

## TEKNIK PENGGAMBARAN *DOODLE* PADA BATIK LUKIS UNTUK *SCARF*

Maria Fransiska Ratri Wulandari Suhartomo, Theresia Widyastuti

Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas  
Maret

Jln. Ir. Sutami 36A, Kientingan, Surakarta, Jawa Tengah, 57126

e-mail: [mariamg0529@gmail.com](mailto:mariamg0529@gmail.com)

### ABSTRAK

Salah satu upaya pelestarian batik adalah dengan cara mengembangkan beberapa aspek di dalamnya, antara lain melalui pengembangan corak. Motif utama dalam perancangan batik lukis ini berupa biota laut digambarkan dengan menggunakan teknik penggambaran *doodle*. Dengan menggunakan teori batik, *doodle*, beserta teknik penggambaran. Perancangan produk *Scarf* ini diperuntukan bagi perempuan, dewasa maupun remaja, sebagai sebuah *innovation* dari motif-motif batik yang sudah ada, dan diharapkan dapat menjadi alternatif produk yang dapat terus mengikuti perkembangan zaman. Perancangan produk *scarf*, ini dibuat dengan menggunakan pendekatan proses desain, yaitu melalui empat tahap, yaitu dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam hal ini mengembangkan batik yang sudah ada sebelumnya, kemudian menganalisa perencanaan produksi yang sesuai dengan target pasar. Selanjutnya melaksanakan proses kreatif dan dilanjutkan dengan proses produksi. Manfaat dalam pembuatan produk *scarf* ini digunakan sebagai *inner* dan *outer*.

*Kata Kunci* : *Doodle art*, Batik Lukis, *Scarf*

### ABSTRACT

*One of the efforts of batik preservation is developing several aspects in it, such as developing the pattern. The main motif of designing batik Lukis is in the form of marine life depicted with the drawing doodle technic. With theories batik, doodle, also drawing tehnic. This design of scarf product is for women, adults or teenager as an innovation of existing batik motifs and is expected to be an alternative product that can keep up the times. The design scarf product is made using the design process approach and it goes through four steps such as, starting form identifying the problem which have existed before in developing batik. Then, analyzing the product planning according to the target market. After that, carrying out the creative process and proceed to the production process. Benefits from this products use for inner and outer.*

*Keywords* : *Doodle art*, Batik Lukis, *Scarf*

## PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu kekayaan budaya yang ada di Indonesia yang harus terus dilestarikan karena merupakan salah satu identitas bangsa. Batik pun turut berkembang melalui berbagai salah satunya melalui coraknya, termasuk juga fungsinya. Batik dapat digunakan juga sebagai kelengkapan.

Penggambaran corak batik terdapat dua cara yaitu geometris dan non geometris, corak batik dahulu berpaku pada peraturan-peraturan yang tidak memperbolehkan beberapa corak batik untuk digunakan. Sebab itulah perkembangan batik menjadi sangat pesat yang membuat tidak hanya penggunaan warna yang mencolok tetapi corak yang makin beragam disesuaikan dengan keadaan sekitar.

Dari hal tersebut, muncul ide kreatif dengan mengolah Batik dengan berfokus pada motif yang berdasarkan dari motif utama Biota Laut dengan teknik batik lukis dan teknik penggambaran *doodle*. Supaya batik dapat mengikuti arus kekinian dan milenial dengan tetap mempertahankan ke-orisinalitasnya dengan hasil yang akan dijadikan *scarf*.

Teknik menggambar *doodle* ini memang jauh dari cara penggambaran motif pada batik. Dengan cara menggambar yang spontan yang justru akan memberi wajah baru pada batik yang dalam hal ini akan dilakukan dengan teknik lukis.

Teknik menggambar *doodle* ini memang jauh dari cara penggambaran motif pada batik. Dengan cara menggambar yang spontan tetapi mendapatkan perasaan yang diinginkan oleh seniman tersebut menjadi hal yang unik dan justru akan memberi wajah baru pada batik yang dalam hal ini akan dilakukan dengan teknik lukis yang mempunyai sifat bebas dan kreatif yang cocok dalam pengekspresian pembuatan produk ini guna mempertahankan hasil goresan yang tetap terkesan spontan walau terkonsep dengan ide motif dari batik pesisiran yang lalu dipersempit menjadi biota laut agar berfokus pada makhluk hidup yang berkembang biak di dalam laut.

## LANDASAN TEORI

### 1. Batik

Batik adalah teknik celup rintang yang menggunakan lilin sebagai perintang warna dan pola batik (Santosa, 2002 : 1). Batik adalah lukisan atau gambar pada mori atau kain yang dibuat dengan menggunakan alat bernama canting. Orang melukis dengan canting disebut membatik (Hamzuri,1985:IV). Teknik batik dibagi menjadi tiga jenis menurut Henry Lisbijanto, yaitu:

#### a. Batik tulis

Batik tulis dikerjakan secara manual menggunakan tangan dengan alat bantu canting dalam mencolet malam di kain.

#### b. Batik Cap

Batik cap dibuat dengan menggunakan cap atau stempel bermotif batik yang terbuat dari tembaga.

#### c. Batik lukis

Batik yang dibuat berdasarkan dari kekreatifan pelukis dengan menggunakan malam pada kain putih. Pembuatannya tidak paten pada motif batik yang ada. Menggunakan kuas maupun canting. Batik lukis harga yang mahal karena pembuatannya eksklusif dan jumlah terbatas. (Herry Lisbijanto, 2013:10-12)

### 2. Motif Batik

Peredaran batik yang ada di pasaran terdapat dua, yaitu : motif batik klasik dan motif batik modern (kotemporer). Motif batik klasik, motif yang sudah ada sejak dahulu, setiap motifnya memiliki makna. Batik di jaman dahulu dibuat khusus untuk keperluan-keperluan ritual. Setiap kesempatan biasanya menggunakan motif sesuai dengan kebutuhan. Maka bisa dilihat bahwa awalnya pembuatan batik untuk dipakai sendiri atau untuk keperluan sendiri. Lalu ditambahkan untuk melengkapi ritual yang terkait dengan Kejawen. Batik yang lahir di tengah keraton erat dengan ritual dan adat istiadat, yang juga diadaptasi

oleh masyarakat luar keraton sebagai pelengkap upacara daur hidup. Sementara batik yang lahir di tengah rakyat banyak menggambarkan kehidupan sehari-hari mereka. Jenis batik modern ada beberapa, yaitu :

- a. Gaya abstrak dinamis
- b. Gaya gabungan
- c. Gaya lukisan
- d. Gaya khusus dari cerita lama

Dilihat dari wilayah pembuatannya, Indonesia mempunyai dua jenis batik, yaitu:

- a. Batik Pedalaman

Batik yang mengacu pada batik keraton, yang memiliki corak dan warna yang santun yang mencirikhasikan asalnya.

- b. Batik Pesisir

Batik yang tumbuh di luar batik keraton, batik yang memiliki banyak corak, simbol, maupun warna. Selain itu, batik ini lebih banyak dipengaruhi oleh corak-corak asing (Wulandari, 2011:63-75).

Batik dapat dilihat dari sifatnya yang dibagi dua, yaitu:

- a. Batik tradisional, batik yang digunakan secara turun-temurun. Dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama karena semua dilakukan secara manual. Susunan motifnya tetap (pakem) dengan makna tertentu. Contoh motif adalah motif parang, motif sido luhur, motif sido dadi, dan lain lain.

- b. Batik modern, batik yang mengikuti perkembangan zaman. Berkembang dan tidak mengikuti aturan batik lagi. Penerapannya bebas dan mengikuti mode. (Susanto, 1980 :15).

Batik modern saat berkembang sangat pesat untuk saat ini. Motif ini dapat diadaptasi dari motif batik klasik baik peniruan maupun pengembangannya. Sementara batik dengan motif baru yang bukan klasik biasanya disesuaikan dengan minat pasar. Motif ini biasanya diselingi motif batik klasik sebagai corak yang memberi keindahan. Jenis batik modern ada beberapa, yaitu :

- e. Gaya abstrak dinamis
- f. Gaya gabungan
- g. Gaya lukisan
- h. Gaya khusus dari cerita lama

Dalam bahasa Inggris pola disebut *pattern*. secara sederhana pola merupakan penyebaran dari warna, bentuk, dan pengulangan tertentu. Motif merupakan pangkal dari tema dari suatu karya.

Menurut Sewan Susanto (1980) susunan motif batik memiliki unsur-unsur yang menjadi 2 bagian utama, yaitu :

- a. Ornamen, ornamen dibagi dua, yang terdiri ornament utama dan ornamen pendukung atau tambahan. Ornamen utama adalah suatu ragam hias yang yang menentukan motif tersebut, ornamen utama membuat arti sendiri dalam motif tersebut. Ornament tambahan atau pendukung berfungsi mengisi dan melengkapi motif yang sudah ada.
- b. Isen-isen, isen-isen merupakan bentuk dari titik-titik, garis-garis, dan gabungan garis dan titik. Berfungsi untuk mengisi ornamen-ornamen agar semakin lengkap. (Herry Lisbijanto, 2013: 46-49).

3. *Doodle Art*

*Doodle* merupakan kata yang tercipta sejak abad ketujuh belas yang berarti bodoh atau bermalas-malasan dari aktivitas yang membuang waktu. Di masa awal munculnya, seni ini digunakan oleh pasukan kolonial Britania sebagai lagu yang disebut *Yankee Doodle*. Pada abad kedelapan belas doodle dimaknai sebagai kata kerja “untuk menipu atau membodohi”. Terminologi ini berkembang pada abad 19 khususnya sekitar tahun 1930 sebagai kata kerja yang bermakna “untuk berlama-lama”. (Sunni Brown, 2016). *Doodle art* adalah teknik menggambar spontan yang bentuknya *Freehand* semua bentuk bisa termasuk kedalam *doodle*. Teknik menggambar *Doodle* seperti teknik menggambar pada umumnya yang biasa menggunakan Arsir, Blok, Linear, Dusel, Pointilis, Aquarel, dan Plakat.

Menurut Lei Melendres, *Doodle art* terbagi menjadi 3 yaitu :

- a. *Unplanned Doodle* atau bisa disebut teknik menggambar doodle dengan cara spontan atau tanpa sketsa.
- b. *Semi Unplanned Doodle* atau bisa disebut Teknik menggambar doodle dengan spontan/ langsung tetapi menggunakan sketsa.
- c. *Planned Doodle* atau bisa disebut Teknik menggambar doodle dengan rencana terlebih dahulu atau dengan menggunakan sketsa agar hasilnya lebih terkonsep dan terbilang rapi.

#### 4. Teknik Menggambar *Doodle Art*

Desain adalah penyusunan berbagai unsur garis, bidang, titik, dan warna yang menciptakan suatu keindahan dalam suatu karya. Ada 4 dasar dalam desain, yaitu:

- a. Bentuk alami, bentuk yang dipengaruhi oleh benda-benda yang ada di alam, seperti dedaunan, pepohonan, buah-buahan, bunga, hewan dan seisi alam lainnya.
- b. Bentuk dekoratif, bentuk yang dipengaruhi oleh bentuk alami yang sudah ditransformasikan kedalam bentuk dekoratif.
- c. Bentuk geometris, bentuk yang berisi bidang-bidang seperti segitiga, lingkaran, jajar genjang, persegi, dan lain-lain.
- d. Bentuk abstrak, bentuk yang terbuat dari imajinasi manusia yang tak sama seperti bentuk alam, bentuk dekoratif, maupun bentuk geometris.

Pada hakekatnya suatu komposisi yang baik harus mengikuti prosedur dalam penyusunan unsur pendukung motif yang tetap memperhatikan keseimbangan, kesatuan, kontras antara warna dan bidang, proporsi, komposisi, dan harmoni.

Untuk mencapai kesatuan (*unity*) membutuhkan sebuah kriteria dan prinsip tertentu, antara lain :

- a. Seimbang, dalam perancangan desain harus memperhatikan komposisi dan proporsi agar sebuah desain tersebut dianggap seimbang.
- b. Irama, terbentuk dari pengulangan master desain yang sudah di buat. Diwujudkan melalui warna, nada, bidang, dan garis.
- c. Emphasis (pusat perhatian), setiap bagian tertentu dari setiap desain harus mempunyai titik focus yang menjadi perhatian dari desain tersebut. Yang menjadi pokok dari ide dasar motif desain yang di buat.

Yang menjadi unsur-unsur dari sebuah desain bila dijabarkan, akan menjadi beberapa hal, antara lain :

- a. Garis, kumpulan titik titik yang digabungkan membentuk ilusi garis, dan garis dibagi menjadi dua jenis, yaitu garis yang bersifar grafis

(*calligraphic mark*) dan garis yang bersifar pengikat ruang, massa, warna bentuk (*structural line*). Garis ilusi pada desain banyak digunakan untuk mengikat pengulangan suatu pola yang memebentuk irama antara motif yang serasi. Dengan demikian garis merupakan unsur yang penting dalam sebuah desain. (Nanang Rizali, 2017:49)

b. Bangun, sebuah garis yang dihubung-hubungkan akan membentuk suatu daerah. Kesatuan dari garis-garis akan berwujud berbagai bentuk dari bentuk figurati, natural, abstrak, dan lain sebagainya. (Nanang Rizali, 2017:52)

c. Tekstur, penampilan sangat penting dalam perancangan desain agar memberikan efek-efek tertentu. (Nanang Rizali, 2017:55-56)

d. Warna, merupakan unsur terpenting dari sebuah desain karena paling menonjol. Kehadirannya dapat memperlihatkan situasi, suasana, dan watak benda yang di gambarkan dalam desain. Terdapat tiga golongan warna, antara lain :

1. Warna primer, warna yang tidak bisa di dapatkan dari percampuran warna. Warna tersebut adalah merah, biru, dan kuning.
2. Warna sekunder, warna yang di dihasilkan dari percampuran dua warna primer. Warna hijau di dapatkan dari percampuran warna biru dan kuning. Warna ungu (*violet*) dari percampuran merah dan biru, dan warna orange dari percampuran merah dan kuning.
3. Warna tersier, warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer dan warna sekunder. (Nanang Rizali, 2017:54)

Studi Visual untuk mencari gambaran awal gambaran produk perancangan. Pengumpulan data visual berupa kekayaan biota laut lewat *online* dan pengamatan secara langsung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keberagaman biota laut Indonesia.



Gambar 1. Sumber: Wikipedia



Gambar 2. Sumber: Wikipedia



Gambar 3. Sumber: Wikipedia



Gambar 4. Sumber: Wikipedia



## METODE PERANCANGAN

Pengembangan motif batik dengan motif utama biota laut dan dengan cara penggambaran gaya *doodle*. Menjadi tiga bagian, yaitu: pertama masalah visual, bagaimana cara mengaplikasikan gaya *doodle* dalam bentuk batik lukis secara modern tanpa meninggalkan unsur penting dari batik. Kedua masalah visual, bagaimana mentransformasikan keberagaman biota laut dalam bentuk dua dimensi (dalam kain). Ketiga masalah teknis, bagaimana mewujudkan desain menjadi busana batik lukis yang sesuai dan diminati oleh kalangan perempuan dengan teknik *doodle* dan menggunakan bahan kain yang sesuai dan kualitas bagus dalam hal ini adalah sutra. Menggunakan teori yang di kemuka kan oleh Clipson, yang terdiri dalam lima tahapan, yaitu : Identifikasi masalah, analisa perencanaan produk, proses kreatif, proses uji coba dan proses produksi, dan distribusi pemasaran. (Nanang Rizali,2017).

Masalah utama dari perancangan yaitu visual. Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan visual. Pertama pengolahan unsur visual dari *doodle* dengan ciri khas garis-garis (*outline*), kesederhanaan, dan figuratif dari keberagaman biota laut. Kedua adalah mempertimbangkan teknik batik lukis yang dapat digunakan dalam perwujudan desain. Ketiga melakukan studi pustaka dan studi proses produksi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan mengurangi tingkat kegagalan dari perancangan hingga perwujudan desain.

Proses uji coba dari proses perancangan dalam kain juga di lakukan dari pembuatan desain, pemilihan kain yang sesuai dengan kenyamanan konsumen, serta pemilihan warna dan bahan pewarna yang akan di pakai dalam pembuatan produk.

Perancangan ini akan menghasilkan visual dari batik lukis dan *doodle* yang lebih inovatif, unik, dan mempunyai orisinilitas. Dengan ketiga nilai tersebut dapat menghasilkan produk yang sesuai dan diminati di kalangan perempuan.

## KONSEP PERANCANGAN

Gagasan awal dari perancangan ini adalah menawarkan visual batik yang dikembangkan dengan teknik visual *doodle* yang modern tetapi tetap menjaga kelestarian dari batik. Mengubah keindahan biota laut dari bentuk tiga dimensi menjadi dua dimensi. Menggunakan gaya *doodle*, yang mempertimbangkan peluang produk baru yang dihasilkan lebih fokus pada pengolahan motif agar dapat memunculkan alternatif yang modern. Ide ini mempertimbangkan banyaknya visual *doodle* yang terkesan ringan, unik, dan menyenangkan, yang akan menjadi daya tarik dan ciri khas dari batik ini.

Desain batik ini di fungsikan untuk kalangan perempuan remaja hingga dewasa dengan hasil produk akhir yaitu *scarf* yang dapat digunakan dengan berbagai cara.

Dalam perancangan desain harus mengutamakan aspek-aspek yang utama sesuai teori yang sudah di kemukaan oleh para ahli. Yang harus di perhatikan antara lain :

### 1. Estetis

Perancangan ini mengutamakan pada pengolahan motif menggunakan teknik *doodle*, unsur yang mendukung estetika tidak bisa dipisahkan satu sama lain dalam pembentukan karya adalah motif, warna, dan teknik, sebagai berikut:

#### a. Pemilihan motif

Perancangan batik dengan visual *doodle*, dengan motif utama biota laut. Dengan alasan mengembangkan motif batik yang lebih modern lagi tanpa meninggalkan teknik batik itu sendiri.

b. Pemilihan warna

Warna adalah salah satu unsur yang berpengaruh besar dalam tata rupa, di samping unsur bentuk. Warna-warna yang digunakan dalam perancangan produk ini adalah warna-warna mencolok, warna biru, merah, hijau, dan warna-warna lain, yang dapat memunculkan karakter *doodle*. Pewarna yang akan digunakan adalah pewarna sintetis yaitu remasol, karena dapat memberikan kesan yang lebih ceria dan lebih menarik sesuai karakter *doodle*.

2. Teknik

Teknik yang akan digunakan adalah batik lukis dengan gaya visual *doodle*. Pemilihan teknik ini karena ingin mengembangkan batik yang berkolaborasi dengan gaya *doodle* supaya batik kian digemari dan mengikuti jaman. Dalam penggambaran menggunakan teknik *semi unplanned doodle* yang berkonsep tetapi tetap sesuai dengan bagaimana cara penulis mengcoret gambar yang sesuai dengan ide pemikiran dan dorongan hati.

3. Fungsi

Perancangan batik lukis bermotif *doodle* berfungsi untuk tekstil pada perempuan yaitu *scarf*, yang bertujuan menjadi alternatif dalam penggunaan jaman sekarang dan agar batik lukis kian digemari, sesuai dengan minat pada kalangan perempuan, dan agar tidak terlupakan karena kemajuan teknik perancangan motif lainnya.

4. Material

Pemilihan bahan yang baik dan tetap nyaman dipakai dapat memberikan nilai lebih pada sebuah produk. Bahan yang digunakan dalam pembuatan batik ini adalah kain sutra dengan kualitas menengah yang masih tetap bisa di jangkau harganya di kalangan menengah keatas.

5. Segmen pasar

Perancangan harus sesuai dengan minat pasar yang sedang beredar. *Made by order* dipilih untuk tetap menjaga keunikan setiap produk yang di buat untuk konsumen. Perancang juga harus berfikir untuk menyesuaikan apa yang membuat lebih menarik dari produk lain, agar nantinya tepat sasaran.

## PEMBAHASAN

Perancangan ini sebagai inovasi terhadap batik. Untuk mencapai desain batik yang diinginkan harus melewati empat tahap sesuai dengan teori Clipson, yaitu: pertama identifikasi masalah. Proses kedua adalah Analisa perencanaan produksi. Proses ketiga adalah proses kreatif. Proses keempat adalah proses produksi.

Dari keempat proses tersebut bila di jabarkan lagi akan mendapatkan empat langkah operasional, yaitu: mencari gagasan awal dan penetapan desain, proses penyusunan konsep desain, proses tes produk, dan proses pembuatan produk (*visualisasi*).

Dalam visualisasi desain lebih ditegaskan pada karakter dan unsur-unsur yang ada di biota laut, antara lain ikan-ikan, terumbu karang, tumbuhan laut, dan lain-lain. Unsur tersebut menjadi pokok dari desain motif batik yang di sesuaikan dengan visual *doodle* yang terkesan tidak monoton.

Secara visual desain batik dibagi dua, yaitu desain yang menggambarkan dari Biota Laut dengan unsur *doodle*. Kedua pewarnaan guna memperkaya perancangan desain. Proses di lakukan dengan cara dibatik lukis, lalu di beri pewarnaan dengan pewarna sintetis yaitu remasol, dengan menggunakan kain sutra yang disesuaikan dengan fungsi produknya yaitu *Scarf*.

Visualisasasi dalam perancangan ini adalah sebuah produk yang akan digunakan oleh kaum perempuan dalam bentuk lembaran kain yang sering disebut *scarf*. Desain motif terinspirasi dari biota laut yang diolah dengan teknik batik lukis dan teknik penggambaran *doodle*. Hasil akhir yang dalam desain ini akan menampilkan warna yang mencolok dengan pewarnaan sintetis yaitu remasol dengan penggunaan kain yang mengkilap dan halus yaitu sutra.



Gambar 5. Desain *Scarf* 1 ( Maria, 2021 )



Gambar 6. Hasil Pemakaian Produk (Maria,2021)



Gambar 7. Hasil Desain *Sketch* (Maria,2021)





Gambar 8. Hasil Desain *sketch* (Maria,2021)



Gambar 7. Desain *Scarf* 2 (Maria,2021)



Gambar 8. Foto Pemakaian Produk (Maria,2021)

## KESIMPULAN

Permasalahan dalam penciptaan karya tugas akhir yaitu Perancangan batik untuk *scarf* dengan motif utama biota laut menggunakan teknik penggambaran *doodle* sedikit mengalami kesulitan dalam menggambarkan dan meletakkan visual dari biota laut kedalam *sketch* pembuatan motif *scarf* yang harus berkeliling dan menyesuaikan agar motif tetap nampak ketika digunakan oleh konsumen. Sehingga menimbulkan kesan motif Batik yang kekinian yang jauh berbeda yang dapat dilihat dari bentuk motif dan peletakan. Teknik yang digunakan adalah batik lukis pewarnaan remasol dengan melakukan eksplorasi visual dari biota laut dengan penggambaran *doodle*.

Pengembangan motif ini diharapkan mampu membuat suatu kebaruan dalam perancangan, yaitu pengolahan dan eksplorasi visual agar tetap dapat dinikmati oleh para konsumen dan dapat mengikuti alur dari perkembangan zaman agar tidak tertinggal dan tetap menjadi hal yang menarik di setiap kalangan umur konsumen.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Brown, Sunni. 2016. *THE DOODLE REVOLUTION: UNLOCK THE POWER TO THINK DIFFERENTLY*. England: Pinguin Book Creativity.
- Doellah, H. Santosa. 2002. *Batik: Pengaruh Zaman dan Lingkungan*. Solo: Danar Hadi.
- Hamzuri. 1980. *Batik Klasik : Classical Batik*. Jakarta: Djambatan.
- Lisbijanto, Herry. 2013. *Batik*. Yogyakarta, DIY: Graha Ilmu.
- Rizali, Nanang. 2013. *TINJAUAN DESAIN TEKSTIL*. Edisi 3. Surakarta, Jawa Tengah: UPT UNS Press.
- Rizali, Nanang. 2017. *METODE PERANCANGAN TEKSTIL*. Surakarta, Jawa Tengah: UPT UNS Press.
- Susanto, Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Nusantara*. Jakarta: Balai Penelitian Batik Dan Kerajinan.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara : Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: Andi.