

MENGENALKAN BUDAYA BATIK PADA ANAK MELALUI GAME

Umi Rosyidah

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang
Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131
Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165
E-mail : mbak_rosy@yahoo.com

Abstrak

Batik merupakan salah satu warisan budaya yang telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-Bendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak Oktober 2009. Kesenian batik adalah kesenian diatas kain untuk dijadikan pakaian yang awal mulanya hanya dipakai oleh keluarga kerajaan saja. Batik terus berkembang dan sekarang ini batik tidak hanya milik keluarga kerajaan saja, batik sudah merakyat dengan berbagai macam corak dan warna. Pola batik di wilayah-wilayah penghasil batik berbeda-beda, hal ini mencerminkan suatu seni gambar dekoratif yang sudah sejak dahulu ada. Budaya Batik ini akan penulis kenalkan kepada anak-anak Indonesia sejak dini melalui sebuah permainan (Game) di komputer. Game memiliki arti dasar permainan, permainan ini mengarah pada kemampuan seseorang untuk menyelesaikan sebuah misi tertentu. Game Batik ini akan menuntun pemain untuk melakukan kegiatan membatik dengan baik sebelum dia melakukan kegiatan membatik yang sebenarnya. Penulis memilih media game karena game banyak diminati oleh semua usia, dari yang anak-anak sampai dewasa. Game ini dibuat menggunakan alat animasi 2 dimensi, karena waktu yang diperlukan untuk memproduksinya tidak terlalu lama dan produk yang dihasilkan juga bagus. Game akan terbagi dari beberapa level sesuai dengan tahapan dalam proses membatik. Aksi yang dilakukan menggunakan mouse dan keyboard. Pencapaian yang harus dilakukan adalah membuat kain batik yang bagus dan menarik yang nanti akan dihargai dengan angka uang pada tiap levelnya, dimana uang ini nantinya bisa dibelanjakan oleh si pemain dalam sebuah toko yang telah tersedia, yang didalamnya ada berbagai macam benda-benda tradisional khas bangsa Indonesia. Game membatik masih jarang dijumpai di Indonesia sebagai negara yang terkenal di dunia dengan budaya batiknya. Game yang memiliki konsep yang menarik akan membuat pemain kecanduan.

Kata Kunci: batik, budaya, game, animasi 2 dimensi, Indonesia

Abstract

Batik is one of cultural heritage that has been declared by UNESCO as a Cultural Heritage for Humanity Oral and Non-material (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) since October 2009. Batik art is art made on cloth for clothing beginning only used by the royal family only. Batik continues to grow and now batik is not only belongs to the royal family, batik has been popular with a variety of patterns and colors. The pattern of Batik in several regions is different, reflecting an image of decorative art that already exist long ago. We will introduce Batik to Indonesian children using a computer game. This game leads to a person's ability to accomplish a specific mission. This game will lead players to do batik activities well before he did the actual batik activities. We chose computer game as a media because it is very popular for all ages, from children to adult. This game was made using a two-dimensional animation, because the time required to produce it is not too long. Games will be divided into several levels according to the stages in batik. The action was carried out using the mouse and keyboard. Achieving thing to do is to make a good batik cloth and exciting that will be rewarded with a cash rate at each level, where this money will be spent by the players in a store that has been available that include a variety of traditional objects of Indonesia . Game

batik is still rarely found in Indonesia as the country with the world famous batik. Game culture that has an interesting concept would make the players addicted.

Keywords: batik, culture, game, 2d animation, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Sistem Kebudayaan [1] menyebutkan tentang hubungan timbal balik antara masyarakat dan kebudayaan. Hubungan manusia sebagai anggota masyarakat dengan kebudayaan sangat erat, karena tidak ada masyarakat yang tidak memiliki kebudayaan. Demikian pula sebaliknya, tidak mungkin ada kebudayaan yang tidak terjelma dalam suatu masyarakat. Kebudayaan adalah keseluruhan pola-pola tingkah laku, baik eksplisit maupun implisit, yang diperoleh dan diturunkan melalui simbol, yang akhirnya mampu membentuk sesuatu yang khas dan karakteristik dari kelompok manusia, termasuk perwujudannya dalam benda-benda materi.

Batik adalah salah satu warisan budaya yang telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-Bendawi (Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity) sejak Oktober 2009 [2].

Wayang Indonesia, Keris Indonesia dan Batik Indonesia. Ketiganya masuk di dalam "The Representative List of the Intangible Culture Heritage of Humanity". Pengakuan dunia tersebut direpresentasikan oleh UNESCO, selaku organisasi tertinggi dunia di bidang kebudayaan di bawah naungan PBB. Pengakuan ini tentu saja sebagai suatu keberhasilan bangsa Indonesia dalam memenuhi persyaratan wajib pada proses nominasi dari warisan budaya tersebut. Belum dapat dijelaskan secara pasti, semenjak kapan seni batik mulai mewarnai kebudayaan di Indonesia. Batik sudah ada sejak

zaman majapahit dan sangat populer pada abad XVIII atau awal abad XIX.[3]

Pola batik di wilayah-wilayah penghasil batik berbeda-beda, hal ini mencerminkan suatu seni gambar dekoratif yang sudah sejak dahulu ada. Kesenian batik merupakan kesenian diatas kain untuk dijadikan pakaian yang awal mulanya hanya dipakai oleh keluarga kerajaan saja. Batik terus berkembang dan sekarang ini batik tidak hanya milik keluarga kerajaan saja, batik sudah merakyat dengan berbagai macam corak dan warna.

Sejak ditetapkan sebagai hari batik nasional pada tanggal 2 oktober 2009, batik semakin banyak penggunaannya, dari anak-anak, remaja, sampai orang tua. Batik juga semakin banyak macamnya, dari sepatu, tas, aksesoris hingga helm dan peralatan lainnya. Dan minat membatikpun semakin meningkat, hal ini bisa kita lihat dari beberapa tempat yang menyediakan bahan, peralatan dan latihan membatik yang semakin banyak.

Latihan membatik biasanya dilakukan dengan menggunakan peralatan sesungguhnya yang menggunakan lilin (malam) yang panas, disini penulis akan memberikan pelatihan membatik yang berbeda dari yang biasanya yaitu dengan media *game*, karena akan lebih aman bagi anak-anak dan para pemula yang belum pernah sama sekali melakukan kegiatan membatik, karena tidak menggunakan lilin (malam) yang panas.

Game memiliki arti dasar permainan, permainan ini mengarah pada

kemampuan seseorang untuk menyelesaikan sebuah misi tertentu.

Dapat dikatakan *game* adalah segala bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu.

Saat ini perkembangan *games* di komputer sangat cepat. Para pengelola industri game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan games di komputer sangat cepat. Sehingga games bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual para penggunanya. *Game* Batik ini akan menuntun pemain untuk melakukan kegiatan membatik dengan baik sebelum dia melakukan kegiatan membatik yang sebenarnya.

Penulis memilih media *game* karena *game* banyak diminati oleh semua usia, dari yang anak-anak sampai yang tua. Game ini dibuat menggunakan alat animasi 2 dimensi, karena waktu yang diperlukan tidak terlalu banyak untuk memproduksinya.

2. METODE PENELITIAN

Game yang akan dibuat ini bisa dijalankan pada lingkungan PC (*Personal Komputer*) saja. Untuk pengembangan akan dibuat untuk *Mobile* dan *online*.

2.1 Game Batik Yang Sudah Ada

Sebelum penulis membuat game batik ini, sudah ada beberapa game batik yang sudah pernah dibuat, diantaranya game Mbatik Yuk dan game Nitiki.



Gambar 1. Game Mbatik Yuk [4]



Gambar 2. Game nitiki [5]

Dari game batik yang sudah ada tersebut, penulis akan membuat game yang sedikit berbeda, diantaranya dari motif batik, tahapan proses membatik yang lebih lengkap dan pilihan macam-macam jenis batiknya (batik cap, batik tulis, maupun batik kombinasi). Dalam game ini akan diberikan banyak pilihan canting (alat membuat motif), warna, dan proses yang akan dilewati. Jadi tahapan batik bisa disesuaikan dengan kebutuhan akan hasil akhir sebuah batik. Game ini akan diawali dengan sebuah sejarah tentang batik, kemudian akan dimunculkan menu yang menggunakan *background* museum batik, dengan menggunakan tombol-tombol bermotif batik.

Lingkungan di dalam game akan diberikan suasana seperti di tempat kerja pembuatan batik. Peralatan yang

digunakan dalam pembuatan batik diantaranya :

a. Kain / mori

Merupakan perlengkapan dasar sebagai tempat pembuatan batik



Gambar 3. Mori [6]

b. Canting

Adalah peralatan yang digunakan untuk membuat motif maupun menutup warna-warna pada kain.



Gambar 4. Canting [6]

c. Wajan

Merupakan peralatan untuk memanaskan lilin yang akan digunakan untuk membatik.



Gambar 5. Wajan Untuk Membatik [6]

d. Malam /lilin

Sebagai penutup warna pada kain untuk proses pewarnaan selanjutnya, dan sebagai pembentuk motif.



Gambar 6. Malam Untuk Membatik [6]

e. Gawangan

Sebagai tempat untuk mempermudah proses pembuatan motif batik. Harus ringan karena biasanya akan dipindah-pindahkan sesuai kebutuhan.



Gambar 7. Gawangan [6]

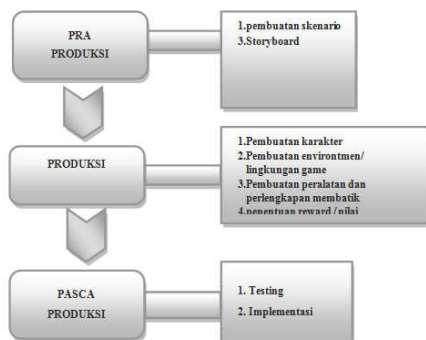
- f. Dingklik / kursi kecil
Sebagai tempat duduk sorang pembatik.



Gambar 8. Dthingklik Untuk Membatik [6]

- g. Zat Pewarna
Zat pewarna digunakan untuk memberikan warna-warna pada kain sesuai dengan motif yang diinginkan. Ada yang berasal dari bahan alami ada pula yang berasal dari zat kimia.

2.2 Proses Pembuatan Game



Gambar 9. Tahapan Pembuatan

a. Pra Produksi

Tahap Pra Produksi merupakan tahap awal dalam setiap proses pembuatan game ini. Bagian-bagian dalam pra produksi antara lain penetapan ide, melakukan riset (pencarian data dan fakta), penuangan ide dalam bentuk naskah (script), dan pembuatan storyboard.

1. Ide Cerita

Dalam pembuatan game ini penulis akan memulai game dengan sebuah cerita tentang sejarah Batik, bagaimana batik bisa tersebar ke seluruh Indonesia. Akan diberikan pengetahuan tentang tahapan pembuatan batik, dari kain polos menjadi kain bermotif batik. Pemain akan menjadi seorang tokoh tunggal yang akan berinteraksi dengan karakter-karakter dalam game dan NPC(*Non Player Character*). Game akan terbagi dari beberapa *level* sesuai dengan tahapan dalam membatik. Aksi yang dilakukan menggunakan mouse dan keyboard. Pencapaian yang harus dilakukan adalah membuat kain batik yang bagus dan menarik yang nanti akan dihargai dengan angka uang pada tiap levelnya, dimana uang ini nantinya bisa dibelanjakan oleh si pemain dalam sebuah toko yang sudah disediakan yang didalamnya ada berbagai macam benda-benda tradisional khas bangsa Indonesia.

2. Storyboard

Terjemahan berupa gambaran nyata dan dari skenario yang sudah dibuat, berisi tentang pengambilan sudut gambar,

menu pilihan dalam permainan, bagaimana karakter berjalan, bagaimana karakter menggunakan peralatan dan perlengkapan membuat, mendapatkan *reward*, suara, serta efek-efek khusus lainnya.

b. Produksi

Tahap Produksi adalah periode selama game diproduksi.

1. Modelling Karakter

Dalam pembuatan Game Membuat ini menggunakan beberapa karakter, yaitu :

- a. Anak remaja. Memakai pakaian sehari-hari, wajah ceria.
- b. Perempuan setengah baya, memakai daster, menggunakan penutup kepala, wajah ramah
- c. Nenek, memakai kebaya dan kain, menggunakan penutup kepala, wajah ramah.
- d. Laki-laki setengah baya, memakai celana pendek, memakai kaos oblong, memakai topi, wajah ramah.
- e. Kakek, memakai sarung, kaos oblong dan peci, wajah ramah.
- f. Lingkungan pembuatan batik, tempat membuat, tempat pewarnaan, tempat pembersihan, tempat pengeringan.

Contoh karakter dalam game;



Gambar 10. Contoh Karakter [7]

2. Background

Background merupakan lokasi setting dimana permainan berada. Background yang baik harus memperhatikan detail. Secara teknis, background sebagai setting dikelompokkan menjadi dua, yaitu background (sebagai latar belakang) dan foreground (sebagai layar depan).

Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan background adalah arah cahaya datang, dan suasana alam. Usahakan dalam memahami berbagai bentuk karakter dilingkungan baik itu berupa bangunan maupun tumbuh-tumbuhan yang nantinya akan dikembangkan dalam pembuatan background dan foreground.

3. Tahapan Membuat

a. *Nyungging*

Nyungging adalah membuat pola/sketsa pada kertas

b. *Njaplak*

Njaplak adalah memindahkan pola dari kertas ke kain

- c. *Nglowong*
Nglowong adalah pelekatan malam dengan canting sesuai pola
- d. *Ngiseni*
Ngiseni adalah pemberian motif *isen* pada ornamen utama
- e. *Nyolet*
Nyolet adalah pewarnaan secara detail pada bagian-bagian ornamen utama/motif
- f. *Mopok*
Mopok adalah menutup bagian yang dicolet dengan malam
- g. *Ngelir*
Ngelir adalah pewarnaan kain secara menyeluruh
- h. *Nglorod*
Nglorod adalah penghilangan malam dengan merendam kain pada air mendidih
- i. *Ngrentesi*
Ngrentesi merupakan pemberian *cecek*/titik pada klowongan
- j. *Nyumi'i*
Nyumi'i adalah menutup bagian tertentu dengan malam.

C. Pasca Produksi

1. Testing / Pengujian

Pengujian akan dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait cara bermain, isi permainan, dan kesan dari permainan yang dilakukan oleh penguji (pemain *game*). Pertanyaan-pertanyaan ini nantinya akan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk *game* yang sedang diujicobakan.

2. Implementasi

Game ini akan diimplementasikan pada lingkungan pendidikan, acara-acara kebudayaan, dan lainnya. Didistribusikan melalui Compact disk atau bisa diunduh pada alamat website tertentu.

3. KESIMPULAN

3.1 Kesimpulan

Game membuat masih jarang dijumpai di Indonesia sebagai negara yang terkenal di dunia dengan budaya batiknya. Membuat *game* harus memperhatikan hal-hal yang diperlukan oleh pemain, seperti aturan permainan, atau tutorial. *Game* yang memiliki konsep yang menarik akan membuat pemain kecanduan.

3.2 Saran

Game seharusnya sesuai dengan usia pemainnya. Pemilihan karakter harus sesuai dengan cerita. *Game* seharusnya mengandung nilai pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Nooryan Bahari, 2004, "Daya Tahan Karakteristik estetis dan simbolisme Jawa pada Kriya Perak di Sentra Industri Kotagede dalam konteks Perubahan lingkungan Sosial Budaya", Desertasi, Bandung:ITB
- [2]<http://www.unesco.org/culture/ich/en/RL/00170> (diakses pada tanggal 29 September 2012 pukul 09.00 WIB)
- [3]Dharsono Sony Kartika, 2007,"Budaya Nusantara Kajian Konsep Mandala dan Konsep Triloka terhadap Pohon Hayat Pada Batik Klasik", Rekayasa Sains, Bandung.
- [4]<http://www.gameedukasi.com/2011/05/mbatik-yuk-game-edukasi->

- simulasi-membatik/ diakses 7
September 2012 pukul 08.00 WIB
- [5]<http://indonesiakreatif.net/Sujoko.1982>. *Perilaku Manusia dalam Humor*. Jakarta: Karya Pustaka.
- [6]<http://etnikbatik.wordpress.com>
diakses 7 September 2012 pukul
10.00 WIB
- [7]Mukhtar, U.S.L., 2012. *Perancangan Kampanye Membatik sebagai Ketrampilan untuk Remaja Putus Sekolah di Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan*. Universitas Dian Nuswantoro.