

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Desainer tekstil saat ini bekerja menggunakan berbagai jenis material dan teknik. Seperti dikatakan oleh Steed dan Stevenson (2012:6) bahwa teknik yang memicu pendekatan baru pada tekstil yaitu *mixed media* yang berguna dalam pembuatan komposisi pada tekstil, yang dalam prosesnya menggunakan penggabungan dua atau lebih jenis media untuk membuat sebuah komposisi. Salah satu teknik pengolahan komposisi motif pada tekstil yaitu dengan menggunakan teknologi digitalisasi komputer. Melihat perkembangan teknologi saat ini, teknik pengolahan motif dapat dilakukan secara *digital* dengan mudah.

Perkembangan teknik pengolahan motif secara *digital* dipengaruhi oleh kemunculan perangkat lunak berbasis vektor yang dapat digunakan untuk mengolah motif. Menurut Eko Supriyadi (2010:7), perangkat lunak berbasis vektor menghasilkan ilustrasi atau gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Di Indonesia sendiri sudah ada inovasi perangkat lunak pengolah motif yaitu JBatik. Menurut Batik Fraktal dalam situs resminya bahwa JBatik adalah perangkat lunak yang dibuat dengan bahasa pemrograman Java dengan sistem kerja generatif yang dibuat khusus untuk mendesain motif pada Batik Fraktal. Inputnya berupa rumus *fractal* dimana perangkat lunak ini akan *generate* menjadi gambar. Berdasarkan wawancara dengan CDO (*Chief Design Officer*) dari Batik Fraktal yaitu bapak Muhamad Lukman, perangkat lunak JBatik memiliki ciri khas kesamaan diri pada motif bertumpuk dan berulang yang terbentuk dari penggunaan rumus fraktal dalam *Lsystem* JBatik. Penulis juga melakukan observasi eksperimental pada perangkat lunak pengolah motif berbasis vektor dan mendapatkan hasil analisa yaitu kualitas gambar yang lebih tajam serta pemilihan warna yang variatif. Dalam pengkomposisian motif, perangkat lunak JBatik dapat melakukan pengkomposisian secara otomatis dengan rumus fraktal, berbeda dengan perangkat lunak vektor lainnya yang mengkomposisi motif secara manual. Berdasarkan analisa tersebut, dengan memanfaatkan teknologi *digital* berupa perangkat lunak berbasis vektor dengan bantuan rumus fraktal memiliki potensi

dalam mengolah variasi desain dan komposisi motif, menjadikan proses pengerjaan yang mudah dan tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.

Inspirasi yang digunakan dalam penelitian mengenai pengolahan motif dengan teknologi *digital* ini mengangkat salah satu *local content* dari Indonesia yaitu Paksi Naga Liman. Paksi Naga Liman merupakan kereta kencana yang berada di Keraton Kasepuhan Cirebon. Penulis menemukan potensi untuk pembuatan motif yang terinspirasi dari beberapa ornamen khas Paksi Naga Liman yang memiliki motif klasik dan berpotensi untuk dikembangkan, namun dengan pengayaan yang berbeda agar dapat diterima di kalangan dewasa awal. Dengan menggabungkan perangkat lunak pengolah motif *digital* yang terinspirasi dari Paksi Naga Liman diharapkan dapat membuat variasi motif baru dengan menampilkan visual yang menarik dan berbeda untuk diterapkan pada produk tekstil.

I.2 Identifikasi Masalah

1. Adanya keunggulan dan kelemahan dari perangkat lunak vektor CorelDraw dan JBatik sehingga muncul potensi penggabungan kedua perangkat lunak pengolah motif tersebut untuk membuat variasi motif yang menarik dan berbeda serta efisiensi pengerjaan desain.
2. Adanya potensi pengembangan dari motif klasik Paksi Naga Liman untuk menghasilkan karakter visualisasi dan komposisi yang menarik dan berbeda.
3. Adanya potensi pengaplikasian olahan motif Paksi Naga Liman ke dalam produk tekstil.

I.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menggabungkan perangkat lunak vektor CorelDraw dan perangkat lunak JBatik untuk mengolah variasi komposisi motif agar proses pengolahan motif menjadi efisien?
2. Bagaimana karakter visualisasi motif dan komposisi yang menarik dari inspirasi motif dan ornamen klasik Paksi Naga Liman?
3. Bagaimana pengaplikasian variasi komposisi motif Paksi Naga Liman pada produk tekstil?

I.4 Batasan Masalah

1. Mengembangkan desain motif dan komposisi yang terinspirasi dari motif Paksi Naga Liman.
2. Teknik pengolahan motif yang digunakan adalah pengolahan motif *digital*. Perangkat lunak yang digunakan adalah CorelDraw untuk pembuatan modul motif dan JBatik untuk pembuatan komposisi motif.
3. Teknik penerapan motif terhadap produk tekstil berupa *digital printing*.
4. Produk yang akan dihasilkan adalah produk tekstil berupa *scarf*.

I.5 Tujuan Penelitian

1. Upaya menggabungkan potensi karakter visualisasi motif dari perangkat lunak berbasis vektor CorelDraw untuk mengolah variasi motif dan potensi penggunaan fitur rumus fraktal pada JBatik untuk membuat komposisi motif baru.
2. Upaya membuat pengembangan variasi motif dengan karakter visualisasi dan komposisi yang berbeda dari inspirasi motif dan ornamen klasik Paksi Naga Liman.

I.6 Manfaat Penelitian

1. Sebagai salah satu inovasi dan rekomendasi bagi industri tekstil dan fesyen untuk pengolahan teknik komposisi motif yang menggunakan perangkat lunak pengolah desain.
2. Menjadi referensi bagi industri dan mahasiswa kriya tekstil dan mode dalam pembuatan variasi motif batik menggunakan perangkat lunak desain.

I.7 Metode Penelitian

Penulis mengumpulkan data dengan metode campuran, yaitu metode kualitatif dan kuantitatif berupa studi literatur, wawancara, observasi, dan melakukan eksperimen.

I.7.1 Studi Literatur

Penulis melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan dan meneliti data-data terkait tekstil, perangkat lunak pengolah motif, teknik-teknik pengolahan motif serta data terkait Paksi Naga Liman.

I.7.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pengurus inti di Keraton Kasepuhan Cirebon, beberapa perusahaan batik yang memproduksi dan menjual batik Paksi Naga Liman dan CDO Batik Fraktal.

I.7.3 Observasi

Penulis mengobservasi motif-motif yang ada dalam kereta kencana dan batik Paksi Naga Liman. Penulis juga mengobservasi perangkat lunak vektor CorelDRAW dan JBatik.

I.7.4 Eksperimen

Eksperimen yang dilakukan adalah mengeksplorasi teknik-teknik dalam perangkat lunak CorelDRAW dan JBatik dengan inspirasi dari motif Paksi Naga Liman, dengan metode kualitatif berupa visual dan metode kuantitatif berupa penggunaan rumus pada *Lsystem* pada perangkat lunak JBatik.

I.8 Sistematika Penulisan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan latar belakang penelitian juga urgensi penelitian yang menjadi identifikasi, rumusan dan batasan permasalahan dan tujuan serta manfaat dari penelitian yang diangkat. Dalam Bab I juga membahas metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini.

- **BAB II STUDI LITERATUR**

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang.

- **BAB III PROSES PERANCANGAN**

Paparan konsep dalam menciptakan karya serta paparan mengenai tahapan-tahapan proses kerja meliputi teknik, eksplorasi, dan material yang digunakan.

- **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan, saran, dan rekomendasi.