

Perancangan Motif Batik dengan Visual Pikel Gim Video Retro

Fauzia Hisyam Hikmatyar¹, Setyawan²

^{1,2} Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia.

² <https://orcid.org/0000-0001-7866-0867>

E-mail: umithikmatyar_008@student.uns.ac.id¹, arifranu@staff.uns.ac.id²

Abstract

The background to this design is to create innovative batik motifs with visual inspiration for motifs taken from the video game phenomenon which is currently popular in society. The aim of this design is to offer batik to the target market of adult men by displaying visuals that match the phenomenon of the rise of video games in society so that it is hoped that the work created can be absorbed by the market. This design uses a design method approach from Bram Palgunadi which goes through four stages, namely the research process, the analysis and concept preparation process, the design plan creation process, and the product manufacturing process. To understand each step, 3 steps are needed in each stage, namely the exploration process, the Extraction and termination points are depicted in a pyramid diagram. The results of the design thesis with the title pixel batik motif design with retro video game visuals for casual shirts are in the form of six batik motif designs with the characteristic appearance of pixels and colors found in retro video games. The application of the batik motif is intended as a casual shirt for adult men with two designs that will be realized. The design that has been carried out provides an overview of visual processing techniques and innovations that can be combined to create batik motifs with pixel visuals

Keywords: Batik, Pixel, Video game, retro video games

PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu kebudayaan yang telah lama dikenal oleh bangsa Indonesia selama ratusan tahun. Selama berabad abad, batik telah berkembang dan menjadi salah satu hal yang melekat pada keseharian masyarakat saat itu, terutama di Pulau Jawa (Lisbijanto, 2013). Pada awalnya pemakaian batik sangat erat kaitannya dengan aturan kerajaan. Akan tetapi, pemakaian batik menjadi meluas seiring perkembangannya banyak dipengaruhi oleh kebudayaan asing sehingga teknik batik menjadi beragam (Trixie, 2020).

Jika kita lihat dari esensi batik menurut (SNI 0239:2014) yaitu kerajinan tangan sebagai hasil pewarnaan secara perintang menggunakan malam (lilin batik) panas sebagai perintang warna dengan alat utama pelekak lilin batik berupa canting tulis dan atau canting cap untuk membentuk motif tertentu yang memiliki makna. Perkembangan alat dan teknik pembuatan batik merupakan salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan pasar serta perkembangan visual yang menandai masa industrialisasi.

Banyaknya masyarakat yang meminati dunia gim video pada saat ini membuat banyak industri termasuk industri tekstil yang melirik besarnya peluang pasar tersebut. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya perusahaan tekstil dan fesyen ternama yang melakukan kolaborasi dengan perusahaan gim video. Sesuai dengan pertimbangan kebutuhan, peluang, serta selera pasar yang ada, maka muncullah sebuah gagasan untuk menciptakan batik piksel. Batik piksel merupakan pengembangan batik dengan melihat peluang serta fenomena yang ada pada masyarakat saat ini yaitu gim video. Batik piksel merupakan pengembangan teknik serta visual yang ingin mengadopsi visual khas gim video retro yaitu visual piksel dengan memanfaatkan teknologi canting yang telah di modifikasi sehingga memiliki bentuk cucuk persegi.

METODE

Dalam perancangan motif batik dengan visual gim video retro, menggunakan metode perancangan yang dikemukakan oleh Bram Plagunadi yaitu proses perancangan akan melalui empat tahap yaitu proses penelitian

desain, proses analisis dan penyusunan konsep, proses penjabaran konsep desain dan pembuatan rencana desain, dan proses pembuatan produk, untuk memahami setiap langkah maka diperlukan 3 langkah di setiap tahapannya, yaitu proses eksplorasi, proses ekstraksi dan titik terminasi yang digambarkan dalam diagram piramida (palgunadi, 2007).

A. Proses penelitian merupakan tahapan mencari data yang digunakan untuk memperkuat serta menjadi dasar acuan perancangan karya dibuat. Dalam hal ini tahapan eksplorasi berupa pengumpulan berbagai macam data dari kepustakaan ataupun studi lapangan sehingga karya yang dibuat berdasarkan data. Perancangan, pada tahap ini, kegiatan perancangan dimulai dengan pembuatan beberapa sketsa atau desain alternatif, yang kemudian akan dipilih desain terbaik berdasarkan pertimbangan bahan, bentuk, dan alat yang akan digunakan. Setelah terpilih desain terbaik, akan dilakukan penyempurnaan dengan menyesuaikan ukuran, skala, bentuk asli, dan penempatannya.

B. Proses analisis dan penyusunan konsep merupakan penyusunan konsep desain berdasarkan hasil analisa aspek aspek desain yang meliputi aspek teknik, fungsi, estetika dan bahan.

C. Proses penjabaran konsep desain dan pembuatan rencana desain akan dituangkan dalam gambar kerja yang berisi visualisasi desain, skala, jenis bahan, serta deskripsi mengenai produk yang akan dibuat.

D. Proses pembuatan produk melalui tahapan tes produk untuk menguji tingkat keberhasilan perancangan produk yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Proses penelitian

Pada proses ini penulis melakukan beberapa tahap dalam pengumpulan data yang dilakukan, yaitu tahap eksplorasi, ekstraksi, dan titik terminasi. Tahap eksplorasi dilakukan dengan beberapa teknik dalam pengumpulan data seperti, tinjauan pustaka, observasi, wawancara serta studi visual yang berhubungan dengan teknik batik tulis nitik, visual ikonik dalam gim video, serta perkembangan seni piksel. Selanjutnya tahap ekstraksi dapat disimpulkan dari hasil penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan, ruang lingkup perancangan yang akan dilakukan berdasarkan peluang pasar yang besar dari ruang lingkup gim video dan berpeluang untuk diolah dalam sebuah motif batik. Tahap terakhir adalah titik terminasi dimana pada tahap ini merupakan sebuah tahap yang bertujuan untuk menjelaskan hasil dari kesimpulan yang telah di dapatkan sehingga dalam perancangan ini akan berfokus pada visual gim video retro sebagai visual motif batik untuk menjadikan produk yang diciptakan memiliki nilai kebaruan serta pembeda dari produk yang lain dan didasarkan pada maraknya peminat gim video pada saat ini.

b. Proses analisis dan penyusunan konsep

Proses analisis dan penyusunan konsep desain memiliki beberapa tahap pada saat penyusunan konsep desain yang akan dibuat. Tahap eksplorasi merupakan tahap persiapan awal dalam penyusunan konsep desain. Pada tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan informasi berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada proses penelitian. Tahap ekstraksi merupakan tahap penyusunan konsep desain yang meliputi beberapa aspek yaitu, aspek teknik, estetika, bahan, dan target pasar. Pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa dalam proses perancangan ini akan menggunakan teknik batik tulis nitik, visual piksel gim video dengan warna yang disesuaikan dengan visual warna gim video retro, katun primisima sebagai bahan, serta akan ditargetkan kepada laki laki dewasa pada rentang usia 20- 35 tahun. Titik terminasi merupakan tahap presentasi konsep yang dilakukan pada target pasar.

c. Proses penjabaran desain dan pembuatan rencana desain

Pada proses ini memiliki beberapa tahap yaitu ekplorasi, ekstraksi, dan titik terminasi. Tahap eksplorasi merupakan tahap persiapan dan penjabaran konsep desain yang telah dibuat. Selanjutnya adalah tahap eksplorasi yang berupa penyusunan aspek desain dan visualisasi desain yang akan dituangkan dalam gambar kerja yang berisi visualisasi desain, skala, jenis bahan, serta deskripsi mengenai produk yang akan dibuat. Selanjutnya adalah tahap titik terminasi yang berupa presentas desain terakhir kepada target pasar dan akan dilanjutkan dengan pemilihan desain yang akan direalisasikan.



Judul : Tixel "Console"
Teknik : Batik Tulis
Ukuran : 90x70 cm
Pewarna: Daun ketapang

Desain pertama menampilkan beberapa konsol video gim yang disusun menjadi motif batik yang divisualkan dalam bentuk piksel. Selain itu, dalam desain juga menggambarkan beberapa ikon dalam video gim sebagai motif pendukung.

Desain ini menggambarkan konsol video gim yang dulu banyak digunakan dan merupakan era awal perkembangan gim video.

Desain pola kemeja



Desain 100%

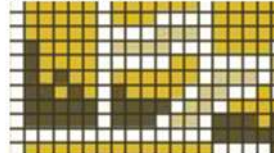


Judul : Tixel "pixel word"
Teknik : Batik Tulis
Ukuran : 90x70 cm
Pewarna: Daun ganepo

Desain kedua menampilkan komponen komponen yang menyusun dalam dunia video gim dengan ilustrasi visual piksel untuk menggambarkan kesan digital yang kuat.

Desain ini digambarkan dengan komponen konsol, karakter, serta ilustrasi dunia gim yang digambarkan menjadi satu dan terhubung satu sama lain untuk menggambarkan bahwa komponen dalam video game tersebut tidak dapat terpisah dan selalu berhubungan.

Desain pola kemeja



Desain 100%

Gambar 1. Gambar kerja berdasarkan konsep desain yang akan direalisasikan

D. Tahap pembuatan produk

Proses pembuatan produk merupakan proses terakhir dalam perancangan yang dilakukan. Proses pembuatan produk memiliki beberapa tahapan di dalamnya. Tahap eksplorasi merupakan tahap persiapan pembuatan produk yang akan diawali dengan ujicoba sehingga akan meminimalisir kemungkinan kegagalan yang akan terjadi. Tahap ekstraksi merupakan tahap perakitan dan pembuatan produk yang disesuaikan dengan gambar kerja dan hasil ujicoba yang telah dilakukan. Selanjutnya adalah tahap titik terminasi yang berupa peluncuran produk kepada konsumen dan target pasar.



Gambar 2. Proses Nyorek dan Proses Pencantingan



Gambar 3. Proses Pewarnaan



Gambar 4. Hasil realisasi karya berupa kemeja



Gambar 5. Hasil realisasi karya kain batik

SIMPULAN

Perancangan motif batik piksel ini berfokus pada perancangan visual motif batik yang diolah menyerupai visual piksel. Pengolahan visual piksel dengan tema gim video yang diolah menjadi motif batik menjadi nilai kebaruan dan pembeda yang ditawarkan dalam proyek perancangan ini. Setelah melalui tahapan tahapan perancangan yang dikemukakan oleh Bram Plagunadi yaitu proses penelitian, proses analisis dan penyusunan konsep, proses penjabaran konsep desain dan pembuatan rencana desain, dan proses pembuatan produk maka diharapkan produk yang dibuat mampu diserap oleh pasar.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperluas ruang lingkup tema visual yang diangkat dalam hal dunia digital sehingga bentuk visual, pembahasan, serta pengembangan motif batik yang terinspirasi dari dunia digital menjadi lebih luas dan tidak hanya berhenti pada visual gim video.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita. Friska Yuli. 2020. Perancangan Anai Anai dalam Batik Nitik untuk Kebaya. Skripsi. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia: Surakarta
- Jordan, Zulkifli Noufal, dkk. 2015. Batik Kontemporer Motif Pixel Space Invaders. Jurnal Texfile, II(2), 59-68
- Lisbianto, Herry. 2013. Batik. Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu.
- Palgunadi, B. (2007). Desain Produk: Disain, Disainer, Dan Proyek Disain. Bandung: Penerbit ITB.
- Praja, Arsan Sukma. 2012. Perancangan Pola Batik Solo dengan Pixel-Art. Artikel Ilmiah. Fakultas Teknologi Informasi. Universitas Kristen Satya Wacana: Salatiga
- Pratiwi, Aggreini, dkk. 2016. BATIK FRAKTAL KEMAJUAN TEKNOLOGI OLAH VISUAL DIGITAL. Jurnal Texfile, III(1), 39-54
- Salahuddin, Salahuddin dan Andri Hidayat. 2022. Desain Ilustrasi Digital Motif Kain Tenun Lungi Kabupaten Sambas Menggunakan Teknik Gambar Pixel Art. Marostek, I(2), 255-259
- Susanto, S.K.S, 2018. Seni Batik Indonesia. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Trixie, Alicia Amaris. 2020. FILOSOFI MOTIF BATIK SEBAGAI IDENTITAS BANGSA INDONESIA. Jurnal Folio, I(1), 1-9

Wardani, Fernanda Rizky Puspa dan Ratna Endah Santoso. 2022. Fraktal Sebagai Sumber Ide Pengembangan Desain Batik Tuban. Jurnal Studi Budaya Nusantara, VI(4), 40-54
Badan Standarisasi Nasional. 2014. Batik-Pengertian dan Istilah. <http://sispk.bsn.go.id/SNI/DetailSNI/10064>
. Diakses pada 3 November 2023 pukul 22.00

DATA NARASUMBER

Mila, pegawai galeri batik Walang Kekek, wawancara di Purwosari, Laweyan Surakarta

Derrick Ananditya, Penikmat dan pemain gim video, Wawancara di Jebres, Surakarta pada tanggal 29 April 2024

Rozan Aruna Fatsa Tenoyo, anggota komunitas genshin community, Wawancara di Jebres, Surakarta tanggal 31 Mei 2024