

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Motif merupakan istilah untuk setiap elemen dalam sebuah desain yang dapat berupa elemen berulang atau pun elemen tidak berulang (Kight, 2011). Tjandrawibawa (2018), menyatakan bahwa motif pada tekstil umumnya berupa ilustrasi grafis dengan berbagai macam bentuk mulai dari abstrak hingga realis. Seiring berkembangnya tren fashion, ilustrasi mulai diaplikasikan pada busana sehingga dapat menambahkan keunikan dan nilai lebih untuk ditawarkan kepada konsumen. Ilustrasi termasuk dalam salah satu aspek estetika yang dapat dilihat dari warna dan motif (Abraham-Murali & Littrell, 1995). Seni ilustrasi merupakan karya dua dimensi yang memiliki fungsi mencatat atau menceritakan peristiwa pada suatu tempat di suatu masa yang terikat oleh ruang dan waktu. Lukisan pada dinding gua dari zaman prasejarah merupakan ilustrasi yang gambarnya dapat bercerita (Salam, 2017).

Berbagai penelitian menemukan bahwa karya ilustrasi yang bercerita pada gambar prasejarah, primitif, dan anak-anak menggunakan bahasa rupa Ruang Waktu Datar (RWD). Bahasa rupa merupakan teknis menggambar dengan memanfaatkan cara gambar objek (*wimba*) dan tata ungkapan sehingga objek yang disusun dapat bercerita. Kemampuan dari bahasa rupa RWD dalam menyampaikan cerita melalui objek yang digambar menjadikannya sesuatu yang menarik. Sistem RWD menggambar dari aneka arah, jarak, waktu, dan terdapat sebuah sekuen yang terdiri dari beberapa adegan yang tidak terpenjara dalam *frame*. Dalam hal ini, seni rupa tradisi di Indonesia lebih dekat dengan menggunakan sistem RWD yang berkembang dari bahasa rupa primitif (Tabrani, 2005). Di sisi lain, (2021) Apsari menyatakan bahwa seni tradisi Indonesia berpengaruh dalam ilustrasi *flat design* yang mana mengadaptasi dari visual ilustrasi Indonesia seperti batik, wayang, dan candi dengan bentuk gepeng atau datar. Anindita dan Riyanti (2016) mengungkapkan bahwa *flat design* dianggap memberikan kesan yang lebih *modern, simple, dan playfull* dengan penyederhaan bentuk sehingga warna

menjadi elemen penting dalam memperindah tampilan. Berdasarkan hasil pengamatan studi visual, ditemukan adanya kesamaan karakteristik pada visual pengayaan *flat design* dan seni tradisi Indonesia yang menggunakan sistem RWD, dimana *flat design* merupakan bagian yang terdapat di dalam sistem RWD yaitu bentuk yang berkesan datar dan menggambar dengan stilasi. Sistem RWD memiliki cakupan yang lebih luas yaitu teknis ilustrasi yang terdiri dari cara menggambar dan tata ungkapan yang mampu bercerita, sedangkan *flat design* hanya merupakan teknis cara menggambar berupa penyederhanaan bentuk. Oleh karena kesamaan itu ditemukannya potensi penggabungan teknis ilustrasi sistem RWD dan *flat design* untuk menciptakan teknis ilustrasi baru yang lebih inovatif dalam pengembangan inovasi motif yang terus dibutuhkan pengembangannya dengan memanfaatkan bahasa rupa yang ada di Indonesia. Tabrani (2005) mengungkapkan bahwa sejumlah seniman Indonesia menjawab tantangan pada era globalisasi dengan menciptakan dan memanfaatkan konsep seni tradisi untuk karya modern mereka, sehingga dari hal tersebut potensi dari sistem RWD dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam membuat inovasi motif.

Berdasarkan observasi *online* yang telah dilakukan di Indonesia terdapat beberapa brand yang menggunakan karakter pengayaan *flat design* pada produknya. Brand tersebut diantaranya brand ‘Smitten by Pattern’, brand ‘Liunic on Things’ dan brand ‘Melekat Sejiwa’. Ketiga brand ini memiliki karakter motif yang serupa, yaitu abstrak, warna *playfull*, bentuk imajinatif, dan terdapat cerita yang ingin disampaikan di dalamnya. Di sisi lain, terdapat seni tradisi Damar Kurung yaitu lentera khas Gresik yang memiliki keunikan motif seperti gambar anak. Bentuk ragam hiasnya dapat menggambarkan rangkaian objek yang menceritakan kejadian atau peristiwa (Ismoerdjahwati, 2009). Dari hasil analisa studi visual, ditemukan bahwa Damar Kurung memenuhi karakter sistem RWD dalam penggambarannya. Dengan demikian, ditemukannya potensi mengembangkan desain motif dengan memanfaatkan sistem RWD dan pengayaan ilustrasi yang sedang trend pada saat ini yaitu *flat design* melalui inspirasi dari Damar Kurung dalam menciptakan visual baru yang dapat diaplikasikan pada lembaran kain yang kemudian dapat diterapkan pada produk fashion.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya potensi pengembangan motif dengan sistem RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* untuk menciptakan visual baru
2. Adanya potensi pengembangan motif yang inovatif terinspirasi dari seni Damar Kurung
3. Adanya potensi pengaplikasian motif ilustrasi dari sistem RWD dengan pengayaan *flat design* pada lembaran kain atau produk fashion

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana metode pengembangan digital motif dari sistem RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* untuk menciptakan visual baru?
2. Bagaimana cara pengolahan seni Damar Kurung menjadi sebuah motif yang inovatif dengan memanfaatkan pengayaan *flat design*?
3. Bagaimana cara pengaplikasian hasil akhir inovasi motif ilustrasi dari sistem RWD dengan pengayaan *flat design* pada lembaran kain atau produk fashion?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan pengayaan sistem RWD yang digabungkan dengan pengayaan ilustrasi *flat design* untuk menciptakan komposisi motif
2. Menggunakan inspirasi Damar Kurung dengan memanfaatkan pengayaan *flat design* untuk membuat karya seni tradisi yang modern
3. Produk akhir yang dihasilkan berupa selembaran kain dengan komposisi motif yang telah dibuat dan diaplikasikan pada lembaran kain atau produk *fashion*.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan komposisi motif menggunakan pengayaan sistem RWD yang digabungkan dengan pengayaan ilustrasi *flat design*
2. Menciptakan inovasi motif dari inspirasi damarkurung dengan memanfaatkan pengayaan *flat design* untuk membuat motif seni tradisi yang modern
3. Menciptakan produk fashion dengan mengaplikasikan inovasi motif dari penggabungan sistem RWD dan pengayaan *flat design*.

I.6 Manfaat Penelitian

1. Terciptanya komposisi motif menggunakan pengayaan sistem RWD yang digabungkan dengan pengayaan ilustrasi *flat design*
2. Terciptanya inovasi motif dari inspirasi damarkurung dengan memanfaatkan pengayaan *flat design* untuk menghasilkan motif seni tradisi yang modern
3. Pengaplikasian inovasi motif dari penggabungan sistem RWD dan pengayaan *flat design* menjadi sebuah produk fashion

I.7 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan metode kualitatif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan data berbagai sumber yang meliputi buku, jurnal dan sebagainya yang berhubungan dengan topik penelitian untuk memperoleh data sekunder.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk membuat berbagai macam analisa visual objek penelitian dengan mengamati dan meneliti beberapa brand yang berkaitan dengan penelitian yang diteliti secara *online* melalui Instagram dan google.

3. Wawancara

Metode ini merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan mewawancarai narasumber yang berhubungan dengan topik penelitian.

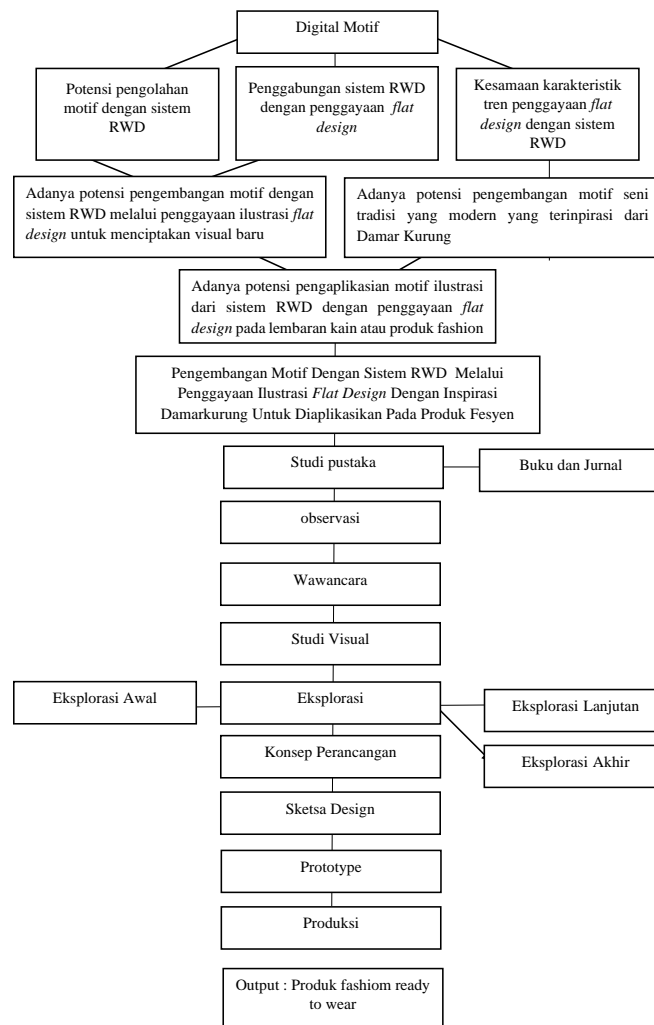
4. Eksplorasi

Metode ini dilakukan untuk mengolah inovasi motif dari penggabungan sistem RWD dan pengayaan *flat design* secara digital.

I.8 Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka dari penelitian ini.

Bagan I.1 Kerangka Penelitian
Sumber: Data Pribadi



I.9 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penelitian ini, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, skema kerangka penelitian dan sistematika penulisan karya tulis.

BAB II STUDI PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori- teori yang mendukung topik penelitian seperti definisi, klasifikasi, karakter, sejarah, fungsi, teknik dan perkembangan.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Bab ini berisikan data- data pada proses perancangan penelitian, terdapat skema dan uraian analisa perancangan yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tahapan- tahapan yang dilakukan saat penelitian yaitu analisa brand perbandingan, eksplorasi motif, pembuatan konsep, pemilihan target market, proses pembuatan produk akhir, konsep merchandise, dan hasil produk akhir.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan penelitian dan saran yang dapat menunjang penelitian selanjutnya.