



BATIK KONTEMPORER MOTIF PIXELSPACE INVADERS

Zulfikri Nouval Jordan¹
Sarah Rum Handayani²
Setyawan³

Abstrak

Tulisan ini mendiskusikan proses kreatif perancangan desain motif batik kontemporer dengan sumber ide *space invaders*. Batik kontemporer menjadi landasan perancangan karena batik kontemporer membuka kemungkinan baru dalam pengembangan batik. Ide visual ini diambil dan direalisasikan sebagai motif batik kontemporer yang diaplikasikan ke busana remaja laki-laki dengan teknik proses produksi yaitu batik cap. Kata Kunci: Batik Cap, Batik Kontemporer, *Space Invaders*.

Abstract

This paper discusses the creative process of designing a contemporary batik pattern with the source of the idea of space invaders. Contemporary batik became the design foundation because contemporary batik design opens up new possibilities in the development of batik. The visual idea is taken and realized as contemporary batik pattern and applied to teenage boys clothing with technical production process namely batik stamp.

Keywords: Batik Stamp, Contemporary Batik, Space Invaders.

Proyek perancangan batik kontemporer dengan sumber ide *pixel space invaders* memakai teknik cap untuk fashion remaja laki-laki, menawarkan dua hal sebagai kekuatan proyek perancangan ini, yaitu, *pertama*, ide pengembangan visual, sengaja diambil visual *space invaders*. Ide ini diambil dengan alasan *space invaders* dapat mewakili perkembangan zaman dan tidak dapat dipisahkan dengan remaja zaman sekarang yang selalu *up to date* akan hal-hal yang baru. Dari segi visual dan estetis, *space invaders* menawarkan visual unik berupa bentuk *pixel* geometris yang ritmis. Tidak kalah penting, selama ini belum ada batik kontemporer yang mengolah visual *space invaders* sebagai motif.

Kedua, semangat kontemporer atau kekinian dalam desain. Proyek perancangan ini menampilkan desain visual (motif) berbau teknologi yang berkesan modern, futuristik, garap rupa detail yang rapi, dan rasa estetis yang lebih kekinian. Olah desain dengan semangat kontemporer ini menjadi elemen kekuatan utama di zaman industri kreatif.

¹Program Studi Kriya Tekstil fakultas seni rupa dan desain UNS. Email: jordannouval@gmail.com

²Program Studi Kriya Tekstil fakultas seni rupa dan desain UNS. Email: sahrpinta@yahoo.co.id

³Program Studi Kriya Tekstil fakultas seni rupa dan desain UNS. Email: setyawan3fsrd@gmail.com

Sebab, demikian menurut Stoneman, tampilan visual yang dapat dirasakan dan terlihat menjadi alasan utama pemilihan produk. Inovasi, pengalaman estetis, dan kebaruan sebuah produk dapat ditutup dengan inovasi visual atau desain (Stoneman, Paul, 2010).

Dua poin di atas menjadi kekuatan desain dan nilai diferensiasi produk pada perancangan Tugas Akhir ini. Tujuan dari perancangan ini adalah dibuat produk batik kontemporer yang mengedepankan inovasi, kompetitif, dan mengikuti perkembangan corak lingkungan usaha yang ditandai oleh gaya (*trend*). Persaingan di dunia tekstil makin terbuka, usaha dibidang batik harus berani memunculkan diversifikasi produk inovatif.

Mengembangkan batik kontemporer dengan sumber ide *space invaders* sebagai busana remaja laki-laki memunculkan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut terutama pada visual, teknik, dan bahan. Pada permasalahan visual muncul permasalahan teknik terkait dengan memunculkan visual *pixel* pada kain dengan teknik batik cap. Begitu juga beberapa teknik produksi yang akan dipakai dalam proyek perancangan ini memunculkan sejumlah masalah seperti, teknik pencapan, teknik pewarnaan (pencoletan), teknik dengan material waterglass. Teknik ini untuk memunculkan visual pada kain seperti yang direncanakan.

Untuk menjawab permasalahan pada bahan yang dipakai untuk proyek perancangan ini adalah bagaimana bahan yang dipilih dapat menampung atau mawadahi berbagai permasalahan teknik yang telah disebutkan di atas. Permasalahan bahan ini menjadi penting mengingat bahan tersebut akan melewati beberapa proses yang melibatkan zat-zat pewarna sintetis.

Secara khusus permasalahan yang dikuatirkan yakni visual dan bahan, bahan akan mengalami kerusakan atau mengalami perubahan yang signifikan akibat pewarna sintetis. Sedangkan permasalahan pada visual yang digemari remaja laki-laki saat ini memberikan fakta kebanyakan remaja laki-laki suka dengan motif yang unik.

Tulisan ini akan memasuki subbab-subbab kunci hasil metode desain perancangan mencakup: (A) Batik Cap, Batik Kontemporer, dan *Space Invaders*. (B) Desain Motif Batik Kontemporer dengan Sumber Ide Space Invaders. (C) Visualisasi Motif Space Invaders untuk Busana Remaja Laki-laki. (D) Kesimpulan.

Volume II Nomor 2 Desember 2015 **Batik Cap, Batik Kontemporer, dan *Space Invaders***

Perkembangan batik kontemporer atau batik modern ini dimulai sejak tahun 1967 dan mendapat sambutan pada tahun 1970. Pada tahun 1970 para seniman dan masyarakat mulai menerima dan mengakui adanya batik modern. Setelah itu para seniman mulai mengembangkan batik non tradisional atau batik modern. Beberapa jenis batik dalam batik modern ini antara lain: (1) gaya abstrak minimalis (2) gaya gabungan (3) gaya lukisan (4) gaya khusus ceiita lama, terkadang seperti campuran antara nyata, abstrak, dan mungkin banyak gaya lain lagi tergantung dari pelukis atau seniman yang mengembangkan (Hamzuri, 1981: 14).

Dalam teknik pembuatan batik kontemporer menganut gaya bebas yakni tidak harus mengikuti urutan proses sebagai mana batik tradisional. Dari pemikiran inilah

penciptaan batik yang modern merupakan salah satu bentuk kreatifitas dan upaya memajukan teknik batik yang semula dianggap tradisional, kuno menjadi lebih terkini. Seperti yang diungkapkan Michael Dove, tradisional tidak harus berarti terbelakang. Budaya tradisional selalu mengalami perubahan yang dinamis, oleh karena itu budaya tradisional tidak merubah ketradisionalan itu sendiri (Dove, Michael, 1985: 15).

Olahan visual bersumber dari *space invaders* dapat dikembangkan menjadi desain motif batik kontemporer. Pertimbangan dari pengembangan ini melihat pengertian batik kontemporer atau batik modern sendiri yakni semua macam jenis batik yang motif dan gaya tidak seperti batik tradisional, tidak terikat aturan tertentu seperti pada isen-isen, dan bersifat bebas (Susanto, S.K. Sewan, 1980).

Space Invaders adalah sebuah permainan arkade yang didesain oleh Tomohiro Nishikado, dan dirilis pada tahun 1978. Permainan ini awalnya dibuat dan dijual oleh Taito di Jepang, dan kemudian dilisensikan di Amerika Serikat oleh *Midway* yang merupakan anak perusahaan *Bally*. *Space Invaders* adalah salah satu permainan tembak-menembak pertama dan menampilkan grafik 2 dimensi. Tujuan dari permainan adalah menembak seluruh alien dengan meriam laser dan membuat skor setinggi mungkin (Blumenthal, Richard, 2005).

Dalam penerapan visual *space invaders* ke dalam kain menggunakan teknik batik cap dan menggunakan kain katun untuk eksekusi penciptaan. Katun adalah suatu bahan yang selalu berubah-ubah atau tidak tetap, sehingga sifat penampilannya pun susah diketahui. Kain katun adalah jenis kain rajut (*knitting*) yang berbahan dasar serat kapas. Katun tenunan memperlihatkan sifat tidak kisut apabila dicuci, tidak luntur untuk bahan berwarna, mudah dibatik, menyerap keringat dan tidak berbulu (Poespo, Goet, 2005:69).

Desain Motif Batik Kontemporer dengan Sumber Ide *Space Invaders*

Batik merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang sangat mendunia, sehingga harus menjadi tujuan utama melestarikannya dengan seiring zaman yang terus berganti. Batik telah teruji waktu dalam perkembangannya untuk diterima oleh masyarakat Indonesia, batik yang dulu sangat tradisional baik dari motif, teknik dan busana berubah seiring tuntutan zaman, atau biasa yang disebut dengan batik kontemporer. Dalam perancangan batik kontemporer ini tema yang diambil adalah teknologi dengan sumber ide visual *space invaders*. *Space invaders* ini mempunyai visual *pixel* yang geometris dan yang terpenting sangat mewakili dan identik dengan teknologi dunia digital dan masa kini.

Proses pembuatannya menggunakan teknik batik cap untuk menghasilkan motif yang diinginkan. Setelah pencapan malam, dilakukan proses pewarnaan selanjutnya seperti proses batik pada umumnya. Perancangan diarahkan pada visual desain yang lebih modern dengan mengambil ide-ide yang identik dengan teknologi, dunia digital seperti gambar *space invaders* dari sistem komputer. Warna yang digunakan mengarah

pada warna-warna cerah dan lebih variatif sehingga menampilkan kesan "playfull" khas remaja. Perancangan ini mempertimbangkan beberapa aspek berikut ini.

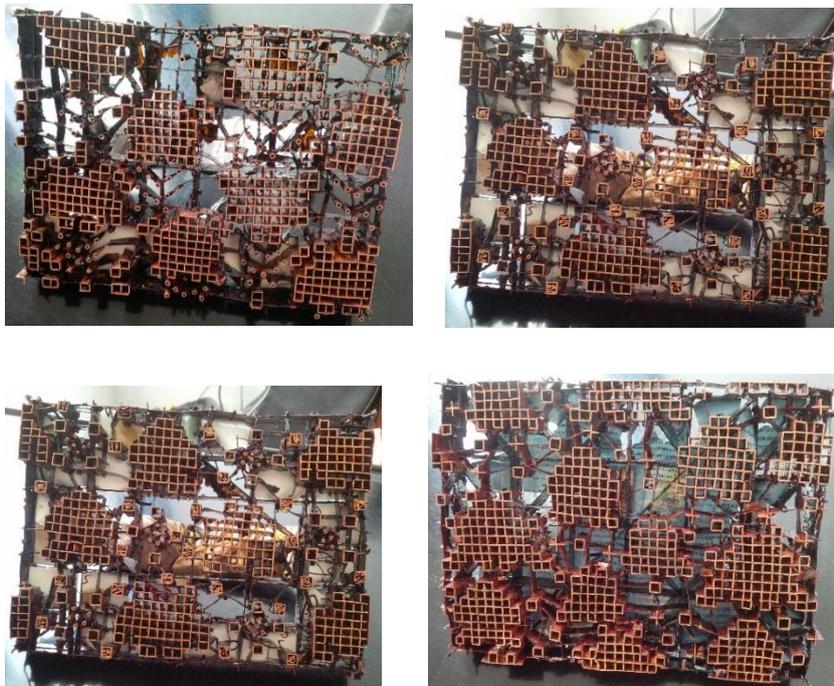
1. Aspek Estetik

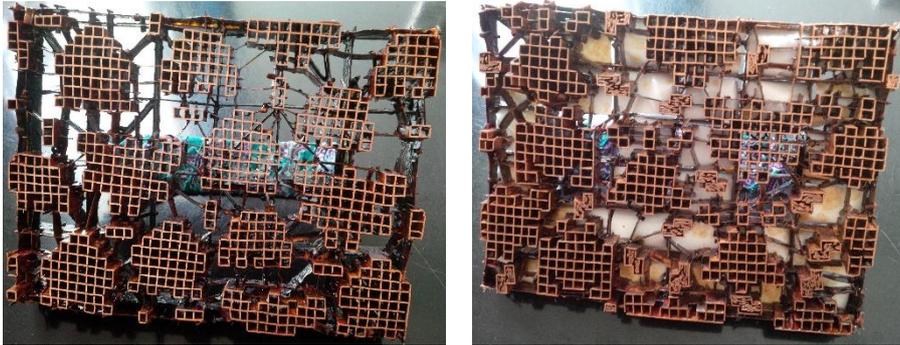
Karya ini difungsikan sebagai bahan busana remaja modern, dimana desain yang digunakan mengambil tema teknologi, sehingga menghasilkan visualisasi motif dengan nuansa baru yaitu *space invaders* yang identik dengan teknologi dan dunia digital. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah sesuai sasaran umur konsumen yaitu remaja. Pemilihan warna cerah dengan pertimbangan warna tersebut dapat menonjolkan kesan muda dari remaja itu sendiri dan menampilkan kesan berani, percaya diri dan terkini. Motif yang dibuat dipertimbangkan aspek estetik dan komposisi bentuk dengan perulangan supaya tidak monoton. Walaupun hanya terdiri oleh *pixel* dan isen-isen namun setelah mengalami pengolahan akan nampak kesan teknologi dan terkini sehingga karya tekstil ini dapat menjadi alternatif busana yang dipakai oleh remaja modern.

2. Aspek Teknik

Dalam prosesnya memilih teknik batik cap dengan dengan ukuran cap 20 cm x 15 cm dapat membuat desain rapi dan detail dalam menampilkan kesan teknologi dari motif *space invaders*. Untuk proses pewarnaan dengan teknik colet menggunakan zat warna reaktif yaitu remazol yang cerah dan memiliki ketahanan kelunturan yang baik dengan proses penguncian warna atau fiksasi menggunakan Natrium Silikat (*Water Glass*), sedangkan proses *finishing* dalam pembuatan busana remaja memerlukan teknik jahit dan proses penyempurnaan lain yang dapat tercapai tujuan fungsinya sebagai batik modern untuk pakaian remaja.

Berikut cap batik yang telah digunakan untuk produksi





3. Aspek Bahan

Bahan merupakan hal terpenting yang dibutuhkan untuk terealisasinya karya, maka dipilih bahan yang sesuai dengan konsep perancangan yaitu bahan katun primis yang merupakan golongan katun yang paling halus yang biasanya digunakan untuk batik tulis. Katun primis yang memiliki karakter kuat, agak kaku, halus dan nyaman dikenakan sesuai dengan iklim tropis di Indonesia. Bahan ini dapat dibuat motif menggunakan berbagai jenis teknik tekstil. Juga melihat faktor daya beli sasaran produk yaitu remaja. Tingkat ergonomik dari bahan kain yang digunakan dapat dibilang aman karena bahan berasal dari serat alam. Bahan ini juga nyaman karena karakternya yang menyerap keringat sehingga tidak panas saat digunakan. Disamping itu, ada sisi kelemahan dalam bahan kain katun ini yakni mudah kusut namun hal ini dapat dipecahkan dengan penyetrikaan.

4. Aspek Fungsional

Secara konsep perancangan ini adalah membuat produk pakaian batik remaja dengan motif yang modern. Perancangan ini diarahkan untuk busana batik modern untuk remaja laki-laki dengan target usia sekitar 16 tahun – 20 tahun. Perancangan ini digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan gaya hidup masa kini yang berorientasi pada kenyamanan produk saat digunakan, nyaman menyentuh kulit, dan mengikuti tren.

Visualisasi Motif *Space Invaders* untuk Busana Remaja Laki-laki

Konsep visual proyek perancangan batik kontemporer dengan sumber ide *pixel space invaders* memakai teknik cap untuk busana remaja laki-laki ini adalah mengolah visual *space invaders* yang mewakili dunia sekarang yaitu dunia digital. Visualisasi *space invaders* pada perancangan ini berupa karakter alien *space invaders* dari bentuk *pixel* untuk motif utamanya, cecek-cecek, herangan (isen bentuk silang pada motif batik tradisi) dan *pixel* yang lainnya sebagai isen-isen. Motif dan isen-isen di komposisikan dalam satu desain dengan mempertimbangkan perulangan secara teratur dan terus-menerus antara

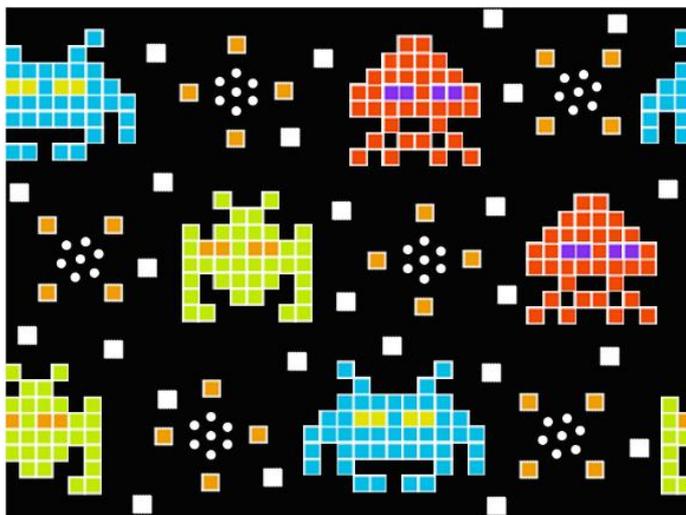
pixel dan isen-isen, juga perulangan secara acak dan tidak teratur antara *pixel* dan isen-isen.

Secara keseluruhan desain ini terlihat sebagai bentuk geometris yang sama, namun mempunyai karakter yang berbeda-beda. Pembuatan desain ini mempertimbangkan komposisi, warna, arah visual, dan teknik produksi. Komposisi dan arah visual yang dibuat antara *pixel* dan isen-isen dipadukan dengan warna-warna cerah sehingga menghasilkan karakter yang menarik dan unik. Desain *space invaders* dimodifikasi dengan teknik komputerisasi agar sesuai dengan motif batik dan disesuaikan dengan teknik produksinya yaitu batik cap.

Desain yang dibuat dalam proyek perancangan ini 13 desain (desain *full repeat*). Ketiga belas desain memiliki ukuran master 20 cm x 15 cm, dengan repetisi 1 langkah. Dari ketiga belas desain, berikut hasil 6 desain yang diproduksi menjadi busana remaja laki-laki:

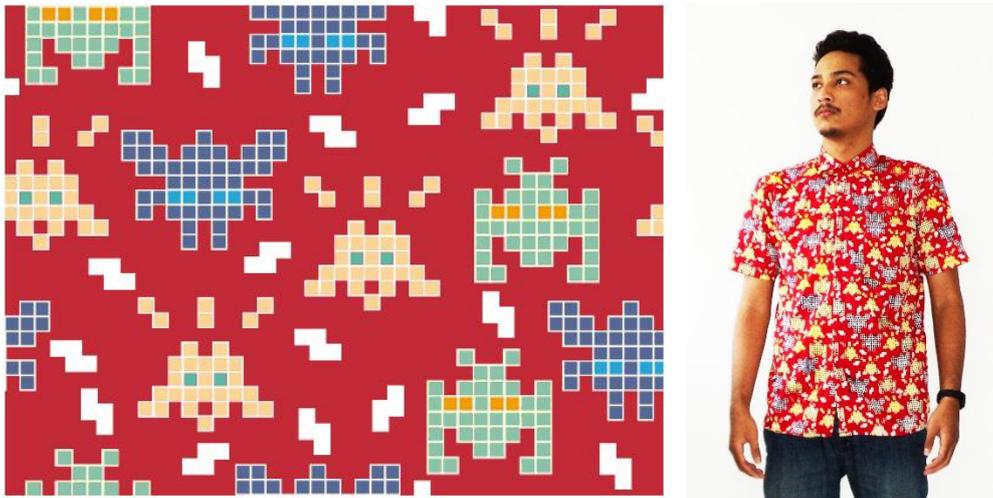
Desain 1: *Space Invaders 1*

Visual desain *space invaders1* dibuat dari karakter alien *space invaders* dengan tambahan cecek-cecek dan *pixel* sebagai isen-isen. Karakter *space invaders* memiliki bentuk geometris. Ukuran master desain 20 cm x 15 cm menggunakan repetisi 1 langkah, dengan komposisi yang dinamis, dibuat di kain katun menggunakan teknik batik cap dan pewarna remazol.



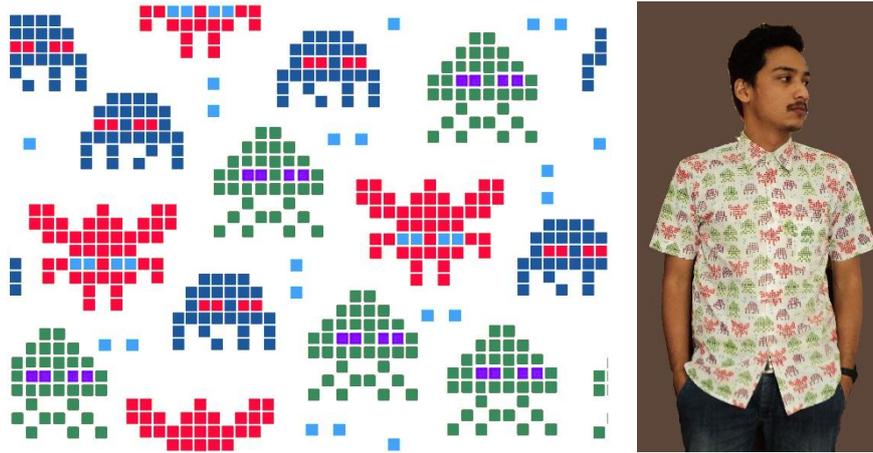
Desain 2: *Space Invaders 2*

Visual desain *space invaders2* dibuat dari karakter alien *space invaders* dengan tambahan cecek-cecek dan *pixel* sebagai isen-isen. Karakter *space invaders* memiliki bentuk geometris. Ukuran master desain 20 cm x 15 cm menggunakan repetisi 1 langkah, dengan komposisi yang dinamis, dibuat di kain katun menggunakan teknik batik cap dan pewarna remazol.

Desain 3: *Space Invaders 3*

Visual desain *space invaders3* dibuat dari karakter alien *space invaders* dengan tambahan cecek-cecek dan *pixel* sebagai isen-isen. Karakter *space invaders* memiliki bentuk geometris. Ukuran master desain 20 cm x 15 cm menggunakan repetisi 1 langkah, dengan komposisi yang dinamis, dibuat di kain katun menggunakan teknik batik cap dan pewarna remazol.

Desain 4: *Space Invaders 4*

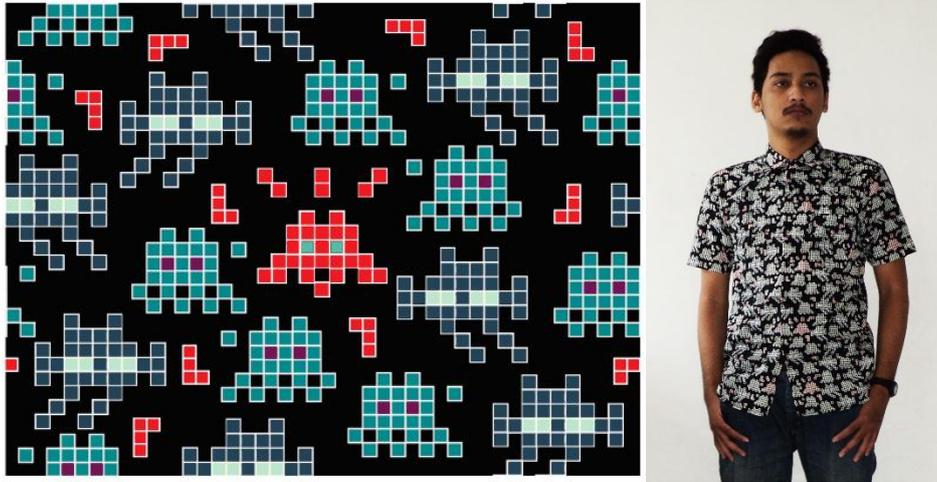


Visual desain *space invaders*4 dibuat dari karakter alien *space invaders* dengan tambahan cecek-cecek dan *pixel* sebagai isen-isen. Karakter *space invaders* memiliki bentuk geometris. Ukuran master desain 20 cm x 15 cm menggunakan repetisi 1 langkah, dengan komposisi yang dinamis, dibuat di kain katun menggunakan teknik batik cap dan pewarna remazol.

Desain 5: *Space Invaders* 5



Visual desain *space invader* 5 dibuat dari karakter alien *space invaders* dengan tambahan cecek-cecek dan *pixel* sebagai isen-isen. Karakter *space invaders* memiliki bentuk geometris. Ukuran master desain 20 cm x 15 cm menggunakan repetisi 1 langkah, dengan komposisi yang dinamis, dibuat di kain katun menggunakan teknik batik cap dan pewarna remazol.

Desain 6: *Space Invaders* 6

Visual desain *space invader* 6 dibuat dari karakter alien *space invaders* dengan tambahan cecek-cecek dan *pixel* sebagai isen-isen. Karakter *space invaders* memiliki bentuk geometris. Ukuran master desain 20 cm x 15 cm menggunakan repetisi 1 langkah, dengan komposisi yang dinamis, dibuat di kain katun menggunakan teknik batik cap dan pewarna remazol.

Kesimpulan

Ide pengembangan visual "*Space Invaders*", Ide ini diambil dengan alasan *space invaders* mewakili teknologi dengan keistimewaan yang sangat erat kaitannya dengan pemenuhan kebutuhan dalam industri modern. Perancangan batik kontemporer ini sengaja menggunakan teknik cap dengan pertimbangan motif yang dihasilkan dari sumber ide, *space invaders*, lebih mudah diproduksi dan diwujudkan dalam produk. Dengan menggunakan cap, motif *space invaders* yang berwujud bidang-bidang geometris lebih efektif diwujudkan dalam produk batik. Secara teknik alat cap batik mendukung desain visual *space invaders* yang memiliki wujud bidang geometris.

Desain batik kontemporer motif *pixel space invaders* ini diaplikasikan ke busana remaja laki-laki. Pengaplikasian ini menghasilkan busana kasual yang berkesan *playfull*. Motif *space invaders* yang identik dengan teknologi modern dengan karakternya yang kaku diolah menjadi busana remaja laki-laki modern yang mempunyai sifat dinamis, menyukai teknologi (*geek*), dan mengikuti perkembangan gaya hidup modern.

Daftar Pustaka

- Blumenthal, Richard. 2005. *Space Invaders*. Colorado: Regis University.
- Dove, Michael. R., 1985. *Peranan Kebudayaan Tradisional Indonesia dalam Modernisasi* (edisi terjemahan oleh tim Yayasan Obor Indonesia). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

- Hamzuri, 1981. *Batik Klasik, Classical Batik*. Jakarta: Djambatan.
- Poespo, Goet. 2005. *Pemilihan Bahan Tekstil*. Yogyakarta: Kanisius.
- Stoneman, Paul. 2010. *Soft Innovation: Economic, Product, Aesthetics and The Creative Industries*. Oxford: Oxford University Press.
- Susanto, S. K. Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Jakarta: Departemen Perindustrian Republik Indonesia.