

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). Motif non repetitif merupakan motif yang disusun dengan ukuran yang berdiri sendiri tanpa diberi bentuk yang lain (Ismawan, 2017). Menurut Barnard dalam Tjandrawibawa (2018), motif untuk tekstil pada umumnya berupa ilustrasi grafis yang memiliki berbagai macam bentuk mulai dari abstrak hingga realis. Ilustrasi merupakan karya dua dimensi yang memiliki fungsi mencatat atau menceritakan peristiwa pada suatu tempat di suatu masa yang terikat oleh ruangan waktu (Salam, 2017). Seperti ilustrasi semi-realis merupakan pembuatan seni gambar berupa simulasi dari objek nyata dan tidak sepenuhnya mirip dengan objek atau gambar aslinya (Asmawan, 2019).

Menurut Tabrani (2000), dalam mengekspresikan diri melalui gambar, setiap suku bangsa memiliki cara bahasa kata melalui bahasa rupa. Pada suku bangsa yang berada di daerah timur, sistem bahasa rupa yang digunakan dikenal dengan istilah Rupa Waktu Datar (RWD). Bahasa rupa RWD mengilustrasikan cerita dari segala arah, jarak dan waktu dengan terdiri dari beberapa adegan dan *layers*. Pada RWD, tiap latar dan wimba memiliki ruang dan waktunya sendiri, contohnya seperti relief candi (Tabrani, 2000). Tabrani juga menjelaskan bahwa beberapa candi di Indonesia yang memiliki sistem RWD diantaranya adalah Candi Borobudur, Candi Mendut, Candi Kidal, dan Candi Prambanan. Pada umumnya, candi-candi tersebut memiliki cerita yang melatarbelakangi terciptanya bangunan candi, seperti misalnya salah satu kisah yang sangat populer di masyarakat adalah kisah Roro Jonggrang pada latar pembangunan Candi Prambanan.

Cerita yang berasal dari Yogyakarta, Jawa Tengah ini menceritakan kisah cinta Pangeran Bandung Bondowoso kepada Putri Roro Jonggrang (Daniswari, 2022). Cerita rakyat Roro Jonggrang berdasarkan arsip Direktorat Jenderal Kekayaan

Intelektual yang ditulis oleh Drs. Gunarso, Bc.IP (2017) memiliki cerita di mana setelah Bandung Bondowoso menaklukkan kerajaan Prambanan, ia ingin menikahi Roro Jonggrang. Roro Jonggrang memberikan syarat dibuatkan 1000 candi dalam semalam untuk menikahinya. Gagal melakukan hal tersebut, Bandung Bondowoso marah dan akhirnya mengutuk Roro Jonggrang menjadi arca keseribu.

Karakteristik pada motif non repetitif yang berdiri sendiri atau dalam artian tidak memiliki pengulangan yang presisi dalam satu helai kain ini cocok dengan karakter RWD yang menggunakan wimba yang berbeda-beda dalam satu *frame*. Karakteristik motif non repetitif dan RWD juga cocok dengan karakteristik ilustrasi semi realis yang dapat digunakan pada cerita rakyat yang dijadikan sumber inspirasi dalam penempatan motif, seperti pada beberapa *brand* lokal yang diobservasi seperti Telusur Kultur dan Macaroni.idn yang menceritakan cerita rakyat menggunakan motif non repetitif bergaya ilustrasi. Walau begitu *brand* tersebut belum pernah mengangkat cerita rakyat Roro Jonggrang. Karena kepopuleran cerita Roro Jonggrang yang melatarbelakangi dibangunnya Candi Prambanan, cerita rakyat Roro Jonggrang menjadi sebuah inspirasi yang baik untuk diaplikasikan pada motif non repetitif menggunakan komposisi bahasa rupa RWD.

Maka berdasarkan pemaparan di atas, penulis bermaksud untuk menghasilkan visual baru berupa motif non repetitif bergaya ilustrasi dengan komposisi RWD dari inspirasi cerita rakyat Roro Jonggrang menggunakan metode penggambaran ilustrasi semi realis yang dapat diaplikasikan pada lembaran kain untuk produk *fashion ready-to-wear-deluxe* dengan cara mengkomposisikan motif mengikuti desain busana dan mencetaknya menggunakan teknik *digital printing* sublimasi.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang laporan, ditemukan beberapa potensi pada teknik *digital printing* dan pengolahan motif yaitu:

1. Adanya potensi perancangan motif non repetitif bergaya ilustrasi dengan sistem bahasa rupa RWD.

2. Adanya potensi perancangan motif yang terinspirasi dari cerita rakyat Roro Jonggrang.
3. Adanya potensi untuk mengaplikasikan motif bergaya ilustrasi yang terinspirasi dari kisah rakyat Roro Jonggrang yang dapat digunakan pada perancangan produk *fashion*.

I.3 Rumusan Masalah

Terdapat beberapa rumusan masalah terhadap pengaplikasian motif non repetitif sebagai berikut:

1. Bagaimana motif non repetitif yang disajikan dalam bentuk ilustrasi menjadi sebuah perancangan motif non repetitif dengan sistem bahasa rupa RWD?
2. Bagaimana cara pengolahan perancangan motif yang terinspirasi dari cerita rakyat Roro Jonggrang?
3. Bagaimana cara mengaplikasikan motif bergaya ilustrasi yang terinspirasi dari cerita rakyat Roro Jonggrang ke material kain yang dapat digunakan pada perancangan produk *fashion*?

I.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Menggunakan motif non repetitif dengan inspirasi berdasarkan cerita rakyat Roro Jonggrang yang disajikan dalam bentuk ilustrasi.
2. Menggunakan sistem bahasa rupa RWD (Ruang-Waktu-Datar)
3. Teknik reka latar yang digunakan ialah *digital printing* sublimasi, sedangkan material kain yang digunakan adalah kain berserat poliester.
4. Produk akhir yang dihasilkan akan berupa lembaran kain dengan komposisi motif yang telah dibuat dan dibuktikan pemanfaatannya pada perancangan produk *fashion*.

I.5 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan dari pelaksanaan penelitian untuk tugas akhir sebagai berikut:

1. Menghasilkan visual motif dengan komposisi yang menggunakan sistem bahasa rupa RWD yang disajikan melalui ilustrasi.
2. Mendapat sebuah kebaruan visual berupa motif non repetitif dengan inspirasi cerita rakyat Roro Jonggrang.
3. Menghasilkan sebuah kain dengan motif non repetitif cerita rakyat Roro Jonggrang yang dapat digunakan untuk perancangan produk *fashion*.

I.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian:

1. Memberikan sebuah variasi visual motif non repetitif baru yaitu dengan mengilustrasikan sebuah cerita menggunakan sistem bahasa rupa RWD.
2. Menciptakan kebaruan visual motif non repetitif dengan inspirasi cerita rakyat Roro Jonggrang.
3. Memberikan sebuah kebaruan penggayakan visual cerita rakyat Roro Jonggrang di atas kain dan produk *fashion*.

I.7 Metode Penelitian

Terdapat beberapa metode pengumpulan data yang akan dilakukan untuk melengkapi data dan menjalankan tahap penelitian tugas akhir dengan kategori *curiosity* sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Penulis mengambil berbagai bentuk sumber sebagai data awal sebelum penelitian baik dari buku, jurnal penelitian terdahulu dan situs artikel dari *website* yang mencakup tentang motif non repetitif, ilustrasi, RWD, cerita rakyat Roro Jonggrang hingga teknik *digital printing* sublimasi.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi langsung dan tidak langsung secara *online* terhadap beberapa target yang memiliki keterkaitan dengan dengan penelitian.

3. Wawancara

Proses wawancara yang dilakukan pada beberapa narasumber yang memiliki keterkaitan dengan penelitian untuk memperoleh tujuan yang berbeda-beda baik secara daring maupun secara langsung.

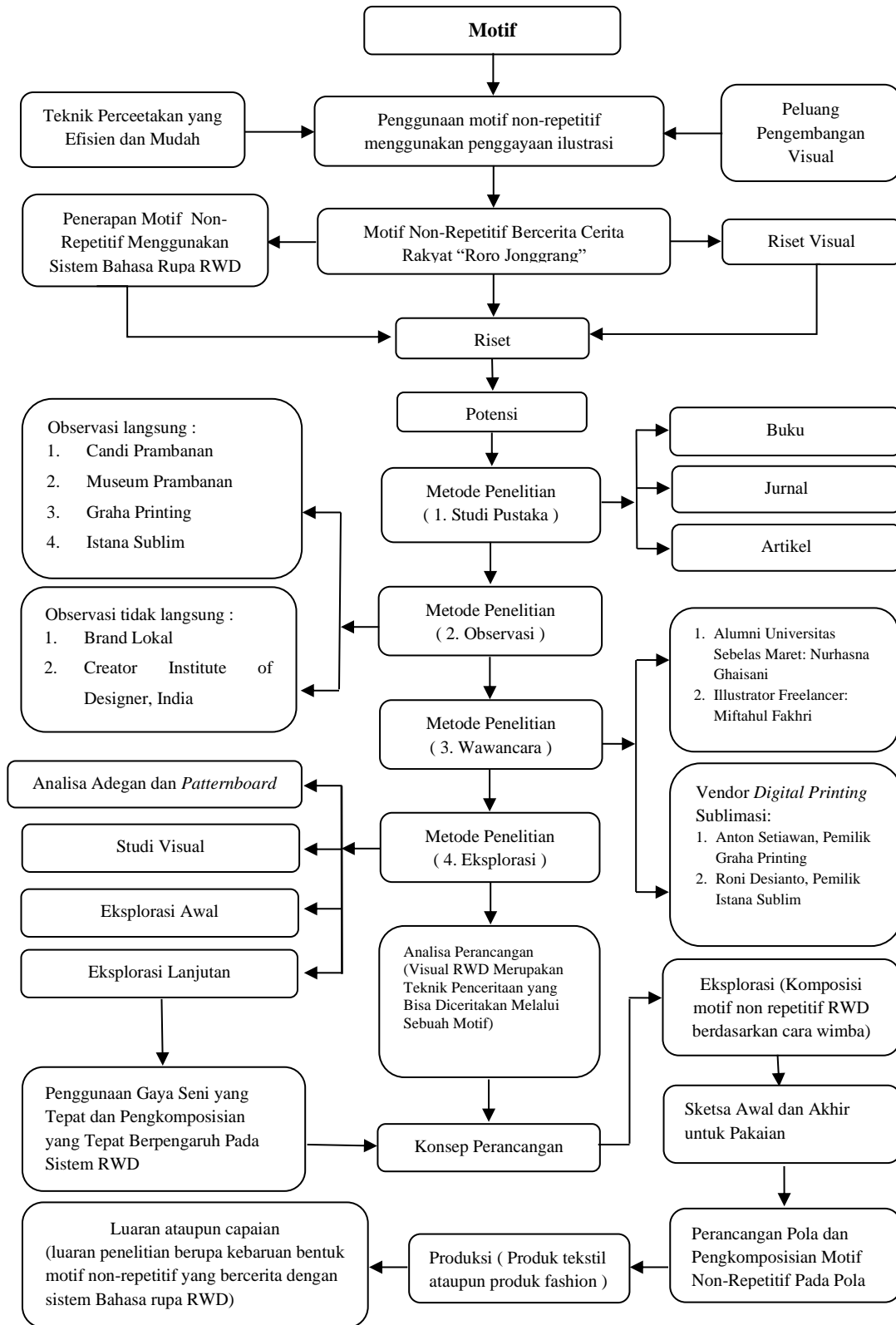
4. Eksplorasi

Terdapat beberapa tahapan eksplorasi pada penelitian ini yaitu eksplorasi awal dan eksplorasi lanjutan yang dibagi menjadi beberapa tahap Metode ini dilakukan untuk mengolah visual – visual baru berupa motif non repetitif dengan inspirasi cerita rakyat Roro Jonggrang.

I.8 Kerangka Penelitian

Pada tahap kerangka penelitian, berikut merupakan penjabarkan penelitian melalui bagan yang saling menghubungkan setiap poin penelitian satu sama lain sehingga penelitian dapat dijelaskan secara sistematis.

Bagan I. 1 Kerangka Penelitian



I.9 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian laporan tugas akhir terbagi menjadi 5 bab di mana terdapat fungsi penelitian yang berbeda – beda diantaranya:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjabarkan sub-bab berupa latar belakang sesuai topik pembahasan tugas akhir, identifikasi masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan metodologi penelitian yang mengacu pada konsep perancangan.

BAB II Studi Literatur

Menjelaskan setiap landasan – landasan teori yang mengacu pada motif non repetitif, ilustrasi, RWD dan cerita rakyat Roro Jonggrang

BAB III Data dan Analisa Perancangan

Pemaparan hasil pemikiran berdasarkan metode penelitian baik dari studi literatur, observasi, wawancara ke dalam sebuah data primer maupun sekunder juga melalui proses eksplorasi.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan secara detail segala sesuatu tentang perancangan berupa perancangan ilustrasi akhir dan penentuan detail produk akhir berdasarkan komposisi ilustrasi yang sudah dibuat juga bahan kain yang sudah dipilih.

BAB V Penutup

Berisi penutupan berupa hasil analisa, pemikiran atau tanggapan akhir dari penelitian secara keseluruhan serta saran dan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya.