

PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN ISEN ISEN SEBAGAI RAGAM HIAS PENGISI LATAR DALAM POLA BATIK

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA APPLICATIONS TO INTRODUCE ISEN ISEN AS A VARIETY OF BACKGROUND FILLING IN BATIK PATTERNS

Renna Yanwastika Ariyana¹, Erma Susanti², Rosalina Elvideswita Suangsih Sutysna³,
Erna Kumalasari Nurnawati⁴

^{1,2,3} Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta
Jl. Kalisahak No. 28 Komplek Balapan 55222

Email: renna@akprind.ac.id¹, erma@akprind.ac.id², widisutysna@gmail.com³, ernakumala@akprind.ac.id⁴

ABSTRAK

Indonesia sebagai salah satu negara kepulauan dengan beragam suku, agama ras dan budaya, tentu menyimpan budaya yang beragam salah satunya adalah batik. Batik merupakan warisan budaya yang menjadi maskot Indonesia. Dalam keberagaman desain batik, tentu sebagian besar memiliki isen atau ornament yang digunakan untuk mempercantik motif dari masing-masing batik. Setiap isen diciptakan dengan nilai estetika masing-masing. Memberikan sentuhan teknologi yang di visualkan dalam seni batik, terutama isen yang digunakan untuk mengisi latar pada pola batik, merupakan salah satu media yang efektif untuk memperkenalkan kecantikan seni batik. Diharapkan dengan divisualisasikannya seni isen yang digunakan untuk menambah nilai estetika dari batik akan mampu menumbuhkan kesadaran, kecintaan dan semangat memiliki masyarakat terhadap seni batik. Dalam penelitian ini, telah dibuat sebuah aplikasi multimedia interaktif dengan menggabungkan komponen penyusun multimedia seperti, suara, teks, gambar, video dan animasi serta unsur interaktifitas, yang di fokuskan pada pengenalan beragam jenis isen-isen yang digunakan untuk mengisi pola batik.

Kata Kunci: seni batik, isen, multimedia, pola.

ABSTRACT

Indonesia as an archipelagic country with various ethnic groups, religions, races and cultures, certainly has a variety of cultures, one of which is batik. Batik is a cultural heritage that became the mascot of Indonesia. In the diversity of batik designs, of course, most of them have isen or ornaments used to beautify the motifs of each batik. Each isen is created with its own aesthetic value. Giving a touch of technology that is visualized in batik art, especially isen which is used to fill the background in batik patterns, is one effective medium to introduce the beauty of batik art. It is hoped that the visualization of isen art which is used to add to the aesthetic value of batik will be able to foster awareness, love and enthusiasm for the community towards batik art. In this research, an interactive multimedia application has been created by combining multimedia components such as sound, text, images, video and animation as well as interactivity elements, which are focused on introducing various types of isen-isen used to fill batik patterns.

Keywords: batik art, isen, multimedia, patterns.

1. PENDAHULUAN

Indonesia sebagai salah satu negara kepulauan dengan beragam suku, agama ras dan budaya, tentu menyimpan budaya yang beragam

salah satunya adalah batik. Batik merupakan salah satu warisan budaya yang menjadi maskot Indonesia, dimana batik merupakan salah satu bentuk seni kuno yang memiliki nilai tinggi yang

syarat akan makna dan pesan dalam setiap corak dan motifnya (Trixie, 2020). Beragam jenis, motif dan corak batik sudah dikenal khalayak hingga mancanegara. Batik memiliki keindahan tersendiri, dimana pada setiap motif memiliki elemen visual dengan lekuk garis dan corak warna yang saling berpadu membentuk satu kesatuan yang tertuang diatas kain. Setiap desain yang dibuat tidak terlepas dari lingkungan serta latar kehidupan batik dibuat, masing-masing lekuk garis dan corak warna batik tidak hanya enak dipandang namun, juga memiliki pesan, narasi filosofi, dan harapan tulus (Astriandini & Kristanto, 2021). Nilai-nilai pesan yang tertuang didalam masing-masing motif diperoleh melalui proses pemaknaan secara visual maupun filosofis (Handayani, Sukarno, & Sriyanto, 2021). Batik sebagai salah satu warisan budaya yang sangat berharga menyebabkan beberapa tahun silam pernah di klaim oleh negara tetangga yaitu Malaysia sebagai kebudayaan miliknya (Sakhi, Wahyuningsih, Suharno, & Purnamasari, 2021). Namun pada tanggal 2 oktober 2009 salah satu badan PBB yaitu UNESCO menetapkan batik Indonesia sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) (Iskandar & Kustiyah, 2017). Dengan adanya pengakuan dari UNESCO tentu membuat masyarakat Indonesia patut berbangga terhadap seni batik yang tumbuh dan mengakar dalam budaya bangsa.

Seni batik terkadang sering kali di indentikkan dengan kata kuno, yang menyebabkan batik kurang di minati oleh masyarakat terlebih generasi muda. Dikutip dari salah satu halaman media online, menyebutkan bahwa batik sebagai seni bangsa kurang di minati, batik di nilai tidak memiliki sesuatu yang dapat ditonjolkan dalam pandangan dan batik identik dengan sesuatu yang mahal. Masyarakat kurang memahami makna dan filosofi dari masing-masing motif yang di tampilkan (Hudaya, 2018). Memberikan pengetahuan tentang estetika dalam isen merupakan hal yang sangat tepat yang dapat digunakan untuk menambah wawasan masyarakat terhadap seni batik Nusantara. Nilai estetika pada setiap isen merupakan jiwa dari batik itu sendiri. Dalam mendesain batik, tentu sebagian besar memiliki isen atau ornament yang digunakan untuk mempercantik motif dari masing-masing batik yang dibuat. Setiap isen diciptakan dengan nilai estetika masing-masing. Tidak semua desain

batik dibuat menyertakan latar, hal ini disebabkan karena isen hanya digunakan sebagai penghias untuk memperkaya motif sekaligus untuk membangun makna tertentu yang ingin disampaikan oleh penciptanya.

Memvisualkan seni batik terutama isen-isen yang digunakan untuk mengisi latar pada pola batik menggunakan sentuhan teknologi multimedia interaktif, merupakan metode yang sangat tepat untuk mengenalkan ragam budaya kepada masyarakat. Sangat di sayangkan jika nilai estetika isen batik hanya akan menjadi motif yang memiliki nilai sama dengan kain pada umumnya. Sejalan dengan perkembangan teknologi, multimedia merupakan salah satu teknologi yang sedang menarik perhatian dan berkembang pesat saat ini. Sudah banyak kegiatan masyarakat yang memanfaatkan teknologi ini untuk mempermudah segala kegiatannya, karena tidak dipungkiri dengan kehadiran teknologi multimedia interaktif memberikan warna tersendiri dalam menyajikan informasi kepada masyarakat, beragam konten dapat di nikmati dengan sangat menyenangkan. Tentu sangat di sayangkan jika multimedia tidak digunakan untuk memperkenalkan budaya terutama seni isen yang mengisi latar pola batik kepada masyarakat.

Beberapa penelitian terdahulu yang memperkenalkan seni batik melalui aplikasi yaitu, penelitian yang dilakukan oleh (Faisal, Gunawan, Supiandi, Suherman, & Kusnadi, 2018) yaitu membangun sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengenalkan motif batik tradisional berbasis android. Pada penelitian ini memperkenalkan beragam motif batik yang disajikan secara interaktif dengan bantuan multimedia. Pada aplikasi yang dikembangkan terdapat 4 menu yang dapat dipilih yaitu, mengenal batik yang berisi materi tentang beragam motif batik, latihan soal yang berisi tentang soal-soal tentang batik, membatik yang berisi permainan membuat pola batik yang dapat di warnai sendiri, tentang berisi profil dari pembuat aplikasi. Hasil akhir penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengenalkan motif batik kepada masyarakat. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Ferdiansyah & Kurniawan, 2019) yaitu merancang aplikasi media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan kain nusantara. Pada penelitian ini digunakan teknologi Augmented Reality (AR)

yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan objek secara 3D pada lingkungan nyata. Metode yang digunakan dalam teknologi AR yaitu berupa marker yang akan di pindai pada objek, yang nantinya akan di cocokan dengan pola gambar yang di sediakan. Hasil akhir dari penelitian yang dilakukan yaitu, sebuah aplikasi AR yang dapat digunakan untuk mengenali jenis-jenis kain nusantara.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Isen-Isen Batik

Isen - isen berasal dari bahasa jawa yang merupakan gabungan dari kata “isi” dan imbuhan “an” yang diartikan sebagai isian. Isen-isen umumnya disebut sebagai lataran atau tahanan atau ornamen. Isen-isen merupakan ragam hiasan yang digunakan untuk mengisi pola pada batik. Tidak semua desain batik menggunakan isen, namun dengan adanya isen akan lebih mempercantik motif batik yang di buat. Setiap detail gaya isen tentu berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh gaya desain dari masing-masing pembatik. Semakin rumit dan kecil lekuk dan liku garis isen, maka akan semakin lama proses pembuatannya (As, 2014).

Batik

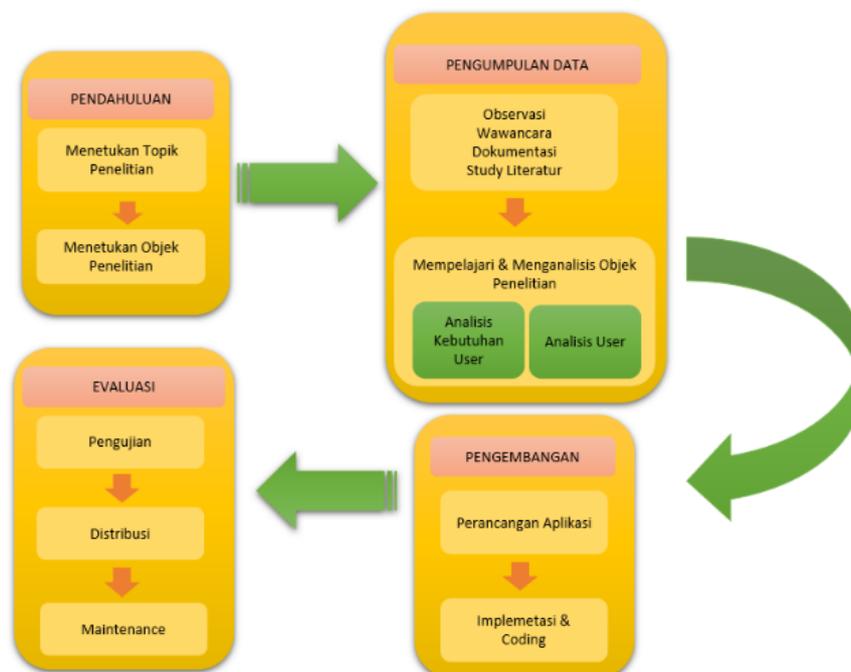
Batik berasal dari bahasa jawa yaitu Ambhatik dimana “Ambha” yang berarti menulis dan “Titik” yang berarti titik. Batik merupakan seni

kerajinan yang memiliki nilai seni yang tinggi yang menjadi kebudayaan Indonesia khususnya daerah Jawa (Prayitno, 2019). Batik merupakan kain bergambar yang berasal dari Indonesia, dimana pembuatannya dilakukan dengan menuliskan malam diatas kain, kemudian di proses dengan cara tertentu dan memiliki kekhasannya masing-masing di tiap daerah. Pada 2 Oktober 2009 *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* telah menetapkan batik sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non bendawi atau *Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity* terkait keseluruhan teknik, teknologi, pengembangan motif dan budaya masing-masing daerah di Indonesia (Iskandar & Kustiyah, 2017).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Alur Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentu memiliki alur yang saling berhubungan antara proses satu dengan lainnya. Setiap tahapan yang dibuat akan menentukan tahapan selanjutnya dari penelitian yang dilakukan. Adapun tahapan penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan aplikasi multimedia interaktif untuk mengenalkan isen-isen batik sebagai ragam hias pengisi latar dalam pola batik, ditunjukkan dalam gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, digunakan metode deskriptif. Menurut (Arikunto, 2013) metode deskriptif digunakan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Pada penelitian yang dilakukan dibutuhkan data berupa ragam isen-isen yang sering digunakan dalam mengisi latar pada pola batik yang perlu diketahui oleh masyarakat. Selain ragam isen – isen yang akan ditampilkan dalam sistem, terdapat beberapa unsur lain dari isen – isen yang akan ditampilkan meliputi, bentuk isen, pola isen, serta info lain yang perlu diketahui oleh masyarakat yang disajikan dalam bentuk teks maupun gambar. Data yang digunakan dalam penelitian adalah data berupa hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur. Adapun penjelasan dari masing-masing pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

1. **Observasi dan Wawancara:** mengumpulkan data jenis-jenis isen yang terdapat dalam pola batik, dengan mendatangi langsung pengerajin batik serta mengunjungi langsung museum batik. Wawancara dilakukan dengan pengelola museum sebagai pihak yang paham mengenai jenis batik dan jenis isen-isen batik yang digunakan sebagai ragam hias dalam pola batik yang dibuat. Wawancara dilakukan guna mengetahui kebutuhan fungsional yang diperlukan dalam mengembangkan aplikasi multimedia interaktif untuk mengenalkan jenis isen - isen sebagai ragam hias pengisi pola batik.
2. **Dokumentasi :** mengumpulkan bentuk pola dari masing-masing isen yang terdapat dalam kain batik. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil / mendokumentasikan gambar-gambar batik yang memiliki isen – isen.
3. **Study Literatur :** mengumpulkan data dari buku, internet, maupun sumber referensi lain yang berkaitan dengan batik dan pola isen-isen batik. Study literatur digunakan untuk menganalisis dan mempertegas teori yang digunakan dalam mengembangka multimedia interaktif pengenalan pola isen.

Tahap Analisis Data

Dalam tahap analisis data, digunakan teknik analisis kualitatif, dimana teknik ini memuat tiga langkah utama yaitu:

1. **Reduksi Data :** pada tahap reduksi data, akan dilakukan peringkasan data hasil observasi, dokumentasi, wawancara dan study literatur agar dapat menjawab pertanyaan - pertanyaan penelitian yang dilakukan. Ringkasan tersebut terdiri dari, nama isen, pola isen, gambar isen dan keterangan dari masing-masing isen.
2. **Penampilan Data :** pada tahap ini akan ditampilkan hasil reduksi data secara deskriptif, dimana tahap ini diawali dengan mendeskripsikan secara umum tentang isen dalam kain batik. Kemudian akan di dibuat pola dari masing – masing isen. Setelah dibuat, maka selanjutnya akan ditampilkan bentuk dari masing – masing isen beserta keterangannya.
3. **Penarikan kesimpulan :** pada tahap ini, akan diambil kesimpulan dari hasil penampilan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam tahapan ini, dihasilkan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengenalkan ragam isen -isen batik yang digunakan salam mengisi latar dalam pola batik berbasis multimedia interaktif.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dibahas adalah, pengembangan aplikasi yang digunakan untuk mengenalkan isen-isen. Penelitian ini akan mengembangkan sebuah aplikasi dekstop menggunakan menggunakan bantuan multimedia interaktif dengan memanfaatkan isen-isen yang akan digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan masyarakat tentang ragam isen dalam latar pola batik, yang akan diimplementasikan dalam bahasa Action Script 2.0 pada Adobe Flash CS6.

Analisis User

User yang akan menggunakan aplikasi yang dibuat adalah masyarakat umum dengan rentang usia anak-anak hingga dewasa yang ingin lebih mengenal tentang isen-isen dalam latar pola batik. Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif yang memuat konten batik nusantara khususnya tentang isen-isen dalam latar pola batik, diharapkan dapat membantu masyarakat untuk lebih mengenal, menghargai, mencintai dan melestarikan kebudayaan batik sebagai

salah satu warisan kebudayaan Nasional Indonesia.

4. PEMBAHASAN

Rincian Aplikasi

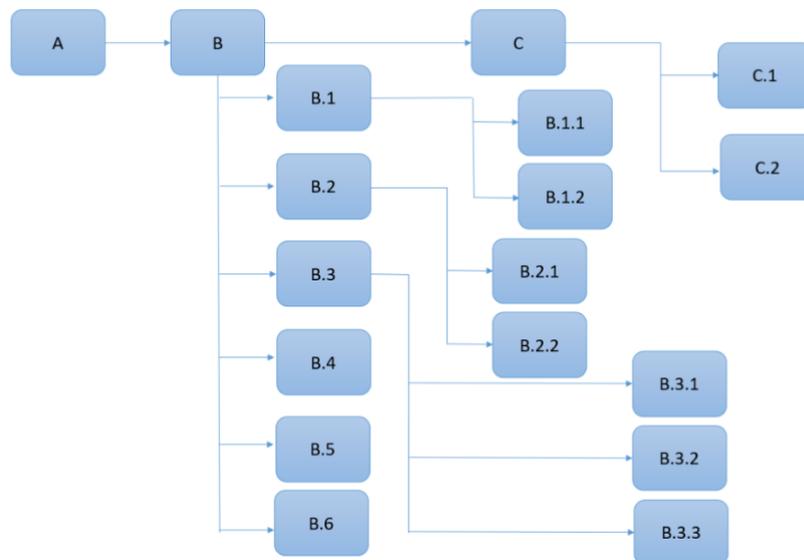
Pengembangan aplikasi isen-isen sebagai pengisi latar dalam pola batik, akan diimplementasikan menggunakan program ActionScript 2.0 dengan rincian sebagai berikut:

- Aplikasi yang dibangun dapat digunakan oleh masyarakat umum dari rentang usia anak-anak hingga dewasa.
- Unsur yang di tonjolkan dalam aplikasi yaitu unsur kebudayaan nasional, khususnya isen-isen yang digunakan untuk mengisi latar dalam pola batik.
- Aplikasi dibangun dengan mengintegrasikan multimedia interaktif agar penyampaian isi lebih menarik untuk pengguna. Dalam aplikasi yang dibangun, akan digabungkan unsur multimedia, seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan interaktifitas.
- Dalam aplikasi yang dibuat terdapat permainan yang dapat dimainkan oleh

- pengguna, guna mengasah kemampuan memahami dan mengenal pola isen-isen.
- Terdapat 3 level permainan yang dapat dimainkan oleh pengguna dalam aplikasi yang dibangun, dimana pada masing level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Semakin tinggi level permainan, maka akan semakin bertambah tingkat kesulitan permainannya.
- Jenis isen-isen yang diangkat dalam aplikasi terdiri dari berbagai ragam jenis isen yang sering di jumpai masyarakat dalam isian latar pola batik.

Rancangan Isi

Rancangan isi, merupakan rancangan yang akan digunakan sebagai bahan dalam menentukan informasi menu dan tombol didalam aplikasi. Rancangan isi, dibangun sesuai dengan analisis sistem yang dilakukan, dengan bentuk rancangan ditunjukkan oleh gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Bagan Rancangan Isi Aplikasi Isen -Isen

Keterangan:

A.Intro Awal (Opening)

B.Menu Utama

B.1. Motif Batik

B.1.1. Kelompok Geometris

B.1.2. Keompok Non Geomeris

B.2. Tentang Isen

B.2.1. Ragam Isen

B.2.2. Aplikasi Isen

B.3. Permainan

B.3.1. Level 1

B.3.2. Level 2

B.3.3. Level 3

B.4. Video

B.5. Profil

B.6. Bantuan

C.Menu Keluar

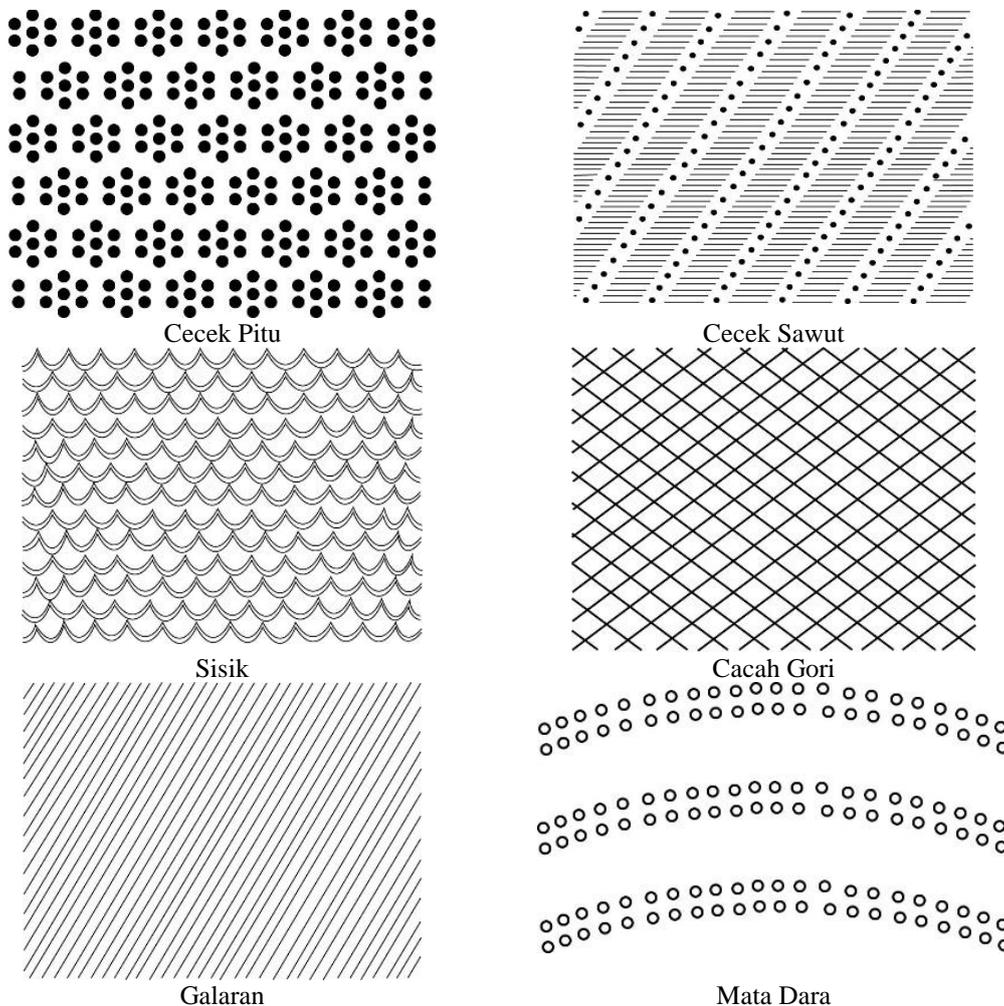
C.1. Ya

C.2. Tidak

Implementasi Isen-Isen

Isen digunakan untuk melengkapi motif utama sebagai hiasan atau isian yang mempercantik motif batik. Isen berisi gambar-gambar yang berfungsi untuk mengisi pola dalam batik. Motif isen terdiri dari ornament utama dan ornamen pengisi berupa pola garis, pola titik maupun

gabungan antara pola garis dan titik (J&J Batik, 2016). Beberapa jenis isen-isen yang sering diaplikasikan dalam latar pola batik dapat dilihat dalam gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Ragam Isen-Isen yang sering di jumpai dalam latar pola batik

Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap dimana aplikasi akan dikembangkan sesuai dengan *storyboard* yang telah di buat. Semua data yang telah dikumpulkan akan disatukan

dalam tahap ini. Digunakan bahasa pemrograman ActionScript dan AdobeFlash sebagai software final pengembangan aplikasi. Berikut beberapa hasil capture hasil implementasi aplikasi yang telah dibuat.



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

Pada gambar 4, menunjukkan tampilan halaman menu utama aplikasi multimedia interaktif untuk mengenalkan isen-isen batik. Halaman utama merupakan halaman yang nantinya digunakan untuk menghubungkan semua halaman didalam aplikasi yang dibangun melalui button menu yang telah di sediakan, terdapat 7 tombol menu yaitu, 1) tombol keluar yang digunakan untuk keluar dari aplikasi, 2) tombol motif batik, digunakan untuk melihat

materi yang terkait dengan motif-motif batik, 3) tentang isen, digunakan untuk menuju halaman jenis-jenis isen, 4) tombol permainan, digunakan untuk menuju halaman permainan, 5) tombol video, digunakan untuk menuju halaman video tentang isen-isen batik 6) tombol bantuan, digunakan untuk menuju halaman bantuan 7) tombol profil, digunakan untuk melihat profil pembuat aplikasi.



Gambar 5. Tampilan Halaman Isen-Isen

Pada gambar 5, menunjukkan halaman materi isen-isen batik. Semua pengetahuan mengenai jenis-jenis isen akan ditampilkan pada halaman ini. Pengguna memiliki 4 tombol menu yang dapat digunakan dalam halaman ini, diantaranya adalah 1) tombol keluar, digunakan untuk menutup / keluar dari aplikasi, 2) tombol kembali, digunakan untuk melihat materi sebelumnya, 3) tombol lanjut, digunakan untuk melihat materi selanjutnya, 4) tombol menu

utama, digunakan untuk kembali ke halaman menu utama.

Pengujian Sistem

Pengujian sistem, dilakukan dengan uji *black box test* untuk mengetahui fungsi dari fitur-fitur aplikasi yang telah dibuat, apakah sudah sesuai atau tidak. Sehingga nantinya aplikasi yang dibangun layak digunakan oleh pengguna. Uji *black box test* dilakukan dengan

cara menguji langsung kepada pengguna, dimana sample yang digunakan adalah sample acak dari masyarakat umum. Dari hasil uji *blackbox test* yang dilakukan dapat disimpulkan

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dirangkai dalam naskah publikasi ini yaitu:

- a. Telah dikembangkan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mengenalkan isen-isen sebagai ragam hias pengisi latar dalam pola batik.
- b. Telah dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibangun, menggunakan *blackbox test*, dimana aplikasi yang dibangun dapat berjalan dengan baik sesuai dengan storyboard yang telah dibuat.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta, khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat, Program Studi Informatika atas kerjasama dan *supportnya*, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- As, I. S. (2014). Estetika Isen-Isen Batik Tatisuroyo. *JURNAL DESAIN*, 78-87.
- Astriandini, M. G., & Kristanto, Y. D. (2021, Januari). Kajian Etnomatematika Pola Batik Keraton Surakarta Melalui Analisis Simetri. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 13-24.
- Faisal, A., Gunawan, A., Supiandi, A., Suherman, A., & Kusnadi, I. T. (2018, Maret 18). Aplikasi Pengenalan Batik Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 8(1), 1-12. Retrieved from <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/view/905>
- Ferdiansyah, A., & Kurniawan, H. (2019, Oktober 2). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kain Nusantara Menggunakan Augmented

Reality Berbasis Android. *IT Journal Informatic Technique*, 7(2), 196-205.

Handayani, S., Sukarno, & Sriyanto, M. I. (2021). Nilai Karakter pada Motif Batik Sejarah Khas Ngawi sebagai Muatan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(2), 619-626.

Hudaya, R. F. (2018, Oktober 02). *Ini Penyebab Batik Kurang Diminati Anak Muda*. Retrieved from [akurat.co: https://akurat.co/ini-penyebab-batik-kurang-diminati-anak-muda](https://akurat.co/ini-penyebab-batik-kurang-diminati-anak-muda)

Iskandar, & Kustiyah, E. (2017). BATIK SEBAGAI IDENTITAS KULTURAL BANGSA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. *Gema*, 2456 - 2472.

Prayitno, T. (2019). *Mengenal Produk Nasional Batik dan Tenun*. Semarang, Jawa Tengah: ALPRIN.

Sakhi, N. R., Wahyuningsih, S., Suharno, & Purnamasari, V. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Motif Batik Ngawi Kelas V SD Kabupaten Ngawi. *JURNAL BASICEDU*, 5(1), 434-445. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.722>