lateral dan bersosialisasi serta diskusi. Cara/metode tersebut seakan tidak dapat terlepas dari kegiatan munculnya inspirasi dalam berkarya.

Membaca

Membaca dilakukan oleh Perupa dalam rangka memperoleh informasi dan pengetahuan. Pengetahuan yang diperoleh, bermanfaat dalam proses kreatif dan tidak menutup kemungkinan sebagai inspirasi yang menciptakan karya yang sarat akan makna dan pesan.

Perupa kreatif perlu membaca buku atau sumber pengetahuan lainnya baik pengetahuan seni ataupun karya maupun di luar seni dan karya, seperti kasus *SUNSET* yang aktif berkarya seni batik kontemporer menciptakan karya dengan konsep atom yang cenderung dengan ilmu fisika dan karya batik berjudul *Mamae* yang mengangkat gender perempuan. Arif dalam karya batik sablonnya terinspirasi dari keadaan lingkungan yaitu kelelawar. Inspirasi kelelawar yang berangkat dari ekologi membawanya untuk melakukan pembacaan informasi dan pengetahuan tentang kelelawar dan kasus yang hampir sama dengan Perupamaupun Perupa lainnya. Perupa/Perupa dalam setiap inspirasi dan karyanya tidak dapat dipungkiri refleksi pengetahuan yang luas dan aktual

yang didapatkan dari berfikir, berkreaitivitas, dan membaca berperan dalam kekaryaannya. Dengan membaca berpengaruh pada kreatifitas perupa dan desainer, karena membaca aktifitas mental aktif yang merangsang ide-ide cemerlang dalam berkarya.



Gambar 05.
Seperti pohon, Batik sablon malam pada kain primisima,
100cm x 100cm, 2019.
Sumber Inspirasi Pengamatan/observasi Lingkungan

Observasi

Observasi memiliki peran yang cukup krusial dalam berkarya, khususnya dalam memunculkan inspirasi yang menentukan proses dan obyek dalam karya. Observasi yang dilakukan perlu dilaksanakan dengan cermat dan mendalam baik aspek obyek maupun permasalahan di lapangan. Pengamatan mendalam, detail dan terperinci terhadap obye dan permasalahan membawa pada cahaya inpirasi ataupun *insight*. Insight yaitu pemahaman baru yang lebih mendasar/mendalam dari objek atau permasalahan yang diamati. Belajar dari kasus beberapa Perupa dalam observasi, melalui Langkah-langkah meliputi Mengamati objek atau permasalahan secara mendalam, Mencatat secara rinci hasil observasi, menyangkut wujud, material, ukuran, kondisi subjektif

ataupun makna-makna yang muncul setelah pengamatan. Selanjutnya melengkapi pengamatan mendalam tadi dengan teori-teori pendukung dalam mengambil pemahaman tentang sesuatu yang diamati. Perupa lejar hukubun meungkapkan bahwa membaca teori, sangat membantunya untuk memperkuat argumentasi konsep penciptaan karya seni yang akan dibuat, baik argumentasi dalam penulisan, proses penciptaan karya maupun mempresentasikan karya dihadapan khalayak ramai. Misalnya ketika mempresentasikan karya wayang papua, teori batik, wayang, budaya jawa dan budaya papua menjadi pendukung dalam penyampaian karya. Observasi merupakan suatu keahlian (skill) yang harus dilatih atau dipraktekkan. Obsevasi akan mendapatkan pengetahuan baru yang mendalam melalui pengamatan, sehingga akan didapatkan ide-ide baru.

Berpikir Lateral

Berpikir lateral merupakan setiap cara khusus untuk melihat sesuatu di antara banyak kemungkinan cara lain. Istilah lateral sendiri menunjukkan gerakan ke samping untuk mengembangkan polapola informatif tertentu. Berpikir lateral saat ini telah menjadi salah satu alat bantu berpikir kreatif terbaik, jika tidak bisa dikatakan yang terbaik dan juga ikut menginspirasi berbagai alat bantu berpikir kreatif lainnya. Pada kasus dilapangan Perupa dalam berkarya bersifat kondisional, tidak terikat oleh pakem-pakem berkarya pada satu bidang saja. Mislanya dalam aspek teknik, kebaruan tercipta dengan *mixmedia* ataupun pengabungan teknik dalam berkarya. Perupa Arif menggabungkan teknik batik dengan sablon, Wanmy walaupun Perupa batik selalu menganggap dalam mendesain batik melibatkan desain grafis menjadi penting. Agus Ismoyo-Nia Fliam dalam berkarya batik sering menggabungkan batik tulis, cap dan lukis dengan mengutamakan karya kolaborasi sebagai cirikhas dalam perjalanan karyanya. Berfikir lateral bekerja dengan memotong pola berpikir untuk menciptakan perspektif dan persepsi baru dan berbeda.

Berpikir lateral diperlukan dalam kreatifitas guna mengubah persepsi kita terhadap suatu objek atau permasalahan. sebagai inspirasi maupun solusi dari permasalahan. Dari uraian di atas dapat ditarik kemanfaatan dari berfikir lateral bagi Perupa mampu mengatasi kebekuan pola pandang, sebagai upaya membangkitkan persepsi alternatif, melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbedamerubah pola pikir yang tadinya linier menjadi dinamis. Berfikir lateral menghasilkan banyak ide alternatif sehingga Perupa, kreator ataupun desainer terhindar dari kebuntuan ide.

Berdiskusi /Curah Gagasan

Diskusi merupakan pertemuan untuk bersoal jawab tentang suatu masalah (Badudu, 1996: 350. Dalam suatu diskusi tidak lepas dari curah gagasan sebagai jawaban/solusi dari masalah ataupun pertanyaan.. Curah gagasan atau *brainstorming* merupakan suatu metode mengeluarkan ide secara langsung dan tidak perlu menyaring ide-ide yang terlintas dalam pikiran. Berdiskusi dan curah gagasan merupakan satu kesatuan yang saling bersinergi. Bersosialisasi berlangsung sejak seseorang masih bayi sampai orang tersebut meninggal. Misalnya, Perupa Nia Fliam-Agus Ismoyo Bersosialisasi dalam kekaryaan batiknya, tidak lepas dari kehidupan bersosialisasi dan kegiatan berdiskusi. Termasuk dalam karya batiknya lebih dominan dengan kolaborasi. Dalam berkarya inspirasi yang melahirkan ide dari hasil belajar melalui diskusi. Diskusi yang direspon mengalirkan inspirasi, ide atau gagasan yang tertuang dalam karya. Termasuk saling merespon selama proses karya kolaborasi. Rutinitas diskusi dan belajar mampu mempengaruhi membangkitkan ide-ide kreatif Nia Fliam-Agus Ismoyo. Contoh pada kasus karya seni batik kontemporer yang berjudul Mikrokosmos.



Gambar 06.
Agus Ismoyo-Nia Fliam, “Mikrokosmos”, 210 x 120 cm, Batik tulis, batik cap, Sapuan kuas pada kain Sutera habita.
Inspirasi alam kecil (manusia) /jagad dengan visualisasi imajinasi

Karya tersebut, merupakan karya yang terinspirasi dari manusia yang digambarkan sebagai bagian kecil dari alam. Dalam proses karya tersebut melalui diskusi yang cukup panjang tentang pengetahuan dan visualisasi jagad supaya tetap mengutamakan nilai. Diskusi Perupa Nia Fliam-Agus Ismoyo mengalir dengan bertukar pendapat dan saling respon lewat karya kolaborasinya. Diskusi sebagai wahana respon antara pribadi satu dan lainnya, menghasilkan kesepakatan bersama lewat karya.

SIMPULAN

Semua visual yang terlihat dapat menjadi sumber inspirasi. Beberapa hal yang tidak terlihatpun dapat menjadi sumber inspirasi. Sumber inspirasi datang pada awal proses berkarya, bekerja disepanjang proses berkarya dan terkadang berkembang dinamis dalam prosesnya. Inspirasi sebagai pengantar mendefinisikan hasil karya Perupa batik. Apa yang sering dianggap sebagai inspirasi seni merupakan fakta bagian penting dari proses karya Perupa maupun desainer. Daya kreatif penciptaan seni ataupun desain dapat terilhami dengan melibatkan metode yang bersifat ilmiah meliputi proses membaca, observasi, berpikir lateral, serta berdiskusi/curah gagasan dan pendapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anselm, Strauss and Juliet Corbin. 2007. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif terjemahan Basics of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badudu, J. S., dan Sutan Muhammad Zain, 1996, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta.
- Eckert, Claudia. "Design Inspiration and Design Performance". *Research Fellow, Computing Department*. The Open Universit: UK
- Eckert, Claudia and Stacey, Marten. 2003. "Sources of inspiration in industrial practice: The case of knitwear design". *Journal of The Sign Research* volume.3: UK.
- Ernawati, E. (2019). Kosmologi sebagai Pijakan Kreasi dalam Berkarya Seni (Cosmology as the Foundation of Creation in Artwork). *INVENSI (Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni)*, 4(2), 113–129.

- Marianto, M. Dwi, 2006, *Quantum Seni*, Daharaprize, Yogyakarta.
- Rich, R. Jason, 2003, *Brainstorming: Tap into Your Creativity to Generate Awesome Ideas and Remarkable Result*, Book-mart Press, New Jersey
- Saldana, Johnny. 2011. *Fundamentals of Qualitative Research*. New York: Oxford University Pres.
- Sucipto, F. D. (2017). Persepsi Pemangku Kepentingan Eksternal Yogyakarta Terhadap Jenama “Jogja Istimewa.” *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 31–41.
- Hui Cai¹ and Ellen Yi-Luen Do¹. 2007. “The Dual Effects of Inspiration Sources-Designers Use of Analogy in Creative Design”. *College of Architecture*, Georgia: Institute of Technology.
- Sarah, I., & Damajanti, I. (2015). Analisis gagasan Perupa generasi milenial dalam inklusivitas seni rupa Indonesia. *Visual Art*, 4(1), 180598.
- Hunt-Hurst, Patricia. 2007. *Out of Africa: Elements of Design Inspiration in the Twentieth Century*. Georgia: University of Georgia.
- Tomasz Drożdż, Maria Cybulska. 2009. “Polish National Costume as an Inspiration in Contemporary Textile Designing”. *XII Scientific Conference of Faculty of Material Technologies and Textile Design*: Instytut Architektury Tekstyliów.
- Pirita, Seitamaa-Hakkarainen and Tarja-Kaarina, Laamanen. 2008. “Sources of Inspiration and Mental Image in Textile Design Process”. *Art, Design & Communication in Higher Education*, Volume 7 Number 2 : University of Helsinki.