

PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA KAIN TRADISIONAL BALI UNTUK MENDUKUNG PELESTARIAN BUDAYA

Luh Joni Erawati Dewi¹, Gede Rasben Dantes², Ida Bagus Yoga Adnyana³

^{1,2,3}Jurusan Manajemen Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha

(1) (joni.erawati@undiksha.ac.id)

(2) (rasben.dantes@undiksha.ac.id)

Abstrak

This research was aimed at developing a multimedia application of balinese traditional textiles to support culture preservation. The most important group of balinese textiles are cotton cloth decorated with the double ikat technique, which is called *geringsing*. The development of this multimedia application started from collecting data through interviews and observations, then doing interface design, video creation, coding, and testing the application. Tools which were used to develop this application such as Adobe Flash Professional CS 6 and Corel Draw. The result is a multimedia application that covers the history of *geringsing* cloth, tools and materials needed to make the *geringsing* cloth, the process of making *geringsing*, the motives of *geringsing*, *geringsing* wearing, and simulation game of merging several motives of *geringsing*.

Key words : *geringsing*, double ikat techniques, cultural heritage.

1. Pendahuluan

Keberadaan kain tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Kain dapat dimanfaatkan untuk melindungi tubuh maupun sebagai asesoris untuk mempercantik penampilan. Kain juga bisa digunakan untuk hiasan di rumah seperti digantungkan di dinding, sebagai taplak meja, atau sarung bantal, dan lain-lain.

Di beberapa daerah di Bali, terdapat kain-kain tertentu yang pemakaiannya hanya pada saat-saat upacara tertentu saja. Kain di Bali disebut dengan istilah *wastra*. *Wastra* ini digolongkan menjadi *wastra sakral*, *wastra kebesaran*, dan *wastra penghias*[1]. *Wastra sakral* adalah kain yang dinilai memiliki nilai sakral yang dikenakan pada saat upacara tertentu. Misalnya untuk upacara 'metatah' digunakan kain *geringsing* sebagai penutup badan orang yang diupacarai. *Wastra kebesaran* seperti *songket*, *endek*, *prada*, yang dinilai memiliki prestise tersendiri bagi yang memakainya. *Wastra penghias* seperti kain *lamak* digunakan untuk menghias tempat upacara. Tidak dipungkiri, kain memang menduduki fungsi penting dalam kehidupan, khususnya masyarakat Hindu Bali.

Kain *geringsing* dibuat di desa Tenganan Pagringsingan, Karangasem. Menurut pandangan orang Tenganan, kain *geringsing* mengandung nilai magis dan filosofi tertentu. Dikatakan demikian karena kata *geringsing* berasal dari dua kata yaitu kata "gering" yang berarti "sakit" atau "penyakit" dan kata "sing" berarti "tidak" atau "menolong" dan kedua akar kata tersebut yaitu kata *gering* dan *sing* disatu padukan menjadi kata *geringsing* yang dapat berarti tidak sakit atau menolak penyakit yang dapat diperkirakan akan terhindar dan segala penyakit.

Kain *geringsing* dikenakan pada saat upacara-upacara tertentu di desa Tenganan seperti upacara perang pandan. Di daerah Bali lainnya yang menganut agama

Hindu, kain *geringsing* dipakai saat upacara potong gigi. Selain itu, ada juga *balian* (tabib lokal di Tenganan) yang menggunakan kain *geringsing* ini sebagai sarana pengobatan untuk orang sakit. Oleh karena itu orang Tenganan mempunyai pandangan bahwa kain *geringsing* memiliki peranan/fungsi yang amat penting.

Kain *geringsing* dibuat dengan teknik *double ikat*. Teknik ini hanya terdapat di tiga negara, yaitu Jepang, India, dan Indonesia[2]. Dan di Indonesia hanya ada di desa Tenganan Pagringsingan. Teknik ikat ini sangat rumit dan memerlukan waktu yang lama dalam proses pembuatannya. Pada teknik ini, benang lungsi dan pakan diikat pada bagian tertentu terlebih dahulu sebelum dicelup ke pewarna alam. Ikatan-ikatan inilah yang akan membentuk pola-pola tertentu.

Kain *geringsing* memiliki beragam motif yang sangat indah. Ada tiga puluhan motif kain *geringsing* seperti *batun tuhung*, *lubeng*, *pitara*, *wayang kebo*(Gambar 1). Motif-motif tersebut masih dibuat sampai saat ini di desa Tenganan Pagringsingan. Akan tetapi, ada juga motif yang bisa dibilang 'punah' karena tidak ada yang membuatnya lagi saat ini seperti pada Gambar 2. Sulitnya membuat motif dan kurangnya minat orang untuk memilikinya merupakan penyebab para pembuat kain *geringsing* enggan membuat sebuah motif.

Namun, keberadaan kain *geringsing* ini harus tetap dilestarikan karena kain ini merupakan produk warisan budaya dari nenek moyang. Teknik *double ikat* dan keragaman motif yang memiliki filosofi khusus patut dijaga keberlangsungannya dan diwariskan kepada anak cucu sebagai bukti tingginya seni budaya nenek moyang.



Gambar 1. Motif Wayang Kebo (200cm x 57cm)



Gambar 2. Motif Enjekan Siap (168cm x 43cm)

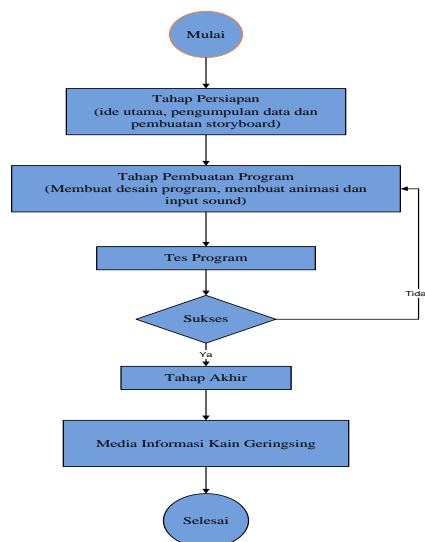
Warisan budaya adalah apa yang kita dapat dari masa lalu, apa yang kita warisi sekarang, dan apa yang kita berikan untuk masa depan[3]. Warisan budaya tidak bisa tergantikan karena itu penting sekali untuk melindungi dan melestarikan budaya tersebut dari masa sekarang untuk masa depan. Menurut UNESCO/World Heritage Center, warisan budaya diklasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu budaya, alam, dan gabungan budaya dan alam.

Identifikasi, perlindungan, dan pelestarian warisan budaya telah menjadi perhatian UNESCO sejak tahun 1972. Teknologi biasanya digunakan untuk membantu orang dan organisasi khususnya dalam aktifitas pelestarian warisan budaya. Pelestarian secara digital digunakan untuk merepresentasikan, menganalisis, memanipulasi, dan mengorganisir berbagai jenis objek budaya digital dari berbagai sumber media[4].

Terkait dengan upaya pelestarian budaya, penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi multimedia yang berisikan inventaris dan dokumentasi tentang kain geringsing seperti motif-motif kain, proses pembuatan kain geringsing, alat dan bahan untuk membuat kain geringsing dan juga cara pemakaian geringsing.

2. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Data diperoleh langsung melalui observasi dan wawancara dari tetua adat desa tenganan Pagringsingan, penun, maupun pemilik gallery kain. Selain itu, data juga diperoleh dari buku maupun dari internet. Selanjutnya, data dikelompokkan, diolah dianalisis sesuai kebutuhan. Tahap berikutnya yaitu membuat program. Tahap ini dimulai dari membuat desain tampilan program, membuat animasi pendukung, merekam suara dan video. Tahapan kerja berikutnya adalah melakukan tes/uji coba program. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apakah menu-menu yang ada pada program sudah berfungsi dengan baik dan tidak ada link yang terputus. Pada tahap uji coba, jika ditemukan kekurangan/kesalahan maka dilakukan perbaikan sehingga pada akhirnya aplikasi multimedia kain geringsing ini bisa selesai sesuai dengan target yang diharapkan. Tahapan pengembangan aplikasi ini bisa digambarkan seperti pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Proses kerja pembuatan aplikasi

3. Pembahasan

Setelah tahapan pembuatan program dilanjutkan dengan tahap uji coba program. Tahap uji coba ini dilakukan agar aplikasi yang dibuat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa uji coba dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Coba Sistem

No	Jenis Uji/ Skenario	Hasil
1.	<i>Intro</i> Saat pertama kali menggunakan media ini, akan muncul secara otomatis <i>intro</i> media. Jika pengguna tidak ingin melihat <i>intro</i> , klik tombol skip pada bagian bawah.	Pada layar muncul <i>intro</i> media. Setelah menekan tombol skip, akan muncul tampilan menu utama. Lihat pada Gambar 4.
2.	Menu Utama Pada saat <i>intro</i> selesai, menu utama akan tampil yang berisikan beberapa <i>button</i> .	Muncul menu utama dari media seperti terlihat pada Gambar 5.
3.	Menu Sejarah Ketika tombol asal usul diklik, muncul video pendek yang menceritakan kedatangan pedagang India ke Bali	Muncul video pendek yang menceritakan kedatangan pedagang India ke Bali. Tampilan seperti pada Gambar 6.
4.	Menu Jenis Kain Ketika tombol jenis kain ditekan, muncul 4 jenis kain dan video cara memakainya.	Muncul empat jenis kain dan video pemakaiannya. Tampilan seperti pada Gambar 7.

No	Jenis Uji/ Skenario	Hasil
5.	Menu Motif Kain Ketika tombol Motif Kain diklik akan muncul menu baru dan 30 motif kain geringsing.	Muncul 30 button mewakili motif kain geringsing dan penjelasannya Tampilan seperti pada Gambar 8.
6.	Menu Proses Pembuatan Ketika tombol Proses Pembuatan diklik, akan di tampilkan tahap tahap pembuatan kain geringsing dari awal sampai selesai dan berisi video cara pembuatan	Muncul <i>button</i> yang mewakili tahapan-tahapan pembuatan kain geringsing. Tampilan seperti pada Gambar 9.
7.	Menu Pemakaian Ketika tombol Pemakaian diklik akan muncul video pemakaian kain geringsing yang biasanya digunakan saat upacara tertentu	Muncul cara memakai kain geringsing sesuai jenisnya. Tampilan seperti pada Gambar 10.
8.	Menu Simulasi Ketika tombol Simulasi diklik, akan muncul sebuah permainan yaitu menggabungkan beberapa motif kain geringsing	Muncul serangkaian gambar motif kain yang bisa dipilih untuk membuat motif gabungan <i>prembon</i> . Tampilan seperti pada Gambar 11.
9.	Menu Galery Ketika tombol menu Galery diklik, muncul foto dan video masyarakat tanganan yang terkait dengan kain geringsing.	Muncul foto dan video terkait kain geringsing. Tampilan seperti pada Gambar 12.



Gambar 4. Tampilan awal



Gambar 6. Sejarah Kain Geringsing



Gambar 7. Jenis-Jenis Kain Geringsing



Gambar 8. Motif Kain Geringsing



Gambar 9. Tahap Pembuatan Kain Geringsing



Gambar 10. Pemakaian Kain Geringsing



Gambar 11. Tampilan Simulasi



Gambar 12. Tampilan Gallery

Aplikasi multimedia ini diawali dengan menampilkan *intro* sebagai pembuka media. Di dalam *intro*, terdapat sebuah *button* yang jika diklik akan menampilkan menu utama dari media ini. Pada menu utama terdapat sembilan *button* yaitu *button* Asal Usul, Jenis Kain, Motif Kain, Proses Pembuatan, Pemakaian, Simulasi, Referensi, Galeri dan Profil.

Button “Asal Usul” jika diklik akan menampilkan video dan sejarah kain geringsing. *Button* “Jenis Kain” jika diklik akan menampilkan sub jenis kain geringsing yaitu jenis kain geringsing patlikur, petangdasa, anteng, saput, dan sabuk tubuan. *Button* “pemakaian kain geringsing” jika diklik akan menampilkan informasi mengenai pemakaian kain geringsing. Pada menu “Motif kain geringsing” jika diklik akan menampilkan bermacam-macam motif kain geringsing yaitu Batun tuung, Cecempakan, Ceplong, Dinding Ai, Gegonggangan, Hidup Panak, Lubeng dan motif-motif lainnya.

Pada Menu “proses pembuatan” terdapat 8 *button* yang mewakili tahap-tahap pembuatan kain geringsing yaitu Pembuatan Benang, Pewarnaan, *Muluhin*, *Ngrenggang Pakeng* dan *Dih*, *Nyipat*, *Med Bed*, *Mesaih*, *Penunanan*. Tahapan ini juga dilengkapi dengan video proses pembuatan. Pada menu pemakaian jika diklik akan menampilkan video pemakaian kain geringsing menurut jenisnya.

Pada *button* Simulasi jika diklik, pengguna akan diajak untuk membuat kombinasi motif, disebut juga motif *prembon*, dengan memilih dan menggabungkan gambar beberapa motif kain geringsing. Pada menu galeri terdapat 2 *button* yaitu foto dan video. Di dalam *button* foto terdapat beberapa foto kegiatan masyarakat tanganan yang berhubungan dengan kain geringsing dan di dalam *button* video terdapat video proses pembuatan dan video upacara perang pandan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa telah dibuat sebuah aplikasi multimedia tentang kain geringsing dari desa Tenganan Pagringsingan, Bali. Tahapan pengembangan multimedia ini dimulai dari tahap persiapan (mengumpulkan data, membuat *storyboard*), dilanjutkan tahap pembuatan program (desain antarmuka, membuat animasi, menginput *sound*), dan melakukan uji coba dengan menggunakan skenario uji sampai akhirnya terbentuk sebuah multimedia yang diinginkan. Hasil akhir berupa sebuah aplikasi multimedia dengan fitur-fitur yang mencakup sejarah perkembangan keberadaan kain geringsing, jenis-jenis kain geringsing, berbagai motif kain geringsing, proses pembuatan kain geringsing, pemakaian kain geringsing, foto-foto dan video terkait kain geringsing, dan simulasi permainan yaitu pemilihan motif-motif untuk digabungkan dalam selembar kain yang disebut dengan motif *prembon*.

Media ini merupakan hasil dari identifikasi dan dokumentasi keberadaan kain tradisional di Bali yaitu kain geringsing. Selain kain tradisional geringsing ini, di Bali masih terdapat kain tradisional lainnya seperti kain songket, kain prada, kain bebal dan lain-lainnya. Untuk itu, diperlukan penelitian lebih lanjut tentang keberadaan kain-kain tradisional Bali ini.

Terkait dengan perkembangan teknologi web saat ini, web juga bisa dimanfaatkan untuk sarana pelestarian warisan budaya. Aplikasi multimedia yang telah dibuat pada penelitian ini, dapat dikembangkan selanjutnya dengan menggunakan teknologi web dengan cakupan informasi yang lebih luas tentang keberadaan kain tradisional Bali dan warisan budaya lainnya. Adapun struktur klasifikasi warisan budaya yang digunakan bisa mengikuti seperti yang telah dibuat[5].

Daftar Pustaka

- [1] Iskandar, Sri Sintasari. 2014. Puspawarna Wastra Bali, Jakarta: Museum Tekstil.

- [2] Wronska-Friend, Maria. 2015. *Balinese Textiles For Gods and People*. Polandia: Central Museum of Textiles.
- [3] UNESCO World Heritage Centre. (1992, August 22, 2014). *About World Heritage*. Available: <http://whc.unesco.org/en/about/>
- [4] A. M. Ronchi. 2009. *eCulture: cultural content in the digital age*: Springer.
- [5] Rubhasy, A., Paramartha, AAG., Budi, I., Hazibuan, Z.A. 2014. "Management And Retrieval Of Cultural Heritage Multimedia Collection Using Ontology". *ICITACEE*.