

Bab 1 Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin canggih dan ilmu pengetahuan pun semakin berkembang berdampak pada berbagai bidang di kehidupan manusia. Fenomena tersebut tidak terlepas dari perkembangan bidang seni rupa dan desain, salah satu diantaranya yaitu kriya tekstil dan fashion. Terlihat dari beberapa teknik seperti *block printing* pada mulanya di abad ke-3 masih menggunakan teknik manual dengan mencukil langsung di atas pelat cetak kayu menggunakan alat cukil sederhana, dengan adanya perkembangan teknologi saat ini proses pembuatan pelat cetak untuk menghasilkan motif dapat dilakukan dengan lebih mudah. *Block printing* merupakan proses mencetak pada tekstil yang mengacu pada teknik, di mana pelat kayu berukir ditutupi dengan pewarna dan teknik yang dilakukan adalah *stamping*, kayu berukir berulang kali ditekan sepanjang kain untuk menciptakan suatu motif (Ganguly & Amrita, 2013). Kemudian, dalam kemajuan teknologi muncul inovasi baru yaitu pengembangan alat alternatif untuk memotong dan mengukir kayu, salah satu yang paling mutakhir adalah mesin pemotong laser. *Laser cutting* banyak digunakan untuk pemotongan maupun pengukiran beberapa material seperti kayu, logam, dan kulit sintetis. Menurut Sachin dkk., 2015 teknik pengukiran laser dengan penghilangan bagian material dari permukaan hingga kedalaman tertentu menggunakan mesin laser, menjadi teknik paling efektif untuk pengerjaan material yang memiliki bentuk geometris dan kompleks.

Kemudian, pemanfaatan teknologi *laser cut* di bidang kriya tekstil dan fashion pernah dilakukan sebelumnya pada penelitian teknik *block printing* oleh Olivia Yvonne di tahun 2016. Yvonne mengambil inspirasi motif “Gorga Batak Ipon-Ipon” yang merupakan ornamen hias rumah bolon adat suku Batak, yang memiliki ciri khas bentuk geometris. Pemilihan teknologi *laser cut* bertujuan untuk menghasilkan visual bentuk geometris yang rapi, presisi, dan juga dapat mengefesiesikan waktu pembuatan pelat cetak. Namun, pada penelitian sebelumnya visual bentuk pelat cetak yang dibuat masih berukuran cukup besar

(*outlining block*) dan sederhana, belum terlalu mengoptimalkan kemampuan teknologi *laser cut* yang dapat menghasilkan bentuk yang kompleks dalam pemotongan material.

Berdasarkan pemaparan diatas, pemanfaatan *laser cut* pada teknik *block-printing* berpotensi untuk dikembangkan dan dioptimalkan lebih lanjut dalam upaya menghasilkan motif geometris yang kompleks dengan karakteristik yang rapi, simetris dan presisi. Sehingga diperlukan suatu bentuk motif yang dapat memvisualisasikan keunggulan dari teknologi *laser cut* tersebut dengan mengadaptasi atau mengambil inspirasi bentuk geometris dari objek benda yang berada di sekitar. Menurut analisa visual peneliti setelah melakukan observasi dan studi literatur, salah satu inspirasi yang memiliki bentuk geometris yang cukup kompleks dan dapat di eksplorasi menggunakan teknologi *laser cut* adalah bentuk bangunan hotel Savoy Homann bergaya *art deco*. *Art deco* adalah sebuah gerakan desain populer di tahun 1920 hingga 1939, yang mempengaruhi seni dekoratif seperti arsitektur, desain interior, maupun seni visual, seni grafis, film, dan fashion (Gunawan, 2011). Pada arsitektur bangunan hotel Savoy Homann karakteristik *art deco* yang khas adalah bentuk geometris dan *streamline-deco* dengan garis-garis horizontal yang berulang. Lalu, pada bagian interior dijumpai pula bentuk geometris dan zig-zag bertumpuk pada dekorasi dinding lobby serta kamar hotel.

Sehingga, terdapat peluang untuk mengembangkan teknik *block printing* menggunakan alat alternatif berupa mesin *laser cut* untuk pembuatan pelat cetak dengan kebaruan visual yang lebih kompleks, simetris, dan presisi yang terinspirasi dari bentuk interior hotel Savoy Homann dengan ciri khas bentuk geometris, zig-zag, dan *streamline-deco*. Karakteristik dan kebaruan visual yang lebih kompleks dan pengoptimalan pembuatan pelat cetak ini bertujuan untuk menghasilkan luaran berupa lembaran kain dan berpotensi untuk digunakan dalam perancangan produk fashion.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapati beberapa identifikasi masalah seperti:

1. Adanya peluang untuk mengembangkan teknik *block printing* dengan menggunakan teknologi *laser cut* dalam pembuatan pelat cetak.
2. Adanya potensi kebaruan visual bentuk geometris yang kompleks pada teknik *block printing* dengan inspirasi interior bangunan Hotel Savoy Homann bergaya *art deco*.
3. Adanya potensi untuk menerapkan hasil eksplorasi pelat cetak dengan inspirasi bentuk interior bangunan Hotel Savoy Homann bergaya *art deco* pada material tekstil berupa lembaran kain dan berpotensi untuk dijadikan produk fashion.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, didapati rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan teknik *block printing* dengan membuat pelat cetak menggunakan teknologi *laser cut*?
2. Bagaimana menghasilkan kebaruan bentuk geometris yang kompleks pada pelat cetak *block printing* dengan inspirasi visual interior Hotel Savoy Homann bergaya *art deco*?
3. Bagaimana cara mengaplikasikan teknik *block printing* menggunakan pelat cetak *laser cut* dengan inspirasi visual interior Hotel Savoy Homann pada lembaran kain dan berpotensi untuk dijadikan produk fashion?

I.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat batasan masalah berdasarkan beberapa aspek, seperti:

1. Material

Menggunakan material kayu untuk pembuatan pelat cetak dengan alat alternatif pemotong material yaitu mesin *laser cut* dan menggunakan pewarna sintetis.

2. Teknik

Teknik yang digunakan adalah teknik *block printing* dengan penggunaan *software* Adobe Illustrator dalam proses pembuatan desain digital untuk bentuk pelat cetaknya dan proses pewarnaan pada media tekstil menggunakan teknik *direct coloring*.

3. Motif

Menggunakan inspirasi bentuk geometris dan *streamline-deco* yang ada pada interior Hotel Savoy Homann bergaya *art deco*.

4. Produk

Produk akhir yang dihasilkan berupa lembaran kain dengan komposisi bentuk yang harmonis dan dapat diaplikasikan pada produk fashion.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan teknik *block printing* dengan membuat pelat cetak dan mengoptimalkan teknologi *laser cut* dalam proses pembuatannya.
2. Menghasilkan kebaruan visual yang kompleks, simetris, dan presisi dengan inspirasi interior hotel Savoy Homann bergaya *art deco* yang memiliki ciri khas berupa bentuk geometris dan *streamline-deco*.
3. Mengaplikasikan teknik *block printing* dengan menggunakan pelat cetak *laser cut* dengan inspirasi interior hotel Savoy Homann pada lembaran kain dan dapat digunakan untuk perancangan produk fashion.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Adanya manfaat dari teknologi *laser cut* sebagai alat alternatif pembuatan pelat cetak *block printing* agar dapat mengefesiesikan waktu pengerjaannya.

2. Terciptanya kebaruan visual yang kompleks, simetris, dan presisi pada pelat cetak *block printing* dari inspirasi bentuk ornamen interior hotel Savoy Homann.
3. Adanya manfaat untuk mengaplikasikan teknik *block printing* dengan pelat cetak *laser cut* pada lembaran kain dan dapat digunakan untuk perancangan produk fashion.

I.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, diantaranya:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data, referensi, dan informasi dari beberapa buku, jurnal, dan artikel mengenai *block printing*, *laser cutting*, *art deco*, dan hotel Savoy Homann untuk mendukung topik penelitian. Adapun rujukan utama dari tiga buku dan enam jurnal seperti “*A Brief Study on Block Printing Process in India*”, serta penelitian terdahulu “Pengaplikasian *Block Printing* dengan Inspirasi Gorga Ipon-Ipon” oleh Olivia Yvonne, 2016.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara *offline* dan *online*. Observasi yang dilakukan secara *offline* yaitu mendatangi Hotel Savoy Homann, pada tanggal 12 Mei -13 Mei 2023 di Jl. Asia Afrika No.112, Cikawao, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat, dengan pengambilan dokumentasi detail ornamen *art deco* pada interior hotel Savoy Homann. Kemudian, observasi *online* berupa analisis dan identifikasi karakteristik motif dan material dari beberapa *brand* fashion yang menggunakan teknik *block printing*.

3. Eksplorasi

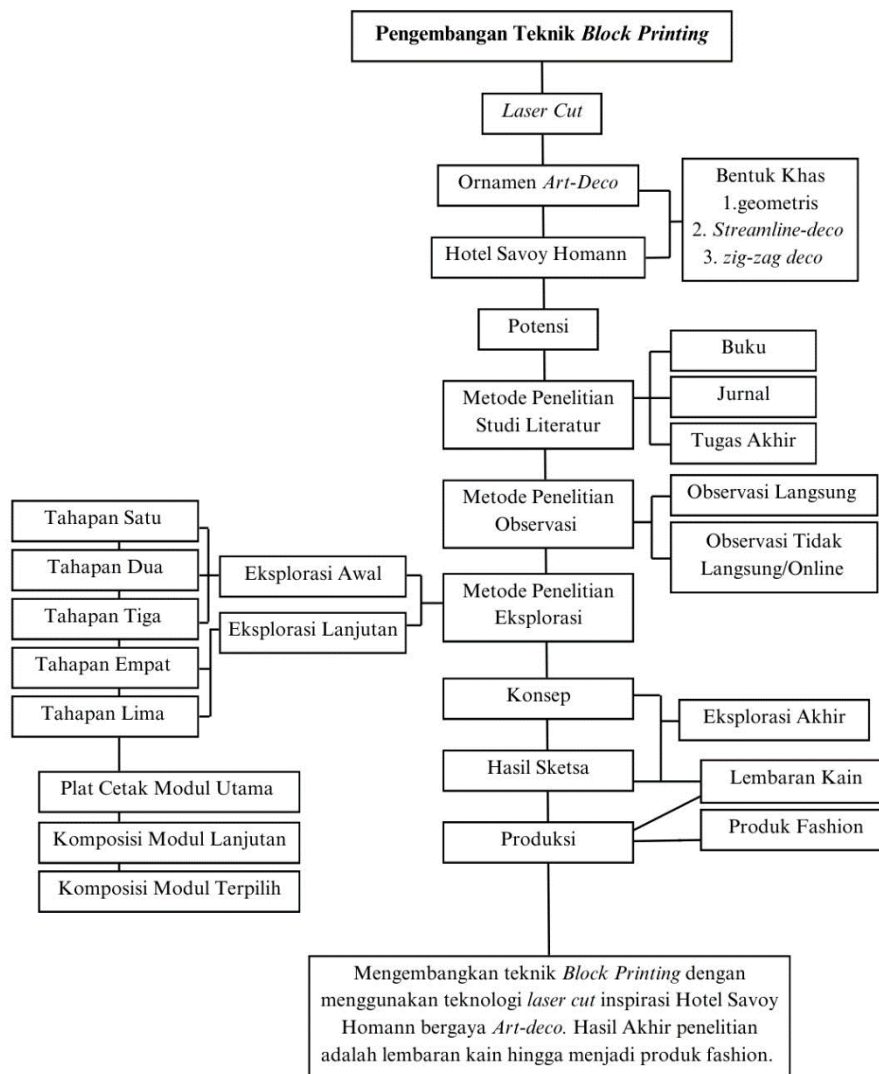
Metode yang dilakukan untuk penelitian ini melakukan beberapa tahapan yaitu pada eksplorasi awal mendesain terlebih dahulu inspirasi bentuk interior hotel Savoy Homann bergaya *art deco* secara digital. Lalu, desain replikasi bentuk

awal di realisasikan dengan membuat pelat cetak menggunakan teknologi *laser cut*. Kemudian, pelat cetak tersebut di *stamping* ke beberapa jenis kain. Untuk eksplorasi lanjutan dilakukan stilasi modul pelat cetak dan pengkomposisian modul secara digital.

I.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah alur konsep pada penelitian yang dimana variable satu dan lainnya saling berhubungan dan terkoneksi secara sistematis, hal ini dilakukan agar penelitian mudah dipahami. Bagan kerangka penelitian sebagai berikut:

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian



I.9 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun menjadi beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori dasar dan klasifikasi dari objek pembahasan penelitian utama yaitu *block printing*, *laser cut*, dan visual bentuk interior hotel Savoy Homann bergaya *art deco* untuk mendukung topik penelitian.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Pada bab ini membahas data hasil metode penelitian kualitatif yang meliputi data primer, data sekunder, dan spesifikasi hasil eksplorasi yang telah dilakukan merujuk pada fokus penelitian mengenai teknik *block printing*, bentuk visual, dan material. Serta terdapat uraian analisa perancangan didalamnya.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai tahapan yang dilakukan dalam pembuatan konsep perancangan hingga hasil akhir, meliputi analisa *brand* pembanding, eksplorasi komposisi motif, pembuatan *image board*, deskripsi konsep, pemilihan target market, proses pembuatan produk akhir, dan konsep *merchandise*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi penutupan dan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian beserta saran, dan rekomendasi yang dapat menunjang penelitian selanjutnya.