

PERANCANGAN ANIMASI 2D

PENGENALAN SEJARAH MOTIF BATIK BELANDA

Riri Rosyidah Hendy Hertiasa, M.Ikom.

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: riri.rosyidah@gmail.com

Kata Kunci : animasi, batik, Belanda, motif, sejarah

Abstrak

Batik Belanda adalah salah satu jenis batik yang tidak hanya bermotif tumbuhan saja. Batik Belanda bermotif orang-orang beserta kegiatannya, bahkan ada yang bermotif *fairytale* seperti *Sleeping Beauty*. Motif ini pertama kali dibuat oleh wanita Belanda pada masa penjajahan di pulau Jawa pada tahun 1840-1940. Untuk mengangkat sejarah batik ini, mahasiswa dan dewasa muda rentang 18-25 tahun membutuhkan media yang efektif dan menarik. Animasi adalah media yang disukai oleh hampir semua kalangan usia dan dapat menampilkan sejarah lewat gambar bergerak dengan menarik. Animasi akan mengangkat sejarah ini secara semi dokumenter sehingga akhirnya dapat mengenalkan kembali sejarah dan motif batik Belanda dengan luas.

Abstract

Dutch Batik is one type of batik that does not only have plants pattern. Dutch batik patterned people and activity, some even have patterned a fairytale such as Sleeping Beauty. This motif was first made by Dutch woman in colonial period in Java in 1840-1940. To bring up this history, college students and young adults 18-25 year range need an effective and interesting media. Animation is a media preferred by almost all ages and able to display the history through moving images more attractively. Animation will bring the history in semi-documentary way that can eventually reintroduce history and Dutch motif widely.

1. Pendahuluan

Batik adalah ekspresi budaya yang memiliki makna simbolis dan nilai estetika yang tinggi bagi masyarakat Indonesia, keunikan yang indah itu merupakan salah satu pembentuk karakter bangsa Indonesia yang membedakan kita dengan bangsa lain sehingga dapat menjadi identitas dan jati diri bangsa (www.uph.edu, 2012). Secara internasional, Batik sudah dikenal dengan berbagai macam bentuk motifnya. Dari berbagai macam motif yang ada, motif batik Belanda berbeda dari motif lainnya. Selain memiliki sejarah yang cukup panjang, motif batik Belanda berbentuk orang-orang dengan kegiatannya, berbeda dengan batik yang lain yang sebagian besar bermotif bunga dan tumbuhan.

Batik Belanda adalah sisi lain dari adanya penjajahan Belanda di Nusantara. Para wanita Belanda baik yang campuran maupun masih berdarah murni Eropa, mempekerjakan penduduk pribumi untuk membuat batik seperti biasa. Lambat laun mereka mencoba membuat motif sendiri yang bergaya Eropa dengan bantuan pembatik pribumi sehingga terciptalah akulturasi motif batik baru ini. Batik Belanda, yang merupakan perpaduan budaya Belanda dengan warga pribumi, adalah segelintir poin positif yang muncul di tengah konflik penjajahan yang ada. Oleh karena itu batik Belanda adalah salah satu contoh batik dengan latar belakang sejarah yang kuat.

Pada masyarakat tradisional yang masih kental dengan budaya batik, sejarah dan detail motif batik masih diperhatikan dan dimengerti dengan baik. Tetap banyak masyarakat yang menggunakan batik dan banyak inovasi baru dalam pemanfaatan batik namun hal ini tidak diikuti dengan pemahaman lebih mengenai sejarah maupun makna motif dari batik. Hal ini tidak hanya terjadi pada batik Belanda yang memang tidak banyak dikenal masyarakat namun juga terjadi pada batik lain pada umumnya.

Melihat permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu media baru yang dapat membantu mengenalkan kembali batik Belanda. Media tersebut seharusnya dapat menarik minat masyarakat dan memfasilitasi informasi mengenai batik

secara efektif kepada masyarakat. Pada saat ini, media yang cukup populer di masyarakat adalah animasi. Animasi adalah media yang dapat mengeksplor visual dan suara serta dapat menyampaikan suatu cerita secara runtut dan jelas. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian bagaimana sebenarnya sejarah batik Belanda secara lengkap sehingga bisa diangkat melalui animasi dengan efektif.

Dari penjabaran di atas, pertanyaan inti sebagai dasar untuk mengenalkan sejarah batik Belanda adalah bagaimana merancang media animasi sejarah munculnya batik Belanda dan seperti apakah ciri khas batik Belanda tersebut. Kemudian fokus utama masalah adalah pengenalan sejarah batik Belanda yang berlangsung pada masa penjajahan Belanda di daerah pesisir utara pulau Jawa, seperti di kota Pekalongan dan Semarang sesuai dengan fakta asal mula batik Belanda itu muncul. Penjajahan Belanda yang berlangsung dalam waktu yang sama dan bersifat negatif tidak akan disorot banyak. Selain itu agar lebih fokus maka dipilihlah batik Belanda motif dongeng atau *fairytale* yang akan lebih dibahas dan diangkat menjadi animasi, baik mengenai aspek sejarah maupun gaya visualnya.

Animasi 2D

Animasi 2D adalah animasi dua dimensi. Pada animasi 2D, figur animasi tersebut dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan *2D bitmap graphics* atau *2D vector graphics*. Film animasi yang dihasilkan cenderung datar tanpa terlihat dimensi ekstra yang membuat sebuah gambar terlihat nyata. Beberapa contoh karya dari film animasi 2D adalah kartun-kartun seperti Tom and Jerry, Scooby Doo, anime seperti Doraemon, Sailor Moon dan lain-lain.

Motion Graphic

Motion graphic adalah bentuk-bentuk grafis bergerak yang menggunakan video editing atau teknologi animasi untuk menciptakan rotasi atau ilusi gerakan, dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. Istilah ini berguna untuk membedakan grafis tidak bergerak (*still graphic*) dari grafis dengan berbagai gerakan dan transformasi bentuk. Contoh *motion graphic* yang kita lihat sehari-hari adalah tipografi dan grafis berbagai *titles* untuk film, dan *bumper* pembuka acara TV.

Film Semi Dokumenter

Film dokumenter adalah film non fiksi yang dimaksudkan untuk mendokumentasikan sebuah fakta. Sedangkan film semi dokumenter adalah bentuk film yang menyajikan sebuah cerita fiksi dengan latar belakang data faktual atau kenyataan yang sebenarnya, atau yang disajikan dalam cara yang mirip dengan film dokumenter. Dalam film semi dokumenter proses penyajian gambar tidak semuanya sama dengan situasi saat kejadian sebenarnya berlangsung. Biasanya terdapat alur cerita yang dibuat terlebih dahulu sehingga film dapat lebih mudah dipahami. Selain untuk tujuan estetis, tambahan cerita dilakukan karena kurangnya data faktual namun tidak merubah inti fakta yang ada, realita tetap menjadi pedoman pembuatan film.

Batik Belanda

Batik Belanda sebenarnya adalah hasil akulturasi kebudayaan Jawa dengan Belanda. Batik Belanda dikembangkan wanita Indo-Eropa (keturunan Belanda) maupun murni Belanda, pada masa penjajahan Belanda sekitar tahun 1840-1940. Pada saat itu para wanita Indo-Eropa membutuhkan alternatif sandang dan akhirnya ikut menggunakan batik dalam kesehariannya. Beberapa waktu berlalu mereka berinisiatif membuat sendiri motif yang lebih bergaya Eropa. Mereka membawa bentuk-bentuk dan dongeng Eropa ke dalam ranah batik sehingga menciptakan motif baru. Hal inilah yang ikut menambah keberagaman jenis motif batik di Indonesia saat ini. Sejarah terciptanya batik Belanda dapat diuraikan dalam 3 tahap sebagai berikut.

Era Awal Munculnya Batik Belanda (1600-1860)

Belanda menetap pertama kali di Banten pada tahun 1596. Pada Maret 1602 dibentuklah VOC (sebuah persekutuan dagang) yang melakukan perdagangan paksa selama 2 abad dan meninggalkan kesengsaraan kepada rakyat pribumi. Selama masa penjajahan, wanita Indo-Eropa selalu mengenakan gaun panjang Chintz buatan India. Namun awal 1800, impor Chintz mengalami kemacetan hingga lenyap dari pasaran. Saat itu sarung batik sudah menjadi alternatif sandangan di rumah dan semakin dicari. Awal abad 19, wanita Indo-Eropa mulai membuka usaha batik dan mempekerjakan wanita pribumi untuk membuat batik. Tahun 1845 mulai muncul pengusaha batik terkenal yaitu Von Franquemont dan Van Oosterom di Ungaran. Mulai muncul motif baru produksi wanita Indo-Eropa berupa motif *fairytale* yang akan sangat terkenal selanjutnya. Pengaruh Eropa pada batik kawasan sana sesuai dengan tradisi setempat, dimana pengaruh asing diterima dan diasimilasikan ke dalam pola budaya yang ada (Valdhuisen, 1997: 40).



Gambar 2. Sarung motif batik *Sleeping Beauty*, buatan L. Metzelaar, sekitar 1910
(Sumber: Smend, 2000)

Era Kejayaan batik Belanda (1860-1910)

Permintaan batik umumnya meningkat memasuki tahun 1860. Pada masa itu permintaan batik tetap ada, bahkan terdapat anggapan bahwa pemilikan koleksi sarung dalam jumlah besar merupakan bukti kedudukan sosial mereka, dan juga suatu bentuk investasi (Valdhuizen, 1997: 62). Tahun 1869, terusan Suez dibuka sehingga semakin banyak orang Eropa (Belanda dan Inggris) datang ke Jawa dan permintaan batik Eropa pun meningkat. Pada masa ini boleh dibilang setiap orang berusaha ikut memetik untung dari kerajinan yang sedang tumbuh semarak ini (Valdhuizen, 1997: 79). Sekitar tahun 1880 mulai muncul pembatik baru seperti Van Zuylen dan L. Metzelaar di Pekalongan. Tahun 1893, dibuka jalur kereta api sehingga perdagangan batik semakin menyebar di kota-kota di Jawa. Tahun 1906, perdagangan batik semakin dirangsang dengan adanya acara pasar malam di Surabaya, semacam pameran untuk berbagai hasil usaha.

Kemerosotan Batik Belanda (1910-1940)

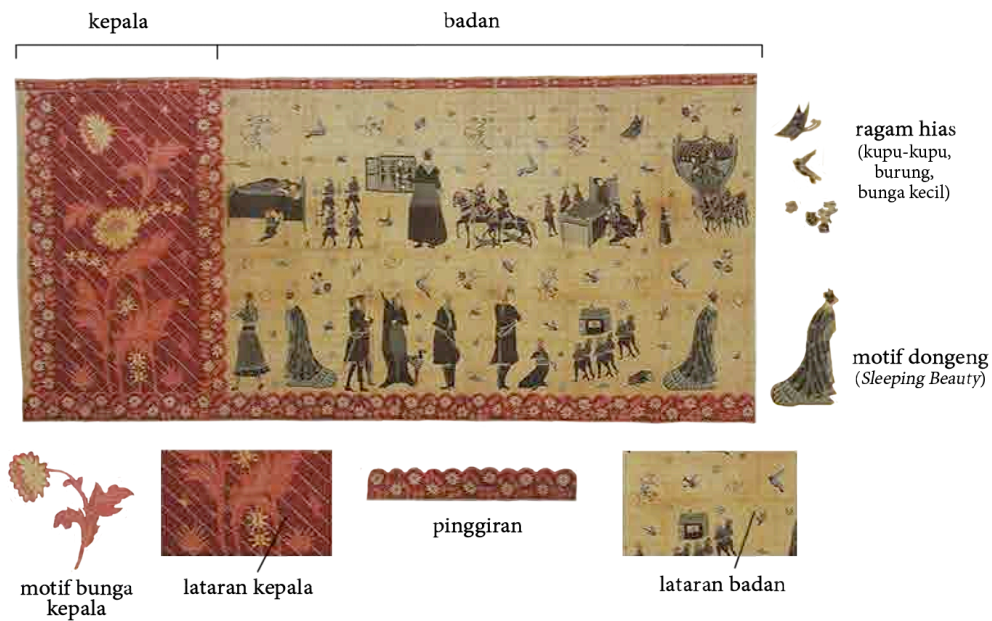
Batik Belanda dan batik umumnya mengalami penurunan minat di pasar karena faktor ekonomi antara lain pasaran jenuh, bahan baku katun langka, dan krisis ekonomi tahun 1923. Langgan batik Belanda yaitu masyarakat Eropa merubah gaya busananya menjadi busana gaya Eropa. Dari pihak pribumi rasa nasionalisme (lebih dekat dengan Islam) mulai bangkit sehingga menjauhi orang Belanda dan Cina, dan banyak memakai sarung kotak-kotak (poleng). Sekitar 1910, salah satu pengusaha Belanda yang masih bertahan yaitu Van Zuylen di Pekalongan. Maret 1942, kawasan Nusantara telah diduduki tentara Jepang dan orang berbangsa Eropa dimasukkan ke dalam kamp tawanan. Hanya Van Zuylen yang tidak ditawan karena Jepang ingin Van Zuylen bekerja membuat batik untuk Jepang. Tidak lama pada 1945 Jepang menyerah dan Van Zuylen meninggal dunia 2 tahun sesudahnya.

Motif Batik Belanda

Batik Belanda memberi gaya dan bentuk baru ke dalam batik, seperti bunga-bunga Eropa yang masih asing di Jawa, contohnya bunga Tulip. Mereka pun menambahkan ragam hias burung terutama angsa dan bangau, kupu-kupu, dapat pula kendaraan seperti pesawat terbang, bangunan atau pun sosok manusia. Sebenarnya batik Belanda memiliki 2 motif yang paling dikenal. Motif pertama yaitu motif *fairytale* (dongeng), atau biasa disebut juga dengan motif perang bila motifnya menceritakan tentang perang. Corak pada batik Belanda banyak mengadopsi dongeng populer dari Eropa seperti *Little Red Riding Hood*, *Sleeping Beauty*, *Snow White* dan *Hansel and Gretel*. Selain itu mereka pun terinspirasi peperangan yang terjadi di nusantara pada saat itu contohnya perang Diponegoro dan perang Lombok.



Gambar 3. Sarung motif buketan buatan E. van Zuylen
(Sumber: Kerlogue, 2004)



Gambar 5. Anatomi batik Belanda motif *fairytale*

2. Proses Studi Kreatif

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah animasi sebagai media pengenalan sejarah motif batik Belanda. Animasi pengenalan sejarah ini adalah sebuah media alternatif yang dianggap lebih menarik dan efektif dibandingkan media konvensional seperti buku-buku sejarah. Selain itu animasi ini berusaha untuk mengangkat sisi lain dari penjajahan Belanda yang ternyata menghasilkan akulturasi dan menghasilkan motif baru bergaya Eropa yang juga ikut menambah keanekaragaman motif batik Indonesia.

Animasi yang dirancang merupakan animasi pendek dengan durasi kurang lebih 5 menit dengan perpaduan *motion graphic* sebagai pendukung. Animasi ini berjenis semi dokumenter berisi fakta sejarah mengenai bagaimana awal munculnya motif batik Belanda namun dengan diselipkan beberapa tambahan untuk memberikan kontras pada alur cerita sehingga lebih menarik namun tidak merubah inti dari sejarah sebenarnya.

Konsep Visual

Gaya gambar yang digunakan pada perancangan animasi ini pun berdasarkan dari gaya motif batik Belanda. Dari beberapa style gambar batik Belanda yang ada, akhirnya dipilih gaya motif *fairytale Sleeping Beauty* dengan pertimbangan bahwa batik ini terlihat dengan jelas gambar motifnya dari sumber yang ada (Smend, 2004) dan memiliki bentuk karakter orang yang tinggi sesuai dengan karakter orang Eropa dalam sejarah batik Belanda yang akan diangkat. Gaya batik hanya dipakai dalam gaya bentuk karakter manusia, namun gaya pakaian, rambut, alas kaki dan sebagainya dibuat sesuai kenyataan. Begitu pula gaya *environment* seperti background dan objek lainnya disesuaikan dari kenyataan pada zaman dulu namun dengan gaya dan penambahan ornamen dari lataran batik Belanda.



Gambar 6. Bentuk dasar karakter manusia berdasarkan motif *Sleeping Beauty*

Karakter manusia yang didapat memiliki beberapa karakteristik, yaitu perbandingan kepala dan badan adalah 1:7 sehingga cenderung berkarakter tinggi, bagian pinggul membesar (terutama karakter wanita), serta kepala dan tangan yang kecil. Bagian wajah akhirnya menggunakan bentuk paling dasar karena bentuk dari sumber gambar batik yang kurang jelas dan berbeda walaupun di dalam satu lembar batik.

Hasil akhir perancangan animasi yang ideal nantinya dapat mengangkat cerita sejarah dari batik Belanda, dengan menyertakan gaya motif batik Belanda didalamnya, sehingga para target dapat mengenal kembali sejarah awal munculnya batik Belanda dan mengetahui sisi lain dari penjajahan Belanda zaman dulu.

Konsep Media

Dalam penyebaran animasi ini maka media penayangan awal adalah sebuah situs mandiri mengenai batik Belanda. Dalam situs ini, selain animasi mengenai sejarah batik Belanda juga berisi mengenai tokoh-tokoh, galeri, dan serba-serbi lain mengenai batik Belanda. Selain itu animasi yang ditampilkan dalam situs ini disambungkan dengan *channel* Youtube dari batik Belanda. Dalam *channel* Youtube untuk animasi ini, dapat digabungkan berbagai video yang masih berkaitan dengan batik Belanda sehingga para penonton tidak hanya mengenal sebatas dari video animasi utama saja.

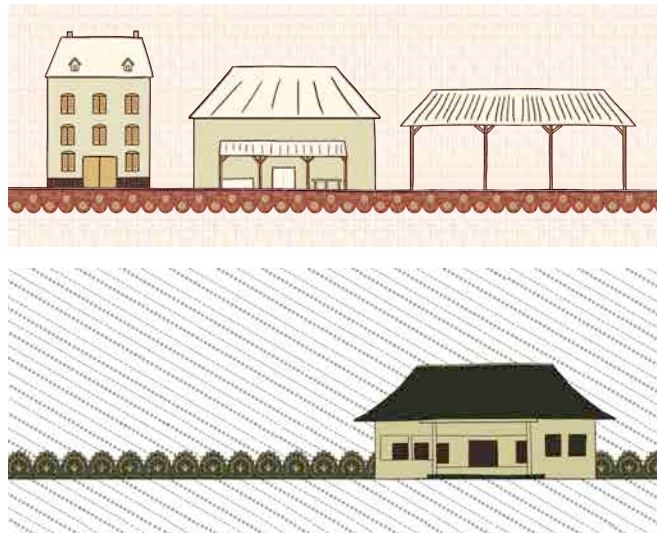
Selain itu target pemasaran penyebaran animasi ini adalah museum-museum batik yang ada di pulau Jawa, baik ditayangkan secara langsung di dalam museum ataupun dalam situs maupun akun media sosial resmi seperti Facebook dan Twitter dari setiap museum. Museum yang menjadi target antara lain adalah Museum Batik Pekalongan, Museum Batik Danar Hadi, dan Museum batik Yogyakarta. Dengan ini animasi diharapkan dapat mencapai target utama yaitu pengunjung museum dan orang yang tertarik akan batik, maupun target sekunder yaitu setiap dewasa muda lainnya yang mudah terjangkau melalui media sosial.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Hasil akhir karakter desain yang diharapkan adalah karakter yang benar-benar mengacu terhadap bentuk manusia dari gaya motif batik Belanda namun memiliki hasil luaran (pakaian, rambut, sepatu, dan sebagainya) sesuai dengan kenyataan pada zaman dulu. Begitu pula pada desain *environment*, walau tidak menjadi fokus utama namun tetap dibuat sesuai kenyataan untuk mendukung alur cerita. Akhirnya didapatkan hasil akhir karakter desain sebagai berikut.



Gambar 7. Contoh hasil akhir karakter desain



Gambar 8. Contoh background

Untuk isi cerita memiliki *storyline* sesuai dengan kejadian sebenarnya berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan, terutama dari buku *Batik Belanda 1840-1940: Sejarah dan Kisah-Kisah di Sekitarnya* (Veldhuisen, 2007). *Storyline* yang didapat dapat dibagi dalam empat tahap cerita yaitu:

a. Kedatangan bangsa Belanda ke Nusantara (intro)

Tahap ini hanya merupakan sebuah intro, menampilkan selembur kain batik Belanda asli bermotif kapal yang disambungkan dengan kapal Belanda yang benar-benar bergerak dan berlabuh di pantai Banten.

b. Pengenalan wanita Belanda dengan batik

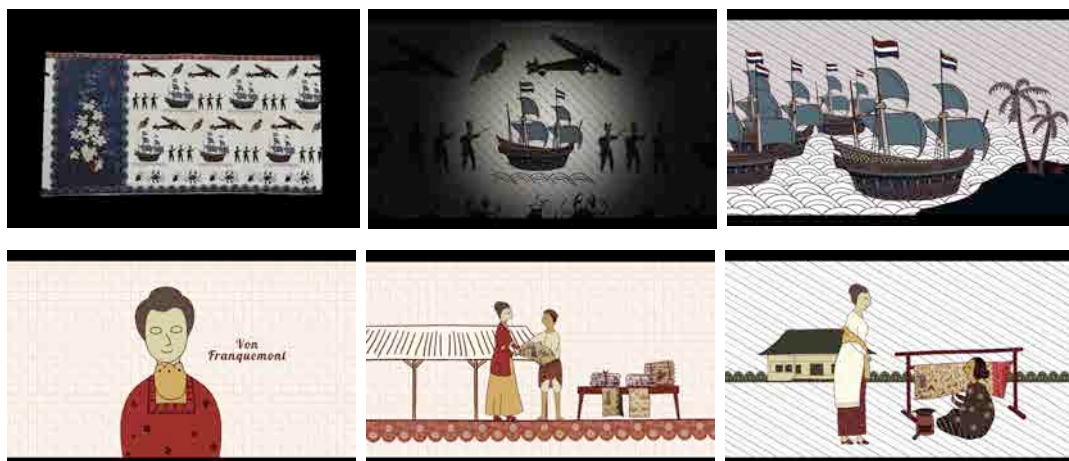
Salah satu karakter utama wanita Belanda bernama Von Franquemont pertama kali berkenalan dengan batik. Kemudian ia pun memulai usaha membuat batik hingga membuat motif sendiri yang nantinya dikenal sebagai motif *fairytale*.

c. Masa kejayaan batik Belanda

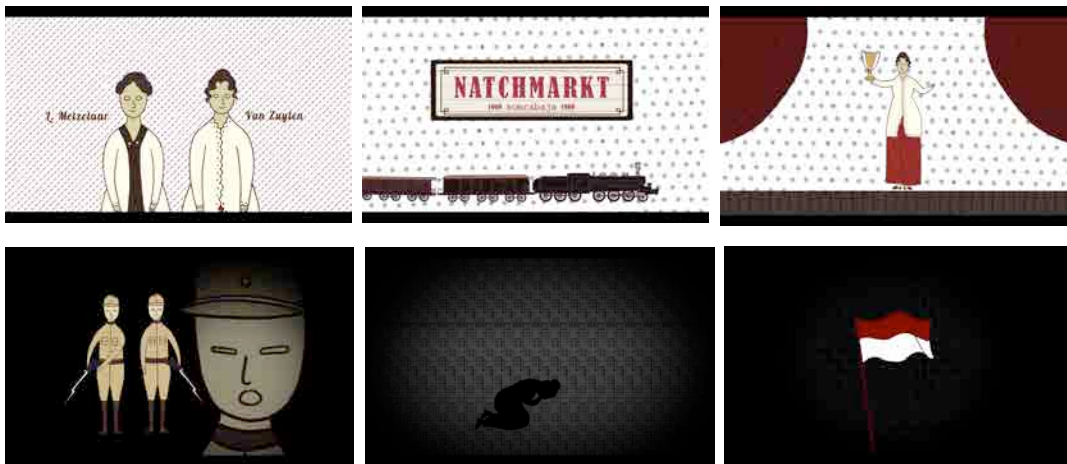
Waktu pun berlalu, tahap ini menceritakan karakter utama yang lain yaitu Van Zuylen. Setelah era Von Franquemont, Van Zuylen dan L. Metzelaar menjadi pengusaha batik yang mengembangkan ide Von Franquemont tentang motif *fairytale*. Mereka pun bersaing hingga berselisih dalam meraih kesuksesan produksi batik Belanda. Pada akhirnya Van Zuylen lebih populer dan mendapat penghargaan di pasar malam Surabaya. Van Zuylen menjadi pengusaha batik Belanda paling populer dan menikmati masa kejayaan batik Belanda.

d. Pasca kejayaan batik Belanda

Tahun 1942 Jepang datang ke Nusantara dan menawan semua orang Eropa kecuali Van Zuylen. Ternyata hal tersebut bertujuan agar Van Zuylen membuatkan batik untuk Belanda sehingga keberadaan batik Belanda seperti benar-benar hilang. Tahun 1945 Jepang pergi dari Nusantara dan Indonesia pun merdeka.



Gambar 9. Screenshots hasil akhir animasi



Gambar 10. Screenshots hasil akhir animasi (lanjutan)

4. Penutup / Kesimpulan

Dalam perancangan karya animasi ini, mulai dari pengumpulan data hingga pengerjaan karya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Motif batik Belanda memiliki 2 motif yang paling dikenal, yaitu motif *fairytale* dan buketan, dan para target sebenarnya memiliki ketertarikan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai motif tersebut namun dengan media yang tepat. Media yang tepat bagi mereka adalah media yang cepat, efektif dan menarik. Salah satu media yang memenuhi kriteria tersebut adalah animasi.
2. Melalui animasi, maka sejarah motif batik Belanda dapat dibuat menarik dan diperkenalkan kembali dengan lebih luas. Dengan demikian, batik Belanda dapat dikenal sebagai sebuah akulturasi antara orang-orang Belanda dan pribumi di Jawa dan sebagai sisi lain dari adanya penjajahan Belanda di tanah Jawa.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Atas segala bantuan dalam proses pelaksanaan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Kaprodi DKV ibu Naomi Haswanto, FSRD ITB atas penyedia dana bantuan TA, dan juga para konsultan yang telah membantu hingga Tugas Akhir ini selesai.

Daftar Pustaka

- Elliott, Inger McCabe. 2004. *Batik: Fabled Cloth of Java*. Singapore: Periplus Editions.
- Kerlogue, Fiona. 2004. *Batik: Design, Style & History*. New York: Thames & Hudson Inc.
- Smend, Rudolf G. 2004. *Batik: From the Courts of Java and Sumatra*. Singapore: Periplus Editions.
- Veldhuisen, Harmen C. 2007. *Batik Belanda 1840-1940: Sejarah dan Kisah-Kisah di Sekitarnya*. Jakarta: Gaya Favorit Press.
- Veldhuisen, Harmen C. Heringa, Rens. 1996. *Fabric of Enchantment: Batik from the North Coast of Java*. Los Angeles: Los Angeles County Museum of Art.

www.artscraftindonesia.com/ind/index.php?option=com_content&task=view&id=52 (diakses 22 April 2014)

www.asosiasimuseumindonesia.org/anggota/9-profil-museum/146-museum-batik-pekalongan.html (diakses 22 April 2014)

www.batikdan.blogspot.com/2011/09/batik-belanda.html (diakses 25 Januari 2014)

www.duniapemasaranglobal.blogspot.com/p/teori-teori-pemasaran.html (diakses 20 Februari 2014)

www.fitinline.com/article/read/batik-belanda (diakses 26 Januari 2014)

www.idseducation.com/2013/08/11/jenis-jenis-animasi-berdasarkan-teknologinya/artikel (diakses 19 Februari 2014)

www.jatengnews.com/2011/11/unesco-kunjungi-museum-batik-pekalongan/ (diakses 22 April 2014)

www.satulimajanuari.wordpress.com/2013/03/19/batik-belanda-exhibition-from-time-to-time/ (diakses 22 April 2014)
www.scribd.com/doc/93661597/Pengertian-Media-Menurut-Para-Ahli (diakses 17 Februari 2014)
www.slideshare.net/studente1000/social-media-theoretical-module-english (diakses 17 Februari 2014)
www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/ (diakses 18 Februari 2014)
www.uph.edu/id/component/wmnews/new/1270.html (diakses 30 Januari 2014)
www.whatis.techtarget.com/definition/social-media (diakses 17 Februari 2014)
www.wisata.kompasiana.com/jalan-jalan/2013/10/16/berwisata-sambil-belajar-membatik-di-museum-batik-pekalongan-600971.html (diakses 22 April 2014)