

## Bab 1 Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kegiatan menggendong anak merupakan sebuah kebiasaan yang sudah lama dilakukan oleh manusia sejak zaman dahulu kala. Gendongan telah ada dari awal peradaban manusia yang dimana penggunaan material masih alami seperti kulit kayu, daun dan kulit binatang (Ward, 2014). Indonesia, memiliki beragam jenis gendongan yang salah satunya menggunakan kain batik. Kain batik gendongan biasa digunakan oleh perempuan Indonesia zaman dahulu untuk membantu dalam pekerjaan rumah tangga mereka, seperti menggendong bakul, membawa barang dan paling umum digunakan untuk menggendong anak. Kain batik gendongan juga sarat akan makna dan filosofi, salah satunya adalah kain batik gendongan Liong. Kain batik gendongan Liong memiliki beberapa motif yang diantaranya adalah motif Naga Cina yang bermakna pelindung atau penolak bala, motif Qilin yang bermakna kemakmuran dan motif bunga Anyelir atau *Carnation* yang bermakna pernikahan atau kesuburan (Rosandini & Dewi, 2020).

Saat ini, produk gendongan anak semakin berkembang, hal ini dilihat dari desain motif, penggunaan material dan jenis gendongan yang beragam. Jenis-jenis gendongan anak diantaranya adalah selendang, *ring sling*, *babywrap*, *soft structure carrier (SSC)*, *mei tai* atau *meh dai*, *half buckle* dan *onbuhimo* (Dewi, 2021). Tidak sedikit pula *brand-brand* lokal yang memproduksi produk gendongan anak. Dari hasil observasi *online* pada tiga *brand* yang ada, yaitu Cuddle Me, Foglia dan Bayiku.id dari ketiga *brand* tersebut produk yang diproduksi berupa *jarik* atau selendang, *ring sling*, *soft structure carrier (SSC)*, *baby wrap* dan *onbuhimo*. Sedangkan untuk material yang digunakan berbahan serat alam seperti katun, linen, dan tencel. Untuk teknik yang digunakan dalam proses produksi adalah teknik *digital printing*. Dua *brand* diantaranya telah mengangkat konten lokal pada produk mereka, yaitu *brand* Foglia yang menggunakan lurik dan batik sebagai motif pada produk mereka dan *brand* Bayiku.id dalam produknya edisi Bangsa Indonesia.

Pada edisi Bangga Indonesia yang dikeluarkan oleh *brand* Bayiku.id, mereka menerapkan konten lokal sebagai inspirasi motif yang mereka buat. Mengangkat kebudayaan serta flora dan fauna Indonesia sebagai inspirasi visual motif, yang kemudian ilustrasi motif tersebut dibuat dengan teknik pengayaan *flat design* berbasis *bitmap*. Di sisi lain, sudah ada juga penelitian mengenai pengembangan motif pada produk gendongan oleh Agtha Juliani Dewi, yaitu pengembangan motif Batik Liong menggunakan teknik *flat design* berbasis vektor dengan pengayaan stilasi motif RWD (Ruang, Waktu dan Datar) sebagai pengayaan ilustrasi motifnya. Agtha Juliani Dewi pada penelitian sebelumnya menggunakan teknik pengayaan *flat design* berbasis vektor dengan tujuan untuk dapat membuat visual motif yang menyerupai bentuk asli dari motif Batik Liong. Selain itu, teknik pewarnaan *offside* digunakan dengan tujuan agar memberi kesan pewarnaan pada batik sesungguhnya. Selanjutnya, pengembangan motif dengan teknik pengayaan *flat design* berbasis vektor tersebut diaplikasikan pada produk gendongan berjenis *Mei Tai* atau *Meh Dai*. Material yang digunakan berjenis *baby canvas* dengan berbahan dasar *polyester*.

Setelah dilakukan analisa mengenai pengayaan motif, material dan jenis gendongan pada tren saat ini didapatkan data yang diantaranya, pengayaan tren motif yang tengah menjadi populer selama 5 tahun terakhir ini adalah teknik pengayaan *flat design* (Azzahira & Apsari, 2021). Hasil analisa visual motif terhadap beberapa *brand* lokal seperti Liunic on Things, Popiro dan Idekuhandmade didapatkan kesimpulan bahwa teknik pengayaan *flat design* yang tren pada saat ini yaitu, teknik pengayaan *flat design* berbasis *bitmap*. Hal ini, dilihat dari *software* yang digunakan oleh ketiga *brand* tersebut adalah *Adobe Photoshop* dan *Procreate* yang merupakan *software* berbasis *bitmap*. Selanjutnya, penggunaan material berbahan serat alam mulai banyak digunakan oleh *brand* gendongan lokal, sebagai contoh *brand* Foglia yang menggunakan material berbahan serat alam *Lyocell* atau yang biasa dikenal dengan sebutan Tencel. *Brand* Foglia menggunakan material berbahan serat alam pada produknya karena bahan serat alam lebih ramah terhadap kulit bayi terutama kulit bayi sensitif. Selanjutnya, dari data yang didapatkan pada penelitian yang dilakukan oleh Priyandini dan

Widyanti (2020) dengan menyebarkan kuisioner kepada 395 orang pengguna gendongan di Indonesia, gendongan dengan jenis *ring sling* menempati peringkat kedua sebesar 28,35% setelah gendongan jenis jarik atau selendang. Maka, dari data-data yang telah dipaparkan di atas, didapatkan beberapa peluang yang diantaranya: pertama, didapatkan peluang pengembangan motif dengan teknik pengayaan *flat design* berbasis *bitmap*. Kedua, didapatkan peluang untuk menggunakan material berbahan serat alam sebagai material utama yang akan digunakan pada produk akhir penelitian. Ketiga, didapatkan peluang pengembangan produk gendongan yang berbeda dari penelitian sebelumnya, yaitu dengan gendongan berjenis *ring sling*.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi pengembangan pada desain motif dari penelitian sebelumnya yang terinspirasi dari motif kain batik gendongan Liong dengan menggunakan pengayaan teknik *flat design* berbasis *bitmap*.
2. Adanya potensi pengaplikasian motif kain batik gendongan Liong pada produk gendongan yang berbeda dari penelitian sebelumnya, yaitu gendongan jenis *ring sling*.
3. Adanya potensi pengaplikasian motif kain batik gendongan Liong dengan menggunakan material serat alam.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan desain motif dengan pengayaan teknik *flat design* berbasis *bitmap* agar tercipta olahan motif baru?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan hasil pengembangan motif kain batik gendongan Liong pada produk gendongan *ring sling*?
3. Bagaimana cara mengaplikasikan motif kain batik gendongan Liong dengan menggunakan material serat alam?

#### **1.4. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah di dalam penelitian sebagai berikut:

1. Objek penelitian dibatasi hanya pada pengolahan motif kain batik gendongan Liong.
2. Teknik yang digunakan adalah *flat design* berbasis *bitmap* dengan menggunakan *software Procreate* pada pengolahan motif dan teknik *digital printing* pada produk.
3. Produk berupa gendongan anak berjenis *ring sling*.
4. Material yang digunakan adalah kain berbahan serat alam produksi *brand Tencel*.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan olahan motif baru dari pengembangan desain motif dengan pengayaan teknik *flat design* berbasis *bitmap*.
2. Mengaplikasikan hasil pengembangan motif kain batik gendongan Liong pada produk gendongan *ring sling*.
3. Mengembangkan penggunaan material serat alam dalam pengaplikasian motif kain batik gendongan Liong.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang terdapat di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terciptanya olahan motif baru dari pengembangan desain motif dengan pengayaan teknik *flat design* berbasis *bitmap*.
2. Terciptanya produk gendongan *ring sling* dengan motif kain batik gendongan Liong yang telah dikembangkan.
3. Terciptanya inovasi penggunaan material baru berbahan serat alam pada produk gendongan *ring sling*.

#### **1.7. Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif, metode ini digunakan untuk pengumpulan data dalam melakukan penelitian dengan cara sebagai berikut:

### 1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pencarian data dan informasi melalui jurnal, buku dan portal media *online* untuk mendapatkan data mengenai gendongan anak, batik, *flat design* serta data lainnya yang dapat menjadi pendukung penelitian.

### 2. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan observasi secara online terhadap beberapa *brand* lokal gendongan anak melalui media *online* seperti *instagram* dan *website*.

### 3. Eksplorasi

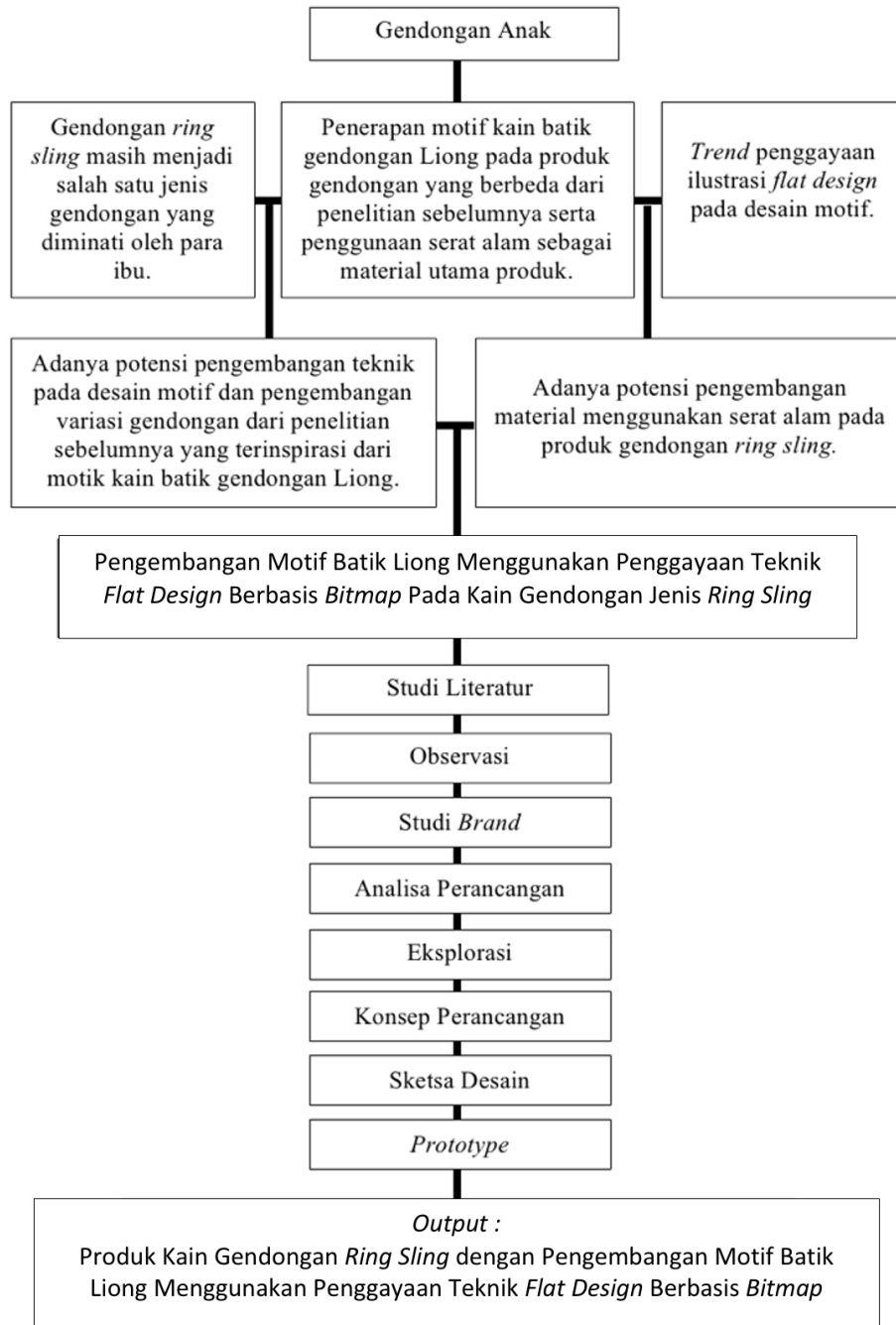
Metode penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan eksplorasi pengolahan motif kain batik gendongan Liong dengan pengayaan teknik *flat design* berbasis *bitmap* yang melalui eksplorasi tahap awal, lanjutan dan hasil akhir.

## 1.8. Kerangka Penelitian

Berikut ini merupakan kerangka penelitian dari topik yang diteliti:

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: dokumentasi pribadi (2023)



## **1.9. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tersusun dari beberapa bagian, bagian penulisan terdiri dari lima bab, sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan

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

2. Bab 2 Studi Pustaka

Terdiri dari teori-teori dan data yang menjelaskan mengenai topik penelitian yang diteliti.

3. Bab 3 Data dan Analisa Perancangan

Pemaparan data literatur, data primer dan sekunder serta data eksplorasi awal yang digunakan pada penelitian.

4. Bab 4 Konsep dan Hasil Perancangan

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

5. Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah diteliti

