

Bab 1 Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Menurut Kimberly Kight, (2006:10) dalam bukunya yang berjudul *A Field Guide to Fabric Design*, motif memiliki makna setiap elemen dalam sebuah desain. Motif biasanya diterapkan pada elemen yang berulang dan tidak berulang. Motif juga merupakan sebuah *item* untuk memperindah sebuah kain. Melihat perkembangan motif saat ini semakin meningkat, teknologi mempengaruhi perkembangan teknik pengolahan motif oleh kemunculan perangkat lunak berbasis vektor yang dapat digunakan untuk mengolah komposisi motif dengan mudah. Seperti yang dinyatakan oleh Eko Supriyadi (2010:7) perangkat lunak berbasis vektor menghasilkan ilustrasi gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva.

Di Indonesia sendiri sudah ada inovasi perangkat lunak untuk mengolah motif yaitu JBatik. JBatik adalah perangkat lunak yang dibuat khusus untuk mendesain motif-motif Batik Fraktal. Perangkat lunak ini dibuat dengan bahasa pemrograman Java yang bekerja dengan sistem generatif. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, menurut Muhamad Lukman sebagai CDO Batik Fraktal, perangkat lunak JBatik memiliki ciri khas motif yang memiliki kesamaan diri yang bertumpuk dan berulang atau disebut dengan iterasi dan *self similarity* dengan menggunakan rumus fraktal dalam Lsistem sehingga JBatik pengkomposisian bisa dilakukan secara otomatis dengan rumus tersebut.

Observasi juga dilakukan pada perangkat lunak pengolah motif berbasis vektor. Hasil analisa tersebut menyimpulkan bahwa perangkat lunak berbasis vektor memiliki keunggulan dari segi kualitas gambar yang dimiliki lebih tajam, dan pemilihan warna yang variatif. Proses pengkomposisian motif pada perangkat lunak berbasis vektor lainnya juga dapat dilakukan secara manual. Sehingga berdasarkan hasil analisa tersebut, dengan memanfaatkan teknologi *digital* berupa perangkat lunak berbasis vektor dengan bantuan rumus fraktal memiliki potensi dalam mengolah variasi desain dan komposisi motif.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan analisa yang telah dilakukan, maka inspirasi yang digunakan dalam memanfaatkan teknologi *digital* untuk pengolahan motif dalam penelitian ini adalah motif Paksi Naga Liman yang merupakan kereta kencana yang berada di Keraton Kesepuhan Cirebon. Motif Paksi Naga Liman merupakan motif dengan pengayaan motif klasik yang berpotensi untuk dikembangkan. Oleh karena itu, dengan menggabungkan potensi pada perangkat lunak pengolah motif *digital* yang terinspirasi dari Paksi Naga Liman diharapkan dapat mempermudah dalam membuat eksperimen komposisi motif dengan visualisasi yang berbeda.

Hasil eksperimen yang sudah dilakukan, menganalisa bahwa produk *fashion* pada produk akhir penelitian ini berupa aksesoris tas. Berkembangnya brand lokal yang bertemakan motif salah satunya adalah *Smitten By Pattern* yang merupakan brand lokal yang memiliki pengayaan tersendiri dengan ciri khasnya menjadi inspirasi selama melakukan proses eksperimen. Sehingga produk akhir yang dihasilkan berupa aksesoris tas yang diterapkan dapat memberikan kesan menarik dan berbeda untuk produk *fashion*.

I.2 Identifikasi Masalah

1. Menggabungkan potensi dari perangkat lunak CorelDraw dan JBatik untuk mengolah variasi modul motif dan komposisi motif dengan ketajaman dan akurasi garis dan warna yang tinggi serta bantuan rumus fraktal dan Lsystem yang dimiliki JBatik untuk menghasilkan komposisi motif yang berbeda.
2. Mengolah variasi motif yang terinspirasi dari motif Paksi Naga Liman untuk menghasilkan visualisasi komposisi motif yang berbeda dan menarik untuk diterapkan pada produk *fashion*.
3. Mengaplikasikan visualisasi motif dari penggabungan potensi perangkat lunak CorelDraw dan JBatik ke dalam produk aksesoris *fashion*.

I.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menggabungkan potensi dari perangkat lunak CorelDraw dan JBatik untuk menghasilkan variasi modul motif dan komposisi dengan bantuan rumus fraktal dan *Lsystem*?
2. Bagaimana visualisasi pengembangan dalam mengolah motif yang dihasilkan dengan inspirasi dari Paksi Naga liman Liman untuk diterapkan pada produk *fashion*?
3. Bagaimana penerapan hasil visualisasi yang menarik dari inspirasi motif Paksi Naga Liman dengan menggabungkan potensi perangkat lunak berbasis CorelDraw dan JBatik ke dalam produk aksesoris tas?

I.4 Batasan Masalah

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

I.5 Tujuan Penelitian

1. Dapat menggabungkan potensi dari perangkat lunak berbasis vektor dan fraktal untuk mengolah variasi motif dan rumus fraktal untuk membuat komposisi.
2. Dapat membuat variasi motif yang baru dengan visual dan komposisi yang menarik dan berbeda dari inspirasi motif Paksi Naga Liman.
3. Dapat menampilkan visualisasi yang menarik dari motif Paksi Naga Liman dengan menggabungkan potensi perangkat lunak berbasis vektor dan raster ke dalam produk aksesoris tas

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 menggunakan perangkat lunak desain.

I.7 Metodologi Penelitian

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

I.7.1 Studi Pustaka

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

I.7.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pengurus Keraton Kesepuhan Cirebon, beberapa pengrajin batik yang memproduksi dan menjual motif Paksi Naga Liman di Cirebon.

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*, *Adobe Illustrator* dan Jbatik.

I.7.4 Eksperimentatif

Eksperimen yang dilakukan adalah mengeksplorasi teknik-teknik dalam perangkat lunak *CorelDraw*, *Adobe Illustrator* dan JBatik dengan inspirasi dari motif Paksi Naga Liman, dengan metode kualitatif berupa visual dan metode kuantitatif berupa rumus Lsistem 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 pengolahan *single motive* terinspirasi dari motif Paksi Naga Liman untuk *ready to wear* serta paparan mengenai tahapan – tahapan proses kerja meliputi teknik, eksplorasi dan material yang digunakan.

- **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan, saran, dan rekomendasi.

