

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Motif adalah bentuk dekoratif yang merupakan elemen inti untuk merancang sebuah pola atau *pattern* (Steed & Stevenson, 2012). Lebih lanjut, Steed dan Stevenson (2012) menyatakan bahwa pola atau *pattern* digunakan secara luas dalam bidang desain tekstil, mulai dari *surface design* sampai *structure design*. Selain motif berupa pola atau *pattern*, ada pula motif berupa ilustrasi. Menurut Salam (2017), ilustrasi adalah visual yang berniat mengkomunikasikan atau menjelaskan suatu subjek atau opini. Lebih lanjut, Salam (2017) dan Damayanti (2019) menyatakan bahwa ilustrasi di Indonesia telah berkembang sejak lama dan sudah menjadi tradisi yang tertuang dalam relief candi, naskah kuno, dan batik. Damayanti (2019) melanjutkan bahwa dalam perkembangannya, motif ilustrasi pada batik mengalami dinamisasi mengikuti inovasi para pembuat dan kebutuhan masyarakat yang menginspirasi perkembangannya dimasa kini dan masa depan.

Dalam observasi *online*, ditemukan banyak *brand* fashion lokal yang telah mengembangkan motif ilustrasi dengan mengikuti tren *flat design*. *Smitten by Pattern*, Liunic on Things, Sovlo, Lucky Cla, dan Melekat Sejiwa menggunakan motif ilustrasi *flat design* untuk mengkomunikasikan identitas *brand*-nya. *Brand-brand* ini memiliki kesamaan dalam tema yang mengangkat beragam konten lokal, pemilihan warna yang *playful*, serta motif yang sebagian besar berbasis vektor. Didukung oleh pernyataan Diani Apsari (2021) selaku ilustrator serta narasumber wawancara, tren ilustrasi yang sedang terjadi lima tahun belakangan adalah *flat design* yang umumnya berbasis vektor. *Flat design* memiliki karakter yang simpel, jelas, bersih, dan tanpa *shading* yang berlebihan. Menurut penelitian Hu (2016), karakter *flat design* yang sederhana membuat yang melihat mudah memahami maksud objek. Apsari (2021) melanjutkan bahwa *flat design* dapat dibilang sangat mengadaptasi ilustrasi tradisional Indonesia yang memiliki visual 'gepeng' serta konsep dimensinya tidak sekaku gambar perspektif dan proposional. Ilustrasi tradisional Indonesia yang dimaksud merupakan konsep Ruang-Waktu-Datar (RWD). Tabrani (2012) mendefinisikan RWD sebagai bahasa rupa tradisional

Indonesia yang berfokus pada gestur, menembak dari berbagai arah, jarak, dan waktu, serta mengabaikan perspektif dan proposional, serta tata ungkap khas lainnya. Tabrani melanjutkan bahwa RWD merupakan gambar pendahulu dengan dwimatra (dua dimensi) dengan matra (dimensi) waktu sebagai matra ketiga. Visual 'gepeng' atau dua dimensi tren *flat design* yang dipaparkan Apsari (2021) serta unsur dua dimensi RWD merupakan unsur yang menjembatani kedua hal ini. Menurut Hu (2016), tren *flat design* merupakan cara teknis menggambar dengan penyederhanaan objek, sedangkan menurut Tabrani (2012), RWD memiliki arti yang lebih luas karena terdiri dari cara gambar dan tata ungkap. Hal ini merupakan potensi penembangan RWD dengan pengayaan *flat design*

Berdasarkan studi visual mengenai batik Gedog, pengayaan ilustrasi yang digunakan memenuhi syarat sistem RWD. Setiap modul dari motifnya memiliki detail yang kompleks serta tekstur khas yang dihasilkan teknik batik. Motifnya berupa ilustrasi dengan tiga matra RWD, serta bentuknya 'gepeng' yang serupa dengan *flat design*. Ciptandi dan Sachari (2018) menyatakan bahwa sebagian besar motif Batik Gedog berupa pola pengulangan. Dalam penelitian Kartikasari dan Sarmini (2017) diketahui beberapa ragam hias Batik Gedog, antara lain motif Slimun, Kijing Miring, Ganggeng, Bang Tegeran, dan Grinsing.

Maka dari itu, terlihat adanya potensi pengembangan motif RWD yang terinspirasi dari motif batik Gedog dengan pengayaan tren *flat design*. Modul-modul motif yang berdetail kompleks akan disederhakan sehingga memiliki karakter tren *flat design*. Proses pengembangan perlu lebih diperhatikan agar karakter RWD berupa gambar stilasi, berdimensi waktu, dan tata ungkapnya yang khas perlu dipertahankan. Sebagai pembuktian penelitian, hasil pengembangan motif diproduksi dalam lembar tekstil untuk produk fashion.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, identifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi pengembangan motif dengan teknik RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design*
2. Adanya potensi pengembangan inovasi motif dengan inspirasi motif batik Gedog dengan pengayaan *flat design*
3. Adanya potensi mengaplikasikan motif dengan teknik RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* dalam lembaran tekstil untuk produk fashion.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan motif dengan teknik RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design*?
2. Bagaimana cara membuat inovasi motif dengan inspirasi motif batik Gedog dengan pengayaan *flat design*?
3. Bagaimana cara mengaplikasikan motif dengan teknik RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* dalam lembaran tekstil untuk produk fashion?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan motif dengan teknik RWD dengan pengayaan *flat design*
2. Menggunakan inspirasi motif Batik Gedog
3. Menggunakan *software* pengolahan grafis digital berbasis vektor untuk melakukan eksplorasi motif.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan motif dengan teknik RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design*
2. Menciptakan inovasi motif dengan inspirasi batik Gedog
3. Menciptakan motif dengan teknik RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* dalam lembaran tekstil untuk produk fashion

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya motif dengan teknik RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design*
2. Terciptanya inovasi motif dengan inspirasi batik Gedog
3. Terciptanya motif dengan teknik RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* dalam lembaran tekstil untuk produk fashion

1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah campuran antara metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yang dilakukan adalah studi literatur mengenai teori objek penelitian, observasi dan wawancara. Metode kuantitatif yang dilakukan adalah eksperimen teknik yang digunakan.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari sumber objektif yang berkaitan dengan penelitian melalui jurnal, prosiding, buku, dan artikel

2. Observasi *Online*

Observasi *online* dilakukan dengan mengamati *brand-brand* fashion yang memiliki motif ilustrasi sebagai ciri khas melalui sosial media, website, dan e-commerce.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber Diani Apsari selaku ilustrator yang bertujuan untuk menggali informasi yang berkaitan dengan beberapa objek penelitian.

4. Eksplorasi

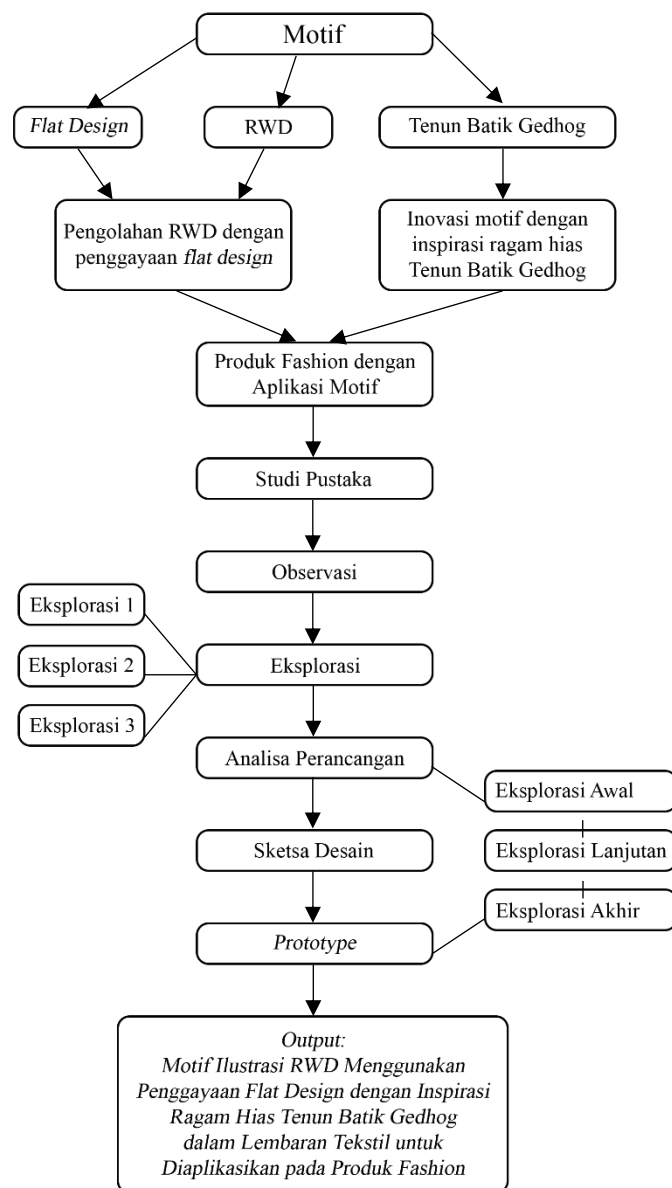
Eksplorasi dilakukan untuk mengolah motif RWD dengan inspirasi batik Gedog menggunakan pengayaan *flat design*.

1.8 Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka dari penelitian ini.

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021



1.9 Sistematika Penulisan

Sistematikan penulisan penelitian ini tersusun dalam lima bab, yaitu:

BAB 1 Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, kerangka penelitian, sistematika penulisan

BAB 2 Studi Literatur

Terdiri dari teori-teori dasar yang menjelaskan objek penelitian sebagai landasan dalam merancang.

BAB 3 Data dan Analisis Perancangan

Pemaparan data primer dan sekunder berupa wawancara dan observasi yang digunakan dalam penelitian

BAB 4 Konsep dan Hasil Perancangan

Pemaparan konsep mengenai karya yang akan dibuat dengan tahapan-tahapan atau proses pengerjaan karya

BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Pemaparan kesimpulan dari penelitian dan perancangan karya serta saran untuk penelitian berikutnya.