

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Seiring kemajuan zaman dan perkembangan teknologi menyebabkan unsur-unsur budaya lokal semakin terkikis. Menurut (Wiradharma, 2020) era globalisasi telah membuat banyak budaya modern menjadi lebih menarik bagi generasi muda. Apabila hal ini tidak dikendalikan dengan baik akan menimbulkan dampak negatif yaitu perubahan budaya pada generasi muda saat ini, padahal cerita rakyat memiliki nilai keistimewaan kearifan akan budaya lokal. Cerita rakyat juga mendorong kreativitas dan imajinasi, karena cerita rakyat mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat meningkatkan moral dan karakter generasi muda. Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra lisan dan mempunyai fungsi yang sangat penting bagi masyarakat. Sebagai bagian yang mencerminkan budaya, karakter dan perilaku masyarakat. Cerita rakyat hidup dan menjadi milik masyarakat pada masalah yang telah dilestarikan secara turun-temurun. Salah satu cerita rakyat yang sangat terkenal khususnya di daerah Jawa Barat adalah cerita rakyat Sangkuriang (Supriadi, 2012). Sangkuriang adalah legenda yang menceritakan tentang suatu peristiwa, tempat atau benda. Cerita ini berkaitan dengan asal usul dari Gunung Tangkuban Perahu, Tunggul, Burangrang dan Danau Bandung Purba. Isinya bercerita tentang kehidupan manusia antara seorang ibu dan anaknya, yaitu Dayang Sumbi dan Sangkuriang. Menurut Suryolaksono (2001), legenda ini juga sering diartikan sebagai bentuk penolakan orang Sunda terhadap inses, karena sang ibu (Dayang Sumbi) menolak pinangan anaknya (Sangkuriang) dengan berbagai cara.

Cerita rakyat Sangkuriang pada umumnya banyak diaplikasikan dalam, film, novel dan karya lukisan. Rupanya, berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap beberapa *brand* lokal yang terdapat di Indonesia, sudah banyak ditemukan penerapan motif yang mengangkat unsur budaya lokal cerita rakyat, diantaranya yaitu pada koleksi busana *brand* 'Macaroni.idn', *brand* tersebut menggunakan pengayaan *flat* desain, sedangkan pada koleksi busana desainer 'Novi Susanti' dan *brand* 'telusur Kultur', dari kedua *brand* tersebut menggunakan pengayaan komik. Dari hasil analisa studi visual, ditemukannya potensi pemanfaatan cerita rakyat dalam inspirasi fashion untuk mengembangkan desain motif dengan menggunakan

pengayaan ilustrasi melalui inspirasi dari cerita rakyat Sangkuriang. Menurut Monepa (2011), ilustrasi adalah seni menggambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan atau tujuan visual. Sehingga, penggunaan elemen-elemen dari cerita rakyat dalam desain harus dilakukan berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk menggabungkan kreativitas dengan warisan budaya, sehingga menciptakan karya yang unik dan bermakna. Serta tidak hanya menciptakan karya kreatif, tetapi juga dapat membantu melestarikan dan menghargai warisan budaya Indonesia.

Seiring perkembangan tren *fashion*, ilustrasi mulai diterapkan pada busana sehingga dapat menghadirkan keunikan dan nilai lebih untuk ditawarkan kepada konsumen (Azzahira, dkk, 2023). Motif ilustrasi tersebut akan diaplikasikan pada material *textile* untuk dekorasi atau mempercantik suatu produk (Bastaman & Putri, 2021). *Digital printing* berpotensi digunakan pada perancangan produk *fashion* dengan mempertimbangkan aspek fungsi. Kelebihan dari proses *digital* adalah dapat mengolah berbagai tampilan visual tidak terbatas gaya, warna dan bentuk juga memiliki efektifitas (Pawitan, dkk, 2021). Perancangan produk *fashion* terinspirasi dari tema *vest puffer trend forecast 2022/2023* yang merujuk pada jaket *vest* yang memiliki detail jahitan *quilting*, yaitu pola jahitan berulang yang membentuk tekstur seperti bantal atau berlapis pada permukaan pakaian. Pola jahitan ini menciptakan efek visual dan tekstur yang khas, menjadikan *vest* menjadi lebih menarik dan unik. *Vest* ini dapat digunakan dalam berbagai gaya pakaian, dari gaya kasual hingga lebih formal, tergantung pada desain dan bahan yang digunakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka identifikasi masalah dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi pemanfaatan cerita rakyat Sangkuriang dalam pembuatan motif dengan pengayaan ilustrasi pada produk *fashion*.

2. Adanya potensi mengaplikasikan motif bergaya visual ilustrasi dengan inspirasi cerita rakyat Sangkuriang pada material tekstil dengan menggunakan teknik *digital printing* untuk perancangan produk *fashion* .

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan cerita rakyat Sangkuriang dalam pembuatan motif dengan pengayaan ilustrasi pada produk *fashion*?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan motif bergaya visual ilustrasi dengan inspirasi cerita rakyat Sangkuriang pada material tekstil dengan menggunakan teknik *digital printing* untuk perancangan produk *fashion*?

1.4 Batasan Masalah

Penyusunan tugas akhir ini dibatasi oleh:

1. Motif

Keseluruhan desain motif dalam perancangan ini menekankan pada segi estetis, dengan mengolah ilustrasi tentang cerita rakyat Sangkuriang yang diterapkan kedalam kain.

2. Teknik

Teknik yang akan digunakan adalah teknik *digital printing*.

3. Produk

Produk yang akan dihasilkan adalah produk *fashion* berupa *vest*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan visual motif bergaya visual ilustrasi dengan inspirasi cerita rakyat Sangkuriang.
2. Menghasilkan perancangan produk *fashion* dalam mengaplikasikan motif bergaya visual ilustrasi dengan inspirasi cerita rakyat Sangkuriang pada material tekstil dengan menggunakan teknik *digital printing*

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dalam mengolah atau menghasilkan motif ilustrasi visual ilustrasi dengan inspirasi cerita rakyat Sangkuriang.
2. Mendapatkan pengetahuan dalam proses perancangan produk *fashion* dalam pengaplikasian motif bergaya visual ilustrasi dengan inspirasi cerita rakyat Sangkuriang pada material tekstil dengan menggunakan teknik *digital printing*

1.7 Metodologi Penelitian

Dalam memecahkan permasalahan tersebut, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif berdasarkan kebutuhan akan pengetahuan dan pengetahuan baru dalam produksi busana. Metode yang digunakan dalam penelitian ini beserta metode pengumpulan datanya adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi spesifik dengan cara mencari dan membaca referensi bibliografi buku, jurnal, laporan tugas akhir, internet, yang berkaitan dengan penelitian penulis dan dapat dijadikan referensi.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data berupa pengamatan langsung terhadap tempat observasi yang juga merupakan titik acuan dan pokok bahasan bahan penelitian.

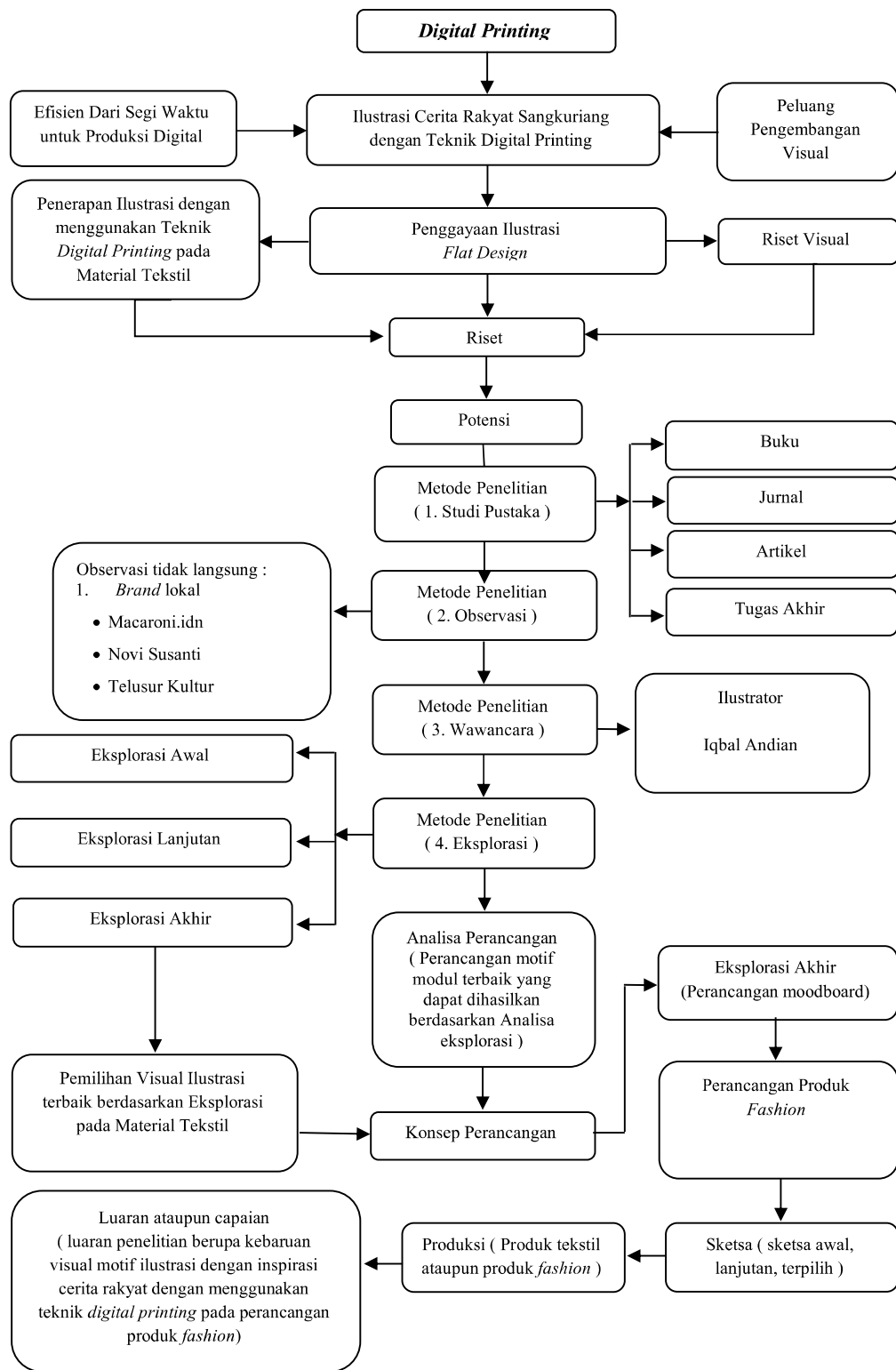
3. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data untuk tujuan penelitian dengan mewawancarai narasumber dan mengajukan serangkaian pertanyaan secara langsung untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas dan akurat.

4. Eksplorasi

Eksplorasi adalah metode penelitian untuk mendapatkan referensi desain untuk produk *fashion*.

1.8 Kerangka Penelitian



1.9 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang topik penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian, metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan penelitian.

Bab II Studi Literatur

Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan topik yang diajukan, serta penelitian terhadap jurnal, artikel, buku, disertasi, tesis dan karya ilmiah lainnya untuk memperkuat argumentasi.

Bab III Data dan Analisa Perancangan

Bab ini berisi tentang menjelaskan data penelitian yang meliputi data primer, data sekunder, dan Analisa perancangan.

Bab IV Konsep & Hasil Perancangan

Bab ini berisi tentang menjelaskan konsep proses produksi karya penelitian dan menjelaskan proses desain dan hasil desain yang dihasilkan berdasarkan data analisis desain sebelumnya.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab terakhir ini berisi tentang pemaparan hasil eksplorasi karya yang dilakukan pada Bab III serta saran dan rekomendasi penulis untuk proses penelitian.