



PENGUATAN DAN PEMAJUAN PEMBELAJARAN MOTIF TENUN ENDEK BALI

Nyoman Dewi Pebryani¹, Putu Manik Prihatini², Tjok Istri Ratna C.S³

^{1,2,3} Institut Seni Indonesia Denpasar

e-mail: dewipebryani@isi-dps.ac.id¹, manikprihatini@isi-dps.ac.id², ratnacora@isi-dps.ac.id³

Abstrak

Proses menenun merupakan proses yang tidak mudah dan membutuhkan waktu yang lama, sehingga banyak generasi muda mulai meninggalkan budaya tersebut. Adanya Surat Edaran Gubernur Provinsi Bali nomor 4 tahun 2021 mengatur tentang penggunaan kain tenun Endek pada hari Selasa membawa dampak positif terhadap permintaan tenun Endek yang meningkat. Namun disisi lain, para penenun yang telah lama vakum, menemui kesulitan dalam proses produksi dan mencari inspirasi desain yang baru. Tuntutan proses yang serba cepat dalam menghasilkan desain-desain motif yang baru, dapat diantisipasi dengan mengintegrasikan teknologi berupa aplikasi digital berbasis web dalam proses desain motif tenun Endek. Untuk mengetahui bagaimana aplikasi digital ini mampu membantu kebutuhan pertenenan, maka dilakukan pelatihan pertenenan dan kemudian meminta masukan dan saran dari para peserta pelatihan, sebagai bahan untuk menyempurnakan aplikasi desain ini. Dengan demikian, aplikasi desain motif yang baru dapat disebarluaskan kepada pertenenan lainnya serta dapat dimanfaatkan untuk alat pembelajaran digital terkait dengan budaya.

Kata kunci: tenun Endek, digitalisasi, aplikasi, motif

Abstract

The weaving process is demanding and time-consuming, therefore, many young people are starting to leave the culture. The Circular of the Governor of Bali Province Number 4 of 2021 regulating the use of Endek woven fabrics on Tuesdays has a positive impact on the increasing demand for Endek weaving. On the other hand, the weavers who have been in hiatus for a long time, encounter difficulties in the production process and seek new design inspiration. The demands of a fast-paced process in producing new motif designs can be anticipated by integrating technology in the form of web-based digital applications in the Endek weaving motif design process. To find out how this digital application is able to help the needs of weaving, weaving training is conducted in order to inquire for input and suggestions from the training participants, as material for perfecting this design application. Thus, the application of new motif designs can be disseminated to other weavers and can be used for digital learning tools related to culture.

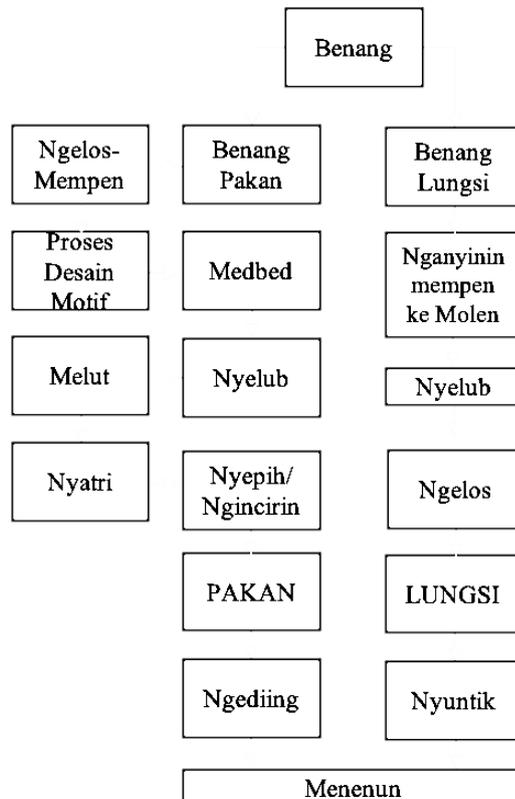
Keywords: Endek weaving, digitization, application, motifs



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Tenun Endek adalah tenun dengan single ikat yang diproduksi di Pulau Bali. Motif yang terlihat pada tenun Endek adalah hasil dari pengikatan benang pakan yang sebelumnya telah Digambar motif. Berdasarkan Kementerian Hukum dan HAM Kain tenun Endek ini telah dicatatkan sebagai Kekayaan Intelektual Komunal Ekspresi Budaya Tradisional dengan nomor EBT 12.2020.0000085 pada tanggal 22 Desember 2020 [1]. Berdasarkan hal tersebut, maka kain tenun Endek merupakan warisan budaya kreatif masyarakat Bali yang wajib dilestarikan dan dilindungi. Selanjutnya detail aturan yang membahas tekstil tradisional Bali diterjemahkan dalam Surat Edaran Gubernur Bali, SE no 4. Tahun 2021 tentang penggunaan kain Endek atau kain tenun tradisional Bali dalam berbagai aktivitas pada setiap hari Selasa [2]. Hal ini membawa angin segar bagi penenun tekstil tradisional Bali, khususnya Kain Tenun Endek. Namun disisi lain, para penenun menemui kesulitan dalam memenuhi permintaan pasar yang mulai menggeliat naik, terutama dalam proses pembuatan desain. Proses pembuatan tenun Endek terdiri dari beberapa tahapan yang cukup panjang seperti terlihat pada gambar 1 [3]. Menurut Schaublin, dkk, proses pembuatan tenun Endek terbagi dalam benang pakan dan benang lungsi, pada tenun Endek, motif dibuat pada benang pakan [4].



Gambar 1. Tahapan Pembuatan Tenun Endek
[Sumber: Referensi [3]]

Proses pembuatan tenun Endek terdiri dari kurang lebih empat belas tahapan yang terbagi dalam perlakuan yang berbeda untuk benang pakan dan lungsi. Menurut CTI, tenun Endek adalah tenun yang dibentuk melalui proses pembuatan motif pada benang pakan, sehingga proses benang pakan lebih panjang dibandingkan dengan proses pembentukan benang lungsi [5]. Benang lungsi adalah benang yang posisinya vertikal pada alat tenun, benang lungsi biasanya terdiri dari satu warna ataupun penyatuan beberapa warna benang dalam satu alat tenun, tergantung pada desain yang diinginkan. Benang pakan adalah benang yang diletakkan ke dalam sekoci untuk selanjutnya ditenun melewati benang lungsi. Benang pakan telah melalui proses pembentukan motif dengan diikat dan dicelup sebelum ditenun. Keseluruhan tahapan proses pembuatan tenun Endek tersebut membutuhkan waktu yang lama dan seluruh proses masih dikerjakan secara manual.

Proses pembentukan motif pada benang pakan awalnya dilakukan langsung diatas benang, dimana pembuat motif tenun Endek diharuskan untuk mampu memvisualisasikan gambar diatas benang. Menggambar motif diatas benang berbeda dengan membuat desain diatas kertas, karena membuat motif diatas benang dipengaruhi oleh jumlah bulih (bulih adalah jumlah putaran benang). Jumlah bulih harus ditentukan terlebih dahulu sebelum benang pakan dipindahkan ke dalam sebuah frame atau dikenal dengan nama penampikan. Kreatifitas dalam mendesain motif Endek yang dilakukan diatas benang terbatas, dikarenakan pembuat motif susah dalam menghapus tinta yang digunakan untuk sketsa motif diatas benang. Proses desain motif adalah tahapan yang penting dari keseluruhan proses tenun Endek karena akan terlihat pada hasil jadi kain. Namun, jumlah pengrajin yang menguasai teknik menggambar diatas benang pakan tidak banyak, sehingga dibutuhkan regenerasi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah format digital untuk memudahkan regenerasi dan menyediakan ruang eksploratif dalam membuat desain tenun Endek. Menjawab tantangan kebutuhan akan sebuah format digital, Pebryani dkk telah menciptakan sebuah aplikasi digital yang khusus untuk pembuatan tenun Endek [6]. Untuk memahami penggunaan software atau aplikasi tersebut, maka diperlukan untuk melakukan pelatihan kepada beberapa calon pengguna serta melihat bagaimana hasil desain dari aplikasi ini dapat diwujudkan ke dalam tenun Endek. Aplikasi ini dibangun berbasis web, menyediakan fungsi template untuk mendesain motif, kemudian hasil desain dalam ukuran template. Adapun tujuan pelatihan adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi desain ini mampu membantu

pertenunan dan pembuat motif khususnya dalam peningkatan kreatifitas dalam desain dan selanjutnya hasil pelatihan dilanjutkan untuk dibuat menjadi kain tenun Endek, untuk melihat proses perwujudan dari aplikasi menjadi tenun Endek. Selain itu, masukan dan saran dari para peserta pelatihan, sebagai bahan untuk menyempurnakan aplikasi desain ini. Dengan demikian, aplikasi desain motif yang baru dapat disebarluaskan kepada pertenenan lainnya serta dapat dimanfaatkan untuk alat pembelajaran digital terkait dengan budaya

Untuk mengetahui bagaimana aplikasi yang telah diciptakan bisa digunakan untuk membuat desain sesungguhnya pada benang pakan, maka diadakan proses testing dengan mengundang 5 peserta. Kelima peserta tersebut memiliki latar belakang pengalaman dalam membuat motif tenun Endek secara manual serta generasi muda yang memiliki minat terhadap proses desain motif tenun Endek. Kelima peserta diberikan workshop proses pembuatan desain motif tenun Endek secara digital terlebih dahulu untuk selanjutnya dipilih satu motif yang diwujudkan ke dalam tenun Endek. Pemilihan kelima peserta ini adalah peserta yang berdomisili di Klungkung dan disekitaran pertenenan.

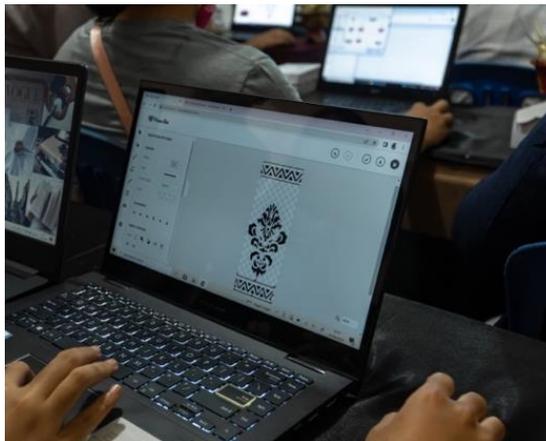
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kegiatan Pelatihan Desain.

Kegiatan Pelatihan dilakukan selama dua hari, terlihat pada gambar 2, hari pertama adalah pengenalan pengetahuan dasar tentang Endek, mengenai perulangan desain, kaitan antara desain dengan hitungan antara putaran benang pakan (bulih) dalam penamplikan. Seperti terlihat pada gambar 3, peserta diajarkan untuk mendesain dalam sebuah template, template tersebut bisa diatur sesuai dengan keinginan serta dihitung untuk kebutuhan benang pakan pada penamplikan. Hal ini dilakukan karena sebagian peserta tidak memahami kaitan antara desain dan hitungan benang pakan dalam bulih. Dalam pelatihan hari pertama, peserta dituntut untuk menghasilkan karya atau desain sebanyak-banyaknya.

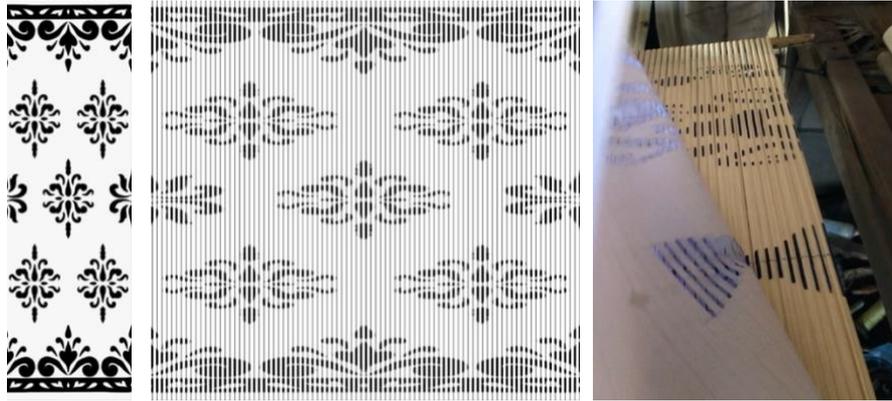


Gambar 2. Proses pelatihan
[Sumber: dokumen pribadi, 2022]

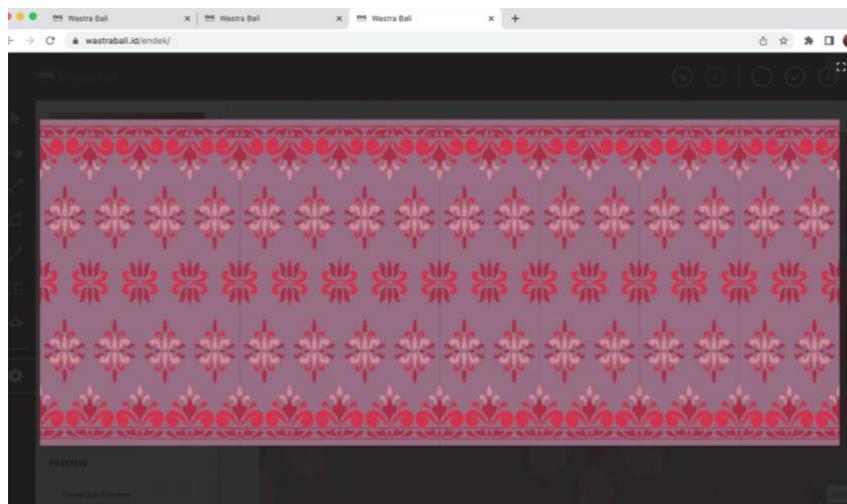


Gambar 3. Hasil dari pelatihan
[Sumber: dokumen pribadi, 2022]

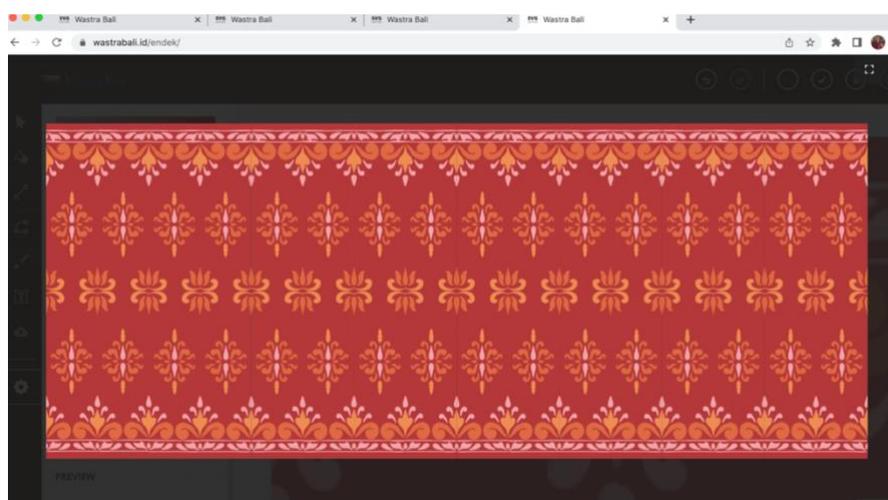
Terlihat pada Gambar 4.a., merupakan hasil karya desain peserta di dalam template, kemudian aplikasi desain ini menyediakan fungsi untuk melihat bagaimana desain yang telah dibuat bila divisualisasikan menjadi satu kain penuh, gambar 5 dan 6. Setelah peserta memahami tatacara pembuatan desain motif tenun dalam sebuah template dan visualisasinya secara keseluruhan, peserta diajarkan untuk menghitung jumlah bulih yang diperlukan dari desain yang telah dibuat. Desain pada gambar 4.b. pada sisi lebarnya dikalikan dengan faktor pengali untuk dua putaran benang, sehingga dari lebar 14 cm menjadi 98 cm, kemudian gambar tersebut dipecah kedalam ukuran bulih menjadi 98 bulih, dimana jarak antar bulih adalah 1 cm.



Gambar 4. (a) kiri: hasil desain dari salah satu peserta dalam ukuran template, (b) tengah: hasil desain diterjemahkan kedalam bulih, (c) pengaplikasian desain ke atas benang di penampikan [Sumber: dokumen pribadi, 2022]



Gambar 5. Visualisasi desain Endek secara keseluruhan bila menggunakan warna dasar biru [Sumber: dokumen pribadi, 2022]



Gambar 6. Visualisasi desain Endek secara keseluruhan bila menggunakan warna dasar merah [Sumber: dokumen pribadi, 2022]



Gambar 7. (a) kiri: motif yang dihasilkan dengan warna dasar biru ditenun pada ATBM, (b) kanan: motif yang dihasilkan dengan warna dasar merah ditenun pada ATBM
[Sumber: dokumen pribadi, 2022]

2. Kegiatan Pelatihan Perwujudan Desain.

Setelah menghasilkan karya desain dari aplikasi digital, kemudian motif yang telah dipecah ke dalam ukuran bulih dicetak (Gambar 4.b). Selanjutnya diaplikasikan ke dalam benang. Gambar dicetak ke dalam kertas banner, kemudian selanjutnya motif-motif yang tampak dilubangi dengan cutter, proses melubangi kertas banner biasanya membutuhkan waktu sekitar 3 hingga 4 jam. Kertas banner yang telah dilubangi tersebut menjadi mall atau cetakan untuk selanjutnya diaplikasikan ke dalam benang, seperti terlihat pada gambar 4.c. Pemindehan motif ke dalam benang menggunakan tinta basis, tanda yang dihasilkan oleh tinta basis selanjutnya dipakai acuan mengikat benang di penamplikan. Proses pengikatan benang di penamplikan membutuhkan waktu sekitar satu hari, tergantung kerumitan dari proses desainnya. Selanjutnya setelah selesai mengikat benang di penamplikan, benang kemudian melalui proses pewarnaan warna dasar yang dilanjutkan dengan mencatri warna pada benang yang dilepas ikatannya. Setelah benang diwarnai, kemudian benang tersebut di jemur, dan selanjutnya diadakan proses pemisahan benang yang sudah terbentuk motifnya ke dalam sekoci. Benang pakan yang sudah dipindah ke sekoci siap untuk ditenun pada alat tenun bukan mesin (ATBM) seperti yang terlihat pada gambar 7.a. dan gambar 7.b. Secara keseluruhan dapat dilihat bahwa proses penggunaan aplikasi digital dapat diwujudkan ke dalam bentuk tenun Endek,

dimana hasil visualisasi yang dihasilkan melalui software dapat diwujudkan ke dalam wujud nyata.

SIMPULAN

Digitalisasi pembelajaran motif tenun Endek dilakukan dengan menerjemahkan sebuah proses desain motif pembuatan tenun Endek. Proses desain motif tenun Endek selama ini dilakukan langsung diatas benang pakan, dimana pembuat motif diharuskan untuk bisa memvisualisasikan image atau motif dalam bentuk distorsi pada sisi lebarnya. Dengan adanya aplikasi desain ini, membantu para pembuat motif ataupun orang yang memiliki keinginan belajar membuat motif tenun Endek menjadi lebih mudah. Proses pembuatan motif melalui aplikasi digital ini mampu memangkas waktu yang dibutuhkan dalam mendesain motif Endek, biasanya pembuat motif membutuhkan waktu dua hingga tiga hari untuk proses mendesain. Namun dengan adanya aplikasi ini, pembuat motif dapat menghasilkan desain motif lebih cepat, yakni dalam satu hingga dua jam. Kemudahan dalam visualisasi desain dan penghitungan jumlah benang dan bulih yang diperlukan dalam satu penampikan sangat membantu pembuat motif dan juga generasi muda yang ingin meneruskan atau melanjutkan proses pembuatan motif tenun Endek.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan riset ini didukung oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dan Lembaga Pengelola Dana Pendidikan melalui Program Pendanaan Program Riset Keilmuan Terapan Tahun 2021. Terimakasih kami ucapkan kepada Pertenunan Astiti yang telah bersedia menjadi mitra dalam proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Peraturan Daerah Provinsi Bali, "Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penguatan Dan Pemajuan Kebudayaan Bali." 2020. [Online]. Available: <https://jdih.baliprov.go.id/produk-hukum/peraturan-perundang-undangan/perda/28575>
- [2] Surat Edaran Gubernur Bali, "Penggunaan Kain Tenun Endek Bali/kain Tenun Tradisional Bali." Jan. 2021. [Online]. Available: <https://jdih.baliprov.go.id/produk-hukum/peraturan-perundang-undangan/se-gubernur-bali/28682>
- [3] N. D. Pebryani, Ratna C.S, Remawa, and Radiawan, "Digital transformation in Endek Weaving Tradition," *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 37, no. 1, pp. 78–84, Feb. 2022, doi: <https://doi.org/10.31091/mudra.v37i1.1886>.
- [4] B. Hauser-Schaublin, M. Nabholz-Kartaschoff, and Ramseyer, *Balinese Textiles*. London: British Museum Press, 1991.

- [5] C. Cita Tenun Indonesia, *Tenun: Handwoven Textiles of Indonesia*. Jakarta: BAB Publishing Indonesia, 2010.
- [6] N. D. Pebryani, P. M. Prihatini, and Ratna C.S, "Weft Computation of Endek Weaving," *Int. J. Appl. Sci. Smart Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 47–58, May 2022, doi: <https://doi.org/10.24071/ijasst.v4i1.4666>.