

Perancangan Batik Papua Motif Asei dengan Pattern Komputer Grafis

Agung Dwi Saputro¹, Bobi Frans Kuddi²

^{1,2}Prodi Sistem Informasi, Universitas Cenderawasih, Indonesia
e-mail: agung.saputro@fmipa.uncen.ac.id, bobikuddi@gmail.com

Abstract

Papua is a province with a diverse culture ranging in language, customs, and traditions. Khombouw is a tradition of carving on bark with various motifs, ranging from motifs of snakes (ehakkai), lizards (fendei), lizards (varaan), fish (ka), eels (Khahllo), cranes (Wandu Khoko), bats (Pjeakea), flying squirrel (hobahe), leaves (Ovea-havea), forest flower (khamblau, haturi), circular motif (fouw), plot motif (ebew), and genemo leaf motif (ebun). With so many motifs, it would be a shame if they were not explored further because Asei's motifs would only be known among certain circles. The digitization of the aseï motif design can be implemented by making it into a batik motif with the application of a computer graphic pattern. To digitize the Asei motif, the method used is a qualitative method which emphasizes the observation of phenomena and more research into the substance to be able to deeply identify the object under study related to digitization in the development of the Asei Sentani motif by using three stages, namely exploration, design, and realization. results. The results of this study are batik cloth motifs that can be used as clothes, hats or tablecloths. With the application of a computer graphic pattern, the aseï motif can be implemented into a batik cloth motif that has a selling value

Keyword: aseï, aseï motif, pattern komputer grafis

Abstrak

Papua adalah provinsi dengan kebudayaan yang beragam mulai dari bahasa, adat istiadat dan tradisinya. Khombouw merupakan tradisi mengukir di atas kulit kayu dengan berbagai macam motif, mulai dari motif ular (ehakkai), cicak (fendei), kadal (varaan), ikan (ka), belut (Khahllo), burung bangau (Wandu Khoko), Kelelawar (Pjeakea), tupai terbang (hobahe), daun-daun(Ovea-havea), bunga hutan(khamblau, haturi), motif melingkar (fouw), motif petak (ebew), dan motif daun genemo (ebun). Dengan banyaknya motif-motif tersebut sangat disayangkan jika tidak dieksplorasi lebih jauh karena motif-motif Asei hanya akan dikenal di kalangan tertentu saja. Digitalisasi desain motif aseï dapat diimplementasikan dengan menjadikannya motif batik dengan penerapan pattern komputer grafis. Untuk melakukan digitalisasi motif aseï, metode yang digunakan menggunakan tiga tahapan yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan hasil. Hasil dari penelitian ini adalah motif kain batik yang dapat dijadikan baju, topi atau taplak meja. Dengan penerapan pattern komputer grafis motif aseï dapat diimplementasikan menjadi motif kain batik yang memiliki nilai jual.

Kata Kunci: aseï, motif aseï, pattern komputer grafis

1. PENDAHULUAN

Ragam seni budaya yang terdapat pada Provinsi Papua menunjukkan betapa kayanya Provinsi Papua, ditambah dengan keaneka ragaman alam berupa flora dan fauna endemik yang hanya terdapat di Provinsi Papua. Dari berbagai macam seni budaya yang ada, tradisi khombow yang ada di kampung Asei Sentani menjadi salah satu kesenian yang cukup menarik perhatian. Khombow merupakan tradisi mengukir di atas kulit kayu dengan menggunakan berbagai macam motif-motif khusus yang disebut dengan motif Asei. Kulit kayu didapatkan dari pohon yang tumbuh di hutan sekitar

Asei, lalu pohon tersebut dikuliti karena hanya diperlukan bagian kulitnya saja. Setelah kulit kayu tersebut didapatkan selanjutnya kulit tersebut akan ditumbuk lalu dijemur. Pada saat dijemur kulit akan ditarik hingga melar dan mendapatkan proporsi yang sempurna. Jika kulit terdapat cacat atau robek pada saat dilakukan proses penarikan maka akan dilakukan penambalan. Setelah itu kulit kayu yang sudah sempurna akan dilukis menggunakan motif-motif asegi. Motif Asei merupakan penggambaran keadaan alam di sekitar kampung Asei mulai dari hewan, tumbuhan dan kondisi alam. Motif hewan Asei berupa ular (ehakkai), cicak (fendei), kadal (varaan), ikan (ka), belut (Khahllo), burung bangau (Wandu Khoko), Kelelawar (Pjeakea), Tupai terbang (hobahe). Sedangkan untuk motif tumbuhan berupa daun-daun (Ovea-havea), bunga hutan (khamblau, haturi), dan daun genemo (ebun). Ada juga motif bentuk lainnya seperti motif melingkar (fouw), motif petak (ebew). Dengan banyaknya motif-motif tersebut akan sangat disayangkan jika tidak dieksplorasi lebih jauh karena jika tidak dikembangkan menjadi produk lain motif-motif Asei hanya akan dikenal di kalangan tertentu saja. Melihat permasalahan tersebut perlu dibuat sebuah inovasi untuk menjaga eksistensi dan kelestarian motif-motif Asei. Dengan perkembangan teknologi yang ada motif-motif Asei harus dapat berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang ada tanpa mengurangi pemaknaan filosofis dari pembuatan motif-motif Asei tersebut. Sebagai upaya menjaga kelestarian dari motif Asei tersebut perlu dilakukan digitalisasi dalam pengembangan motif Asei sehingga dapat mempercepat dan mempermudah pembuatan motif Asei menjadi kain batik. Perkembangan kain Batik Papua tidak seperti batik Jawa yang mampu dikenal hingga mancanegara. Hal ini disebabkan kurangnya inovasi dalam pembuatan motif batik dan terbatasnya sumber daya manusia [1] Untuk mendigitalisasi motif Asei menjadi kain batik media yang dapat digunakan adalah komputer grafis. komputer grafis tidak hanya sekedar platform yang dapat digunakan untuk programing, menghitung, menganalisis, menulis dan mendokumentasikan namun juga sebagai platform penunjang yang dapat digunakan untuk menggambar, merekonstruksi dan mendesain [2]. Hal tersebut dapat membuat teknologi digital berbasis komputer grafis dapat menjadi inovasi desain dan efisiensi dalam mengeksplorasi keunggulan, keunikan serta gagasan untuk pengembangan motif batik [3], khususnya motif Asei. Sehingga diharapkan melalui penggunaan teknologi digital ini motif Asei dapat beradaptasi dan berinovasi dengan perkembangan teknologi dan juga dapat menambah keragaman motif batik Papua.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yang lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi untuk dapat mengenali secara mendalam objek yang diteliti berkaitan dengan digitalisasi dalam pengembangan motif Asei Sentani. Teknik yang akan dilakukan adalah melakukan wawancara dan studi literatur. Wawancara akan dilakukan kepada narasumber yang berhubungan dan

berkaitan langsung dalam proses pembuatan motif Asei Sentani. Sudi literatur didapatkan melalui berbagai jurnal penelitian yang membahas tentang pembuatan kain batik terkhusus batik motif Papua yang pernah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dijadikan dasar atau pegangan untuk menentukan arah penelitian yang akan dilakukan. Perancangan motif batik Asei akan dilakukan dengan teknik penciptaan seni. Dalam konteks metodologis ada tiga tahap penciptaan seni diantaranya adalah eksplorasi, perancangan dan perwujudan [4].

2.1. Eksplorasi

Tahapan awal dimulai dengan melakukan eksplorasi, yaitu melakukan pencarian masalah yang akan dikaji beserta data-data verbal dan visual yang berkaitan dengan permasalahan dari berbagai sumber. Data-data yang dimaksud adalah data berupa motif-motif Asei yang ada dan bisa dijadikan motif batik Papua. Eksplorasi juga dilakukan terhadap aplikasi yang akan digunakan dalam proses digitalisasi motif Asei tersebut. Aplikasi komputer grafis tersebut harus dapat membaca dan memproses motif yang dipilih untuk dijadikan desain Batik. Pada tahapan ini akan dilakukan oleh anggota penelitian.

2.2. Perancangan

Tahapan kedua akan dilakukan oleh ketua penelitian. Pada tahapan ini dilakukan sebuah perancangan yang dituangkan menjadi konsep yang telah diperoleh dari hasil analisis motif Asei ke dalam visualisasi desain motif batik Papua yang dilakukan secara digital menggunakan aplikasi komputer grafis (Adobe Illustrator).

2.3. Perwujudan Karya

Tahapan perwujudan karya merupakan tahapan pengaplikasian hasil konsep yang telah dibuat pada tahapan perancangan sebelumnya. Hasil dari konsep berupa data prototype desain yang sudah dirancang secara digital sehingga prototype tersebut dapat dijadikan acuan bagi mereka yang ingin mencetak motif Batik Asei Sendiri.

3. HASIL PEMBAHASAN

Papua terus mengalami perkembangan dalam sektor perekonomian dan juga pariwisata. Pemprov Papua selalu mendorong perkembangan pariwisata ekonomi berbasis masyarakat salah satunya dengan membuat digital tourism. Papua memiliki banyak keanekaragaman budaya yang dapat membantu mendorong perkembangan pariwisata. Motif asegi merupakan keanekaragaman budaya yang dapat dijadikan pendorong pariwisata dengan melakukan digitalisasi pada motif-motif asegi tersebut. Motif yang telah digitalisasi dapat dijadikan motif batik sehingga dapat menambah ragam desain batik papua. Motif ikan (ka) merupakan salah satu jenis motif asegi yang sering dibuat dan banyak ditempatkan di fasilitas umum di daerah kota Jayapura sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya lokal.

3.1. Motif Ikan (ka)

Motif-motif aseï merupakan penggambaran dari kondisi alam sekitar yang ada pada kampung aseï Sentani, mulai dari hewan, tumbuhan dan kondisi alam. Salah satu motif hewan yang terdapat pada kampung aseï adalah motif Ikan (ka). Motif ikan aseï melambangkan kehidupan masyarakat aseï yang bergantung pada ikan untuk makan sehari-hari.

3.2. Teknologi Digital dalam Motif Batik

Kemajuan teknologi seiring dengan perkembangan jaman membuat semua sektor sudah memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi memberikan efektifitas dan efisiensi tidak terkecuali dalam proses pembuatan batik. Digitalisasi dalam pembuatan motif batik menjadi penting untuk menjaga kelestarian budaya batik dan juga mempercepat proses pembuatan batik khususnya pembuatan batik Papua. Perancangan motif-motif aseï dapat menjadikan desain batik papua menjadi lebih variatif, mengingat selama ini salah satu masalah yang dihadapi pengerajin batik adalah stagnasi desain motif. Digitalisasi yang dilakukan pada motif aseï tidak akan menghilangkan makna dan filosofi dari motif itu sendiri. Hasil dari digitalisasi motif berupa Prototype desain yang nantinya dapat digunakan sebagai alternatif desain batik Papua. Hal terpenting saat melakukan digitalisasi motif aseï adalah desain motif aseï akan terdokumentasi dengan baik secara digital sehingga akan mempermudah jika suatu saat akan digunakan lagi.

3.3. Proses Digitalisasi Motif Aseï Papua

Proses digitalisasi untuk membuat motif aseï Papua menjadi aset digital sebagai bentuk pelestarian budaya memerlukan tahapan-tahapan untuk mempermudah proses pembuatannya. Motif aseï yang telah menjadi sebuah prototype desain akan menambah variasi motif batik dan menambah keragaman motif batik Papua sehingga para pengusaha batik Papua memiliki lebih banyak pilihan untuk membuat batik. Adapun tahap perancangan tersebut adalah :



Gambar 1. Tahapan Perancangan

a. Eksplorasi

Tahapan awal yang paling pertama dilakukan adalah eksplorasi. Eksplorasi dilakukan dengan melakukan analisis terhadap jenis-jenis motif aseï yang ada seperti motif ular (ehakkai), cicak (fendei), kadal (varaan), ikan

(ka), belut (Khahlio), burung bangau (Wandu Khoko), Kelelawar (Pjeakea), Tupai terbang (hobahe). Sedangkan untuk motif tumbuhan berupa daun-daun (Ovea-havea), bunga hutan (khamblau, haturi), dan daun genemo (ebun). Ada juga motif bentuk lainnya seperti motif melingkar (fouw), motif petak (ebew). Dari sekian banyak motif ternyata motif yang paling sering ditampilkan adalah motif ikan atau *ka*. Motif ikan banyak ditampilkan pada tempat-tempat umum mulai dari gedung perkantoran, taman kota hingga kompleks pertokoan. Motif ikan memiliki arti bahwa orang-orang asei sangat bergantung pada ikan sebagai makanan sehari-hari.

Selain itu dilakukan juga analisis terhadap motif ikan *Ka*. Analisis dilakukan dengan melihat ciri-ciri dari desain motif ikan *ka*. Motif ini memiliki ciri adanya duri atau sirip seperti pada ekor ikan. Bentuk motif ini cenderung lonjong dengan model yang sama pada bagian atas dan bawah. Warna pada motif asei pada umumnya hanya menggunakan tiga warna dasar, yaitu warna merah, warna hitam dan juga warna putih. Ketiga warna tersebut didapatkan secara alami menggunakan bahan alam yang ada di sekitar Asei. Warna merah diambil dari rambut hutan atau batu khusus yang terdapat di gunung. Batu tersebut berwarna merah dan akan dikikis sehingga menjadi serbuk dan dapat digunakan untuk perwanaaan. Warna hitam diambil dari arang sisa pembakaran. Sedangkan warna putih diambil dari kapur yang biasa dikomsumsi saat mengunyah pinang.



Gambar 2. Motif Ikan (*ka*)

Pada tahapan explorasi ini juga dilakukan analisis kebutuhan alat (*software*) yang akan digunakan. Ada banyak pilihan *software* yang dapat digunakan dalam membuat *vector* grafis. Untuk merancang motif batik asei Papua *software* yang digunakan adalah *Adobe Illustrator*. *Adobe illustrator* merupakan aplikasi keluaran Adobe yang memang sudah terkenal akan fiturnya yang kompleks. Selain itu juga pemilihan *adobe illustrator* dikarenakan fungsi *pattern* yang terdapat pada aplikasi tersebut.

b. Perancangan

Tahapan yang selanjutnya adalah perancangan. Pada tahapan ini dilakukan proses digitalisasi dimulai dengan visualisasi desain motif asei. Motif yang didapatkan selanjutnya dijadikan dasar atau acuan dalam proses

desain. Visualisasi dilakukan dengan pembuatan sketsa ob ntuk asli jek motif ase. Pembuatan sketsa dilakukan dengan mengambil be dari motif ikan untuk dijadikan gambar *vektor* dengan menggunakan aplikasi *adobe illustrator*.

Tabel 1. Digitalisasi Motif Ikan (ka)

Studi Visual motif Ikan (ka)

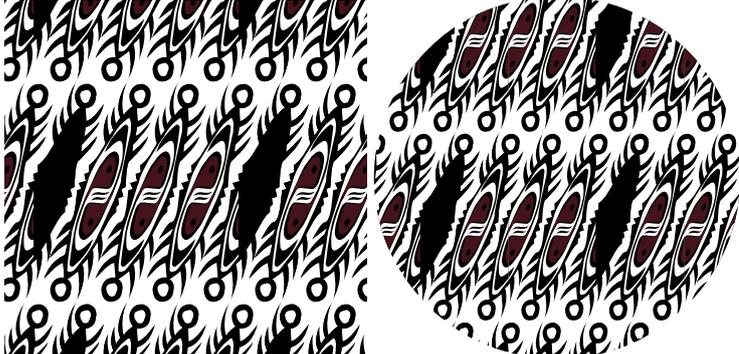
Desain Veक्टर motif ikan (ka)


Setelah motif ase dibuat dalam bentuk digital atau asset *vector*, maka selanjutnya motif akan diubah menjadi pola atau *pattern grafik*. Pola (*pattern*) adalah penyebaran garis dan warna dalam bentuk pengulangan tertentu. Pengertian pola menjadi kompleks antara lain dihubungkan dengan pengertian simetri. Dalam hal ini desain tidak hanya diulang menurut urutan *parallel*, melainkan dibalik sehingga barhadap-hadapan [5]. Dapat dikatakan

pattern adalah struktur dasar yang mengatur permukaan secara konsisten dan teratur. Pola bisa berupa bentuk yang berulang tak terhingga. Contoh pengulangan bentuk kotak dan bentuk balok persegi vertikal maupun horizontal. Untuk dapat membentuk *pattern* atau pola berulang desain harus diatur sedemikian rupa agar saat dilakukan pengulangan tidak terjadi tabrakan atau penumpukan pada desain.

Tabel 2. Pembuatan pola berulang *pattern*

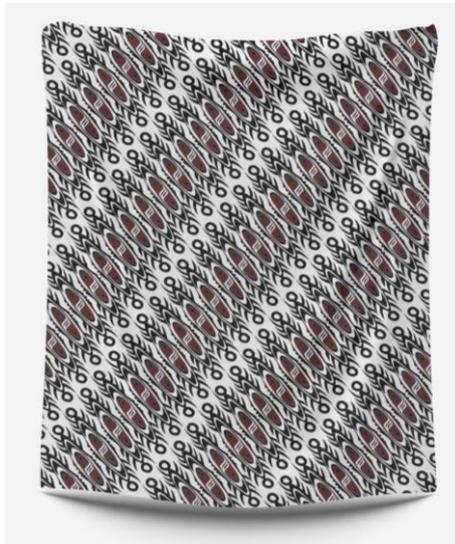
Penentuan posisi awal

Hasil perulangan (<i>pattern</i>)


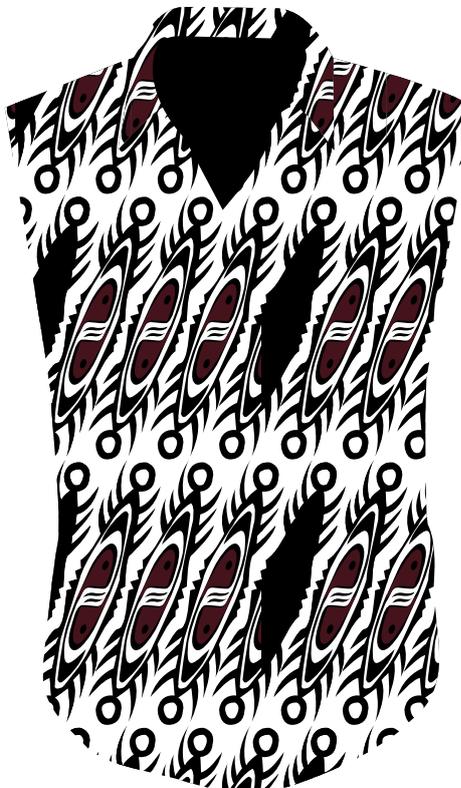
Setelah pola berulang didapatkan maka desain tersebut sudah dapat diimplementasikan ke dalam berbagai bentuk dan desain. Setiap desain yang diimplementasikan di berbagai bentuk objek, desain akan otomatis menjadi banyak tanpa harus kita lakukan secara manual.

c. Perwujudan Karya

Tahapan akhir dari proses ini adalah perwujudan karya atau implementasi hasil desain yang diolah menjadi mockup atau *prototype*. Pengembangan motif asei menjadi motif batik dalam penelitian ini hanya sampai pada pembuatan *prototype* saja, karena dengan *prototype* ini dapat dijadikan dasar pembuatan batik papua dengan motif desain asei ikan.



Gambar 3. Kain Batik Motif Ka Asei



Gambar 4. Kemeja Batik Motif Asei Ka

Karena *prototype* sudah menjadi aset digital maka desain ini dapat digunakan untuk keperluan lainya di bidang desain. Seperti menjadi asset dalam pembuatan sertifikat maupun flayer.



Gambar 4. Sertifikat dengan desain motif asei

4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pendigitalisasi motif asei berbasis *pattern* komputer grafis dapat menjadi peluang pengembangan batik papua. Dengan adanya digitalisasi ini proses pembuatan motif batik dapat dilakukan dengan lebih cepat. Fasilitas *tool* yang disediakan oleh *adobe illustrator* sebagai *software* grafis untuk membuat *pattern* sangat menunjang dalam proses pembuatan motif ikan asei. Sehingga dengan implementasi komputer grafis dalam pengembangan motif asei sentani dapat mempermudah para pengerajin batik untuk membuat motif batik sendiri. Selain itu juga proses ini dapat membantu memberikan ragam jenis batik Papua yang baru agar tidak monoton menggunakan desain-desain yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan motif asei yang lainnya, karena seperti yang telah dijelaskan bahwa terdapat banyak sekali motif asei sentani dan hanya sebagian kecil saja yang sudah dieksplorasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. salsabila, "Perancangan Pengembangan Batik Sentani Papua," *Universitas Kristen Maranata*, 2019.

- [2] Sunarya, "Pengembangan Fungsi Desain Batik dengan Pendekatan Smart Batik Menghadapi Perkembangan Teknologi dan Tren Selera Pasr Global," *ade*, 234.
- [3] P. Sulistyawati, D. I. I. Ulumuddin and A. P. Azhari, "Implementasi Komputer Grafis Pada Perancangan Motif Batik Papua," *Tanra*, vol. 7, 2020.
- [4] S. Gustami, "Butir-Butir Mutiara Estetika Timur : Ide dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia," *Prasista*, 2007.
- [5] M. Susanto, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Bali: Yogyakarta Dan Jagad Ard Space, 2011.
- [6] Sunarya, "Pengembangan Fungsi Desain Batik dengan Pendekatan Smart Batik Menghadapi Perkembangan Teknologi dan Tren Selera Pasr Global".