

Songket Motif Development of Ogan Ilir

Hesti Rosita Dwi Putri¹, Achmad Haldani Destiarmand²,

Hal | 1

¹Institut Teknologi Bandung, Indonesia. E-mail: hestirdp123@gmail.com

²Institut Teknologi Bandung, Indonesia. E-mail: achmadhaldani@yahoo.com

ARTICLE INFORMATION

Submitted: 2020-07-03

Review 2020-80-15

Review: 2020-08-06

Review: 2020-10-13

Accepted: 2020-10-22

Published: 2020-11-01

KEYWORDS

Simulation, Motif Development, Songket of Ogan Ilir

CORRESPONDENCE

E-mail: hestirdp123@gmail.com

ABSTRACT

Songket is a cultural heritage from the era of the Kingdom of Sriwijaya, *songket* has aesthetic and philosophical values on each of its motifs or designs. Weaving expertise is passed on from generation to generation using traditional tools, the complicated process of making *songket* has quite expensive prices. The high demand for *songket* makes production spread in Ogan Ilir Regency which is a border area with the city of Palembang. Although *songket* production centers are spread in various regions of Ogan Ilir, these area do not yet have a unique motif, the weavers only follow Palembang's *songket* motifs. Making of *songket* motifs (*nyukit*) cannot be done by all weavers due to the difficult process, so that the *songket* motifs are developed very slowly. This research method uses qualitative methods and approaches of people center development toward the *songket*'s craftsmen of Tanjung Pinang village of Ogan Ilir. This is conducted to find an easier method of making motif structures (*menyukit*) so that the tradition of making *songket* motifs can continue to be preserved and developed. The results showed that the most appropriate motifs of Ogan Ilir *songket* to be simulated was the *seluang* fish motif.

PENDAHULUAN

Songket Palembang merupakan salah satu kain tenun terbaik di Indonesia hingga dijuluki ratu segala kain. Keindahan songket yaitu terdapat pada corak kain yang menggunakan benang emas dan benang perak. Songket sudah ada sejak zaman Kerajaan Sriwijaya yang dipengaruhi oleh budaya Cina dan Islam, Songket pada awalnya hanya digunakan oleh raja-raja sebagai pakaian kebangsaan. Selain memiliki nilai estetik songket juga memiliki nilai filosofis yang terkandung pada setiap motif songket.

Songket sudah menjadi bagian dari tradisi di Palembang, keahlian menenun diteruskan secara turun temurun dengan menggunakan alat tenun gedog (Yudoseputro, 1993). Kebudayaan yang dikembangkan secara terus menerus akan mempengaruhi kehidupan budaya yang berkarakter, memiliki identitas dan integritas bangsa Indonesia sehingga mampu menjadi kekuatan dan ketangguhan untuk menghadapi pengaruh budaya dari luar (Diah & Setyaningrum, 2018).

Proses pembuatan satu set (kain dan selendang) songket dilakukan dengan beberapa tahap yaitu menyiapkan alat dan bahan, menyukit (pembuatan motif) dan menenun seluruh proses dilakukan dengan cara tradisional. Songket yang dibuat dengan metode tradisional memiliki harga

yang mahal tergantung bahan dan kerumitan pengerjaannya (Wijayanti et al., 2019). Pengerjaan songket khususnya bagian menenun menghabiskan waktu yang cukup lama yaitu 1 hingga 2 bulan, lamanya proses pengerjaan membuat harga cukup mahal yaitu kisaran 1 s.d 8 juta untuk satu set songket.

Pada era industri, songket diproduksi dengan menggunakan mesin sehingga dapat diproduksi lebih cepat dan harga jual yang lebih murah. Namun peminat songket asli yang ditunen dengan menggunakan alat tradisional masih cukup tinggi baik pasar lokal hingga internasional. Tingginya minat masyarakat terhadap Songket Palembang membuat produksi juga tersebar pada wilayah sekitar kota Palembang yaitu Ogan Ilir. Sentra pembuatan songket tersebar pada Kabupaten Ogan Ilir antara lain di Kecamatan Tanjung Batu yaitu di Kelurahan Tanjung Batu, Desa Tanjung Atap, Tanjung Pinang, Limbang Jaya, Tanjung Laut, di Kecamatan Indralaya Selatan di Desa Tanjung Dayang, di Kecamatan Indralaya di Desa Muara Penimbung, Talang Aur dan Tunas Aur, di Kecamatan Pemulutan Barat di Desa Talang Pangeran Ulu, Talang Pangeran Ilir, Suka Rami, dan di Kecamatan Pemulutan di Desa Pemulutan Ilir, Pegayut, Pelabuhan Dalam dan Simpang Pelabuhan Dalam (Usangsungging, n.d.).

Meskipun sentra produksi songket menyebar diberbagai daerah di Kabupaten

Ogan Ilir namun daerah tersebut belum memiliki motif yang khas, penenun hanya mengikuti motif songket Palembang. Daerah Ogan Ilir memiliki potensi untuk mengembangkan motif khas yang dapat dikembangkan dari lingkungan sekitar seperti tumbuhan dan hewan. Tumbuhan yang tumbuh pada daerah Ogan Ilir seperti karet, sawit, tembesu, kayu akasia, kayu karmuting, kayu seruduk dan sebagainya, sedangkan hewan yang banyak dijumpai yaitu berbagai jenis burung seperti burung kutilang, burung ketitiran dan murai, selain itu Ogan Ilir yang merupakan wilayah rawa juga memiliki beragam ikan air tawar seperti ikan betok, ikan lais, ikan seluang dan lainnya (Februari 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini melakukan simulasi pada desa Tanjung Pinang untuk pengembangan motif songket khas Ogan Ilir berdasarkan potensi lokal.

Penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami *fact* yang ada dibalik kenyataan yang dilakukan dengan pengamatan langsung (Maryaeni, 2005). Sehubungan dengan itu Denzin dan Lincoln menjelaskan bahwa “*Qualitative research is a field of inquiry in it's right. It crosscuts disipliner, fields, and subject matter*” atau dapat dipahami bahwa penelitian kualitatif adalah suatu kegiatan untuk menemukan pemahaman yang terdiri dari wawasan,

disiplin hingga filosofi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memahami fenomena dari subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya secara utuh (holistic) yang dipaparkan dalam bentuk deskripsi dengan metode alamiah (Moleong, 2013). Hal | 3

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian dengan melakukan pengamatan langsung untuk memahami suatu fenomena yang terjadi dari objek penelitian kemudian dijelaskan dalam bentuk deskriptif. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan yaitu dengan melakukan observasi dan simulasi kepada pengrajin pada Desa Tanjung Pinang guna menarik minat masyarakat untuk meneruskan tradisi *menyukit* motif songket. Sehingga penelitian kualitatif sangat tepat digunakan pada penelitian ini, proses dan hasil simulasi dijelaskan dalam bentuk deskriptif.

Pada hakikatnya manusia terus berusaha untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Peningkatan kesejahteraan pada masyarakat, tentu masyarakat tersebut harus dilibatkan dalam pembangunan yang menguntungkan semua pihak, adapun tujuannya adalah memperbaiki kualitas hidup masyarakat. Teori pembangunan dalam penelitian ini yaitu *People Centered*

Development yang melakukan strategi pembangunan yang berpusat pada rakyat atau disebut juga pemberdayaan masyarakat. Pembangunan masyarakat akan memberikan kewenangan dan peningkatan kapasitas. Pemberian kewenangan akan melalui proses identifikasi masalah dan kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, manfaat dan hasil dari pembangunan tersebut (Tandia, 2013).

Berdasarkan pendapat di atas maka pendekatan *People Center Development* dapat diterapkan pada penelitian ini yaitu dengan melakukan observasi awal guna mengidentifikasi masalah dan kebutuhan songket Ogan Ilir, kemudian melakukan perencanaan dan persiapan untuk pelaksanaan penelitian, pelaksanaan penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan songket Ogan Ilir yang akan meningkatkan kemampuan pengrajin dan mengenalkan songket khas Ogan Ilir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Songket

Songket belum memiliki makna secara resmi namun sering diarahkan pengertian pada ketatabahasaan. Songket berasal dari kata *disongsong* dan *di-teket*. Kata *teket* (bahasa Palembang lama) berarti sulam yang mengacu pada proses pembuatan penenunan yaitu memasukan benang dan peralatan lain ke *longsen* dengan cara

diterima atau disongsong. Sehingga songket diartikan sebagai kain yang proses pembuatannya dilakukan dengan cara disongsong dan diteket. Pendapat lain songket Palembang berasal dari kata Songko atau kain penutup kepala yang dihias dengan menggunakan benang emas. Selain ini ada juga pendapat yang menyebutkan bahwa songket berasal dari kata “tusuk” dan “cukit” yang diakronimkan menjadi “sukit” kemudian berubah menjadi “sungki” dan terakhir menjadi “songket”. Istilah songket dikenal sejak abad ke-19 sebelumnya hanya dikenal dengan kain benang emas (Ernatip, 2010).

Menurut Kartiwa songket adalah “kain yang ditunen dengan menggunakan benang emas atau benang perak yang dihasilkan dari daerah-daerah tertentu saja. Sepeti misalnya songket Palembang, songket Minangkabau, songket Samarinda dan lain sebagainya” (Kartiwa, 1996).

Dari penjelasan di atas pengertian songket dapat dipahami sebagai kain yang pembuatannya dengan teknik tenun dan menggunakan benang emas atau perak.

Songket memiliki beragam motif yang dapat dikelompokkan menjadi dua (Ernatip, 2010), yaitu:

1. Songket Lepus

Songket lepus adalah songket yang benang emasnya penuh hampir menutupi seluruh dasar kain. Songket ini memiliki motif yang

rumit dan rapat sehingga pengerjaannya memerlukan waktu yang lama.

2. Songket Tawur

Songket tawur adalah songket yang penggunaan benang emasnya tidak penuh namun menyebar pada motif tunggal hanya pada motif kepala kain 30 cm dan pinggiran 10-15 cm dan pada bagian badan kain motif ditabur satu persatu secara teratur.

Perbedaan kedua kelompok tersebut dapat dilihat pada motif dan penggunaan benang emas seperti pada gambar 1:



Gambar 1. Songket lepas dan songket tawur
Sumber (Ernatip, 2010)

Songket Kampoeng Tenun Ogan Ilir

Tingginya permintaan songket menjadi titik tolak perkembangan songket di Ogan Ilir. Penyebaran penenun songket tersebar pada beberapa Kecamatan di Ogan Ilir seperti Kecamatan Pemulutan, Kecamatan Tanjung Raja dan Kecamatan Sungai Pinang. Songket biasanya dibuat berdasarkan pesanan dari Kota Palembang. Perkembangan songket dan

peningkatan ekonomi terjadi secara signifikan setelah masuknya pinjaman modal oleh PT. BNI pada tahun 2009 (Viantra & Triyanto, 2014).

Pusat kegiatan Kampoeng Tenun di Desa Muara Penimbung, namun kegiatan Hal | 5
menenun hampir mencakup desa-desa di Ogan Ilir hingga desa tersebut lebih dikenal sebagai “Kampoeng Tenun”. Kain songket Kampoeng Tenun sekarang telah mampu menembus pasar ketiga benua seperti Mumbai (India), London (Inggris), Milan (Italia) dan Amerika. Hal ini semakin menuntut pengrajin untuk terus meningkatkan mutu seperti kualitas bahan, inovasi motif songket dan *packaging*. Permintaan dalam jumlah besar sulit sekali untuk dipenuhi oleh pengrajin karena menggunakan alat tradisional sehingga membuat pengerjaan membutuhkan waktu yang cukup lama sekitar 1 hingga 2 bulan untuk pembuatan kain dan selendang (satu set songket) (Viantra & Triyanto, 2014).

Potensi Lokal Ogan Ilir

Pengembangan motif tidak terlepas dari pengaruh lingkungan yang berada disekitar pengrajin. Terdapat 5 faktor yang mempengaruhi bentuk ragam hias (Djoema, 1986), seperti:

1. Letak geografis



Gambar 2. Peta Ogan Ilir
Sumber. (Bappeda Kab. Ogan Ilir, 2018)

Ogan Ilir merupakan Kabupaten Pemekaran dari Kabupaten Ogan Komering Ilir pada 18 Desember 2003. Istilah Ogan Ilir merujuk pada letak geografis daerah yang berada pada hilir sungai Ogan. Sungai Ogan merupakan salah satu dari Batanghari Sembilan di Sumatera Selatan, seperti: Sungai Ogan, Sungai Komering, Sungai Lematang, Sungai Kelkingi, Sungai Lakitan, Sungai Rawas, Sungai Rupit, Sungai Batang Hari Leko dan sungai terbesar Sungai Musi. Ogan Ilir berada pada jalur Lintas Timur Sumatera, yang pusat pemerintahannya berada sekitar 35 km dari Kota Palembang. Pada awal pembentukannya Ogan Ilir terdiri dari 6 kecamatan, yaitu: Kecamatan Inderalaya, Kecamatan Tanjung Raja, Kecamatan Tanjung Batu, Kecamatan Muara Kuang, Kecamatan Pemulutan dan Kecamatan Rantau Alai. Desa Tanjung Pinang merupakan tempat penelitian terletak pada Kecamatan Tanjung Batu daerah ini

merupakan salah satu daerah penghasil Songket Palembang.

2. Sifat dan tata penghidupan

Masyarakat Ogan Ilir memiliki sifat kebersamaan, kekeluargaan, kegotong royongan satu sama lain untuk meringankan beban sesama (Februari 2020). Hal ini dapat dilihat pada acara pernikahan masyarakat akan saling membantu untuk masak bersama menyiapkan jamuan pada acara tersebut.

3. Kepercayaan dan adat istiadat

Ogan Ilir sering disebut juga Bumi *Caram Seguguk* hal ini mengacu pada harmonisasi antara Islam dan tradisi lokal pada perilaku sehari-hari (Syawaludin, 2017).

4. Keadaan lingkungan alam

Ogan Ilir dilalui oleh Sungai Ogan yang memiliki ikan air tawar yang cukup bervariasi seperti ikan seluang batang (*Rasbora argyrotaenia*).



Gambar 3. Ikan Seluang Batang
Sumber. (Adearisandi, 2011)

Ikan seluang memiliki ukuran panjang 10 cm, pipih, bersisik tipis, warna tubuh putih dan kuning. Ikan ini merupakan ikan yang biasa dikonsumsi dengan cara digoreng kering dan renyah.

5. Kontak atau hubungan antar daerah Kabupaten Ogan Ilir merupakan daerah pemekaran dengan Kabupaten Ogan Komering Ilir. Jika dilihat dari batas wilayah sebelah utara adalah Kota Palembang, sebelah timur dan selatan adalah Ogan Komering Ilir, dan sebelah barat Muara Enim. Sehingga Ogan Ilir dipengaruhi oleh wilayah sekitarnya seperti Songket Palembang.

Penelitian ini akan berfokus pada bentuk visual ikan seluang yang mudah ditemui pada wilayah Ogan Ilir, awalnya desainer membuat pola struktur songket dari bentuk ikan seluang tersebut kemudian pengrajin mengembangkan dari pola yang sudah dibuat.

Pengembangan Motif Songket Ogan Ilir

1. Desain Struktur Motif Khas Ogan Ilir

Desain motif songket menggunakan hitungan perkotak, hal ini mempermudah dalam proses penyukitan sehingga motif yang dihasilkan sesuai dengan desain yang dibuat. Pola horizontal merupakan panjang motif sehingga semakin banyaknya desain pada kotak horizontal maka motif semakin panjang, pola vertikal merupakan lebar motif hal ini akan mempengaruhi jumlah lidi motif yang digunakan.

1) Tahap membuat desain struktur motif ikan seluang

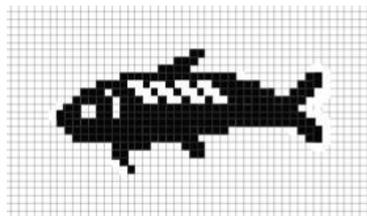
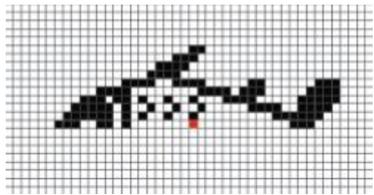
No	Gambar
1	 <p>Foto ikan seluang</p>
2	 <p>Sketsa ikan seluang</p>
3	 <p>Desain struktur ikan seluang dengan pola ikan seluang yang utuh</p>
4	 <p>Desain struktur ikan seluang dengan pola ikan seluang setengah</p>

Table I. Tahap membuat desain struktur ikan seluang
 Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

2) Desain struktur motif ikan seluang sesuai pengembangan peserta simulasi.

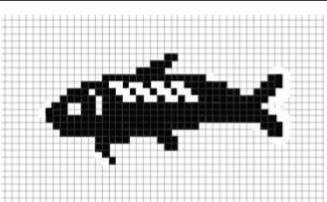
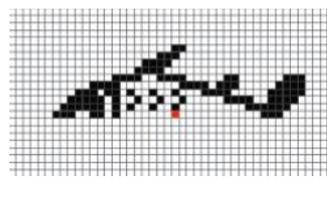
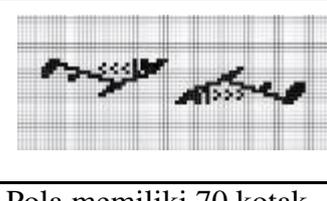
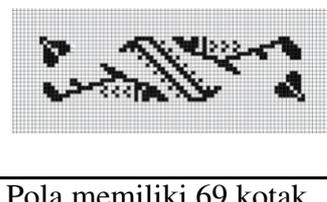
No	Peserta simulasi	Desain
1	Leni Marlina	
Keterangan Gambar		Pola memiliki 34 kotak horizontal dan 16 kotak vertikal
2	Mahla Mauliza	
Keterangan Gambar		Pola memiliki 34 kotak horizontal dan 9 kotak vertikal
3	Nuzilawati	
Keterangan Gambar		Pola memiliki 70 kotak horizontal dan 11 kotak vertikal
4	Maulina	
Keterangan Gambar		Pola memiliki 69 kotak horizontal dan 17 kotak vertikal

Table II. Desain struktur motif ikan seluang sesuai pengembangan peserta simulasi Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

2. Profil Pengrajin

Peserta simulasi merupakan pengrajin yang telah menguasai proses menenun songket hal tersebut akan membuat simulasi lebih mudah karena peserta telah memahami nama dan fungsi dari alat-alat tenun. Peserta simulasi terbagi menjadi 2 kategori, pertama peserta yang sama sekali belum pernah menyukit dan kedua peserta yang pernah menyukit. Berikut profil dari ke 4 peserta simulasi:

No	Profil Peserta Simulasi
1	<p>Nama : Leni Marlina Pekerjaan : Ibu RT dan Penenun Usia : 43 Tahun Pendidikan : SMP Pengalaman Menyukit : Belum Pernah Alamat : Tanjung Raja, Kec Tanjung Raja, Ogan Ilir</p> 
2	<p>Nama : Mahla Mauliza (Lala) Pekerjaan : Penenun selama 10 Hari Usia : 19 Tahun Pendidikan : SMA Pengalaman Menyukit: Belum Pernah Alamat : Tanjung Pinang I, Kec Tanjung Batu, Ogan Ilir</p> 
3	<p>Nama : Nuzilawati Pekerjaan : Penenun sejak SMP Usia : 46 Tahun Pendidikan : SMP Pengalaman Menyukit: Pernah Alamat : Tanjung Pinang II, Kec Tanjung Batu, Ogan Ilir</p> 

4	Nama : Maulina Pekerjaan : Penenun dan Penyukit Songket Usia : 36 Tahun Pendidikan : SMA Pengalaman Menyukit: 5 Tahun Alamat : Tanjung Pinang I, Kec Tanjung Batu, Ogan Ilir	
---	---	---

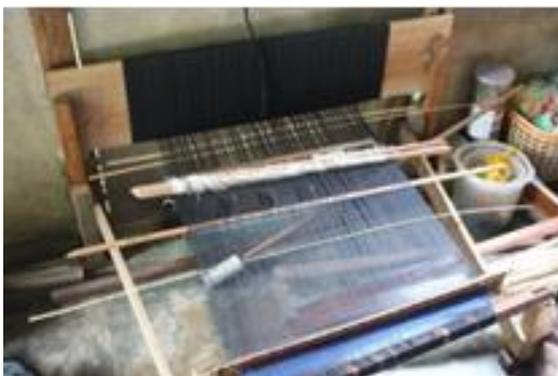
Table III. Profil peserta simulasi
 Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

3. Proses Simulasi

Pelaksanaan Simulasi dilaksanakan pada Desa Tanjung Pinang. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu:

1) Persiapan Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan selama proses simulasi seperti cacak, dayan, apit, lidi/gun, penyincing, suri, pelipir, dan jarum. Berikut alat yang telah terpasang dan siap untuk digunakan pada proses menyukit:

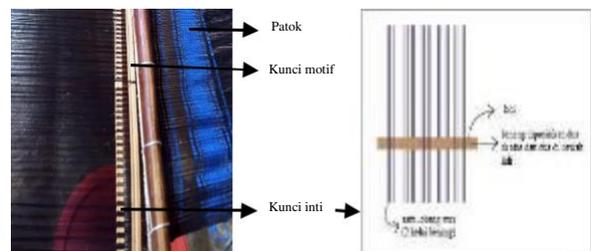


Gambar 4. Alat mencukit
 Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

2) Proses Menyukit

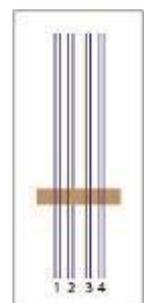
Untuk memepermudah proses mencukit maka terlebih dahulu menenun dengan benang polos atau disebut patok untuk membuat benang lungsi rapi dan kencang,

kemudian diperlukan membuat kunci atau patokan inti yang akan sangat membantu selama proses menyukit dengan hitungan pada lobang suri dua diatas dua dibawah jika dihitug terdapat 4 helai benang yang akan dihitug satu kotak pada motif. Selain kunci inti juga membuat kunci motif hal ini disesuaikan hitungan motif yang akan dibuat. Pembuatan motif dimulai dari hitungan tengah sehingga didapat hasil yang simetris.



Gambar 5. Kunci inti, kunci motif dan patok
 Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

Proses menyukit dilakukan dengan menggunakan kertas desain dan jarum untuk mempermudah menghitung benang lungsi. Benang yang rapat membuat mata silau untuk menghitung helaian benang namun dengan bantuan kunci inti dapat membuat lebih mudah. Menyukit dilakukan dengan menghitung jumlah kotak pada desain dan jumlah benang lungsi, namun untuk desain yang memiliki hitungan 4 kotak maka akan dipecah menjadi 2 di atas ½ di bawah dan 1½ di atas lagi seperti gambar 6:



Gambar 6. Cukitan 4 kotak
 Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

Proses menyukit yang dilakukan oleh peserta simulasi, sebagai berikut:

No		Proses Simulasi
1	Peserta simulasi	Leni Marlina
	Kegiatan	Peserta membuat motif ikan seluang utuh menjadi motif tawur yang terdiri dari 7 motif pengulangan pada baris pertama dan 5 motif pengulangan pada baris kedua
	Dokumentasi Simulasi	
2	Peserta simulasi	Mahla Mauliza
	Kegiatan	Peserta membuat motif ikan seluang menjadi motif tawur yang terdiri dari 4 motif pengulangan pada baris pertama dan 3 motif pengulangan pada baris kedua.
	Dokumentasi Simulasi	
3	Peserta simulasi	Nuzilawati
	Kegiatan	Peserta membuat motif ikan seluang menjadi motif lepus yang terdiri dari 7 motif pengulangan.

	Dokumentasi Simulasi	
4	Peserta simulasi	Maulina
	Kegiatan	Peserta membuat motif ikan seluang menjadi motif lepas yang terdiri dari 6 motif pengulangan.
	Dokumentasi Simulasi	

Table IV. Proses Simulasi
 Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

Setelah menyelesaikan satu cukitan langsung memasang pada lidi/gun sehingga pengerjaan dapat lebih cepat. Pemasangan dibantu dengan memasukan lidi sesuai lungsi yang dicukit kemudian mengambil benang gun dan mengikatnya pada lidi. Pengerjaan dilanjutkan sampai semua pola selesai.



Gambar 7. Memasang lidi motif
 Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

3) Proses Menenun

Proses menenun dilakukan untuk melihat hasil cukitan yang telah dibuat pada proses simulasi, kain ditenun sekitar 10 cm pada setiap motif.

4. Konten Pelatihan

Peserta simulasi melakukan tahapan sebagai berikut:

- 1) Peserta simulasi berkumpul pada rumah Maulina, tempat alat tenun yang telah disiapkan, untuk melakukan pengenalan dan menyampaikan tujuan penelitian.
- 2) Desainer telah menyiapkan motif inti khas Ogan Ilir.

- 3) Desainer dan pengrajin membahas modul pelatihan untuk meningkatkan kreativitas pengrajin
- 4) Desainer dan pengrajin berdiskusi untuk melakukan pengembangan dari motif inti dan menentukan songket yang dibuat merupakan songket lepas atas tawur hal ini sesuai dengan kemampuan dari pengrajin
- 5) Peserta simulasi mempraktekan langsung motif pengembangan yang telah dibuat
- 6) Peserta simulasi diwawancarai guna mengevaluasi proses simulasi
- 7) Penenun menenun hasil cukitan untuk melihat hasil cukitan yang telah dibuat oleh peserta simula

5. *Evaluasi Kegiatan Pelatihan*

- 1) Pada saat simulasi semua peserta diberikan motif dasar yang telah dibuat desainer namun ternyata desain tersebut berbeda dari yang biasa dibuat. Desain pada badan kain yang biasa dibuat adalah bentuk yang memiliki pengulangan bagian atas dan bawah dan memiliki bentuk yang sama kiri dan kanan sehingga hanya membuat $\frac{1}{4}$ desain saja. Sehingga 1 peserta simulasi tetap membuat motif secara utuh
- 2) Kemudian desain dikembangkan menyesuaikan kepada yang biasa

dilakukan peneliti supaya tidak membingungkan

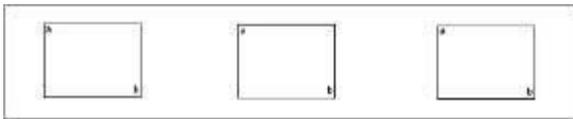
- 3) Peserta simulasi diminta untuk berfikir dalam mengembangkan desain utama menjadi beberapa penyusunan sehingga dari ke 4 orang tersebut dapat membuat penyusunan yang berbeda dari pola yang di sediakan desainer
 - a. Pola ikan seluang secara utuh dengan penyusunan tawur/cantik manis
 - b. Pola ikan seluang tawur dengan penyusunan saling berhadapan
 - c. Pola ikan seluang lepas
 - d. Pola ikan seluang lepas bekandang

6. *Analisa Hasil Kegiatan Pelatihan*

Pola pengulangan motif peserta simulasi

- 1) Pola pengulangan motif tawur oleh peserta simulasi

Pola Pengulangan motif tawur dilakukan secara berulang dengan posisi pola a dan b sama pada setiap pengulangan dengan jarak yang sama antara motif dan jarak antar motif. Penyukitan dimulai dengan menentukan hitungan tengah pola dan memulai penyukitan pada tengah benang lungsi kemudian di lanjut kearah pinggir kain sehingga motif simetris pada bidang kain.

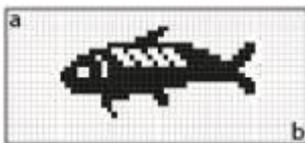


Gambar 8. Pola pengulangan motif tawur
Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

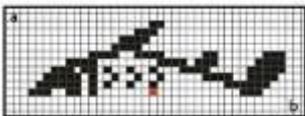
Terdapat 2 motif yang disimulasikan dengan pengulangan tawur, seperti:

- a. Pola ikan seluang utuh oleh Leni

Marlina



- b. Pola ikan seluang oleh Mahla Mauliza



- 2) Pola pengulangan motif lepus oleh peserta simulasi

Pola pengulangan motif lepus akan membuat pengulangan motif tanpa jarak,

pola akan berganti arah saat melakukan cukitan. Posisi sudut a dan b akan berbalik ketika melanjutkan pengulangan berikutnya hingga selesai, sehingga motif akan saling bertolak belakang.



Gambar 9. Pola pengulangan motif lepus
Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

Terdapat 2 motif yang disimulasikan dengan pengulangan lepus, seperti

- a. Pola ikan seluang lepus oleh Nuzilawati



- b. Pola ikan seluang lepus bekandang oleh Maulina



Hasil simulasi pengembangan motif songket Ogan Ilir, sebagai berikut:

No		Simulasi Pengembangan Motif seluang
1	Peserta Simulasi	Leni Marlina
	Hasil Simulasi	
	Analisa	Motif ikan seluang yang penuh dan tidak bisa dibagi dua

	Simulasi	membuat motif berbeda dari yang biasa dibuat pengrajin sehingga perlu waktu untuk memahami pola dari motif tersebut
2	Peserta	Mahla Mauliza
	Simulasi	
	Hasil Simulasi	
	Analisa Simulasi	Motif ikan seluang dengan penyusunan tawur dapat dikerjakan dengan mudah, kesulitan terletak pada teknis memecah benang
3	Peserta	Nuziawati
	Simulasi	
	Hasil Simulasi	
	Analisa Simulasi	Motif ikan seluang lepas membutuhkan ketelitian yang lebih karena harus mengingat posisi motif agar tidak terbalik
4	Peserta	Maulina
	Simulasi	
	Hasil Simulasi	
	Analisa Simulasi	Motif ikan seluang lepas bekandang memiliki motif yang cukup padat sehingga membutuhkan ketelitian posisi motif agar tidak terbalik

Table V. Hasil simulasi pengembangan motif songket Ogan Ilir

Sumber: Hesti Rosita Dwi Putri, 2020

Berdasarkan hasil pengembangan motif ikan seluang maka diketahui bahwa motif dengan penyusunan tawur dengan pengulangan mirror atau motif bagian atas dan bawah sama lebih mudah dikerjakan karena hanya perlu menyukit setengah pola saja, sedangkan motif ikan seluang dengan penyusunan lepas memerlukan ketelitian dalam menyukit karena pola motif akan diulang dengan posisi berbalik arah pada setiap pengulangan.

PENUTUP

Pengembangan motif songket Ogan Iilir yang disimulasikan berdasarkan potensi lokal daerah setempat yaitu ikan seluang yang sangat mudah ditemukan pada rawa dan sungai. Proses pengembangan motif songket dimulai dengan mempersiapkan peralatan menenun, memasang benang lungsi pada dayan, menyukit dan menenun. Persiapan yang dilakukan untuk memudahkan pada proses menyukit yaitu membuat kunci patok dan kunci motif hal ini juga dapat membantu penglihatan pada saat menghitung benang. Adapun penyusunan motif yang dilakukan peserta simulasi adalah 2 tawur dan 2 lepas, motif pada penyusunan lepas lebih sulit dibanding dengan penyusunan tawur karena motif lepas akan disusun secara penuh pada bidang kain dengan pengulangan mirror pada sisi kiri dan kanan sedangkan pada motif yang

penyusunan tawur hanya memindahkan pola pada cukitan sesuai hitungan saja.

KEPUSTAKAAN

- Adearisandi. (2011). -. <https://adearisandi.wordpress.com/2011/11/07/ikan-seluang-batanglunjar-padi/> Hal | 15
- Bappeda Kab. Ogan Iilir. (2018). -. <http://bappeda.oganilirkab.go.id/2018/03/peta-kabupaten-ogan-ilir.html>
- Diah, N., & Setyaningrum, B. (2018). Budaya Lokal Di Era Global. *Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 1662, 102–112.
- Djoema, N. S. (1986). *Batik*. Djambatan.
- Ernatip. (2010). *Songket Palembang*. Direktorat Tradisi, Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Kartiwa, S. (1996). *Kain Songket Indonesia* (3rd ed.). Djambatan.
- Maryaeni. (2005). *Metode Penelitian Kebudayaan*. PT. Bumi Aksara.
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Syawaludin, M. (2017). A Cultural Harmony Between Islam and Local Tradition of Caram Seguguk in Rengas Payaraman, Ogan Iilir, South Sumatera. *Indonesian Journal of Islamic Literature and Muslim Society*, 2, 49–60.
- Tandia, A. (2013). *Model Pelatihan Perajin Dalam Memanfaatkan Kain Perca Untuk Desainer Fashion Dengan Teknik Folded Patchwork*. ITB.
- Usangsungging. (n.d.). *Sejarah Tenun Songket Sumatera Selatan*. Retrieved April 10, 2020, from <http://kecamatananjungbatu.blogspot.com/2011/10/sejarah-tenun-songket-di-sumatera.html>
- Viantra, A. W., & Triyanto, S. (2014). Seni Kerajinan Songket Kampong Tenun di Indralaya. *Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 16,

168–335.

Wijayanti, F., Rohidi, T. R., & Triyanto. (2019). Palembang Songket Fabric Visual Motif. *Cartharsis: Journal of Arts Education*, 8(4), 429–436.

Yudoseputro, W. (1993). *Desain Kerajinan Tekstil Petunjuk Pelatihan Keterampilan Industri Kerajinan Tekstil*. PT Prasadha Adhikriya.

NARASUMBER

Zulkarnain, (55 thn), Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Ilir, wawancara tanggal 5 Maret 2020 di Ogan Ilir, Sumatera Selatan.