

PENGOLAHAN MOTIF DENGAN INSPIRASI HASIL GAMBAR PENGIDAP GANGGUAN JIWA MENGGUNAKAN TEKNIK BATIK

Yayu Yuningsih¹, Ahda Yunia Sekar Fardhani²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

yayuyuningsih@student.telkomuniversity.ac.id¹, ahdayuniasekar@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Salah satu yayasan yang ada di Tasikmalaya, yaitu Yayasan Mentari Hati yang merawat ODGJ alias orang dengan gangguan jiwa. Yayasan ini berusaha melayani masyarakat dengan menangani rehabilitasi orang yang menderita gangguan jiwa dari jalanan, dimana yayasan ini memiliki fungsi sebagai tempat merawat orang yang mengalami gangguan jiwa. Berdirinya Yayasan Sosial ini membuktikan bahwa Yayasan ini sangat peduli terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa Yayasan Mentari Hati telah berperan dengan merawat dan menyelesaikan permasalahan jiwa yang terjadi pada masyarakat Tasikmalaya dengan cara merawat dan mengobati orang gangguan jiwa dari jalanan.

Pendiri Yayasan ini berpikir bahwa orang dengan gangguan jiwa pun manusia yang membutuhkan perlakuan seperti layaknya manusia lainnya sehingga dengan kondisi ODGJ yang seperti itu, ODGJ ini pun masih mempunyai kemampuan untuk bisa memiliki ilmu baru ataupun pengetahuan baru sesuai kemampuannya.

Salah satu kegiatan yang bisa memberikan sebuah ilmu baru kepada ODGJ ini yaitu menggambar. Apa yang digambarkan oleh orang dengan gangguan jiwa memiliki karakteristik tersendiri, memiliki cerita yang akan lebih mudah disampaikan lewat gambar tersebut sehingga gambar-gambar dari ODGJ ini memiliki potensi yang dapat diolah kembali menjadi sebuah produk kriya yang bernilai guna yang dapat memberikan identitas kepada Yayasan Mentari Hati.

Dalam pembuatan produk *fashion*, peneliti mengaplikasikan teknik batik karena batik sendiri merupakan ciri khas Indonesia yang menjunjung tinggi nilai budaya. Dengan itu peneliti berharap produk *fashion* yang di hasilkan dapat menjadi potensi baru dalam perkembangan motif dari gambar ODGJ yang memiliki cerita dan karakter tersendiri serta menjadikan identitas bagi Yayasan Mentari Hati yang merawat ODGJ tersebut.

Kata kunci: Batik, ODGJ, *Fashion*.

Abstract

One of the institutions in Tasikmalaya, namely the Mentari Hati institutions, which treats ODGJ, aka people with mental disorders. A foundation that strives to serve the community by rehabilitating people with mental disorders, where this foundation has a function as a place to care for people with mental disorders. The establishment of this Social Foundation proves that this Foundation really cares about social problems that occur in the community, therefore it can be said that the Mentari Hati institutions has played a role in caring for and solving mental problems that occur in the Tasikmalaya community by caring for and caring for people with mental disorders from the streets.

The founders of the Foundation think that people with mental disorders need treatment like other humans so that with ODGJ conditions like that, these ODGJ still have the ability to have new knowledge or knowledge according to their abilities.

One of the activities that can provide a new knowledge to ODGJ is drawing. What is described by people with mental disorders who have intelligence, has a story that will be easier to convey through these images so that the images from ODGJ have the potential to be reprocessed into a valuable craft product that can give identity to the Mentari Hati Foundation.

In making fashion products, researchers apply batik techniques because batik itself is a characteristic of Indonesia which upholds high cultural values. With that, the researchers hope that the fashion products produced can become new potentials in the development of motifs from ODGJ images that have stories and characters that are self-identities for the Mentari Hati Foundation that cares for the ODGJ.

Keyword: Batique, ODGJ, *Fashion*.

1. Pendahuluan

Batik adalah produk budaya Indonesia yang merupakan salah satu warisan budaya yang unik. Batik juga merupakan sebuah kerajinan dari kain yang diberi hiasan berupa motif, warna, ornamen yang dibuat dengan cara ditulis atau di cap (Agustin, 2014). Sepanjang dengan perkembangan zaman, batik telah mengalami perkembangan corak, teknik dan fungsi karena perjalanan waktu dan pengaruh budaya lainnya. Hal ini merupakan suatu perwujudan keindahan yang ditampilkan dari sehelai kain batik yang dapat dikatakan bahwa batik juga merupakan hasil kerajinan yang paling digemari sampai saat ini. Batik sebagai salah satu kerajinan yang sangat indah karena memiliki keunggulan yang bermacam-macam (Agustin, 2014).

Dari Evi Noviharyanti menjelaskan bahwa melihat perkembangannya, pada awal munculnya batik dan pembuatannya hanya dilakukan di istana yang mana di peruntukan sebagai pakaian untuk raja beserta keluarga dan pengikutnya. Karena banyak pengikut raja yang tinggal di luar Keraton, mereka membawa kesenian batik ini ke luar Keraton dan ke berbagai tempat. Dalam perkembangannya, pekerjaan membatik sedikit demi sedikit ditiru oleh orang-orang terdekat mereka, kemudian diperluas menjadi pekerjaan bagi perempuan dalam keluarga untuk mengisi waktu luang, batik yang tadinya hanya pakaian keluarga istana, kemudian menjadi pakaian rakyat yang digemari baik wanita maupun pria. Dulu, batik identik dengan acara resmi, seperti rapat, pesta pernikahan dan lain sebagainya, tetapi kini, batik sudah mengalami perkembangan yang mana sering kali kita melihat anak muda menggunakan batik untuk ke sekolah, kampus, bahkan jalan-jalan santai. Dengan semakin berkembangnya trenpun, aneka desain baju batik kini semakin populer dan beragam.

Disamping munculnya batik yang bersifat kedaerahan, juga muncul batik-batik dengan gaya sesuai event, seperti salah satunya batik piala dunia. Jadi tidak asing lagi apabila ditemukan batik parang rusak dengan tampilan colorfull dan dipadukan dengan gambar bendera sebuah club sepak bola idola masyarakat (astuti, 2012).

"Pandangan tersebut sejalan dengan ungkapan Taruna K. Kusmayadi, beliau mengatakan kelebihan kain batik daripada kain songket atau jenis kain lainnya yaitu batik lebih memungkinkan untuk dimiliki masing-masing masyarakat Indonesia karena batik lebih mapan untuk dieskplor sehingga lebih beragam. Perkembangan industri batik Indonesia semakin berkembang. Masalah ini menyebabkan gejala "batik" di mana-mana, hampir di seluruh pelosok tanah air Indonesia akan mengerjakan atau membuat batik khas di daerahnya masing-masing karena rasa memiliki batik (Yunia, 2015).

Salah satu contoh perkembangan motif batik yang ada pada masa sekarang, yaitu motif batik karya Ahda Yunia Sekar yang terinspirasi dari gambar anak usia 4-6 tahun. "Apa yang digambarkan anak itu mencerminkan kepribadiannya, mereka mengekspresikan apa yang mereka ketahui tetapi tidak berdasarkan realitas. Di sinilah lembaga PAUD merangsang imajinasi anak-anak agar dapat mengeluarkan ide-ide kreatifnya secara visual." (Yunia, 2015)

Terinspirasi dari penelitian sebelumnya, penulis ingin melakukan sebuah pembuatan karya dengan menggunakan metode desain partisipatif yaitu suatu kerjasama yang dikembangkan dan ditujukan untuk inovasi sosial. Penulis melakukan kerjasama dengan lembaga Yayasan Mentari Hati yang merawat ODGJ alias orang dalam gangguan jiwa. Desainer sebagai ahli menggambarkan sesuatu yang dicirikan untuk menemukan sebuah solusi yang dikembangkan oleh desainer itu sendiri sebagai "topik" penelitian serta ODGJ sebagai partisipator hanya menginformasikan kepada desainer tentang kebutuhan dan latar belakang hidupnya. ODGJ dapat menggambarkan hal yang mereka ingin sampaikan yang dapat berupaya mengembangkan solusi untuk desainer.

Berdirinya Yayasan Mentari Hati membuktikan bahwa Yayasan ini sangat peduli terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa Yayasan Mentari Hati telah berperan dengan merawat dan menyelesaikan permasalahan jiwa yang terjadi pada masyarakat Tasikmalaya dengan cara merawat dan mengobati orang gangguan jiwa dari jalanan. Pendiri Yayasan ini berpikir bahwa orang dengan gangguan jiwa pun manusia yang membutuhkan perlakuan seperti layaknya manusia lainnya sehingga dengan kondisi ODGJ yang seperti itu, ODGJ ini pun masih mempunyai kemampuan untuk bisa memiliki ilmu baru ataupun pengetahuan baru sesuai kemampuannya.

Salah satu kegiatan yang bisa memberikan sebuah ilmu baru kepada ODGJ ini yaitu menggambar. Apa yang digambarkan oleh orang dengan gangguan jiwa memiliki karakteristik tersendiri, memiliki cerita yang akan lebih mudah disampaikan lewat gambar tersebut sehingga gambar-gambar dari ODGJ ini memiliki potensi yang dapat diolah kembali menjadi sebuah produk kriya yang bernilai guna yang dapat memberikan identitas kepada Yayasan Mentari Hati.

Dari salah satu kerajinan kriya yang berpotensi menjadi sebuah karya produk fashion tersebut adalah membatik. Batik pada produk kerajinan ini dapat dipahami sebagai proses menggambar pada media tekstil saja yang menggunakan lilin batik sebagai perintang atau pembatas warnanya. Batik dipilih oleh penulis supaya dalam pengolahan motif ODGJ ini masih terdapat unsur budaya lokal dalam pengaplikasiannya. Dengan itu peneliti berharap produk fashion yang di hasilkan dapat menjadi potensi baru dalam perkembangan motif dari gambar ODGJ yang memiliki cerita dan karakter tersendiri serta menjadikan identitas bagi Yayasan Mentari Hati yang merawat ODGJ tersebut.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Adanya potensi pengembangan motif batik yang terinspirasi dari hasil gambar ODGJ Yayasan Mentari Hati.

3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian agar tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. *Object* Penelitian
Dalam karya ini peneliti membatasi *object* penelitian kepada ODGJ atau orang dengan gangguan jiwa yang berada di Yayasan Mentari Hati, Tasikmalaya.
- b. Material dan teknik yang digunakan
Dalam karya ini penggunaan material dibatasi pada jenis material kain katun. Sedangkan teknik yang digunakan adalah teknik batik cap dengan menggunakan pewarna sintesis.
- c. Bentuk produk yang di gunakan
Dalam karya ini bentuk produk *fashion* yang di buat di batasi dengan berupa lembaran kain yang menggunakan pengaplikasian teknik batik dengan motif yang terinspirasi dari hasil gambar ODGJ.

4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu:

- a. Studi Literatur
Metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber-sumber yang berkaitan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian. Sumber data literature dapat berupa media cetak maupun *online* seperti *website*, jurnal, buku digital, dsb. Penulis menggunakan studi literatur untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan ODGJ, dan pengolahan motif.
- b. Wawancara
Dalam penelitian ini dilakukan metode wawancara langsung, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab yang di lakukan antara penanya atau pewawancara dengan penjawab atau responden. Pada wawancara ini peneliti melakukan wawancara kepada pemilik Yayasan Mentari Hati untuk di lakukannya diskusi terlebih dahulu berdasarkan kesepakatan bersama dalam penelitian yang akan dilakukan serta mengetahui lebih dalam terkait Yayasan tersebut dan ODGJ yang mereka rawat.
- c. Observasi
Peneliti melakukan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti beserta lembaga terkait.
- d. Eksperimen/Eksplorasi
Peneliti melakukan pengolahan hasil gambar ODGJ dengan metode eksplorasi untuk tahapan pembuatan motif batik.

5. Studi Literatur

A. Batik

Batik menurut Standar Nasional Indonesia (SNI) adalah proses pewarnaan teknik celup rintang dengan canting tulis atau canting cap, menggunakan lilin panas. Celup rintang (*dye resist*) adalah teknik pemberian warna pada sehelai kain. Untuk itu dibutuhkan lilin panas untuk merintang bagian kain agar tidak terkena warna, sementara bagian yang tidak dilapisi lilin akan menyerap cairan pewarna. Pembubuhan malam dan mewarnai ini dilakukan berkali-kali sebelum akhirnya kain itu di-lorod agar semua malam rontok dan ragam hias akan tampak berwarna.

Dari (parasakti7970.blogspot.com, 2012) terdapat jenis dan ukuran batik:

1. Kain Panjang (Tapih, Jarik)
Kain panjang (tapih, jarik) adalah kain yang berbentuk persegi panjang yang biasa dililitkan mengelilingi pinggang. Ukurannya memiliki lebar 100 cm hingga 110 cm, sedangkan panjangnya sekitar 250 cm. Susunan ragam hias nya pun terdapat motif utama, motif pelengkap, dan hiasan pinggir berisi motif hiasan pinggir.
2. Kain Sarung
Kain Sarung merupakan Kain panjang yang di jahit kedua ujungnya. Kain sarung memiliki ukuran lebar 100 sampai 110 cm dan panjang 180 cm hingga 220 cm.
3. Kain Dodot
Kain Dodot adalah kain yang terdiri atas dua kain panjang yang sejenis dan disambung menjadi satu. Dengan demikian kain dodot sama dengan dua kali kain panjang.
4. Kain Selendang
Kain selendang adalah kain yang dipakai untuk pelengkap pakaian wanita jawa yang di sampingkan ke bahu. Kain ini biasanya dibuat berpasangan dengan kain panjang. Kain ini memiliki ukuran lebar 45 cm dan panjang 150 cm.
5. Kain Kemben
Kain kemben adalah kain yang biasa dipakai sebagai penutup bagian dada. Kain kemben juga biasa digunakan untuk pengikat jarik. Kain kemben memiliki lebar 50 cm dan panjang 250 cm.

Batik juga terdiri dari bermacam- macam Teknik:

- a. Batik Tulis
Batik tulis yaitu menorehkan lilin panas dengan canting tulis yang hasil akhirnya disebut batik tulis. Dahulu, pembatikan dilakukan di kedua sisi kain, sehingga bagian depan sama dengan bagian belakang. Tetapi, sekarang pembatikan hanya dilakukan satu sisi disebabkan pertimbangan waktu dan harga jual akhir.
Canting adalah alat khas untuk menuangkan lilin atau meneteskan lilin Panas dalam teknik membatik. Dijelaskan Musman & Arini dalam (Amira, 2019) bahwa menurut fungsinya, canting dibagi 2 macam:
 - Canting reg-regan. Canting ini digunakan untuk membatik reg-regan. Reg-regan adalah batikan pertama yang sesuai dengan pola atau membatik kerangka dari motif pola dasar sebelum pembatikan selanjutnya.
 - Canting isen. Canting isen adalah canting untuk mengisi bidang polan. Polan adalah hasil mencontoh kerangka pola batik bersama isen. Canting isen bercucuk kecil, baik tunggal maupun rangkap.
 Menurut ukurannya, canting dibagi menjadi 3 macam, yaitu:
 - Carat (cucuk) kecil
 - Carat (cucuk) sedang
 - Carat (cucuk) besar
- b. Batik Cap
Batik cap merupakan penorehan lilin panas dengan canting cap yang hasil akhirnya disebut batik cap. Cap merupakan alat batik yang fungsinya sama dengan fungsi canting yaitu menuangkan atau meneteskan lilin panas ke kain. Akan tetapi cap bukan di teteskan se perti canting, melainkan di cetak pada kain sesuai bentuk cap. Hasilnya adalah perkembangan alat membatik dengan cap sangat sesuai dengan kebutuhan memenuhi permintaan batik yang tinggi. Cap dimulai pada abad ke-19 digunakan oleh pengrajin batik karena memudahkan menuangkan lilin panas pada kain. Awalnya, pengrajin butuh waktu lebih banyak

dengan menggunakan canting untuk desain batik, sedangkan dengan cap akan cepat selesai kurang lebih satu kodi kain oleh satu pekerja. Batik cap mengalami perkembangan, dengan dikenalnya cap kayu.

Musman & Arini dalam (Amira, 2019) menjelaskan bahwa cap yang terbuat dari kayu lebih ekonomis dan lebih mudah pembuatannya. Cap menggunakan kayu tidak menghantarkan panas sebaik tembaga sehingga malam (lilin) yang menempel pada kayu lebih tipis.

B. Orang Dalam Gangguan Jiwa

Gangguan jiwa merupakan penyakit yang masih menakutkan bagi sebagian orang. Hal ini dikarenakan masyarakat beranggapan bahwa penderita gangguan jiwa cenderung menyakiti orang lain, yang membuat mereka sering terabaikan atau terintimidasi. Menurut Damaiyanti, dalam (Nugraha, 2020) “disebutkan bahwa gangguan jiwa adalah kumpulan dari keadaan yang tidak normal, baik berhubungan dengan fisik, maupun mental. Orang yang terkena gangguan jiwa atau Neorosa masih mengetahui dan merasakan kesukarannya, kehadirannya, serta kepribadiannya tidak jauh dari realitas dan masih hidup dalam kenyataan pada umumnya menurut Zakiah dalam Yoseph (2007)”

C. Desain Partisipatif

Persoalan ini membahas kasus yang dikembangkan melalui metode penelitian tindakan untuk membandingkan desainer dan metode desain partisipatif untuk mengembangkan suatu kerjasama yang ditujukan untuk inovasi sosial. Dalam lingkungan sosial, pengetahuan yang dibawa oleh manfaat utama bidang desain untuk inovasi sosial adalah penggunaan desain, yang mengatur kreativitas seseorang ketika menemukan solusi baru (pemecahan masalah), yang juga sangat penting untuk menyelesaikan masalah. Untuk itu langkah pertama yang harus diambil desainer adalah mempertanyakan masalah, menyelidiki penyebab sebenarnya, dan mencari pemahaman tentang seluruh lingkungan yang memengaruhi masalah *object* tersebut. Karena dari sudut pandang masalah inilah desainer memiliki ide yang dapat dipecahkan (Freire et al., 2011).

Elisabeth Sanders meneliti model dalam hal ini, yang satu disebut "ahli" dan yang lainnya disebut "partisipatif". Desainer sebagai ahli menggambarkan sesuatu yang dicirikan untuk menemukan sebuah solusi yang dikembangkan oleh desainer itu sendiri sebagai "topik" penelitian (Freire et al., 2011). Dalam model ini, ODGJ hanya menginformasikan kepada desainer tentang kebutuhan dan latar belakang hidupnya. Di sisi lain, ODGJ dapat menggambarkan hal yang mereka ingin sampaikan yang dapat berupaya mengembangkan solusi untuk desainer. Di sini, peran ODGJ adalah untuk membantu desainer dalam penyelesaian solusi ini yang berarti pembuat gambar dan peran desainer adalah memfasilitasi ODGJ dalam pembuatan gambar tersebut.

6. Hasil dan Pembahasan

Dalam upaya memenuhi tujuan penelitian yaitu membuat kebaruan visual dari motif batik dari hasil gambar ODGJ dengan tidak mengubah goresan tangan ODGJ tersebut. Maka dalam penelitian ini peneliti melakukan pengolahan motif berdasarkan metode partisipatif desain. Peneliti menyerahkan kepada pemilik lembaga untuk pemilihan empat orang ODGJ yang akan melakukan kegiatan menggambar bersama dengan peneliti dengan keadaan mereka yang ingatannya sudah mulai pulih serta membatasi pemilihan ODGJ dengan usia 35-65 tahun. Pada hasil gambar ini peneliti melakukan tracing dari gambar yang dihasilkan garis tangan ODGJ. Adapun tujuan dari hal ini, yaitu untuk mengetahui hasil dari motif yang sudah di tracing yang selanjutnya akan masuk pada tahap pemilihan motif gambar.

Hasil Gambar Observasi

Kegiatan menggambar untuk sample ke-1 dilakukan oleh peneliti pada tanggal 19 April 2021. Berikut profile beserta hasil gambar dari setiap ODGJ untuk sample ke-1:

a. Ena Andriani



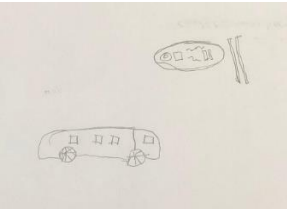
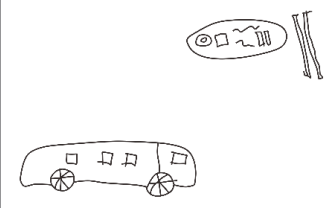
Gambar 6. 1 Ena Andriani

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ena Andriani merupakan sosok perempuan yang berusia sekitar 62 tahun. Beliau bertempat tinggal di Bekasi yang mana sudah menjalani perawatan di Yayasan Mentari Hati selama kurang lebih 2 tahun. Sakit yang di deritanya berawal dari permasalahan rumah tangganya yang mana tidak sanggup ia jalani sehingga mengalami sakit dan menjalani rehabilitasi di Yayasan Mentari Hati. Ena bercerita dari hasil pengobatan bernunsa islami di Yayasan tersebut, beliau memutuskan untuk menjadi muallaf, pindah menuju agama Islam dari agama asalnya yaitu Katolik. Berikut hasil gambar Ena beserta cerita yang terkandung didalam gambarnya tersebut:

Table 6. 1 Hasil Gambar dan Analisa Ena Sample-1

(Sumber: Yuyu Yuningsih, 2021)



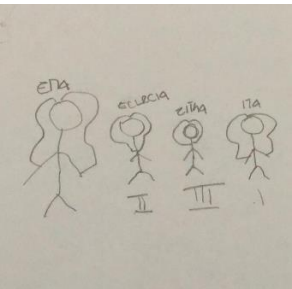
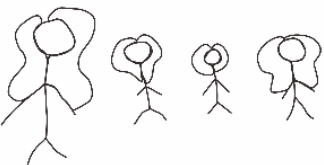
Gambar Inspirasi	Hasil Tracing	Analisis Gambar
		Modul yang dibuat terinspirasi dari gambar hasil garis tangan Ena Andriani. Gambar tersebut menceritakan sebuah mimpinya yang ingin memiliki mobil dan memakan spaghetti lagi dikarenakan hatinya hancur saat tahu mobilnya dijual oleh orang yang tidak bertanggung jawab dan semenjak mengalami sakit Ena menjalani rehabilitasi dan tidak pernah memakan spaghetti lagi sekitar 2 tahun. Goresan tangan Ena di tracing menggunakan aplikasi Corel Draw dengan tools b-spline.

Kegiatan menggambar untuk sample ke-2 dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 April 2021. Berikut hasil gambar dari Ibu Ena untuk sample ke-2:

Dalam suatu permasalahan hidupnya, Ena bercerita alasan mengapa Ena bisa berada di Yayasan Mentari Hati. Kekerasan dalam rumah tangga sering kita temui pada masa sekarang, inti dari KDRT itu sendiri adanya pola berulang, suatu peristiwa yang tidak hanya dilakukan sekali dua kali saja, dimana satu orang menjadi korban dan satu orang menjadi pelaku. Inilah yang dirasakan oleh Ena yang menjadi korban KDRT yang dilakukan oleh suaminya. Ena pun memiliki harapan jika Ena sembuh, beliau ingin berkumpul bersama dengan ke-4 anaknya, beliau sangat merindukan anak-anaknya dan selalu ingin bertemu anak-anaknya, dikarenakan sakit yang menimpa dirinya menyebabkan Ena tidak bisa bertemu ke-4 anaknya dan terpisah dengan berbeda kota. Berikut hasil gambar Ena beserta cerita yang terkandung didalam gambarnya tersebut:

Table 6. 2 Hasil Gambar dan Analisa Ena Sample-2

(Sumber: Yuyu Yuningsih,2021)

Gambar Inspirasi	Hasil Tracing	Analisis Gambar
		Modul yang dibuat terinspirasi dari gambar hasil garis tangan Ena Andriani. Gambar tersebut menggambarkan suaminya yang selalu melakukan KDRT terhadap Ena sampai Ena harus melakukan perawatan karena sakit dan menjalani rehabilitasi di Yayasan Mentari Hati. Ena bercerita bahwa itulah alasannya yang sampai sekarang tidak ingin pulang ke kampung halamannya. Goresan tangan Ena di tracing menggunakan aplikasi Corel Draw dengan tools b-spline.
		Modul yang dibuat terinspirasi dari gambar hasil garis tangan Ena Andriani. Gambar tersebut menggambarkan harapan Ena yang ingin bertemu dan berkumpul kembali bersama dengan anak-anaknya. Ena berharap jika beliau sudah sembuh, beliau diberikan kesempatan oleh Tuhan agar bisa kembali tinggal satu atap dengan anak-anaknya. Goresan tangan Ena di tracing menggunakan aplikasi Corel Draw dengan tools b-spline.

b. Aminah



Gambar 6. 2 Aminah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Aminah merupakan sosok perempuan yang berusia sekitar 54 tahun. Beliau bertempat tinggal di Cirebon yang mana sudah menjalani perawatan di Yayasan Mentari Hati. Aminah hidup sebagai seorang pemulung yang hanya mengandalkan karung rusak untuk memenuhi kebutuhannya, dan beliau mempunyai anak yang kurang mau mengurusnya saat beliau mulai mengalami sakit sehingga Aminah menjalani rehabilitasi di Yayasan Mentari Hati. Berikut hasil gambar Aminah beserta cerita yang terkandung didalam gambarnya tersebut:


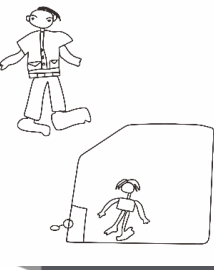
Table 6. 3 Hasil Gambar dan Analisa Aminah Sample-1
(Sumber: Yuyu Yuningsih, 2021)



Gambar Inspirasi	Hasil Tracing	Analisis Gambar
		<p>Modul yang dibuat terinspirasi dari gambar hasil garis tangan Aminah. Gambar tersebut menceritakan sesuatu yang sedari lama ia impikan yaitu gero-bak, yang mana sebelum sakit beliau bekerja sebagai pemulung namun hanya bisa menggunakan karung bekas dan sudah tak layak pakai, serta Aminah menginginkan karung baru untuk membantu beliau dalam melakoni pekerjaannya.</p> <p>Goresan tangan Aminah di tracing menggunakan aplikasi Corel Draw dengan tools b-spline.</p>

Kegiatan menggambar untuk sample ke-2 dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 April 2021. Berikut hasil gambar dari Ibu Aminah untuk sample ke-2:

Dalam suatu permasalahan hidupnya, Aminah bercerita alasan mengapa Aminah bisa berada di Yayasan Mentari Hati. Aminah sering mendapatkan perlakuan tak layak dari suaminya, begitupun dengan anak-anaknya yang membiarkan Aminah diperlakukan layaknya seseorang yang tidak memiliki kebebasan hidup, beliau dikurung dan sering mendapati perlakuan fisik yang tak seharusnya dilakukan. Keterbatasannya dalam berbicara membuat Aminah bungkam dan menyebabkan beliau sakit hingga di rehabilitasi di Yayasan Mentari Hati. Aminah memiliki harapan setelah beliau sembuh, beliau ingin merasakan hidup sejahtera, tentram, aman dan damai dengan memiliki rumah yang dapat beliau tempati yang dikelilingi dengan banyaknya tanaman yang dapat Aminah rawat. Berikut hasil gambar Aminah beserta cerita yang terkandung didalam gambarnya tersebut:

Table 6. 4 Hasil Gambar dan Analisa Aminah Sample-2
(Sumber: Yuyu Yuningsih, 2021)

Gambar Inspirasi	Hasil Tracing	Analisis Gambar
		<p>Modul yang dibuat terinspirasi dari gambar hasil garis tangan Aminah. Gambar tersebut menggambarkan sosok laki-laki yang selalu memperlakukan Aminah dengan perlakuan tak layak. Dengan keterbatasannya dalam berbicara, Aminah selalu dikurung dan mendapati perlakuan fisik namun tidak ada orang yang menolongnya, begitupun dengan anak-anaknya yang membiarkan beliau mendapati perlakuan tak layak itu.</p> <p>Goresan tangan Aminah di tracing menggunakan aplikasi Corel Draw dengan tools b-spline.</p>

		<p>Modul yang dibuat terinspirasi dari gambar hasil garis tangan Aminah. Gambar tersebut menceritakan harapan Aminah yang ingin sembuh dan bisa menikmati kebebasan hidup dengan sejahtera, tentram, aman, dan damai. Aminah memiliki harapan untuk mempunyai banyak tanaman dirumahnya yang bisa beliau rawat. Goresan tangan Aminah di tracing menggunakan aplikasi Corel Draw dengan tools b-spline.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



c. Elin Jamilah



Gambar 6. 3 Elin Jamilah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Elin Jamilah merupakan sosok perempuan yang berusia sekitar 40 tahun. Beliau bertempat tinggal di Cikoneng, Bojongsoang, Dayeuhkolot, Bandung. Elin Jamilah bekerja sebagai Guru Diniyah di daerahnya. Namun dikarenakan beliau belum begitu sembuh, tidak diketahui penyebab mengapa ia sakit. Berikut hasil gambar Elin beserta cerita yang terkandung didalam gambarnya tersebut:

Table 6. 5 Hasil Gambar dan Analisa Elin Sample-1
(Sumber: Yuyu Yuningsih, 2021)

Gambar Inspirasi	Hasil Tracing	Analisa Gambar
		<p>Modul yang dibuat terinspirasi dari gambar hasil garis tangan Elin Jamilah. Gambar tersebut menceritakan mimpinya yang ingin kembali ke rumahnya, serta ingin memiliki rumah ditengah-tengah pegunungan, Elin menginginkan udara yang sejuk serta banyak pepohonan dan binatang-binatang ternak. Goresan tangan Elin di tracing menggunakan aplikasi Corel Draw dengan tools b-spline.</p>

d. Susi





Gambar 6. 4 Susi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Susi merupakan sosok perempuan yang berusia sekitar 35 tahun. Beliau bertempat tinggal di Panjalu, Tasikmalaya yang mana sedang menjalani perawatan di Yayasan Mentari Hati. Sakit yang di deritanya berawal dari meninggalnya kedua orang tua Susi sehingga Susi mengalami sakit dan menjalani rehabilitasi di Yayasan Mentari Hati. Berikut hasil gambar Susi beserta cerita yang terkandung didalam gambarnya tersebut:

Table 6. 6 Hasil Gambar dan Analisa Susi Sample-1
(Sumber: Yuyu Yuningsih, 2021)


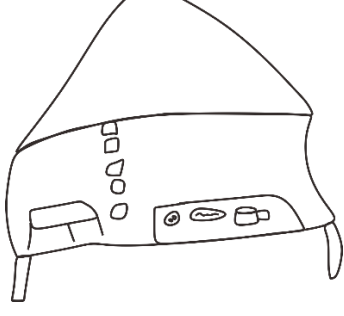


Gambar Inspirasi	Hasil Tracing	Analisis Gambar
		Modul yang dibuat terinspirasi dari gambar hasil garis tangan Susi. Gambar tersebut menceritakan keinginan nya yang ingin memakan mie ayam, makanan favorit nya. Karena ditempat Susi direhabilitasi sudah hampir satu tahun tidak ada pedagang yang menjual mie ayam. Goresan tangan Susi di tracing menggunakan aplikasi Corel Draw dengan tools b-spline.

Kegiatan menggambar untuk sample ke-2 dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 April 2021. Berikut hasil gambar dari Ibu Susi untuk sample ke-2:

Dalam suatu permasalahan hidupnya, Susi bercerita alasan mengapa Susi bisa berada di Yayasan Mentari Hati. Semenjak ibunya meninggal, ayah susi kembali memiliki istri yang menjadi ibu tirinya. Susi bercerita bahwa beliau sering mendapatkan perlakuan kasar yang mana karena perlakuan yang beliau dapatkan, menyebabkan Susi sakit dan sampai di Yayasan Mentari Hati. Susi pun bercerita jikalau ibunya masih ada, Susi tidak akan mendapatkan perlakuan kasar tersebut bahkan tidak akan sampai di rehabilitasi di Yayasan Mentari Hati tersebut. Susi memiliki harapan jikalau beliau sembuh, beliau ingin memiliki sebuah warung kopi untuk kegiatan sehari-harinya beliau yang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Berikut hasil gambar Susi beserta cerita yang terkandung didalam gambarnya tersebut:

Table 6. 7 Hasil Gambar dan Analisa Susi Sample-2
(Sumber: Yuyu Yuningsih, 2021)

Gambar Inspirasi	Hasil Tracing	Analisis Gambar
		Modul yang dibuat terinspirasi dari gambar hasil garis tangan Susi. Gambar tersebut menceritakan seorang wanita yaitu ibunya yang memiliki banyak pengaruh dalam kehidupannya. Setelah ibunya meninggal, beliau sering mendapati perlakuan seenaknya dari ibu

		tirinya sehingga Susi sakit dan menjalani rehabilitasi di Yayasan Mentari Hati. Goresan tangan Susi di tracing menggunakan aplikasi Corel Draw dengan tools b-spline.
		Modul yang dibuat terinspirasi dari gambar hasil garis tangan Susi. Gambar tersebut menceritakan harapan susi yang mana jika beliau sembuh, beliau ingin memiliki sebuah warung kopi yang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Goresan tangan Susi di tracing menggunakan aplikasi Corel Draw dengan tools b-spline.

Hasil Analisa:

Gambar-gambar sample ke-1 dan sample ke-2 dari ODGJ di-tracing ulang kedalam bentuk digital dengan aplikasi Corel Draw. Gambar hanya di tracing tanpa mengubah garis gambarnya untuk mempertahankan karakter dari gambar ODGJ tersebut. Gambar-gambar tersebut akan digunakan menjadi motif module untuk pembuatan komposisi motif selanjutnya.

Deskripsi Konsep

Dalam proses perancangan karya, terdapat beberapa tahapan yang dilalui, diantaranya: analisa brand pembeding, pembuatan moodboard, market research, proses eksplorasi, dan dilanjutkan dengan pembuatan karya. Dalam proses eksplorasi, penulis mengoptimalkan segala aspek dari hasil gambar pengidap gangguan jiwa. Judul koleksi yang diangkat pada karya ini yaitu “Kahirupan” yang diambil dari bahasa Sunda yang memiliki arti yaitu, kehidupan. Judul koleksi ini merepresentasikan pesan yang terkandung dalam gambar dari goresan tangan pengidap gangguan jiwa yang selama ini tidak tersampaikan melalui kata-kata, namun disampaikan melalui sebuah gambar. Inspirasi diatas, kemudian di visualisasikan melalui sebuah moodboard, sebagai acuan dalam melakukan eksplorasi material, berikut merupakan gambar moodboard dengan inspirasi hasil gambar pengidap gangguan jiwa.

Konsep Image Board



Gambar 6. 5 Moodboard

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada moodboard ini menceritakan tentang kehidupan yang dialami oleh para pengidap gangguan jiwa yang ada di Yayasan Mentari Hati, Tasikmalaya, di mana mereka mengalami banyak permasalahan kehidupan, tidak bisa menyeimbangkan pikiran ataupun memahami sifat dari kenyataan yang ada, yang pada akhirnya membuat para pengidap gangguan jiwa tersebut harus melalui perawatan diri serta mental mereka. Hal tersebut digunakan oleh penulis sebagai inspirasi dalam pembuatan motif batik dengan pemilihan warna

yang digunakan berdasarkan trend color 2022 yang mana terdapat warna-warna pastel yang ditandai sebagai kelembutan dan warna-warni yang menandakan keceriaan, hal tersebut diambil untuk menggambarkan ODGJ yang mengharapkan suatu kebahagiaan, kedamaian dan ketentraman hidup mereka.

Customer Profile

Penelitian ini disusun berdasarkan analisa customer profile yang akan ditujukan sebagai target market untuk hasil luaran dari penelitian “Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Hasil Gambar Pengidap Gangguan Jiwa menggunakan Motif Batik”.

Untuk memperjelas gambaran target market, digunakan profil satu figur terkenal yaitu Chitra Subyakto. Chitra yang sekarang menjadi seorang designer memiliki kecintaan pada kain Nusantara yang mana wanita yang awalnya berprofesi sebagai fashion stylist, kini menjajal dunia desain tekstil. Chitra Subyakto memiliki gaya berpakaian simple. Chitra juga merupakan penggemar seni, idealisme dalam bidang kreatif serta sangat mengapresiasi budaya lokal.

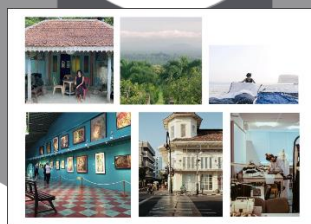


Gambar 6. 6 Chitra Subyakto
(Sumber: www.instagram.com/chitras/)

Konsep Lifestyle board

Lifestyle Board ditentukan berdasarkan beberapa karakteristik customer profile. Penulis mengusulkan beberapa kata kunci utama untuk mengklasifikasikan karakteristik dari profil pelanggan, termasuk:

1. Style / Outfit: Gaya berpakaian yang dikenakan oleh target pasar, yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mendesain produk yang fashionable.
2. Lokasi: Lokasi yang dikunjungi oleh target pasar.
3. Apa yang harus dilakukan: menganalisis kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk lebih merepresentasikan karakteristik dan sifat target pasar secara lebih mendalam.
4. Minat: Minat khusus yang dimiliki oleh target pasar.



Gambar 6. 7 Lifestyle Board
(Sumber: [Pinterest.com](https://www.pinterest.com), 2021)

Berikut merupakan detail dari analisa lifestyle board:


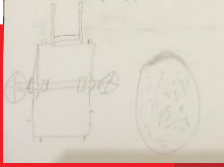


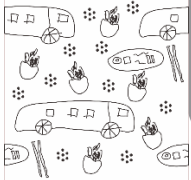



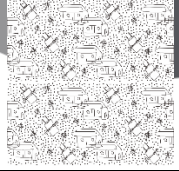

1. Geografis: Metropolitan, Kota: Jakarta, Bandung
2. Demografis:
Jenis Kelamin: Perempuan
Usia: 25 – 45 tahun
Pekerjaan: Desainer / Industri Kreatif
Pendapatan: Pendapatan tetap >5.000.000
3. Psikografik: Penggemar seni, memiliki passion / idealisme dalam bidang kreatif
4. Perilaku: Mengapresiasi proses desain / seni.




Hasil Eksplorasi

a. Eksplorasi Awal

Berdasarkan hasil tracing dari gambar hasil goresan tangan para pengidap gangguan jiwa, maka untuk eksplorasi awal dilakukan pembuatan komposisi motif. Objek yang di gambarkan dikomposisikan sedemikian rupa dengan menggunakan bagan teknik teksil yaitu ripitasi satu langkah dengan tujuan untuk hasil dalam pembuatan cap. Komposisi dibuat dengan tujuan agar dapat dilihatnya keseluruhan elemen-elemen dari motif tersebut serta motif akan terlihat bagus, indah dan menyatu dengan susunan yang rapi.

Table 6. 8 Eksplorasi Awal
(Sumber: Yuyu Yuningsih, 2021)

Analisis		
Tema Sample-1: Hal yang diinginkan dan belum tercapai. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <p>Objek yang muncul:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bentuk rumah, mobil, spageti, pohon dan mie ayam yang sudah di tracing mengikuti garis gambar tanpa mengubah bentuk sedikitpun. - Detail pelengkap objek utama pada motif-1 yaitu mobil dengan detail lengkap jendela dan objek utama pada motif-2 dengan detail pelengkap pintu dan jendela. - Objek tambahan alias pelengkap yang muncul pada motif-1 adalah sepiring spageti dilengkapi dengan sumpit dan semangkok mie ayam. Pada motif-2 adalah gerobak dan pohon. <p>Gaya penggambaran: Objek yang menjadi poin utama digambar lebih besar dan senter. Objek pelengkap/pendukung digambar lebih kecil dari objek utama dan tidak senter.</p>		
Komposisi Motif	Ripitasi	Isen-isen
Motif-1 		
Motif-2 		

Analisis	
Tema Sample-2a: Latar belakang Masalah <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>	

Objek yang muncul:

- Bentuk gambar manusia yang sudah di tracing mengikuti garis gambar tanpa mengubah bentuk sedikitpun.
- Detail pelengkap objek utama pada motif-3 yaitu seorang laki-laki yang digambarkan ibu Ena dengan detail lengkap mata, hidung, kumis dan bibir serta rambut panjangnya.
- Objek tambahan alias pelengkap yang muncul pada motif-3 adalah seorang laki-laki yang digambarkan ibu Aminah beserta rumah yang terdapat wanita didalamnya yang sedang terkurus dan handle pintu.

Gaya penggambaran:

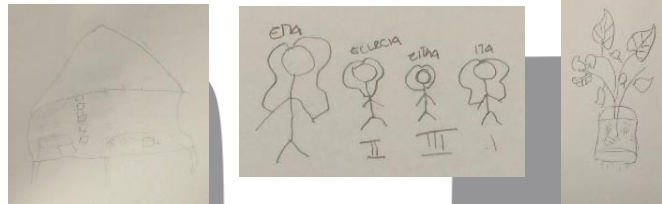
Objek yang menjadi poin utama digambar lebih besar dan senter.

Objek pelengkap/pendukung digambar lebih kecil dari objek utama dan tidak senter.

Komposisi Motif	Ripitasi	Isen-isen
Motif-3 		

Analisis

Tema Sample-2b: Harapan kedepannya.






Objek yang muncul:

- Gambar warung kopi, tanaman, dan manusia yang sudah di tracing mengikuti garis gambar tanpa mengubah bentuk sedikitpun.
- Detail pelengkap objek utama pada motif-4 yaitu warung kopi yang digambarkan ibu Susi dengan detail lengkap kopi sachet-an, meja, dan sepiring gorengan.
- Objek tambahan alias pelengkap yang muncul pada motif-4 adalah sebuah tanaman dan gambar manusia yang digambarkan oleh ibu Ena.

Gaya penggambaran:

Objek yang menjadi poin utama digambar lebih besar dan senter.

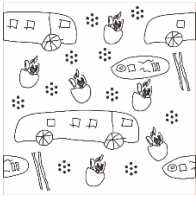
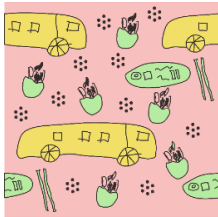






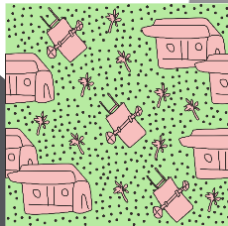
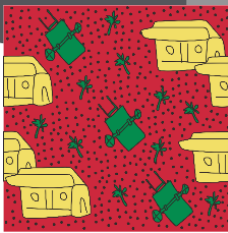
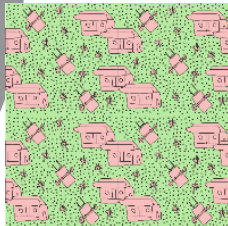
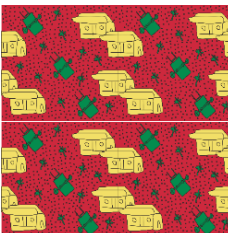
Objek pelengkap/pendukung digambar lebih kecil dari objek utama dan tidak senter.

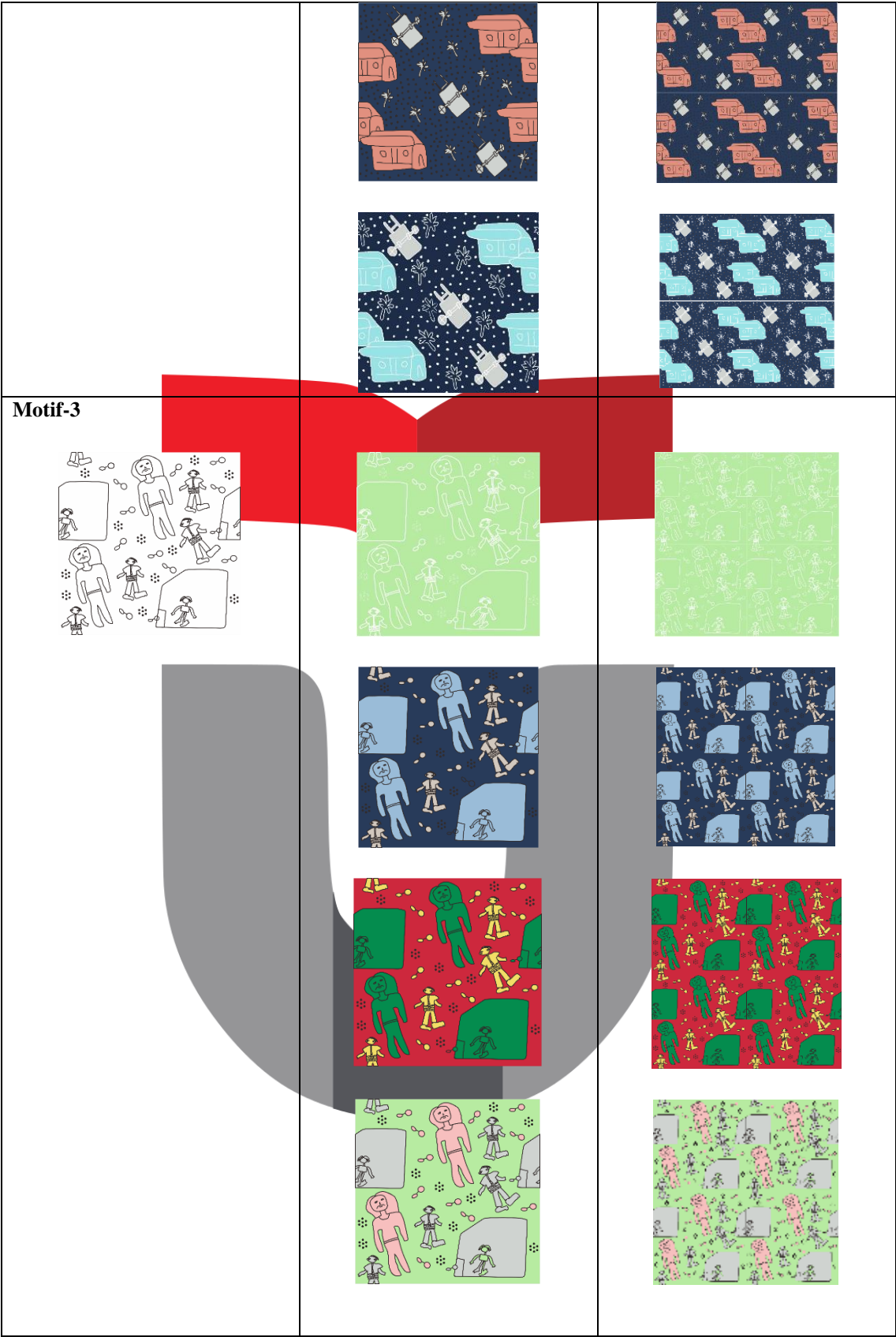
Komposisi Motif	Ripitasi	Isen-isen
Motif-4 		

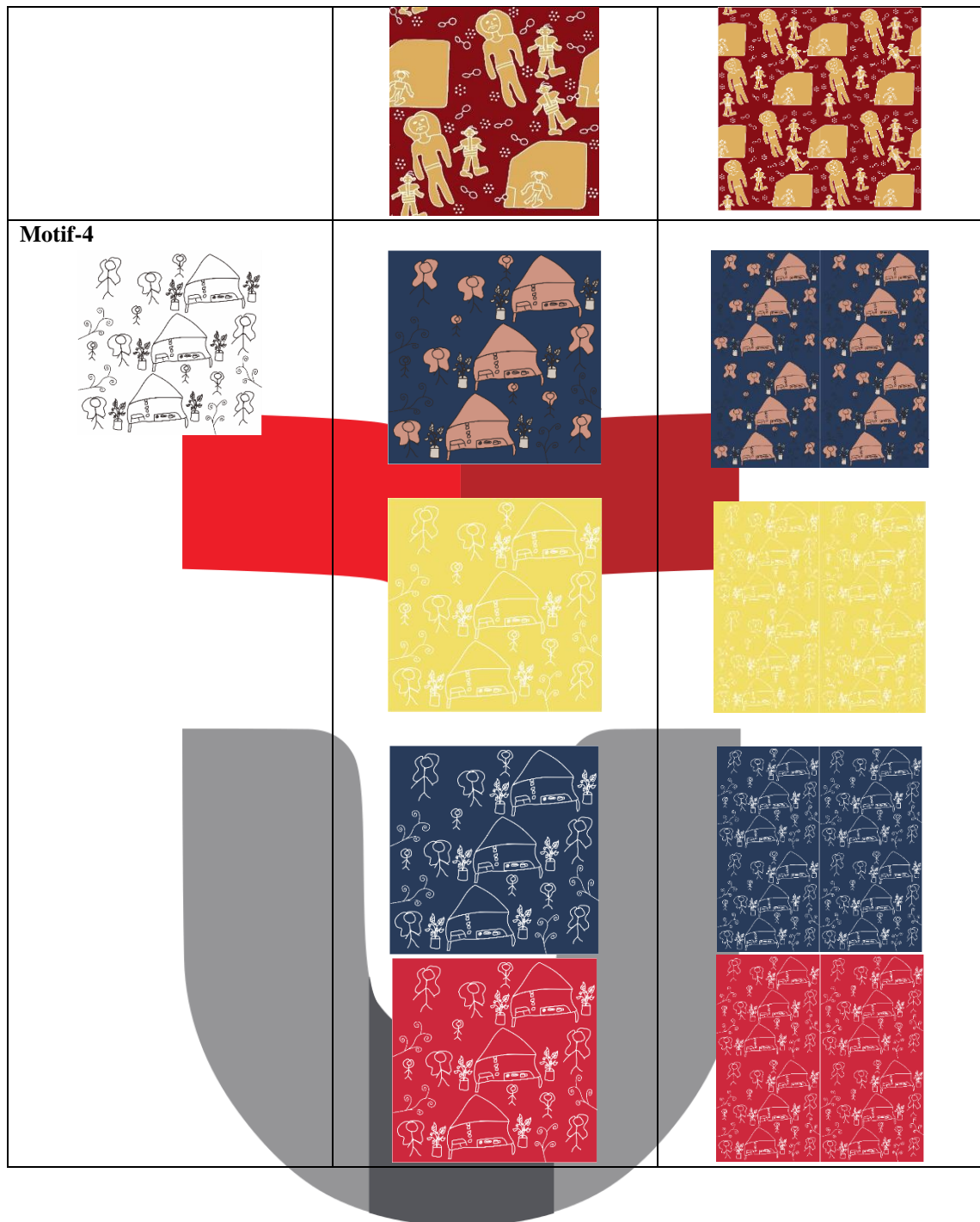
b. Eksploasi Lanjutan

Berdasarkan hasil eksplorasi awal dari motif yang telah dikomposisikan, maka pada eksplorasi lanjutan dilakukan pemilihan warna untuk diterapkan kedalam motif dengan tujuan untuk memperindah dan memberi nilai estetika pada motif tersebut.

Table 6. 9 Eksplorasi Lanjutan
(Sumber: Yuyu Yuningsih, 2021)

Motif	Pewarnaan	Pewarnaan Pada Ripitasi
Motif-1 	  	  
Motif-2 	 	 














c. Eksplorasi Terpilih

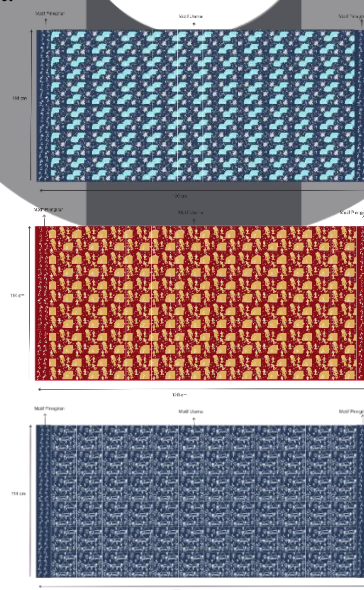
Berdasarkan hasil eksplorasi awal dari motif yang telah dikomposisikan serta eksplorasi lanjutan dengan pemilihan warna maka pada eksplorasi terpilih dilakukan pemilihan motif yang sudah di komposisikan dengan diterapkannya warna kedalam motif dengan tujuan untuk hasil akhir pada pembuatan motif yang akan di visualisasikan.

Table 6. 10 Eksplorasi Terpilih
(Sumber: Yuyu Yuningsih)

Motif	Pewarnaan	Pewarnaan Pada Ripitasi
Motif-1 		
Motif-2 		
Motif-4 		

Sketsa Produk

Sketsa produk yang dibuat berdasarkan pemilihan jenis kain dan ukuran batik yaitu kain jarik. Kain jarik dipilih karena memiliki fungsi yang banyak. Kain jarik yang biasa digunakan untuk tujuan tertentu, kini banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti alas tempat tidur bayi, pelengkap kebaya, gendongan bayi, penutup untuk jasad orang yang meninggal dunia bahkan bisa dijadikan sebagai pakaian. Berikut sketsa yang telah dibuat:



Gambar 6. 8 Sketsa Kain
(Sumber: Yuyu, 2021)

Visualisasi Produk & Merchandise



Gambar 6. 9 Motif 1
(Sumber: Gatra, 2021)



Gambar 6. 10 Motif 2
(Sumber: Gatra, 2021)



Gambar 6. 11 Gambar Motif 3
(Sumber: Yayu, 2021)



Gambar 6. 12 Merchandise
(Sumber: Yayu, 2021)

7. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dibahas dalam Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Hasil Gambar Pengidap Gangguan Jiwa Menggunakan Teknik Batik” maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Motif batik berpotensi untuk dikembangkan dengan inspirasi hasil gambar ODGJ. Karena berdasarkan perkembangannya, batik telah mengalami perkembangan corak, teknik dan fungsi yang dipengaruhi oleh budaya serta perjalanan waktu. Batik yang biasa dibuat untuk pakaian Raja beserta keluarganya, kini batik sudah mengalami perubahan alias perkembangan yang mana sudah dipakai oleh khalayak banyak. Seperti

yang kita lihat anak muda menggunakan batik untuk ke sekolah, ke kampus, bahkan jalan-jalan santai. Dengan semakin berkembangnya trenpun, aneka desain baju batik kini semakin populer dan beragam. Maka dari itu inovasi pembuatan motif dari inspirasi hasil gambar pengidap gangguan jiwa dapat dijadikan inovasi baru dalam pembuatan motif batik.

Selain itu juga terdapat peluang penulis untuk menciptakan suatu produk fashion yaitu batik dari inspirasi hasil gambar ODGJ yang akan memberikan penilaian lebih terhadap para pengidap ODGJ di Yayasan Mentari Hati tersebut. Karena tidak sedikit orang berpikir bahwa pengidap gangguan jiwa sudah tidak memiliki kemampuan apapun, namun dalam keterbatasannya ODGJ ini pun masih mempunyai kemampuan untuk bisa memiliki ilmu baru ataupun pengetahuan baru sesuai kemampuannya. Dan salah satu kegiatan yang bisa memberikan sebuah ilmu baru kepada ODGJ ini yaitu menggambar, karena apa yang digambarkan oleh pengidap gangguan jiwa memiliki karakteristik tersendiri, memiliki cerita yang akan lebih mudah disampaikan lewat gambar yang mereka buat. Maka dari itu peneliti membuat sebuah karya yaitu batik yang terinspirasi dari hasil gambar pengidap gangguan jiwa tersebut.



8. Referensi

- Agustin, A. (2014). Sejarah Batik dan Motif Batik Indonesia.
- Amira, H. (2019). Eksplorasi Motif Jawa Kokokai Dengan Teknik Batik Cap Pada Material Denim.
- Astuti, sri. (2012). Pemaknaan batik dalam bahasa budaya, bahasa seni rupa, dan bahasa industri dalam perkembangan batik masa kini.
- Fasya, H. (2018). Studi Kasus Deskriptif Tentang Pemahaman Komunikasi Terapeutik Perawat pada Pasien Gangguan Jiwa di RS. Dr. H. Marzoeqi Mahdi Bogor.
- Freire, K., Borba, G., & Diebold, L. (2011). Participatory Design as an Approach to Social Innovation. *Design Philosophy Papers*, 9(3), 235–250. <https://doi.org/10.2752/144871311x13968752924950>
- Novella, Y., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Buahbatu, T. (2019). Perancangan Motif Terinspirasi Dari Visualisasi.
- Nugraha, B. (2020). Analisis Proses Komunikasi Interpersonal Antara Perawat Dan Pasien Dalam Terapi Pengobatan Orang Dengan Gangguan Jiwa Di Yayasan Al Fajar Berseri
- Wilson, J. (n.d.). Principles, processes and practice.
- Yunia, A. (2015). Pengolahan Motif Gambar Anak Usia 4-6 Tahun Dengan Teknik Batik.

