

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Pemakaian seragam pada suatu organisasi saat ini merupakan sesuatu yang tidak asing lagi. Seragam yang dikenakan pada suatu organisasi tersebut berfungsi sebagai identitas yang membedakan antara anggota organisasi satu dengan organisasi lainnya. Menurut Michael dalam Wowor (2010) seragam adalah pakaian yang dikenakan anggota suatu organisasi ketika berpartisipasi pada kegiatan organisasi tersebut dan dapat memberikan pengaruh positif bagi pemakainya. Perkembangan seragam saat ini pun tidak hanya dalam bentuk formal seperti dalam bentuk jas atau setelan, kemeja dan model seragam untuk profesi tertentu. Berdasarkan dari hasil observasi, saat ini terdapat seragam dalam bentuk informal seperti *t-shirt* dan *outer*. Tentunya dalam hal ini seragam yang merupakan sebagai identitas, dalam model atau desainnya tetap menampilkan ciri khas dari organisasi tersebut.

Salah satu contohnya ialah seragam berupa jaket yang dikenakan oleh suatu organisasi pelajar Indonesia yang berada di wilayah Jepang yaitu Perhimpunan Pelajar Indonesia (PPI) Ishikawa, Jepang. Berdasarkan hasil observasi, seragam tersebut memiliki ciri khas berupa logo PPI Ishikawa, bendera Indonesia, dan tulisan dalam bentuk huruf kanji serta berwarna abu-abu. Seragam tersebut dikenakan saat melakukan kegiatan Hanami, yaitu kegiatan rutin tahunan berupa melihat bunga Sakura mekar dan piknik di Riverside, Asanogawa yang dilakukan pada musim semi oleh anggota PPI Ishikawa dan keluarganya. Dengan adanya ciri khas pada seragam tersebut, dapat dijadikan identitas untuk mengenali seseorang yang memakainya sebagai anggota yang berada pada suatu organisasi tersebut (Wowor, 2010).

Adapun salah satu identitas dalam bentuk budaya di Indonesia adalah batik (Iskandar, 2017). Dalam hal ini PPI Ishikawa, Jepang melakukan upaya untuk menanamkan pentingnya batik sebagai bagian dari identitas bangsa dan mempromosikan batik di Jepang. Upaya tersebut ialah dengan mengadakan

sayembara desain batik yang dilakukan pada tahun 2017. Hasil dari sayembara desain batik ini adalah Batik Kanaka yang merupakan karya dari Morinta Rosandini. Motif Batik Kanaka terdiri dari perpaduan unsur budaya Indonesia dan Jepang. Unsur-unsur tersebut berupa motif Batik Truntum dari budaya Indonesia dan unsur bunga Sakura, *crane*/burung bangau, dan arsitektural Kumano Nachi Taisha dari budaya Jepang (Rosandini, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Imam Tahyudin yang merupakan Ketua Komsat PPI Ishikawa, Jepang tahun 2017 dan Ibu Maharani sebagai salah satu anggota PPI Ishikawa Jepang yang juga mengikuti sayembara lomba desain batik, perlombaan desain batik tersebut merupakan ide awal untuk membuat seragam. Lalu menurut Rosandini (2017) dalam penelitiannya, Batik Kanaka akan dibuat sebagai ikon seragam untuk PPI Ishikawa, Jepang. Adapun PPI Ishikawa, Jepang sendiri belum memiliki identitas berupa seragam yang terdapat unsur visual Indonesia yang kuat.

Pada saat ini Batik Kanaka belum direalisasikan sebagai seragam PPI Ishikawa, Jepang dan berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Imam Tahyudin, Batik Kanaka belum direalisasikan karena kesulitan memproduksi batik tersebut yang dibuat dengan batik tulis. Lalu Batik Kanaka merupakan milik PPI Ishikawa, Jepang serta diperbolehkan untuk dikembangkan kembali. Oleh karena itu, peneliti melihat adanya peluang untuk mengembangkan visual motif Batik Kanaka sehingga mendapatkan inovasi motif baru. Kemudian diterapkan dengan teknik *surface textile design* tertentu untuk menambahkan unsur estetika pada permukaan kain, lalu diterapkan pada produk berupa seragam untuk PPI Ishikawa, Jepang.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, berikut ini ialah identifikasi masalah yang dapat diperoleh dalam penelitian ini:

1. Adanya peluang mengembangkan bentuk visual motif Batik Kanaka untuk produk seragam PPI Ishikawa, Jepang.

2. Belum terealisasinya seragam dengan unsur Batik Kanaka sehingga adanya peluang untuk merancang desain seragam yang menjadi identitas PPI Ishikawa, Jepang dengan mengaplikasikan pengembangan motif Batik Kanaka sebagai unsur visual Indonesia di dalamnya.
3. Adanya peluang penerapan teknik *surface textile design* yang tepat untuk menerapkan pengembangan motif Batik Kanaka pada produk seragam PPI Ishikawa, Jepang.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang diperoleh, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan bentuk visual motif Batik Kanaka untuk diterapkan pada produk seragam PPI Ishikawa, Jepang?
2. Bagaimana perancangan desain seragam sebagai identitas yang tepat untuk PPI Ishikawa, Jepang dengan mengaplikasikan pengembangan motif dari Batik Kanaka sebagai unsur visual Indonesia pada seragam tersebut?
3. Apa teknik *surface textile design* yang tepat untuk menerapkan pengembangan motif Batik Kanaka pada produk seragam PPI Ishikawa, Jepang?

I.4 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis memberikan batasan masalah yang akan menjadi fokus untuk penelitian ini, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Motif Batik Kanaka pemenang lomba sayembara desain batik sebagai inspirasi motif yang akan dikembangkan.
2. Perancangan komposisi dari pengembangan motif Batik Kanaka ialah berupa *single* motif.
3. Teknik yang digunakan adalah teknik *surface textile design* berupa *digital printing* dan bordir.
4. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini ialah seragam berupa jaket.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diperoleh dengan melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan bentuk visual dari motif Batik Kanaka untuk diterapkan pada produk seragam PPI Ishikawa, Jepang.
2. Merancang desain seragam sebagai identitas untuk PPI Ishikawa, Jepang yang terdapat unsur visual Indonesia dengan mengaplikasikan pengembangan motif Batik Kanaka pada seragam.
3. Menerapkan pengembangan motif Batik Kanaka dengan teknik *surface textile design* pada produk seragam PPI Ishikawa, Jepang.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Terciptanya variasi lain bentuk visual dari motif Batik Kanaka yang akan diterapkan pada produk seragam PPI Ishikawa, Jepang.
2. Terciptanya seragam sebagai identitas yang di dalamnya terdapat pengembangan motif Batik Kanaka sebagai unsur visual Indonesia untuk PPI Ishikawa, Jepang.
3. Terciptanya produk seragam untuk PPI, Ishikawa Jepang dengan teknik *surface textile design* dengan menerapkan pengembangan motif Batik Kanaka di dalamnya.

I.7 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Pada metode ini penulis melakukan pengamatan tidak langsung untuk mengetahui jenis seragam yang digunakan oleh anggota PPI Ishikawa, Jepang pada saat menjalankan kegiatannya yang bersifat informal.

2. Studi Literatur

Pada metode ini penulis melakukan pengumpulan data untuk mendapatkan referensi dan teori dari jurnal, *e-book* dan media *online* yang berkaitan tentang seragam, Batik Kanaka dan PPI Ishikawa, Jepang.

3. Wawancara

Pada metode ini penulis melakukan wawancara dengan Bapak Imam Tahyudin sebagai Ketua Komsat PPI Ishikawa, Jepang tahun 2017 dan Ibu Maharani sebagai anggota PPI Ishikawa, Jepang untuk mengetahui tujuan dari diadakannya sayembara desain batik di tahun 2017.

4. Eksperimen

Pada metode ini penulis melakukan eksperimen atau eksplorasi untuk mengembangkan bentuk visual dari motif Batik Kanaka. Dalam metode ini dilakukan dengan beberapa tahapan seperti eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan dan eksplorasi akhir.

I.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri empat bab yang menjadi bagian utama, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai pendahuluan yang meliputi uraian latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini memaparkan teori-teori dasar yang terkait sebagai pendukung dalam penelitian yang dilakukan yang mana informasi didapat dari jurnal, *e-book*, maupun media *online*.

BAB III PROSES PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan bagaimana proses perancangan yang akan dilakukan di mulai dari latar belakang perancangan, konsep perancangan yang akan digunakan, melakukan eksplorasi, desain produk hingga produk akhir.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan, saran dan rekomendasi yang diperoleh dari hasil melakukan penelitian ini.