

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dewasa ini penggunaan motif sudah banyak dipakai dalam segala aspek kehidupan terutama pada kain. Menurut Sharma (2016), motif dianggap sebagai langkah penting dalam mendesain dan dapat diulang dalam suatu pola atau desain, seringkali berkali-kali, atau mungkin hanya muncul sekali dalam suatu karya. Semua motif yang digunakan dalam karya apa pun memiliki ukuran yang sama meskipun motif dapat dari berbagai ukuran. Setiap motif, seperti kain itu sendiri memiliki asal, evaluasi dan variasi dalam bentuk dan orientasi. Melihat perkembangan teknologi saat ini, teknik perancangan motif dapat dilakukan secara digital dengan mudah.

Perkembangan teknik perancangan motif secara *digital* dipengaruhi oleh kemunculan perangkat lunak berbasis vektor yang dapat digunakan untuk mengolah motif. Seperti yang dinyatakan oleh Supriyadi (2010:7) perangkat lunak berbasis vektor menghasilkan ilustrasi atau gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva, salah satu perangkat lunak vektor pengolah motif adalah Adobe Illustrator. Di Indonesia sendiri sudah ada inovasi perangkat lunak pengolah motif yaitu JBatik. Menurut Batik *Fractal* dalam situsnya <http://batikfractal.com/about/> menyatakan bahwa JBatik adalah perangkat lunak yang dibuat khusus untuk mendesain motif-motif Batik Fraktal. Perangkat lunak ini dibuat dengan pemrograman Java yang bekerja dengan sistem generatif atau pengulangan. Menggunakan rumus fraktal, perangkat lunak JBatik akan mengolah rumus yang telah dimasukkan menjadi gambar. Berdasarkan hasil observasi pada perangkat lunak JBatik dan wawancara dengan Muhamad Lukman sebagai CDO Batik Fractal, perangkat lunak JBatik memiliki ciri khas motif yang memiliki kesamaan diri pada modul motif juga bertumpuk dan berulang secara beraturan dengan penggunaan rumus fraktal dalam *Lsystem* JBatik. Penulis juga melakukan observasi pada perangkat lunak pengolah motif berbasis vektor dan mendapatkan hasil analisa yaitu keunggulan dalam kualitas gambar lebih tajam serta pemilihan warna yang variatif. Dalam pengkomposisian motif perangkat lunak vektor lainnya secara

manual, berbeda dengan JBatik yang dapat melakukan pengkomposisian secara otomatis dengan rumus fraktal. 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 untuk perancangan motif dengan teknologi *digital* dalam penelitian ini adalah Paksi Naga Liman. Paksi Naga Liman merupakan konten lokal berupa artefak kereta kencana yang berada di Keraton Kesepuhan Cirebon. Paksi Naga Liman memiliki motif klasik yang berpotensi untuk dikembangkan. Dengan menggabungkan perangkat lunak pengolah motif *digital* yang terinspirasi dari Paksi Naga Liman, diharapkan dapat membuat variasi motif dan desain yang baru dengan menampilkan visual yang menarik dan berbeda.

Berdasarkan data Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) (2019) dinyatakan bahwa, Fesyen saat ini bukan hanya sebagai kebutuhan dasar manusia, melainkan mampu menggambarkan gaya hidup dalam berpenampilan, juga pencerminan identitas diri atau kelompok. Dalam data statistik dan hasil survei dari kerjasama antara Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik juga menyatakan bahwa pada tahun 2016 fesyen menjadi subsektor kontribusi PDB peringkat ke-2 yaitu sebesar 18,01% dengan nilai PDB yang dihasilkan yaitu Rp 166,1 T dan persentase berdasarkan gender wanita sebanyak 54,25% sedangkan pria sebesar 45,75%. Berdasarkan data tersebut penerapan dari hasil motif yang telah dibuat dalam penelitian ini akan diterapkan pada produk fesyen *Ready to Wear Bridge/Secondary line* untuk wanita

I.2 Identifikasi Masalah

1. Adanya keunggulan dan kelemahan dari perangkat lunak vektor Adobe Illustrator dan JBatik sehingga muncul potensi penggabungan perangkat lunak pengolah motif Adobe Illustrator dan JBatik untuk membuat variasi motif yang menarik dan berbeda serta efisiensi pengerjaan desain.

2. Adanya potensi pengolahan visual ornamen Paksi Naga Liman menggunakan penggabungan perangkat lunak Adobe Illustrator dan perangkat lunak JBatik.
3. Adanya potensi pengaplikasian variasi motif Paksi Naga Liman pada produk fesyen *Ready to Wear*.

I.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menggabungkan perangkat lunak pengolahan motif vektor dan JBatik untuk membuat variasi motif yang menarik dan berbeda serta efisiensi pengerjaan desain?
2. Bagaimana pengolahan visual ornamen Paksi Naga Liman menggunakan penggabungan teknik vektor dan perangkat lunak JBatik?
3. Bagaimana pengaplikasian variasi motif Paksi Naga Liman pada produk fesyen *Ready To Wear*?

I.4 Batasan Masalah

1. Mengembangkan desain dan komposisi yang terinspirasi dari motif Paksi Naga Liman.
2. Teknik perancangan motif yang digunakan adalah perancangan motif *digital*. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Illustrator* untuk pembuatan modul motif dan JBatik untuk pembuatan komposisi motif.
3. Teknik penerapan motif terhadap produk fesyen berupa *digital printing* pada kain.
4. Produk yang akan dihasilkan adalah produk fesyen *Ready to Wear* dengan klasifikasi *Bridge/Secondary line* sebanyak 5 *look*.

I.5 Tujuan Penelitian

1. Menggabungkan potensi perangkat lunak pengolahan motif Adobe Illustrator dan JBatik untuk membuat variasi motif yang semakin beragam dan efisien.

2. Mengolah visual ornamen Paksi Naga Liman menggunakan penggabungan perangkat lunak Adobe Illustrator dan perangkat lunak JBatik.
3. Mengaplikasikan variasi motif Paksi Naga Liman pada produk fesyen *Ready To Wear* dalam klasifikasi *Bridge/Secondary line*.

I.6 Manfaat Penelitian

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

I.7 Metodologi Penelitian

Penulis melakukan pengumpulan data dengan dua metode yaitu kualitatif dan kuantitatif berupa studi pustaka, wawancara, observasi dan eksperimentatif.

I.7.1. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan dan meneliti data-data terkait tekstil, unsur rupa dan prinsip desain, perangkat lunak perancangan motif dan teknik-teknik perancangan motif serta data-data terkait Paksi Naga Liman.

I.7.2 Wawancara

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

I.7.3 Observasi

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

I.7.4 Eksperimentatif

Eksperimentatif yang dilakukan adalah mengeksplorasi teknik-teknik dalam perangkat lunak Adobe Illustrator dan JBatik dengan inspirasi dari motif Paksi Naga Liman, dengan metode kualitatif berupa visual dan metode kuantitatif berupa rumus *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.