

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha batik di Indonesia mulai muncul setelah adanya tradisi membatik di Indonesia dan sudah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu (Wulandari, 2011). Batik Marunda merupakan salah satu usaha mikro, kecil, dan menengah untuk produk batik Betawi yang ada di Jakarta (Woelandhary dkk., 2020). Berdasarkan wawancara dengan Ibu Irmanita Hutabarat selaku *owner* Batik Marunda pada 1 April 2023, Batik Marunda dapat dikategorikan sebagai batik urban kontemporer yang banyak menggunakan inspirasi yang berasal dari flora, fauna, kebudayaan, arsitektural, pemandangan kota Jakarta, dan sebagainya. Pada wawancara tersebut juga, disampaikan bahwa diperlukan pengembangan motif untuk produk anak yang belum pernah dibuat Batik Marunda. Hal ini dikarenakan Batik Marunda belum pernah membuat produk yang desainnya disesuaikan dengan karakter anak-anak. Selain itu, hal ini juga untuk mengembangkan produk Batik Marunda itu sendiri. Berdasarkan analisa produk batik Marunda, motifnya banyak menggunakan teknik motif non-repetisi. Terdapat produk menggunakan motif repetisi tetapi jumlahnya cukup sedikit. Pembuatannya biasanya diawali dengan kain lalu produk berupa pakaian.

Berdasarkan analisa yang dilakukan berkaitan dengan referensi produk batik untuk anak. Motif batik untuk anak kebanyakan memiliki komposisi motif repetisi terutama teknik *brick repeat* dengan inspirasi misalnya, hewan, transportasi, dan unsur budaya menunjukkan teknik motif tersebut memiliki peluang. Penggayaannya yang cukup sederhana masih sejalan dengan gaya Batik Marunda. *Brand* tersebut diantaranya, *Strawberry Patch*, *Petit Lulun*, *BeKids*, dan sebagainya

Batik Marunda yang belum pernah membuat motif batik untuk produk anak menjadi peluang penelitian. Pengembangan motif dapat dilakukan dengan menerapkan teknik repetisi *brick repeat* untuk menyesuaikan tren yang dapat dilihat pada referensi produk anak sekaligus mengembangkan motif Batik Marunda yang belum banyak memiliki produk dengan motif repetisi. Inspirasi yang digunakan Batik Marunda dan referensi produk anak memiliki kesamaan menggunakan

inspirasi fauna sehingga digunakan inspirasi burung elang bondol yang identik dengan Jakarta dan dikenal sebagai maskot Jakarta secara resmi menurut Keputusan Gubernur No. 1796 Tahun 1989.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa identifikasi masalah yang didapatkan diantaranya sebagai berikut :

1. Adanya kebutuhan pengembangan motif Batik Marunda untuk membuat desain motif dengan karakter anak-anak menggunakan teknik repetisi
2. Adanya peluang penggunaan inspirasi Elang Bondol sebagai maskot kota Jakarta yang dapat diaplikasikan pada motif batik anak Batik Marunda
3. Adanya peluang penerapan desain motif batik anak Batik Marunda pada lembaran kain batik dan produk anak

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat rumusan masalah yang didapatkan diantaranya sebagai berikut

1. Bagaimana upaya perancangan desain motif teknik repetisi untuk membuat desain motif dengan karakter anak-anak untuk memenuhi kebutuhan pengembangan motif Batik Marunda?
2. Bagaimana upaya pemanfaatan inspirasi Elang Bondol untuk diaplikasikan pada motif batik anak batik Batik Marunda?
3. Bagaimana cara penerapan desain motif batik anak Batik Marunda pada lembaran kain dan produk anak?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada untuk penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Pengembangan motif dan produk hanya dilakukan pada lingkup Batik Marunda
2. Pembuatan motif untuk produk anak yang diperuntukan untuk Batik Marunda
3. Teknik yang digunakan untuk mengembangkan motif untuk produk anak yaitu teknik repetisi
4. Menggunakan inspirasi berupa burung Elang Bondol yang nanti akan diaplikasikan pada desain motif

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Mengembangkan usaha Batik Marunda
2. Membuat motif untuk produk anak di UMKM Batik Marunda
3. Membuat pengembangan motif menggunakan teknik repetisi
4. Membuat motif dengan inspirasi burung Elang Bondol

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Semakin berkembangnya usaha Batik Marunda
2. Terciptanya motif untuk produk anak yang belum pernah dibuat oleh Batik Marunda
3. Meningkatnya kreasi motif Batik Marunda dengan adanya teknik repetisi
4. Adanya pengembangan inspirasi baru yang digunakan dan diterapkan pada motif yaitu Burung Elang Bondol

1.7 Metode Penelitian

1. Studi pustaka, diambil dari jurnal berjudul *Expression and Visual Narration of The Jakarta Marunda Batik* oleh Ayoeningsih Dyah Woelandhary, Ariessa Pandawangi, dan Nuning Y. Damayanti, serta buku berjudul *Batik Nusantara Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik* oleh Ari Wulandari dan *Mengepakkan Kembali Sayap Sang Maskot di Langit Jakarta* oleh Nanon Saribanon dan kawan-kawan.
2. Wawancara, kegiatan ini dilakukan sebanyak dua kali. Wawancara pertama dilakukan dengan narasumber bapak Mulyadi selaku perwakilan tim produksi produk Batik Marunda di Rusun Marunda, Jakarta Utara pada 13 Maret 2023, sedangkan wawancara kedua dilakukan dengan narasumber ibu Irmanita Hutabarat selaku pemilik Batik Marunda yang dilakukan secara daring pada 1 April 2023.
3. Observasi, kegiatan ini dilakukan secara langsung dan melalui media sosial. Observasi langsung dilakukan di lokasi produksi produk Batik Marunda dengan mengamati produk, proses pembuatan, dan lokasi pada 13 Maret 2023. Selain itu, observasi langsung juga dilakukan saat proses pencarian data referensi

produk anak pada 28 Oktober 2023 melalui *onsite* dan *online*. Sedangkan observasi di sosial media dilakukan di instagram Batik Marunda

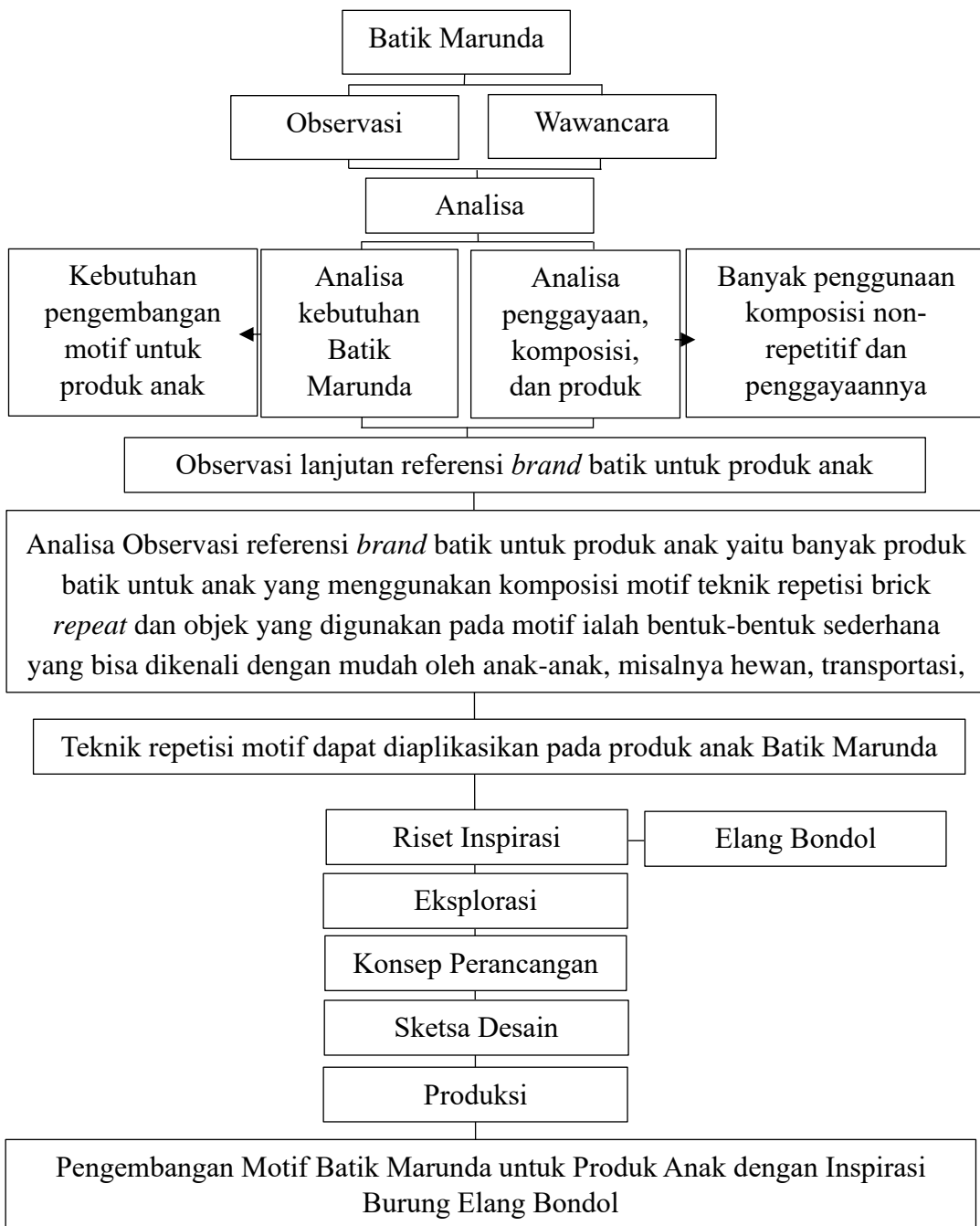
4. Eksplorasi, kegiatan ini akan dilakukan lebih lanjut di masa mendatang.

1.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian dalam hal ini dapat digambarkan pada bagan di bawah ini

Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)



1.9 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini terdapat sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab yang berisi diantaranya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian, dan sistematika penelitian

BAB II Studi Literatur

Pada bab ini terdiri dari uraian yang menjelaskan teori-teori yang mendasar dan berkaitan dengan penelitian

BAB III Data dan Analisa Perancangan

Pada bab ini berisi tentang data baik primer maupun sekunder yang telah didapatkan serta analisa terkait dengan data tersebut

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini terdiri dari konsep desain yang akan dibuat, desain, penjelasan proses sampai menjadi produk jadi

BAB V Penutup

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang diambil dari keseluruhan proses pembuatan karya