


# Digitization Of 3d Tote Bag With Contemporary Batik Motif Of Keris Siginjai

	<p>Grace Ekklesia Siagian<sup>1</sup>                  (Institut Seni Indonesia Surakarta, Graceekkleasias4@gmail.com)</p> <p>Anung Rachman<sup>2</sup>                  (Institut Seni Indonesia Surakarta, anung@isi-ska.ac.id)</p>
<p><b>Keywords:</b>                  Tote bag ,Digitalisasi 3D, Keris Siginjai, Batik Kontemporer.</p>	<p><b>ABSTRACT</b></p> <p><i>Technological advances at this time require students to be more creative and also improve digital capabilities but can not be separated from this hand expertise in sketching is still needed even though there is already technology and also the need to use the concept will be related to the digitization of 3d tote bag with contemporary batik motif keris siginjai. In the design of this final task work through the visualization of keris siginjai as the main object by doing a visual depiction of keris siginjai as a contemporary batik motif that is incorporated into the form of a denim-based tote bag. The methods applied are redefining, design thinking, and prototyping methods. Making Digitalization 3 Dimensions of a product design can make it easier for respondents so that they can display the final form of a product design.</i></p>
<p><b>Kata Kunci:</b>                  Tote bag ,Digitalisasi 3D, Keris Siginjai, Batik Kontemporer.</p>	<p><b>ABSTRAK</b></p> <p>Kemajuan teknologi pada saat ini menuntut mahasiswa agar dapat lebih kreatif dan juga meningkatkan kemampuan digital. Meskipun begitu, keahlian tangan dalam pembuatan sketsa masih tetap dibutuhkan. Pada penelitian ini dilakukan perancangan Totebag 3D secara digital dengan visualisasi keris siginjai sebagai objek utama. Penggambaran visual keris siginjai dibuat dengan motif batik kontemporer yang kemudian diterapkan pada bentuk <i>tote bag</i> berbahan dasar denim. Metode penciptaan yang diterapkan yaitu metode redefining, design thinking, dan prototyping. Pada penciptaan ini dihasilkan satu buah bentuk tampilan 3D digital totebag dengan motif batik keris siginjai. Pembuatan digitalisasi 3D sebuah desain produk diharapkan dapat mempermudah para konsumen atau pasar dalam melihat tampilan wujud akhir dari sebuah rancangan produk tersebut.</p>

**PENDAHULUAN**

Indonesia salah satu negara yang mempunyai banyak warisan kebudayaan yang masih dipegang teguh sampai saat ini. Semua warisan kebudayaan ini sudah seharusnya dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada kamus besar bahasa Indonesia budaya adalah akal budi atau adat istiadat. Oleh sebab itu, Penerus bangsa harus menyadari bahwa kebudayaan adalah hal yang patut dijaga dan dilestarikan. Salah satu warisan kebudayaan adiluhung di Indonesia adalah batik.

Batik sudah dianggap sebagai identitas budaya bangsa Indonesia yang berguna sebagai alat pemersatu bangsa dan sudah diakui oleh dunia Internasional, yaitu pada tanggal 2 Oktober 2009 oleh UNESCO telah menetapkan batik sebagai warisan budaya Indonesia sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan nonbendawi. Batik saat ini sudah digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat dengan

masing-masing kekhasan yang berbeda disetiap daerahnya dalam berbagai bentuk produk. Batik dibalik keindahannya banyak mengandung makna di setiap motifnya.

Jambi merupakan salah satu kota di pulau Sumatera yang memiliki berbagai macam motif batik dengan makna yang mendalam. Ada beberapa motif yang terkenal di Jambi yang biasanya motif batik Jambi lebih banyak menggambarkan kehidupan di sekitar penduduk Jambi seperti motif tanaman ataupun ukiran pada rumah adat Jambi. motif batik Jambi biasanya menggambarkan sejarah yang ada di Jambi. Benda bersejarah selain batik yang banyak mengandung arti penting bagi kehidupan masyarakat Jambi yaitu keris siginjai. Keris tersebut bernama siginjai yang dimiliki oleh Raja Orang Kayo Hitam. Biasanya digunakan untuk melindungi diri. Sang Raja selalu membawa Keris Siginjai kemanapun, dengan menancapkannya pada rambutnya seperti tusuk konde. Ginjai dalam bahasa Jambi disebut dengan tusuk konde. Hal itulah yang melatarbelakangi nama dari keris tersebut.

Keris siginjai merupakan senjata dari Orang Kayo Hitam yang dikenal dengan kesaktiannya dan menjadi benda pusaka yang dimiliki secara turun temurun oleh Kesultanan Jambi. Senjata ini tidak hanya sekedar menjadi lambang mahkota kesultanan Jambi selama 400 tahun, tetapi juga sebagai lambang pemersatu rakyat Jambi. di awal abad ke 20 Sultan Achmad Zainuddin adalah Sultan terakhir yang memegang keris siginjai tersebut. Dalam perkembangannya setelah runtuhnya pemerintahan kesultanan Jambi sekitar tahun 1906, Jambi dahulu memproduksi dan memperdagangkan batik Jambi secara terbatas hanya untuk kaum bangsawan dan raja Melayu Jambi yang digunakan sebagai pakaian adat. Motifnya pun masih sangat terbatas, bercorak ukiran seperti yang ada pada rumah adat Jambi.

Hal ini membuat peneliti tertarik untuk menciptakan desain motif batik yang terinspirasi dari keris siginjai karena dilihat dari bentuk dan makna dari keris tersebut. Motif tersebut akan menjadi motif batik kontemporer lalu diterapkan pada tote bag yang biasanya penggunaannya para anak muda. Seni Kontemporer adalah sesuatu yang indah dan dapat diapresiasi oleh setiap orang yang melihat, merasakan, mendengar, dan melakukannya yang bersifat kekinian dan lepas dari tradisi modernisasi barat. Batik kontemporer banyak dikembangkan oleh desainer batik untuk mencari terobosan-terobosan baru dalam mengembangkan batik. Pengembangan pada motif batik tersebut biasanya identik dengan jiwa anak muda sehingga diharapkan juga pemuda/i dapat ikut melestarikan budaya Jambi melalui pemakaian tote bag tersebut. Selain itu juga guna untuk meningkatkan salah satu komoditi unggulan daerah jambi yang harus dipertahankan dan dipelihara keberadaannya di zaman yang semakin maju ini.

Kemajuan teknologi pada saat ini menuntut mahasiswa agar dapat lebih kreatif dan juga meningkatkan kemampuan digital tetapi tidak lepas dari hal tersebut keahlian tangan dalam pembuatan sketsa masih dibutuhkan walaupun sudah ada teknologi (Junianto, 2019). Mulai dari proses pembuatan sketsa hingga hasil jadi produk dibutuhkan keahlian tangan dan juga digital. Perlunya memahami dan juga mampu membuat sketsa baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Hal tersebut sangatlah berguna dalam pembuatan digitalisasi produk. Metode digital akan mudah bagi pelaku industri yang berkuliah di bidang fesyen di sekolah fesyen dimanapun, termasuk sekolah fesyen yang sudah mempraktekkan perangkat lunak sebagai alat bantu (Hartanto, 2020). Namun, pada pembuatan Digitalisasi 3D tote bag dengan motif batik kontemporer keris siginjai nantinya akan menggunakan software blender. Nantinya setelah dilakukan eksplorasi desain motif keris siginjai terlebih dahulu. Lalu pembuatan desain 3 dimensi pada blender dan juga pola dari *tote bag* tersebut. Kemudian desain tersebut akan diterapkan pada *tote bag* yang berbahan denim dengan cara membatik kain denim terlebih dahulu sebelum menjadikannya sebuah *tote bag*.

Kain denim dipilih karena sampai saat ini denim menjadi fenomena fashion yang tak lekang oleh zaman, denim disebut sebagai bahan yang tidak termakan oleh waktu karena denim merupakan bahan yang unik yang sangat memungkinkan untuk di eksplorasi baik surface (permukaan) ataupun structure (struktur). Hingga saat ini trend jeans tidak pernah surut, dalam artian kain jeans ini merupakan trend yang terus berkelanjutan dan memiliki potensi nilai jual. Hingga saat ini trend kain denim tidak pernah surut, dalam artian kain denim ini merupakan trend yang terus berkelanjutan dan memiliki potensi nilai

jual. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk membuat sebuah tote bag berbahan kain denim dengan menerapkan motif batik kontemporer yang idenya bersumber dari keris siginjai.

## METODE

Metode yang diterapkan yaitu metode *redefining*, *design thinking*, dan *prototyping*. Salah satu benda bersejarah yang dijadikan sebagai ikon kota Jambi yaitu keris siginjai, menjadi inspirasi untuk merancang karya seni berupa *tote bag*. Oleh sebab alasan tersebut perlu adanya tahapan-tahapan mewujudkan karya seni seperti teori SP Gustami sebagai berikut.

### 1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi dibagi menjadi 2 tahapan yaitu:

- a. Pencarian gagasan ide, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber informasi berupa referensi data yang sudah diperoleh. Pada perancangan berkaitan dengan metode *redefining* yaitu dimana metode desain ini mengelola kembali sebuah desain menjadi desain baru yang lebih baik dan menjadi inovasi sama seperti yang terdapat didalam jurnal “pengembangan desain batik kontemporer berbasis potensi daerah dan kearifan lokal” menjelaskan bahwa data yang diperoleh dari beberapa teknik dari beberapa objek penelitian yang merupakan pengembangan desain batik kontemporer masih perlu diuji keabsahannya agar data yang diperoleh memadai dan jurnal “Redesain Pouch Kanvas Pattern Morfana Creative” yang menerapkan metode SCAMPER (Substitute [pengganti], Combine [kombinasi], Adapt [beradaptasi], Modify [modifikasi], Put to another use [penggunaan kembali], eliminate [menghilangkan], dan reverse (memutar/membalikkan).
- b. Penggalian landasan teori, sumber dan referensi, serta acuan visual yang berkaitan dengan Keris Siginjai dan karya-karya seni rupa, khususnya karya motif-motif batik kontemporer. Pengamatan lapangan terhadap Keris siginjai yang menjadi sumber ide penciptaan penting guna mempelajari visual objek, material, serta deskripsi. Adapun penggalian landasan teori guna mendukung konseptualisasi serta visualisasi karya yang berpijak pada Keris siginjai sebagai sumber ide perancangan.

### 2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan guna mengetahui hasil analisis yang dirumuskan kemudian diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif dan ditetapkan sketsa pada karya tugas akhir.

Perancangan di bagi menjadi 2 tahapan yaitu:

- a. Penuangan ide dalam sketsa, yaitu pengembaraan alam pikir seniman. Penggunaan metode *prototyping* Merupakan metode desain dengan memodifikasi, menambahkan ataupun memperbaiki sebuah desain yang sudah ada sejak dahulu seperti warisan budaya nenek moyang. Metode *prototyping* lebih fokus pada benda maupun sejarah yang ada. Sama seperti pada jurnal “Penerapan Motif Khas Jambi “Angso Duo” Pada Busana Wanita” mengambil motif yang bersejarah pada batik di daerah kota Jambi dengan aplikasi pada produk fashion berupa busana wanita dengan menerapkan konsep asimetris serta layering dan perpaduan mix fabric yang memberikan kesan kontemporer dan didalam jurnal “Digitalisasi Desain Gambar Damar Kurung Sebagai Bentuk Revitalisasi Warisan Kebudayaan Tak Benda” terdapat pernyataan bahwa generasi milenial hidup didalam masa dimana dunia dongeng tidak cukup mawadahi nilai-nilai filosofis nenek moyang. Seniman postmodernisme menjadi agen dalam menjembatani kesenjangan antara dunia keseharian dengan dunia fantasi dan juga dongeng.
- b. Penuangan sketsa ke dalam desain, dari beberapa sketsa yang dihasilkan perancang memilih sketsa-sketsa yang sesuai dengan tema yang diangkat dan dijadikan sebagai gambar desain

### 3. Tahap Perwujudan

Pada tahap perwujudan dilakukan mulai dari proses pengalihan gagasan menjadi gambar teknik dilakukan secara rinci dan detail, bermula dari perumusan masalah hingga solusi pemecahannya lengkap dengan proyeksi, ukuran, perspektifnya. sama seperti dalam jurnal “Desain Tas Untuk Komunitas Sugar

Glider” Dalam pembuatan produknya harus mempertimbangkan analisis ergonomi dan antropometri sehingga menghasilkan produk yang aman dan nyaman digunakan oleh pengguna dimana didalamnya terkait dengan metode design thinking dimana merupakan metode desain yang mencari ide melalui pemikiran serta kreativitas yang kemudian menghasilkan sebuah solusi dalam pembuatan sebuah produk. pemikiran tersebut berdasarkan dari keinginan konsumen yang akhirnya menjadi sebuah ide baru. Aspek yang perlu diperhatikan antara lain meliputi aspek material, bentuk, estetik, teknik konstruksi, fungsi fisik dan sosial. Perwujudan karya dibagi menjadi 2 langkah yaitu:

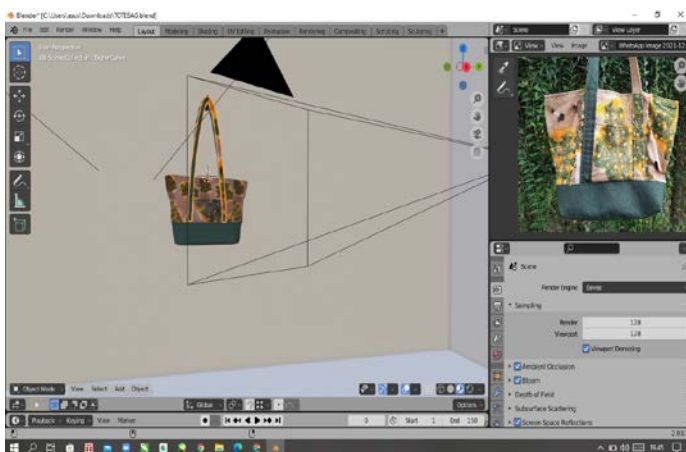
- a. Mewujudkan desain yang telah terpilih ke dalam karya, dari persiapan alat dan bahan hingga proses *finishing*.
- b. Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni terhadap keinginan serta kesesuaian tema dari diri perancang.

Dalam hal memenuhi tuntutan dan pendapat pasar, perancang menggunakan teknik kuesioner sebagai sarana pencarian data. Pada sistem pencarian data perancang mencari data dikalangan mahasiswa dan umum dengan kisaran usia 17-25 tahun, dengan persentase 60% mahasiswa seni dan 40% masyarakat umum.

## PEMBAHASAN

Blender merupakan salah satu perangkat lunak sumber terbuka grafik komputer 3D. Penggunaan blender dapat menghasilkan model cetak 3D, animasi, Efek visual, aplikasi 3D interaktif maupun permainan video. Beberapa fitur yang terdapat pada blender sangat mendukung desain 3D dari mulai penteksturan, render, video editing ,cahaya dan sebagainya. Pada pembuatan modeling desain 3D totebag menggunakan user interface seperti extrude, merge, rotate ,dan sebagainya untuk mempermudah dalam prosesnya. Setelah itu tidak lupa melakukan texturing untuk memberi warna dan tekstur pada objek ataupun modelnya. Pada hasil jadi totebag kali ini memberikan warna dengan menggunakan gambar motif batik dan ada sebagian yang memakai warna dasar hijau. Sehingga hasil dari bentuk totebag tersebut terdapat beberapa bagian yang berbatik dan sebagian tidak. Penggunaan tekstur totebag menggunakan tekstur kain denim yang memberikan kesan tebal dan sedikit kasar.

Totebag yang sudah jadi disebarakan melalui kuesioner dan juga telah dibuat beberapa pertanyaan. Pada saat ini akan dilakukan analisis dari tanggapan para responden mengenai digitalisasi 3d tote bag dengan motif batik kontemporer keris siginjai. Dengan tujuan yang didasarkan , data yang dapat dikumpulkan dengan kuesioner sebanyak 31 responden yang menanggapi kuesioner tersebut dengan rentang usia rata-rata 20- 25 tahun, jenis kelamin 19,4% laki-laki dan 80,6% perempuan serta pekerjaan rata-rata mahasiswa/ pelajar . Penyebaran kuesioner dilakukan dengan menggunakan skala likert 1- 5 (1= sangat tidak setuju, 5= sangat setuju).



**Gambar 1.** Proses Pengerjaan Digitalisasi 3D Tote Bag Dengan Motif Batik Kontemporer Keris Siginjai.



**Gambar 2.** Hasil Digitalisasi 3D Tote Bag Dengan Motif Batik Kontemporer Keris Siginjai.

Penilaian responden pada pertanyaan mengenai hasil digitalisasi sudah dapat menjelaskan hasil akhir dari bentuk *tote bag* dengan motif batik kontemporer keris siginjai memperoleh tanggapan yang cukup baik tetapi terdapat responden yang masih kurang setuju akan hal tersebut. Pada pembuatannya dari digitalisasi 3D *tote bag* dengan motif batik keris siginjai tersebut dinilai oleh responden sudah cukup menarik perhatian masyarakat tetapi masih ada juga yang menilai kurang menarik dikarenakan bentuk motif yang kurang jelas. Responden setuju terhadap penggunaan totebag saat ini menjadi tas favorit kaum muda baik pria dan wanita dikarenakan bentuk yang simpel dan material yang ringan.

Penggunaan totebag sebagai alat untuk menyebarkan budaya Indonesia (batik) karena penggunaannya kaum muda disetujui oleh para responden. Variasi bentuk dari totebag tersebut perlu divariasikan dan diperbaharui agar dapat meningkatkan minat masyarakat dalam penggunaannya. Dari kuesioner tersebut rata-rata menyetujui bahwa motif batik kontemporer belum terlalu populer dikalangan masyarakat dan masih jarang terlihat penggunaannya. Hasil dari karya yang sudah diperlihatkan pada kuesioner tersebut disetujui oleh responden agar motif batik kontemporernya lebih dikombinasikan sehingga menghasilkan motif yang lebih bervariasi. Dalam pembuatan totebag ini limbah plastic menjadi salah satu alasan dalam pembuatannya selain itu tote bag batik tersebut dapat menjadi pelengkap outfit kaum muda dengan harga yang terjangkau.

Pembuatan Digitalisasi 3 Dimensi desain sebuah produk dapat mempermudah para responden sehingga dapat menampilkan wujud akhir dari sebuah rancangan produk tersebut. Responden setuju bahwa motif batik saat ini perlu dikembangkan lagi agar tidak punah dan tetap bertahan eksistensinya. Salah satunya yaitu dengan metode redesain motif yang sebelumnya sudah ada menjadi motif yang berbeda tanpa menghilangkan kesan yang lama. Pada desain perlunya mengikuti perkembangan zaman agar semuanya dapat sejalan dan dapat tetap bertahan.

## KESIMPULAN

Digitalisasi desain produk memberikan efektivitas dalam penggunaan waktu proses pembuatan sebuah produk pada zaman saat ini, tetapi juga dibutuhkan keterampilan serta keahlian dalam penggunaan berbagai macam software yang ada saat ini. Seperti software blender, clo3d, SAI, corel draw, adobe photoshop, dan lain sebagainya. Keahlian tangan juga sangatlah penting dalam proses pembuatan desain karena sketsa merupakan langkah awal dalam pembuatan sebuah produk. Penggunaan berbagai macam metode penelitian yang sudah dibahas dalam jurnal tadi dan juga sudah mendapatkan berbagai macam tanggapan mengenai hasil digitalisasi pembuatan totebag dengan motif batik keris siginjai dari para responden melalui kuesioner diharapkan dapat membantu dalam menghadapi tantangan proses pembuatan produk dalam kemajuan zaman melalui inovasi-inovasi baru maupun redesain terhadap produk agar produk dapat bertahan lama.

## SARAN

Dengan adanya kemajuan zaman saat ini dalam pembuatan digitalisasi 3 dimensi diharapkan dapat lebih berkembang lagi serta dapat mendeskripsikan rancangan tersebut sesuai dengan hasil akhir produk. Keahlian dalam penggunaan Software diharapkan meningkatkan efektivitas dalam pembuatan sebuah produk kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hartanto, S. (2020). Digitalisasi Pola Pakaian Melalui Clo3D. *Jurnal Da Moda*, 1(2), 22–26. <https://doi.org/10.35886/damoda.v1i2.71>
- Hidayat, S. R., Rustopo, & Dharsono. (2019). *Batik Gaya modern di Surakarta Dalam Perspektif Quantum*. 37(1), 55–68. <https://doi.org/10.22322/dkb.V36i1.4149>
- Junianto, A. B. (2019). Peran Keahlian Tangan dan Digital Dalam Proses Perancangan Produk Oleh Mahasiswa. *Jurnal Strategi Desain Dan Inovasi Sosial*, 1(1), 42. <https://doi.org/10.37312/jsdis.v1i1.1827>

- Meidyana, R., Darwoto, & Sarwono. (2019). *Perancangan backpack dengan motif ikon kota surakarta*. 16(01), 93–100.
- Nurchayanti, D., & bina Affanti, T. (2018). *Pengembangan Desain Batik Kontemporer Berbasis Potensi Daerah dan Kearifan lokal*. 17(3). <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.3.7>
- Sakre, T., & Koeshandari, I. (2018). *Digitalisasi desain gambar damar kurung sebagai bentuk revitalisasi warisan kebudayaan tak benda*. 45–50.
- Wardoyo, D., Syakir, & Syarif, M. ibnan. (2019). *Eksplorasi Motif Batik Kontemporer (Kajian Pada Industri Batik Rumah Batik Wardi Desa Galuh Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga)*. 8(3).