

EKSPLORASI CORAK BATIK BELANDA DENGAN EFEK TIGA DIMENSI

Andhieza Tsalashra

Dr. Ratna Panggabean, M.Sn

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

E-mail: ravenchamo@gmail.com

Kata Kunci : *Batik Belanda, Eksplorasi, Surface Design, Tiga Dimensi, Tekstil*

Abstrak

Batik merupakan teknik menggambar di atas kain dengan media canting dan malam. Membatik adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO. Kepopuleran batik, terutama batik corak Indonesia, melesit setelah kasus klaim Malaysia terhadap batik. Batik di Indonesia mulai kembali mendapat perhatian besar dan motifnya digunakan ke berbagai produk.

Sayangnya, masih banyak golongan muda yang kurang menaruh perhatian terhadap batik Indonesia. Batik Belanda adalah salah satu batik pesisir yang merupakan bentuk akulturasi budaya Eropa dan Indonesia. Motif dalam batik Belanda mudah dikenal, seperti motif dongeng Si Tudung Merah dan Cinderella misalnya. Batik Belanda memiliki warna-warna cerah yang tergolong berani dibandingkan dengan batik lainnya, seperti warna merah muda.

Untuk menarik golongan muda terhadap batik diperlukan inovasi dan pendekatan baru dalam kain batik yaitu dengan mendesain ulang motif batik Belanda ke bentuk yang lebih sederhana dan dengan melakukan manipulasi kain batik dengan efek tiga dimensi. Dengan kombinasi akulturasi, warna-warna cerah, desain-desain baru dan efek tiga dimensi pada kain akan tercipta inovasi baru kain batik yang dapat menarik perhatian golongan muda terhadap salah satu warisan budaya Indonesia ini.

Abstract

Batik is a drawing technique on fabric with canting and wax media. Batik is one of Indonesian culture that already acknowledged by UNESCO. Batik's popularity, especially the one with Indonesian motifs, is becoming popular after the case of Malaysia's claim on batik. Indonesian batik starting to gain big attention and it's motifs is being use on various products now.

Sadly, there are still some young generation that cares little about Indonesian batik. Dutch batik is one of coastal batik which is an acculturation between Europe's and Indonesia's culture. The motifs in Dutch batik are easy to recognized, for example, The Red Riding Hood and Cinderella motifs. Dutch batik have bright colors that can be considered as brave colors among the other batik, for example, pink.

To attract the young generation into Indonesian batik new innovation and new approach in it's fabric are needed, those are to re-design the motifs of Dutch batik to a simpler form and to manipulate batik fabric with three dimensional effect. With the combination of acculturation, bright colors, new designs, and three dimensional effect on fabric it will make new innovation on batik fabric that able to attract the young generation into this Indonesian culture.

1. Pendahuluan

Indonesia sebagai negara dengan keanekaragaman suku dan adat memiliki berbagai macam hasil budaya. Salah satu hasil budaya Indonesia adalah kain bercorak dengan teknik batik. Awalnya kain ini tidak begitu diminati sebagai produk mode di jaman modern. Kesadaran masyarakat Indonesia terhadap pentingnya menjaga dan melestarikan budaya sendiri, mulai muncul semenjak klaim Malaysia terhadap batik. Masyarakat Indonesia mulai lebih sering memakai dan mengapresiasi batik.

Banyaknya produk batik yang bermunculan lantas membuat desainer mode berusaha menciptakan ide-ide unik bercorak batik untuk koleksi mereka. Berbagai eksplorasi batik telah dilakukan desainer mode dan kain, mulai dari eksplorasi secara tradisional maupun *digital*.

Digital printing merupakan salah satu pengolahan kain dengan cara modern. *Digital printing* populer dengan busana siap pakai yang diproduksi massal dan desainer mode yang memfokuskan koleksinya atau konsep karyanya ke dalam corak. Batik dengan corak Indonesia merupakan corak yang memiliki nilai budaya dan detail yang tinggi, hal tersebut membuat *digital printing* dipilih sebagai alternatif pembuatan kain dan produk batik karena kemampuan pengolahan corak yang lebih bebas, kecepatan produksi, minimnya terjadi kesalahan, dan dapat diproduksi massal.

Batik *print* merupakan produk batik yang dihasilkan melalui teknik *digital printing*. Walaupun namanya batik, namun pecinta batik tidak dapat menerima keberadaan batik *print* ini karena tidak memiliki *feeling* batik di dalamnya.

Batik *print* karena dinilai sudah memiliki tingkat detail yang tinggi, maka sebagian besar produsen batik *print* tidak mengolah kembali kain yang telah diproduksi dengan cara manual maupun *digital*. Hal tersebut selain membuat nilai di batik *print* turun, juga nyaris tidak membedakan kain batik *print* dengan kain lainnya di pasaran. Hal tersebut seringkali membuat kualitas estetis pada corak batik turun. Efek tiga dimensi merupakan efek yang jarang diaplikasikan pada kain batik *print*. Dengan efek tiga dimensi, corak di dalam kain dapat lebih hidup, sehingga nilai dari batik *print* dapat naik.

Batik belanda adalah batik yang diciptakan oleh orang Indo-Eropa yang dapat dikenali dari corak dan pola Eropanya. Batik belanda memiliki corak yang dinamis dan kaya bentuk seperti batik 'dongeng' oleh Von Franquemont dan kain panjang dengan corak bunga bergaya Eropa oleh E Coenraad. Selain coraknya yang lebih dinamis, warnanya juga lebih bervariasi dibandingkan dengan batik lain pada masanya. (Valdhuisen, 2007:12)

Tidak seperti batik populer lainnya, batik Belanda baik batiknya maupun istilahnya belum terlalu dikenal masyarakat Indonesia, terutama oleh golongan muda, jika dibandingkan dengan batik lainnya. Batik belanda memiliki variasi corak dan objek yang kaya dan menarik, tidak kalah dengan corak populer lainnya seperti batik dengan corak merak. Dengan diangkatnya kembali batik Belanda, masyarakat dapat mengenal aneka ragam corak batik dengan gaya Eropa.

Identifikasi masalah yang ada pada judul ini adalah :

- a. Produk batik *print* masih jarang yang memiliki sentuhan yang sama dengan batik tulis atau batik cap, yaitu aspek sentuhan manual yang biasa dijumpai pada kain batik tradisional pada umumnya aspek yang justru membuat harga batik itu tinggi, terutama dengan efek tiga dimensi.
- b. Teknik pengolahan pada batik *print* sebagian besar berhenti setelah kain batik di *print*, masih jarang yang kemudian kembali di eksplorasi lagi, terutama dengan cara manual.
- c. Batik Belanda tidak begitu dikenal oleh masyarakat jika dibandingkan dengan batik lainnya.

Rumusan masalah yang ada dalam judul ini berdasarkan identifikasi masalah di atas adalah :

- a. Cara apa yang digunakan untuk menciptakan karya batik dengan dasar batik *print* yang dapat menyaingi unsur sentuhan batik tradisional dengan efek tiga dimensi?
- b. Cara apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan nilai pada batik *print* setelah batik selesai diproduksi?
- c. Bagaimana cara untuk mengenalkan batik Belanda pada masyarakat?

Batasan-batasan dalam judul ini adalah sebagai berikut :

- a. Ragam hias yang dieksplorasi dalam karya ini adalah ragam hias batik Belanda periode tahun 1840-1940.
- b. Kain yang digunakan untuk karya ini adalah *chiffon*, *tile*, dan *satin*.
- c. Teknik yang akan diplikasikan untuk karya adalah teknik *digital printing* dan manual *printing* yaitu *sablon flock*, *foil*, dan *puff*, serta teknik bordir.

2. Proses Studi Kreatif

Tujuan dan manfaat pembuatan karya dan laporan ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat terobosan baru penggunaan dan modifikasi corak batik di atas kain batik *print* dengan efek tiga dimensi.
- b. Mengolah kembali kain batik *print* setelah selesai di *print*, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan nilai estetis pada kain dengan menciptakan kedalaman dan tekstur pada kain.
- c. Menciptakan produk yang dapat dipakai untuk menumbuhkan kesadaran dan ketertarikan masyarakat menggunakan produk batik Belanda, baik dari segi bentuk maupun corak.

Manfaat pembuatan karya adalah sebagai berikut :

- a. Masyarakat
Untuk masyarakat, melalui karya ini masyarakat dapat mengenal batik Belanda baik batik Belanda tersebut maupun batik Belanda dengan bentuk yang lebih modern. Dengan pendekatan yang dilakukan dengan corak yang

telah dimodifikasi tanpa menghilangkan unsur batik, perlahan, masyarakat akan mulai menyukai batik terutama batik Belanda.

b. Dunia Pendidikan

Untuk dunia pendidikan tulisan ini dapat dijadikan acuan bahan untuk pengembangan produk dengan batik Belanda untuk ke depannya. Tulisan ini juga dapat menjadi sarana pengetahuan mengenai batik Belanda dan teknik yang dipakai.

Konsep dalam pembuatan karya ini adalah membuat produk dengan teknik kombinasi *digital* dan manual sehingga menghasilkan perpaduan yang unik dan menarik dengan sentuhan budaya Indonesia di dalamnya. Dalam pembuatan karya, dipilih beberapa teknik dan bahan yang dapat menghasilkan efek tiga dimensi, namun, hanya dipilih beberapa hasil eksplorasi yang telah dilakukan saja ke dalam produk jadi. Selain teknik, bahan, dan unsur budaya, tema juga merupakan unsur penting dalam karya ini. Untuk itu dibuat beberapa *moodboard* yang dapat menunjang konsep dalam karya.

Bahan yang dipakai dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

- a. Kain satin, sebagai bahan utama produk.
- b. Kain *chiffon*, sebagai bahan penunjang produk.
- c. *Foil Transfer Paper*, sebagai efek dalam karya

Teknik yang dipakai dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

- a. *Digital Printing*, merupakan teknik pengolahan kain dengan menggunakan mesin *Printing* setelah sebelumnya melewati proses-proses tertentu. (PRINTEX, 2012:35)
- b. *Foiling*, teknik memindahkan *Foil Transfer Paper* ke atas kain dengan menggunakan mesin *Heat Press*, setelah sebelumnya kain di lem menggunakan *Screen* sablon dan lem khusus.
- c. *Puff*, adalah teknik sablon yang dapat menciptakan efek timbul di atas kain menggunakan lem *Puff* dan mesin *Heat Press* untuk hasil maksimal, atau bisa juga dengan menggunakan *Heat Gun*.
- d. Bordir, yaitu teknik menjahit dengan menggunakan mesin dan benang khusus bordir, bordir dapat menciptakan variasi tekstur dan efek timbul pada kain.

Tema-tema yang dipakai dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:

1. *Flower Fantasy*

Flower merupakan kosakata bahasa Inggris yang memiliki arti bunga, sedangkan *Fantasy* menurut *Oxford Learner's Pocket Dictionary* memiliki arti pemikiran yang indah atau mimpi dari imajinasi. *Flower Fantasy* merupakan penggambaran imajinatif dari bunga. Warna-warna yang dipakai dalam tema ini adalah warna-warna pastel atau *soft*.

2. *Magical Blue*

Magic memiliki definisi kekuatan rahasia yang dapat membuat hal-hal tidak mungkin terjadi melalui kata-kata, sedangkan *magical* sendiri berarti penggunaan *magic*, atau ekspresi takjub. Tema ini menggambarkan sihir yang dihempaskan dari tangan penyihir dengan warna biru berkilauan.

3. *Mystique Gothic*

Mystique Gothic. Menurut *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, *mystique* berarti kualitas esensi misteri terhadap suatu benda atau orang. *Gothic* secara umum seringkali dikaitkan dengan hal-hal gelap dan misterius.



Gambar 1. Moodboard : *Flower Fantasy*, *Magical Blue*, dan *Mystique Gothic* (Tsalashra, 2013).

3. Hasil Studi dan Pembahasan






Dalam eksplorasi kain awal, dilakukan uji hasil sablon *flock* dan *foil* di atas empat kain yang dijadikan pilihan sebagai kain dasar produk, yaitu tile kasar, tile halus, *chiffon*, dan satin. Eksplorasi terfokus pada bagaimana caranya menimbulkan efek tiga dimensi pada kain dengan berbagai cara. Eksplorasi lanjutan dengan dasar eksplorasi yang sudah dilakukan dan beberapa eksplorasi baru. Dalam eksplorasi lanjutan, jenis kain yang dipilih dipersempit untuk bahan karya. Eksplorasi kain tile terbatas pada *printing* dan bordir karena sifat bahan yang tidak mendukung, sehingga eksplorasi kain tile terbatas.

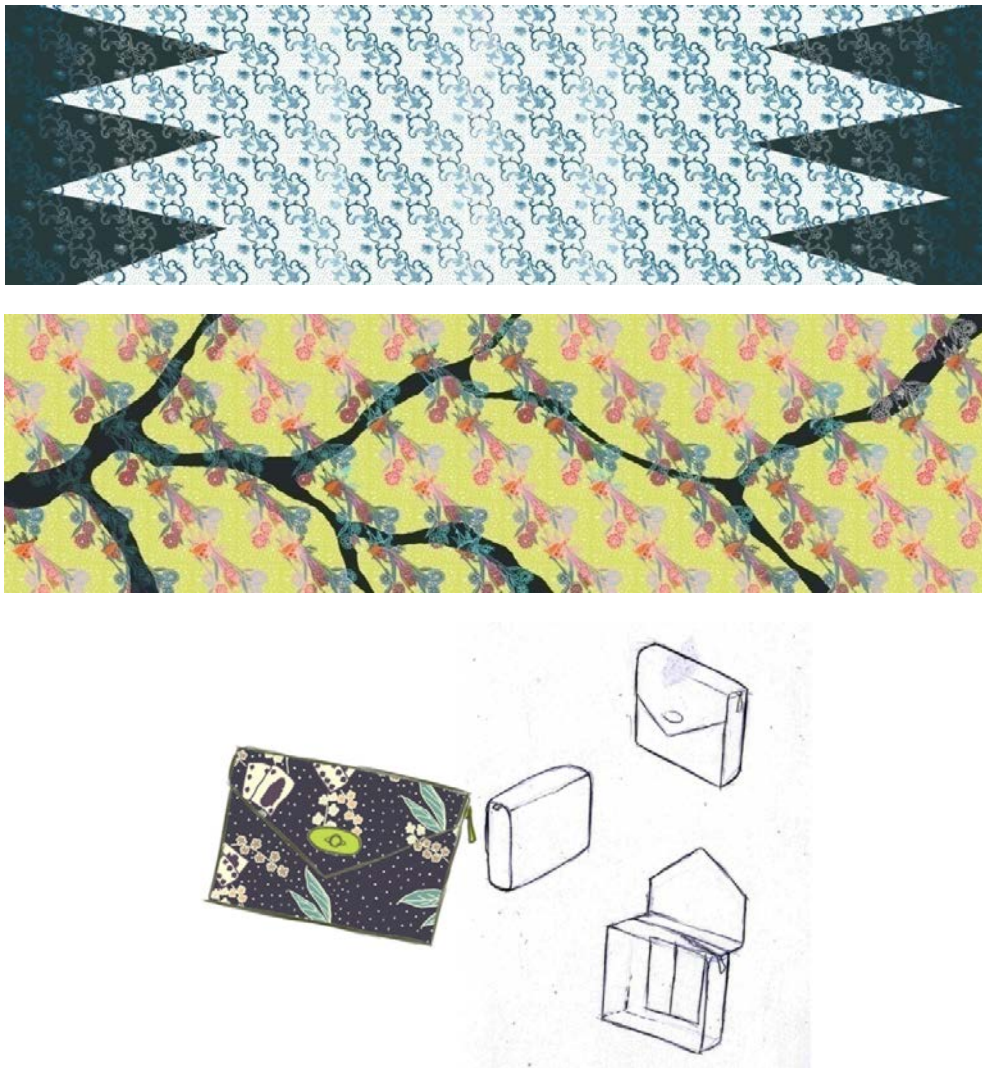
Dari hasil eksplorasi beberapa kain dengan sablon *flock* dan *foil*, jenis kain yang dapat digunakan lebih baik berpori-pori rapat. Pada kain dengan pori-pori besar, lem *sp top ink* terlihat terserap dengan baik, namun saat dilakukan proses *heat transfer*, *foil* dan *flock* tidak dapat menempel dengan baik. Ada sedikit bagian yang dapat menempel pada kain dengan pori-pori lebar, efek yang terlihat tidak berbentuk corak penuh, melainkan beberapa potongan corak dengan sebagian kecilnya saja yang menghasilkan efek mirip serbuk *glitter*.

Pada proses eksplorasi awal dan lanjutan, kain batik *print* yang digunakan berbeda. Kain batik *print* eksplorasi awal berbahan *cotton blend* sedangkan pada eksplorasi lanjutan berbahan *cotton* biasa. Hasil dari kedua bahan batik *print* tidak terlalu berbeda, namun hasil lebih baik dicapai oleh bahan satin. Bahan satin tidak hanya berkualitas baik pada pengaplikasian sablon *flock* dan *foil*, namun juga pada *digital printing*.

Kain satin merupakan kain paling baik yang dapat menyerap tinta mesin *print*, menurut pengusaha *digital printing*, Noviyanto dari *Neu Club*, Bandung. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil *printing* yang sangat baik pada eksplorasi *digital printing* pada empat kain yang berbeda. Tekstur pada kain satin halus dan licin, sehingga selain memberikan kesan mahal pada produk, ketipisan pada kain ini membuatnya mudah dieksplorasi. Kerutan yang ditimbulkan oleh sablon *puff* pada belakang kain juga lebih mudah diatur kedalaman dan intensitas kerutannya, namun sablon *puff* untuk efek kerut tidak boleh berwarna, karena warnanya akan terserap oleh kain.

Tabel 1. Beberapa hasil eksperimen dan eksplorasi yang dilakukan (Tsalashtra, 2013).

No	Gambar	Bahan	Teknik	Analisa
1		Satin	<ul style="list-style-type: none"> • Bordir • <i>Foiling</i> • <i>Digital printing</i> 	Efek timbul terlihat menonjol pada eksplorasi ini dari bordir pada bagian <i>outline</i> corak serta didukung dengan aksens dari <i>foil</i> .
2		Katun	<i>Puff</i>	Corak lebih terlihat efek tiga dimensinya dengan sablon <i>puff</i> pada <i>outline</i> , sablon <i>puff</i> juga ikut menarik kain sehingga terlihat efek timbul.
3		Katun	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Foiling</i> • <i>Puff</i> 	Efek tiga dimensi tidak terlalu terlihat pada eksplorasi ini karena sablon <i>puff</i> yang tipis dan sablon <i>foil</i> yang terlalu mendominasi.
4		Katun	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Foiling</i> • Bordir 	Bordir pada ujung sablon <i>foil</i> membuat corak di bawahnya tampak lebih timbul.
5		Katun	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Flocking</i> • <i>Foiling</i> 	Kombinasi sablon <i>foil</i> dan <i>flock</i> membuat efek tiga dimensi tidak terlalu terlihat walaupun ada tekstur di bagian timbul.



Gambar 2. Beberapa sketsa desain kain dari produk yang dibuat (Tsalashra, 2013).

Setelah menentukan tema dan warna, selanjutnya adalah membuat sketsa desain untuk produk yang akan dibuat. Sketsa desain dibuat sesuai dengan tema-tema di atas.

Adapun proses produksi karya ini adalah sebagai berikut :

1. Langkah pertama yaitu menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk produksi. Bahan yang digunakan adalah lem *sp top ink*, lem *puff*, *screen* sablon, dan kertas *foil*, juga alat-alat pendukung lainnya seperti plastik segitiga dan beberapa macam *rackel* untuk sablon.
2. Proses kedua adalah *laser cut* corak. Kertas yang di *laser cut* akan digunakan sebagai penutup bagian yang tidak ingin disablon untuk *screen* sablon abstrak. Kertas untuk *laser cut* yang digunakan adalah kertas foto dan kertas *glossy* dengan berat 80 gram.
3. Setelah alat siap, maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan kain dan alat sablon untuk proses awal *foiling*. Untuk beberapa kain, kain dipola terlebih dahulu sebelum diproses. Kain diletakkan di atas tempat yang rata kemudian disablon menggunakan lem *sp top ink*. Penekanan yang kuat tidak terlalu diperlukan dalam proses penyablonan karena kain yang digunakan cepat menyerap obat sablon.
4. Kain yang telah di sablon kemudian melalui proses *heat transfer* dengan menggunakan mesin *heat press*. Panas mesin diatur 180 derajat *celcius* dengan lama waktu proses *heat press* 15 detik. Setelah di *heat press*, plastik *foil* sebaiknya tidak langsung dicabut, melainkan ditunggu beberapa saat dahulu hingga dingin, karena adanya resiko *foil* yang tidak menempel pada kain bila langsung dicabut.
5. Setelah kain selesai di *foil*, kain kemudian di bordir.

6. Selanjutnya, bagian belakang kain diberi sablon *puff*. Pengaplikasian lem *puff* tidak dengan *screen* melainkan dengan kertas segitiga untuk mencapai ketebalan dan kedalaman kain yang diinginkan. Proses ini harus dilakukan dengan teliti dan hati-hati karena lem *puff* lebih sulit kering dibandingkan dengan lem *foil*.
7. Kain yang selesai di *puff* kemudian kembali di *heat press*. Suhu diatur 180 derajat *celcius* dengan jangka waktu 5-15 detik tergantung dengan kedalaman kain yang diinginkan. Proses ini baiknya tidak memakan waktu terlalu lama saat proses *heat press*, karena sablon *puff* dapat terlepas dari kain apabila dibiarkan terlalu lama.
8. Kain kemudian dijahit sesuai pola sketsa produk.
9. Beberapa kain yang telah selesai dijahit, melalui proses bordir lagi di bagian-bagian tertentu.



Gambar 3. Proses produksi kain (Tsalashra, 2013).

Fungsi karya ditujukan sebagai benda pakai yaitu sebagai *dress* dan tas, serta sebagai bahan dasar produk atau sebagai kain koleksi. *Dress* dipilih sebagai salah satu pilihan produk dengan *target market* wanita karena wanita merupakan konsumen paling besar dalam bidang gaya, tas juga dipilih sebagai eksekusi produk dengan alasan yang sama.

Dress merupakan *apparel* yang sering digunakan oleh wanita kalangan menengah ke atas, terutama *dress* dengan detail tinggi serta unik. Tas *clutch bag* merupakan padanan tepat untuk *dress* juga busana formal lain. *Clutch bag* adalah tas kecil yang biasa digunakan pada acara formal atau non formal oleh sebagian besar kalangan menengah ke atas. Adapun beberapa contoh foto hasil akhir produk adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Beberapa foto hasil akhir produk (Tsalashra, 2013).

4. Penutup / Kesimpulan

Berdasarkan hasil eksplorasi dan penelitian terhadap produk, dapat disimpulkan beberapa poin sebagai berikut :

1. Penggabungan teknik *digital* dan manual *printing* merupakan kombinasi yang dapat memberi sentuhan manual dengan efek tiga dimensi sehingga roh dalam karya di atas batik *Digital Printing* lebih hidup, tidak kaku dan tidak hanya sekedar kain biasa yang *flat*.
2. Sablon *foil*, *puff*, teknik bordir, serta peletakan komposisi kain dalam batik *digital print* meningkatkan kualitas dan estetika dalam produk batik *print*.
3. Dengan menggunakan corak batik Belanda sebagai corak yang diaplikasikan ke benda pakai yaitu dalam bentuk *dress* dan *clutch bag* yang digunakan sebagai *apparel* ke beberapa acara, dengan sendirinya batik Belanda dikenalkan kembali ke masyarakat, masyarakat mencari tahu, mulai mengenal dan menyukai batik Belanda.

Saran-saran berkaitan dengan judul ini adalah sebagai berikut :

1. Corak batik Belanda yang dipilih hendaknya corak yang mudah dikenali oleh masyarakat awam.
2. Simplifikasi corak jangan terlalu berlebihan, apabila simplifikasi corak berlebihan, kesan objek batik akan hilang
3. Isen-isen merupakan unsur penting dalam desain batik yang harus diaplikasikan pada desain batik apapun, karena pada dasarnya batik berasal dari kata titik.
4. Untuk mencapai hasil tiga dimensi pada kain secara maksimal kain tidak hanya dieksplorasi pada kedalaman warna dan gradasi saja, namun juga pada permukaan kainnya, sehingga dapat tercapai unsur tekstur di dalam karya.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Kriya FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh Dr. Ratna Panggabean, M.Sn dan John Martono S.Sn, M.Ds. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, Drs. Zaini Rais, M.Sn., selaku koordinator MK Tugas Akhir dan Kahfiati Kahdar, MA. sebagai dosen wali, serta seluruh dosen Kriya Tekstil ITB yang telah membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Daftar Pustaka

- Veldhuisen, C. H. (2007). *Batik Belanda 1840-1940 Pengaruh Belanda pada Batik dari Jawa Sejarah dan Kisah-kisah di Sekitarnya*. Jakarta : PT Gaya Favorit Press.
- PRINTEX. (2012). *Isen-Isen Dalam Batik Tati Suroyo*. Jakarta : PT Printex Indo Putrajaya.
- (2012). *Say No To Batik Printing*. Jakarta : PT Printex Indo Putrajaya.
- (2012). *All About Flock*. Jakarta : PT Printex Indo Putrajaya.
- (2012). *Manual Printing To Digital Printing*. Jakarta : PT Printex Indo Putrajaya.
- Doellah, H. Santosa. (2002). *Batik Pengaruh Zaman dan Lingkungan*. Surakarta : Danar Hadi.
- Wong, W. (1977). *Principles of Three-Dimensional Design*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Sanyoto, Drs. Sadjiman Ebd. (2010). *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain (Edisi Kedua)*. Bandung : JalaSutra.
- Smith, Allison. (2012). *Dressmaking*. Great Britain : Dorling Kindersley.