

## **Pelestarian Batik Kendal melalui Implementasi Motif Kembang Kendil pada Desain Coffee Table**

Nukhbah Sany<sup>1✉</sup>, Vina Alisa<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Politeknik Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu

[nukhbah.sany@poltek-furnitur.ac.id](mailto:nukhbah.sany@poltek-furnitur.ac.id)

### **Abstract**

*Batik Kendal was one of the prominent and distinguished batik motifs in 1921, but right now its existence is far behind compared to its other peers. The lack of information, communication and promotion about Batik Kendal makes it less well known by the public, including the people of Kendal themselves. Efforts to preserve Kendal Batik need to be made to prevent the extinction of this batik. Generally, batik is introduced through textile which is processed into. As an innovation, this research was conducted as an effort to introduce one of the Kendal Batik motifs, namely the kembang kendil batik, to the public through non-textile medium which is coffee table furniture. The design method used is a design thinking approach that was done through 5 stages, including empathize, define, ideate, prototype, and test. At empathize and define stages, primary data in the form of observation, questionnaire, and interview results is combined with secondary data in the form of literature studies as the basis for determining the problem/actual product needs. Then at the ideate stage, the refinement of the identified problems and information is translated into working drawings through the process of brainstorming, mind mapping, moodboard, and determining the final selected design through SketchUp, CorelDRAW, and AutoCAD applications. The construction of the final products from the working drawings is done through the prototype stage, in the form of a coffee table prototype in a 1:1 scale. The prototype at the test stage received the total assessment of 83% from the questionnaire's respondents. It means, the implementation of the kembang kendil batik as an effort to preserve cultural heritage and educate the public through non-textile media is successful. It is hoped that this research can inspire other batik preservation efforts in the future, either in the context of other almost-extinct motifs or in the context of the introductory mediums chosen.*

**Keywords:** *Batik Kendal, Batik Kembang Kendil, Designing Process, Coffee Table, Design Thinking.*

### **Abstrak**

Batik Kendal merupakan motif batik yang sempat berjaya pada tahun 1921, namun eksistensinya saat ini jauh tertinggal dibandingkan batik dari daerah-daerah lainnya. Minimnya informasi, komunikasi, dan promosi tentang Batik Kendal membuatnya kurang dikenali oleh masyarakat, termasuk di antaranya oleh masyarakat Kendal sendiri. Upaya pelestarian Batik Kendal perlu dilakukan demi mencegah kepunahan batik ini. Umumnya, batik dikenalkan melalui media kain yang diolah menjadi pakaian. Sebagai sebuah inovasi, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengenalkan salah satu motif Batik Kendal bernama motif kembang kendil kepada masyarakat melalui media non-kain yaitu furnitur coffee table. Metode perancangan penelitian yang digunakan adalah metode design thinking yang terdiri atas 5 tahapan, antara lain empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahap empathize dan define, data primer berupa hasil observasi, kuesioner, dan wawancara dikombinasikan dengan data sekunder berupa studi literatur dipakai sebagai dasar penentuan masalah/kebutuhan atas produk. Kemudian pada tahap ideate, pengerucutan dari masalah dan informasi yang teridentifikasi diwujudkan menjadi gambar kerja melalui proses brainstorming, mindmapping, moodboard, dan penentuan desain akhir terpilih dengan menggunakan aplikasi SketchUp, CorelDRAW, dan AutoCAD. Perwujudan gambar kerja dilakukan pada tahap prototype, dengan hasil akhir berupa produk coffee table dengan skala 1:1. Prototype tersebut pada tahap test mendapatkan total penilaian sebesar 83% dari responden melalui kuesioner akhir. Melalui penelitian ini, didapatkan informasi bahwa implementasi motif kembang kendil pada furnitur coffee table berhasil dilakukan sebagai upaya pelestarian warisan budaya dan edukasi masyarakat pada media nontekstil. Diharapkan, penelitian ini dapat menginspirasi upaya diversifikasi pelestarian batik ke depan, baik dalam konteks motif-motif batik langka lain atau dalam konteks pemilihan media pengenalan yang dipilih.

**Kata kunci:** *Batik Kendal, Batik Kembang Kendil, Proses Perancangan, Coffee Table, Design Thinking.*

*Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### **1. Pendahuluan**

Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki banyak identitas budaya. Batik merupakan salah satu identitas budaya tersebut, yang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sehari-hari, baik dalam rutinitas penting maupun dalam kehidupan harian [1].

Istilah batik sendiri berasal dari Bahasa Jawa, “amba” yang memiliki arti menulis dan “titik” yang berarti titik. Secara harfiah, batik adalah sehelai kain lebar dengan motif titik-titik, sedangkan secara terminologi, batik adalah sehelai kain yang dibuat secara tradisional, dengan beragam corak hias dan pola tertentu yang pembuatannya menggunakan teknik

celup rintang. Dua karakteristik utama batik yaitu ragam pola (motif) dan teknik pembuatan (perintangan dengan lilin dan pewarnaan) [2].

UNESCO menetapkan batik sebagai Indonesian Cultural Heritage dalam kategori Warisan Budaya Tak Benda pada tanggal 2 Oktober 2009. Batik tidak terbatas pada seni menggambar di atas kain, namun juga terdapat filosofi yang terkandung dalam motifnya. Keragaman corak batik merefleksikan makna dan filosofi pada suatu wilayah, disesuaikan dengan adat istiadat maupun budaya yang berkembang pada wilayah tersebut. Hal ini memunculkan istilah “Batik Nusantara” [3]. Melestarikan batik berarti melestarikan warisan budaya dari wilayah tersebut. Namun, generasi muda yang aktif melestarikan batik terbilang masih sangat sedikit [4]. Selain itu, masyarakat yang umumnya memakai batik baik sebagai pakaian ketika bekerja maupun bepergian biasanya tidak familiar dengan motif pada kain tersebut memiliki makna apa atau berasal dari daerah mana [5].

Salah satu batik Indonesia yang perlu untuk dilestarikan adalah Batik Kendal. Eksistensi Batik Kendal terbilang jauh tertinggal dari batik-batik daerah lainnya. Minimnya komunikasi maupun informasi tentang Batik Kendal membuatnya kurang dikenal oleh masyarakat, bahkan termasuk di antaranya adalah warga Kendal sendiri. Survei yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa 67,9% dari total 140 responden tidak mengetahui bahwa Kabupaten Kendal memiliki batik khas daerahnya. Hal ini tentu dapat menjadi ancaman sendiri bagi batik ini sebagai sebuah warisan leluhur Kabupaten Kendal. Batik Kendal merupakan jenis batik yang unik karena memiliki keterkaitan erat dengan lingkungan Kabupaten Kendal. Pemilihan ornamen motif Batik Kendal disesuaikan dengan letak geografis dimana batik tersebut dibuat, yang dibagi menjadi 3 wilayah [6], antara lain:

a. Motif batik pesisir

Pesisir adalah wilayah peralihan antara darat dan laut. Termasuk dalam daerah pesisir di Kabupaten Kendal meliputi: Kecamatan Rowosari, Kecamatan Kangkung, serta beberapa daerah di Kecamatan Cepiring, Kecamatan Kendal, dan Kecamatan Kaliwungu. Motif batik daerah pesisir didominasi oleh ornamen motif tumbuhan serta hewan laut, seperti ikan, udang, gurita, rumput laut, dsb. Filosofi dari batik daerah pesisir adalah keberlimpahan/kekayaan hasil laut yang ada di Kabupaten Kendal.

b. Motif batik dataran rendah

Dataran rendah adalah wilayah dengan ketinggian antara 0-10 mdpl. Termasuk dalam wilayah dataran rendah di Kabupaten Kendal antara lain: Kecamatan Weleri, Kecamatan Cepiring, Kecamatan Gemuh, Kecamatan Ringinarum, Kecamatan Pegandon, Kecamatan Ngampel, Kecamatan Patebon, Kecamatan Kendal, Kecamatan Brangsang, Kecamatan

Kaliwungu. Motif batik dataran rendah didominasi oleh ornamen motif yang ada di sekitar masyarakat, misalnya tumbuhan di pekarangan, motif geometri, motif parang, dll. Filosofi dari motif dataran rendah adalah penggambaran kegiatan pemerintahan, kondisi lingkungan, serta kondisi masyarakatnya.

c. Motif batik dataran tinggi/pegunungan.

Dataran tinggi adalah wilayah dengan ketinggian antara 10-2.579 mdpl. Termasuk dalam wilayah dataran tinggi di Kabupaten Kendal meliputi: Kecamatan Plantungan, Kecamatan Pageruyung, Kecamatan Sukorejo, Kecamatan Patean, Kecamatan Boja, Kecamatan Limbangan, Kecamatan Singorojo dan Kecamatan Kaliwungu Selatan. Motif batik dataran tinggi didominasi oleh ornamen motif tanaman yang ada di hutan atau perkebunan. Filosofi batik dataran tinggi adalah penggambaran kekayaan/hasil hutan maupun perkebunan yang ada di Kabupaten Kendal.

Keanekaragaman dan dinamika motif batik pada Kabupaten Kendal disebabkan oleh asal wilayahnya. Daerah yang berlokasi di pesisir utara Pulau Jawa seperti Kendal, Batang, Tegal, Pekalongan, Lasem, Demak, Kudus, Cirebon, Indramayu umumnya memiliki variasi yang lebih banyak baik dari jenis desain motif ataupun tata warna seni. Hal ini disebabkan oleh pengaruh pedagang asing terutama sejak Islam masuk ke Indonesia pada abad ke-16 [7]. Berbeda dengan batik keraton Solo atau Jogja yang, batik pesisir coraknya lebih bebas dan dalam sehelai kain dapat menggunakan kombinasi hingga 8 warna atraktif yang dinamis.

Selain pertimbangan letak geografis pada pembuatan Batik Kendal, terdapat beberapa makna tambahan yang ingin disampaikan. Makna-makna tersebut dibagi ke dalam beberapa konteks, antara lain [8]:

a. Konteks religi

Konteks religi didapatkan dari kuatnya unsur keagamaan serta keyakinan masyarakat Kabupaten Kendal. Penggambaran motif dalam konteks ini antara lain melalui motif kendil, keris, daun dan pohon jambe, kecubung hitam, daun sembung, alam semesta, dan pesona laut.

b. Konteks etika

Konteks etika menceritakan baik dan buruknya manusia, dengan penggambaran motif melalui motif cabai, bunga sepatu, dadahan bambu, ganggang, truntum, dan bunga beras padi.

c. Konteks estetika

Konteks estetika menunjukkan keindahan secara individual, gagasan kreatif, seni kolektif, serta keindahan yang mengandung nilai ekonomi.

d. Konteks filosofi

Konteks filosofi menunjukkan unsur sejarah, asal usul bentuk motif, serta makna dari segi warna. Penggambaran motifnya antara lain melalui motif tapal kuda, lurik, abangan, gunung, parang sena, torso, dan Linggiyoni.

Berdasarkan macam-macam motif yang telah disebutkan di atas, terdapat motif yang menjadi ciri khas utama Kabupaten Kendal. Wawancara dengan pebatik Kabupaten Kendal, Ibu Asmiati, memberikan informasi bahwa motif tersebut adalah motif kendil. Kendil, atau yang dikenal secara lebih umum sebagai kendi, merupakan istilah berasal dari Bahasa Sansekerta “kundika”, yang memiliki arti wadah air [9]. Karakteristik kendi ada pada bentuknya yang bercorot/mirip teko dengan leher dan tanpa handle pada bagian sampingnya. Dalam filosofi Jawa, kendi memiliki makna sebagai wadah/sumber kehidupan. Gambar 1 di bawah ini menyajikan motif kendil yang digunakan oleh Pemerintah Kabupaten Kendal lihat pda gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Motif kendil pada logo lama Pemerintah Kabupaten Kendal

Motif kendil sebagai kekhasan Kabupaten Kendal selaras dengan logo lama Pemerintah Kabupaten Kendal. Pada teori pengelompokan yang telah dijelaskan di atas, motif kendil masuk pada kategori motif dataran rendah dikarenakan motif ini merupakan penggambaran kegiatan pemerintahan. Selain itu, motif kendil masuk pada kategori makna religi dikarenakan makna yang ingin disampaikan adalah kebesaran Kyai Ageng Kendil Wesi, seorang ulama tersohor dalam sejarah daerah Kabupaten Kendal.

Dalam melestarikan Batik Kendal sehingga relevan terhadap selera dan kebutuhan masyarakat saat ini, terdapat berbagai cara adaptasi yang telah dilakukan oleh para seniman, antara lain [10]:

- Modifikasi motif tradisional ke dalam desain kontemporer, dapat dilakukan dengan menyederhanakan motif atau menjadikannya lebih abstrak.
- Bereksperimen dengan teknik pewarnaan yang lebih modern atau memilih warna yang cerah.
- Melakukan kolaborasi dengan perancang busana.
- Membina kolaborasi dengan disiplin ilmu lainnya.

Pada kaitannya dengan pelestarian Batik Kendal terhadap penelitian ini, penulis melakukan inovasi dengan mengkolaborasikan batik terhadap disiplin ilmu desain furnitur. Umumnya, motif batik diproduksi melalui media kain. Namun, motif batik juga dapat diimplementasikan pada produk non-kain seperti kerajinan tangan, arsitektur, atau benda lain yang digunakan konsumen sehari-hari. Penelitian mengenai analisis SWOT dalam mengembangkan batik Kendal mengkonfirmasi bahwa salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk melestarikan Batik Kendal adalah dengan melakukan diversifikasi produk [11]. Selain nilai fungsi bendanya, motif batik dapat didiversifikasikan dalam bentuk ornamen atau hiasan bidang benda untuk menambah keindahannya. Hal tersebut menginspirasi penulis untuk menjadikan motif Batik Kendal, khususnya motif kembang kendil, sebagai ornamen penghias pada sebuah furnitur coffee table. Dikarenakan peletakkannya pada titik fokus sebuah ruangan, coffee table yang dirancang dengan baik dapat menjadi sarana pengenalan budaya yang baik kepada masyarakat.

Diharapkan, implementasi motif batik kembang kendil melalui perancangan yang baik selain dapat mempromosikan eksistensi Batik Kendal juga dapat menambah nilai estetika dari produk coffee table.

## 2. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode design thinking. Metode design thinking merupakan metode penyelesaian masalah dengan fokus pada pengguna [12], [13], [14]. Solusi dari masalah didapatkan dengan cara melakukan reframing masalah, menciptakan banyak ide rancangan, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan prototype serta testing. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam metode ini, antara lain [15]:

### 2.1. Emphatize (Empati)

Tahap pertama, penulis berupaya memahami permasalahan yang dialami pengguna. Analisis masalah dilakukan dengan pengambilan data, baik melalui observasi, wawancara, dan kuesioner.

### 2.2. Define (Penetapan)

Setelah data didapatkan, dilakukan pengerucutan masalah untuk ditentukan pokok permasalahan utama dalam penelitian.

### 2.3. Ideate (Ide)

Pokok permasalahan utama yang teridentifikasi menjadikan acuan dalam menciptakan ide-ide yang memungkinkan. Dilakukan proses brainstorming, mindmapping, moodboard, penggambaran sketsa alternatif, dan penggambaran visualisasi desain untuk mewujudkan ide abstrak menjadi gambar kerja.

### 2.4. Prototype

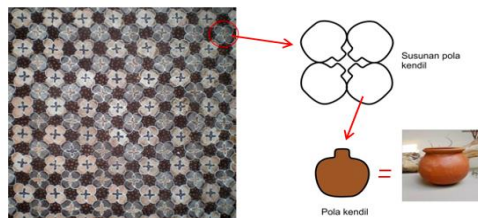
Prototype adalah bentuk awal (contoh) rancangan produk yang dibuat sesuai standar dan ukuran. Prototype dibuat untuk bahan pengujian dan deteksi kekurangan produk. Umumnya, prototype dibuat dengan skala 1:1, 1:5, atau 1:10.

### 2.5. Test (Uji Coba)

Prototype yang sudah dibuat kemudian diuji untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna sehingga dapat dilakukan penyempurnaan pada produk.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengumpulan data baik dari observasi pada industri furnitur, kuesioner yang disebarikan kepada 140 responden, dan wawancara kepada perajin Batik Kendal, diketahui bahwa tingkat eksistensi Batik Kendal masih sangat rendah. Salah satu upaya pelestarian yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan inovasi penerapan motif Batik Kendal pada sebuah furnitur coffee table. 97,9% responden berpendapat penerapan tersebut merupakan kebaruan yang akan membuat produk yang tercipta menjadi jauh lebih menarik. Lihat pada gambar 2 dibawah ini.

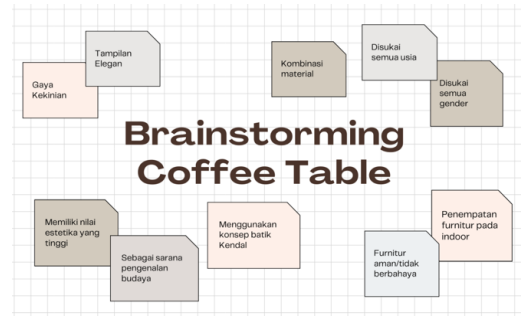


Gambar 2. Batik kembang kendil

Untuk menciptakan kesan yang elegan dan mewah pada coffee table, batik kembang kendil dipilih oleh penulis. Batik kembang kendil (nampak pada Gambar 2) merupakan pengembangan dari pola dasar motif kendil yang dinilai sederhana [16]. Desain kendil disusun sehingga membentuk pola bunga. Cerita rakyat Joko Kendil merupakan inspirasi dari motif batik ini, dengan pesan utama yang ingin disampaikan adalah ketabahan hati dan sikap nrimo akan membuat hidup seseorang menjadi mulia. Pola kendil yang membentuk bunga merupakan simbolisasi produk yang gandes luwes (fleksibel) dan indah. Diharapkan, pemilihan motif batik kembang kendil sebagai ornamen coffee table dapat memunculkan rasa bahagia seperti ketika melihat bunga-bunga yang bermekaran.

### 3.1. Brainstorming

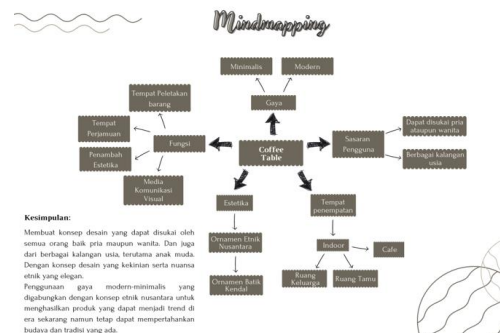
Selanjutnya, dilakukan pemetaan berupa brainstorming untuk menggali ide-ide spontan/luas dalam merancang desain [17]. Hal yang dipertimbangkan dalam proses ini adalah gaya, tampilan, target pengguna, penempatan, serta tujuan perancangan. Hasil brainstorming dapat dilihat pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Hasil brainstorming

### 3.2. Mindmapping

Data pada brainstorming kemudian dikerucutkan kembali pada sebuah mindmapping untuk mengetahui kesimpulan perancangan desain yang akan dibuat. Hasil mindmapping ditampilkan pada Gambar 4 di bawah ini dengan disertai pembahasan lebih lengkap lihat gambar 4 dibawah ini:



Gambar 4. Hasil mindmapping

- Analisa fungsi produk coffee table, yaitu sebagai tempat meletakkan barang/jamuan tamu, penambah estetika ruangan, dan media komunikasi visual Batik Kendal.
- Analisa gaya produk coffee table, yaitu minimalis-modern.
- Analisa penggunaan ornamen estetika pada produk coffee table, yaitu ornamen etnik Batik Kendal berupa motif kembang kendil.
- Analisa pangsa pasar produk coffee table, yaitu dari berbagai kalangan usia maupun gender.

### 3.3. Moodboard

Konsep desain mulai dibuat dengan membuat moodboard, yaitu visualisasi konsep desain produk yang akan dibuat [18]. Termasuk dalam moodboard adalah tema, bentuk, material, tekstur, warna, serta motif. Gambar 4 menyajikan konsep desain produk coffee table yang akan dibuat beserta penjelasannya lihat pada gambar 5:



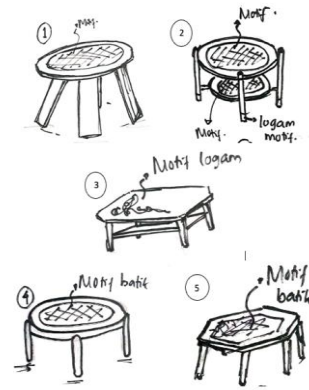


Gambar 4. Hasil moodboard

- a. Tema rancangan desain produk coffee table adalah etnik kontemporer, berasal dari gabungan kesan klasik yang diusung oleh batik dan preferensi gaya minimalis-modern yang dipilih oleh responden. Desain yang tercipta nantinya adalah desain kekinian yang tetap mempertahankan keanggunan dari motif batiknya.
- b. Bentuk produk coffee table adalah lingkaran, bertujuan untuk memunculkan kesan sederhana, tidak kaku, dan elegan. Bentuk lingkaran yang tidak memiliki sisi tajam juga bertujuan untuk menciptakan furnitur yang lebih aman bagi pengguna. Bentuk lingkaran lebih diminati dari bentuk persegi/siku [19].
- c. Material yang digunakan pada produk coffee table merupakan kombinasi dari material kayu dan nonkayu. Material kayu yang digunakan adalah kayu mahoni serta plywood 18 mm dan 12 mm. Sedangkan material nonkayu yang digunakan antara lain aluminium composite panel (ACP) dengan tebal 4 mm, kaca bening dengan tebal 5 mm, hardware, dan material pelengkap lainnya.
- d. Tekstur yang ingin ditampilkan adalah bersih dan halus, selaras dengan gaya modern-minimalis.
- e. Warna yang dipilih adalah warna-warna netral dengan digabungkan dengan warna emas untuk menonjolkan ornamen dan menciptakan kesan kontras yang mewah.
- f. Motif yang dipilih adalah motif kembang kendil dengan penataan yang teratur dan berulang, bertujuan untuk menciptakan kesan minimalis yang nyaman dilihat.

### 3.4. Alternatif Desain, Pemilihan, dan Pengembangan

Konsep desain yang telah disusun kemudian dituangkan menjadi alternatif desain yang digambar secara manual. Terdapat 5 alternatif desain yang dibuat, dapat dilihat pada Gambar 5 berikut:



Gambar 5. Alternatif desain awal

Berdasarkan hasil diskusi dengan praktisi industri furnitur beserta saran dari produsen prototype, dipilihlah Alternatif desain no. 2 dengan beberapa perbaikan, antara lain:

- a. Teknik pembuatan ornamen batik diubah dari yang awalnya menggunakan sketsa logam menjadi CNC krawangan, untuk menyesuaikan material yang digunakan.
- b. Ornamen yang awalnya dirancang pada bagian top table dan ambalan, diubah menjadi top table saja agar lebih efisien.
- c. Bentuk kaki dari yang mulanya tabung ramping diubah menjadi tabung mengerucut agar lebih unik dan menarik. Selain itu, posisi kaki yang mulanya ada di samping top table digeser ke bawah top table agar menambah kekuatan konstruksi.

### 3.5. Rendering dan Visualisasi Desain

Perbaikan-perbaikan tersebut dijadikan acuan dalam pembuatan desain 3D. Untuk menciptakan visual bentuk 3D yang realitis, dilakukan proses rendering dengan menggunakan software SketchUp, CorelDRAW, dan AutoCAD. Hasil akhir proses rendering dapat dilihat pada Gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Rendering desain terpilih dalam 3D

Selain rendering desain 3D, dibuat pula visualisasi desain produk jika ditempatkan pada ruangan peruntukannya seperti pada Gambar 7 di bawah ini:



Gambar 7. Visualisasi desain pada contoh ruangan peruntukannya

Produk coffee table ini disesuaikan dengan kebutuhan responden, yaitu di dalam ruangan (indoor). Penempatannya dapat dilakukan di ruang tamu dan ruang keluarga rumah atau di dalam kafe. Penulis mencontohkan penempatan produk pada Gambar 7 di sebuah ruang tamu dengan gaya modern-minimalis. Kesan akhir yang ingin dicapai adalah kesan ruangan yang bersih, simpel, dan elegan.

### 3.6. Gambar Kerja

Langkah selanjutnya adalah pembuatan gambar kerja, yang merupakan acuan bagi produksi prototype [20]. terdiri atas ukuran, detail material, finishing, maupun konstruksinya. Terdapat total 6 bagian gambar kerja, antara lain:

- Lembar visual desain, merupakan hasil rendering untuk memberikan gambaran bentuk coffee table.
- Gambar tampak, berupa gambar tampak atas, tampak depan, serta tampak samping. Dikarenakan desain coffee table memiliki tampilan yang sama pada tiap sisinya, maka cukup disajikan informasi mengenai tampak atas dan tampak depan.
- Gambar potongan, merupakan tampilan gambar ketika produk dipotong atau dibelah. Tujuannya untuk mengetahui struktur/bagian dalam desain produk.
- Gambar detail, merupakan detail konstruksi pada produk coffee table. Tujuannya adalah memperjelas gambar desain serta ukuran konstruksi yang digunakan.
- Gambar breakdown komponen, yaitu gambaran detail pada bagian top table, ambalan, kaki, apron, serta ornamen krawangan batik yang disajikan secara terpisah.

### 3.7. Prototype

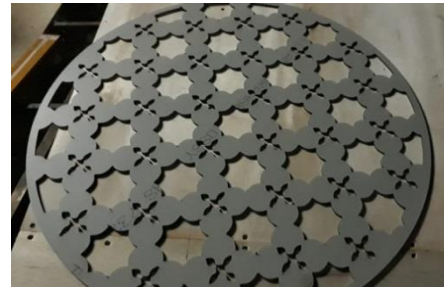
Gambar kerja kemudian dijadikan acuan dalam memproduksi prototype 1:1. Adapun proses produksi yang dilakukan antara lain:

#### 3.7.1. Proses pembahanan

- Plywood dibentuk dengan menggunakan CNC router. Pada top table, dilakukan sistem laminasi 2 inlay. Inlay 1 berdiameter 730 mm dan kedalaman 10 mm digunakan sebagai tempat peletakan motif, sedangkan inlay 2 berdiameter

750 mm dan kedalaman 5 mm digunakan sebagai tempat peletakan material kaca.

- Kaca bening dipotong hingga berbentuk lingkaran dengan diameter 750 mm.
- APC dengan tebal 4 mm dan diameter 730 mm dibentuk dengan menggunakan CNC router dengan sistem krawangan (hasil dapat dilihat pada Gambar 8).



Gambar 8. Hasil pembentukan ornamen batik kembang kendil

- Kayu mahoni dibentuk dengan teknik lathe (bubut), pada bagian atas memiliki diameter 40 mm dan mengerucut hingga bagian bawahnya memiliki diameter 20 mm. Pada bagian apron/penyangga meja, dilakukan pembelahan kayu menjadi balok ukuran 680x250x500 mm.

#### 3.7.2. Proses perakitan & konstruksi

Perakitan yang digunakan pada prototype produk coffee table adalah knock up, dengan konstruksi dowel dan sekrup.

#### 3.7.3. Proses finishing

- Tahap pendempulan
- Tahap cat dasar
- Tahap pewarnaan
- Tahap pelapisan akhir (coating)

Dari proses produksi yang telah dilakukan, didapatkan hasil prototype dengan skala 1:1 dari rancangan desain yang dapat dilihat pada Gambar 9 di bawah ini:



Gambar 9. Hasil prototype produk coffee table 1:1

Secara singkat, dalam pembuatan 1 buah prototype 1:1, diperlukan kayu mahoni sebanyak 0,013m<sup>3</sup>; plywood tebal 18 mm sebanyak 1,162m<sup>2</sup>; dan plywood 12 mm

sebanyak 0,672m2. Harga Pokok Produksi (HPP) prototype adalah Rp1.727.824.

Tinjauan/uji prototype dilakukan dengan menyebarkan kuesioner akhir pada 140 responden dengan menggunakan skala likert 5 poin. Prototype tersebut mendapatkan total penilaian sebesar 83% dari responden, dengan penjabaran pada penilaian estetika sebagai berikut:

- a. 88,6% responden menilai bentuk lingkaran yang dipilih sesuai dengan tren minimalis-modern yang sedang digemari saat ini. Selain itu, 95,7% responden berpendapat bentuk lingkaran memberikan kesan aman dan nyaman.
- b. 88,6% responden menilai prototype yang dihasilkan sudah sesuai dengan tema etnik kontemporer yang kekinian namun tidak meninggalkan kesan budayanya.
- c. 92,1% responden menilai warna finishing yang dipilih sesuai dengan tema produk. Warna netral yaitu hitam pada plywood yang memiliki filosofi keteguhan/keabadian dapat menonjolkan warna emas yang memiliki filosofi keluhuran, keanggunan, kemulyaan, dan kenaggunan pada ornamen batik. Perpaduan kedua warna tersebut menciptakan kesan elegan dan mendukung tema etnik kontemporer yang diusung.
- d. 95,7% responden menilai penggunaan motif batik kembang kendil pada prototype coffee table menambah nilai estetika/keindahan produknya.

Selain pengujian estetika, dilakukan penilaian mengenai keberhasilan implementasi motif batik kembang kendil dalam memperkenalkan Batik Kendal kepada calon pengguna. 95% menyatakan bahwa upaya pengenalan motif batik kembang kendil dapat tersampaikan dengan baik melalui prototype produk coffee table. Dengan adanya upaya perancangan ini, Batik Kendal akan dapat lebih dikenal masyarakat sehingga dapat membantu meningkatkan eksistensinya. 97,9% responden juga setuju jika penerapan motif batik kembang kendil pada desain coffee table merupakan sarana edukasi yang baik bagi masyarakat.

Mengenai ketertarikan terhadap produk, 91,4% responden menyatakan produk coffee table ini memiliki desain yang menarik dengan 76,6% responden menyatakan keinginannya untuk membeli/memiliki produk ini.

#### 4. Kesimpulan

Inovasi pelestarian batik kembang kendil yang merupakan warisan budaya Kabupaten Kendal, dapat diterapkan tidak hanya pada produk tekstil. Implementasi motif pada furnitur dapat dilakukan dengan metode design thinking. Dengan menerapkan motif batik kembang kendil sebagai ornamen pada furnitur coffee table, terbukti dapat menghasilkan desain yang lebih menarik, estetik, serta memiliki

makna/filosofi yang baik. Implementasi motif batik kembang kendil pada furnitur coffee table juga terbukti dapat digunakan sebagai sarana edukasi dan pelestarian Batik Kendal. Diharapkan, eksistensi Batik Kendal dapat meningkat dan semakin dikenal luas oleh masyarakat.

Penelitian ini memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut, antara lain dengan merancang produk agar dapat dikemas secara knockdown, dapat memilih warna produk yang lebih variatif dan menarik, serta dapat memilih alternatif material yang lebih terjangkau bagi kalangan menengah ke bawah.

#### Ucapan Terimakasih

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada para responden penelitian, pembatik Kabupaten Kendal, dan Workshop Jiewood atas kontribusinya dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian ini.

#### Daftar Rujukan

- [1] Hakim, L. M. (2018). Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa dan Nation Brand Indonesia. *Nation State Journal of International Studies*, 1(1), 61–90. <https://doi.org/10.24076/nsjis.2018v1i1.90>
- [2] Evita, Y. N., Trihartono, A., & Prabhawati, A. (2022). Pengakuan UNESCO Atas Batik Sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB). *Majalah Ilmiah Dian Ilmu*, 21(2), 113. <https://doi.org/10.37849/midi.v21i2.260>
- [3] Sunaryo, T. B., & Roberta, M. E. (2015). Upaya Pelestarian Batik Asli Pekalongan Dalam Rangka Mempertahankan Pengakuan Unesco Sebagai Warisan Budaya Indonesia Di Kotamadya Pekalongan. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 9(03), 93–103. <https://doi.org/10.47256/kepariwisataan.v9i03.141>
- [4] Saputra, M. U. N., & Prasetyo, K. B. (2023). Reproduksi Budaya Batik Milenial: Upaya Pelestarian dan Inovasi Batik Tradisional di Identix Batik Semarang. *JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*, 4(2), 126–140. <https://doi.org/10.53682/jpjsre.v4i2.8046>
- [5] Asih, P., & Lestariningsih, S. (2023). Merawat Kain Batik dan Mengenal Kembali Beberapa Motif Batik Jogja. *Jurnal Ilmiah Padma Sri Kreshna*, 5(2), 16–23. <https://doi.org/10.37631/psk.v5i2.1110>
- [6] Prasetyo, S. A. (2016). Karakteristik motif batik Kendal interpretasi dari wilayah dan letak geografis. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10(1), 51–60. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v10i1.8816>
- [7] Sungkar, A. (2023). Batik di Jawa. *Dekonstruksi*, 9(04), 58–62. <https://doi.org/10.54154/dekonstruksi.v9i04.191>
- [8] Y. Yunita, (2016). “Makna Filosofi Motif Batik Kendal”. <https://lib.unnes.ac.id/28185/1/5401410127.pdf>
- [9] Salmony, A. (1957). Archives of the Chinese Art Society of America, Vol. X. *Artibus Asiae*, 20(2/3), 188. <https://doi.org/10.2307/3249371>
- [10] Bagu, S. P. V., Tanumihardja, N. A., & Michelle, M. (2024). Visualisasi Batik Parang Yogyakarta. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 250–258. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i1.60>
- [11] Suryaningsum, S., Gusaptono, R. H., Murdianingrum, S. L., Wulan, N. P. A. M. S., & Tanjung, R. W. (2019). SWOT Analysis Development of Yogyakarta Batik. *Proceedings of*

- the International Conference of Business, Economy, Entrepreneurship and Management. <https://doi.org/10.5220/0009959901580168>
- [12] Ford, C. (2010). An introduction to design thinking-process guide. California: Institute of Design at Stanford. <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
- [13] Risti, E. A. (2023). Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Furniture Jati Sungu Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(4), 435–445. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i4.2448>
- [14] Setiyani, L., Priatna, A., Maulana, A., & Tjandra, E. (2022). Implementasi Design Thinking dalam Inovasi Membangun Model Bisnis Usaha Furniture Hiasan Dinding. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(1), 158–167. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i1.2273>
- [15] Mackay, M. (n.d.). *DesignThinking vs design thinking*. <https://doi.org/10.26686/wgtn.16780639.v1>
- [16] Rini, G. T., & Wahyuningsih, S. E. (2023). Pengembangan Motif Batik Kendil Dengan Sumber Ide Tumbuhan Paku Tanduk Rusa (*Platyserium Bifurcatum*). *Fashion and Fashion Education Journal*, 12(2), 89–96. <https://doi.org/10.15294/ffej.v12i2.71140>
- [17] Nasution, N. B., & Pasaribu, R. A. S. (2024). Pengaruh Layanan Konten Dengan Teknik Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(1), 84. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2024.v9i1.84-91>
- [18] Janah, S. H. L., Budhyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. (2021). Pengembangan Media Moodboard Berbantuan Aplikasi Pengolah Gambar pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(1), 8–16. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v12i1.32799>
- [19] Atmaja, F. H. (2021). Analysis of Attributes that Become Consumer Preferences in Choosing Indonature Table Furniture Products. *International Journal of Review Management Business and Entrepreneurship (RMBE)*, 1(2), 272–280. <https://doi.org/10.37715/rmbe.v1i2.2433>
- [20] Gede Ardana, A. A., & Resi Kerdiati, N. L. K. (2021). Esensi Pragmatis Karya Konseptual Dalam Proyek Desain Interior. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 9(2), 119–126. <https://doi.org/10.31091/sw.v9i2.1742>