

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Batik adalah produk budaya Indonesia yang merupakan salah satu warisan budaya yang unik. Batik juga merupakan sebuah kerajinan dari kain yang diberi hiasan berupa motif, warna, ornamen yang dibuat dengan cara ditulis atau di cap (Agustin, 2014). Sepanjang dengan perkembangan zaman, batik telah mengalami perkembangan corak, teknik dan fungsi karena perjalanan waktu dan pengaruh budaya lainnya. Hal ini merupakan suatu perwujudan keindahan yang ditampilkan dari sehelai kain batik yang dapat dikatakan bahwa batik juga merupakan hasil kerajinan yang paling digemari sampai saat ini. Batik sebagai salah satu kerajinan yang sangat indah karena memiliki keunggulan yang bermacam-macam (Agustin, 2014).

Dari Evi Noviharyanti menjelaskan bahwa melihat perkembangannya, pada awal munculnya batik dan pembuatannya hanya dilakukan di istana yang mana di peruntukan sebagai pakaian untuk raja beserta keluarga dan pengikutnya. Karena banyak pengikut raja yang tinggal di luar Keraton, mereka membawa kesenian batik ini ke luar Keraton dan ke berbagai tempat. Dalam perkembangannya, pekerjaan membatik sedikit demi sedikit ditiru oleh orang-orang terdekat mereka, kemudian diperluas menjadi pekerjaan bagi perempuan dalam keluarga untuk mengisi waktu luang, batik yang tadinya hanya pakaian keluarga istana, kemudian menjadi pakaian rakyat yang digemari baik wanita maupun pria. Dulu, batik identik dengan acara resmi, seperti rapat, pesta pernikahan dan lain sebagainya, tetapi kini, batik sudah mengalami perkembangan yang mana sering kali kita melihat anak muda menggunakan batik untuk ke sekolah, kampus, bahkan jalan-jalan santai. Dengan semakin berkembangnya trenpun, aneka desain baju batik kini semakin populer dan beragam.

Disamping munculnya batik yang bersifat kedaerahan, juga muncul batik-batik dengan gaya sesuai event, seperti salah satunya batik piala dunia. Jadi tidak asing lagi apabila ditemukan batik parang rusak dengan tampilan colorfull dan dipadukan dengan gambar bendera sebuah club sepak bola idola masyarakat (astuti, 2012).

“Pandangan tersebut sejalan dengan ungkapan Taruna K. Kusmayadi, beliau mengatakan kelebihan kain batik daripada kain songket atau jenis kain lainnya yaitu batik lebih memungkinkan untuk dimiliki masing-masing masyarakat Indonesia karena batik lebih mapan untuk dieskplor sehingga lebih beragam. Perkembangan industri batik Indonesia semakin berkembang. Masalah ini menyebabkan gejala "batik" di mana-mana, hampir di seluruh pelosok tanah air Indonesia akan mengerjakan atau membuat batik khas di daerahnya masing-masing karena rasa memiliki batik (Yunia, 2015).

Salah satu contoh perkembangan motif batik yang ada pada masa sekarang, yaitu motif batik karya Ahda Yunia Sekar yang terinspirasi dari gambar anak usia 4-6 tahun. “Apa yang digambarkan anak itu mencerminkan kepribadiannya, mereka mengekspresikan apa yang mereka ketahui tetapi tidak berdasarkan realitas. Di sinilah lembaga PAUD merangsang imajinasi anak-anak agar dapat mengeluarkan ide-ide kreatifnya secara visual.” (Yunia, 2015)

Terinspirasi dari penelitian sebelumnya, penulis ingin melakukan sebuah pembuatan karya dengan menggunakan metode desain partisipatif yaitu suatu kerjasama yang dikembangkan dan ditujukan untuk inovasi sosial. Penulis melakukan kerjasama dengan lembaga Yayasan Mentari Hati yang merawat ODGJ alias orang dalam gangguan jiwa. Desainer sebagai ahli menggambarkan sesuatu yang dicirikan untuk menemukan sebuah solusi yang dikembangkan oleh desainer itu sendiri sebagai "topik" penelitian serta ODGJ sebagai partisipator hanya menginformasikan kepada desainer tentang kebutuhan dan latar belakang hidupnya. ODGJ dapat menggambarkan hal yang mereka ingin sampaikan yang dapat berupaya mengembangkan solusi untuk desainer.

Berdirinya Yayasan Mentari Hati membuktikan bahwa Yayasan ini sangat peduli terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa Yayasan Mentari Hati telah berperan dengan merawat dan menyelesaikan permasalahan jiwa yang terjadi pada masyarakat Tasikmalaya dengan cara merawat dan mengobati orang gangguan jiwa dari jalanan. Pendiri Yayasan ini berpikir bahwa orang dengan gangguan jiwa pun manusia yang membutuhkan

perlakuan seperti layaknya manusia lainnya sehingga dengan kondisi ODGJ yang seperti itu, ODGJ ini pun masih mempunyai kemampuan untuk bisa memiliki ilmu baru ataupun pengetahuan baru sesuai kemampuannya.

Salah satu kegiatan yang bisa memberikan sebuah ilmu baru kepada ODGJ ini yaitu menggambar. Apa yang digambarkan oleh orang dengan gangguan jiwa memiliki karakteristik tersendiri, memiliki cerita yang akan lebih mudah disampaikan lewat gambar tersebut sehingga gambar- gambar dari ODGJ ini memiliki potensi yang dapat diolah kembali menjadi sebuah produk kriya yang bernilai guna yang dapat memberikan identitas kepada Yayasan Mentari Hati.

Dari salah satu kerajinan kriya yang berpotensi menjadi sebuah karya produk fashion tersebut adalah membatik. Batik pada produk kerajinan ini dapat dipahami sebagai proses menggambar pada media tekstil saja yang menggunakan lilin batik sebagai perintang atau pembatas warnanya. Batik dipilih oleh penulis supaya dalam pengolahan motif ODGJ ini masih terdapat unsur budaya lokal dalam pengaplikasiannya. Dengan itu peneliti berharap produk fashion yang di hasilkan dapat menjadi potensi baru dalam perkembangan motif dari gambar ODGJ yang memiliki cerita dan karakter tersendiri serta menjadikan identitas bagi Yayasan Mentari Hati yang merawat ODGJ tersebut.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi pengembangan motif batik yang terinspirasi dari hasil gambar ODGJ Yayasan Mentari Hati.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang motif batik dengan inspirasi gambar ODGJ?

I.4 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian agar tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Object Penelitian

Dalam karya ini peneliti membatasi *object* penelitian kepada ODGJ atau orang dengan gangguan jiwa yang berada di Yayasan Mentari Hati, Tasikmalaya.

2. Material dan teknik yang digunakan

Dalam karya ini penggunaan material dibatasi pada jenis material kain katun. Sedangkan teknik yang digunakan adalah teknik batik cap dengan menggunakan pewarna sintetis.

3. Bentuk produk yang di gunakan

Dalam karya ini bentuk produk *fashion* yang di buat di batasi dengan berupa lembaran kain yang menggunakan pengaplikasian teknik batik dengan motif yang terinspirasi dari hasil gambar ODGJ.

I.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Memberikan inovasi terhadap motif batik dari inspirasi hasil gambar ODGJ Yayasan Mentasi Hati.
- 2) Memberikan penilaian lebih terhadap para pengidap ODGJ di Yayasan Mentari Hati.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan inovasi baru dalam pengembangan motif batik.
2. Dapat memberikan identitas berciri khas-kan budaya Indonesia kepada Yayasan Mentari Hati.

I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu:

a. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber-sumber yang berkaitan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian. Sumber data literature dapat berupa media cetak maupun *online* seperti *website*, jurnal, buku digital, dsb. Penulis menggunakan studi literatur untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan ODGJ, dan pengolahan motif.

b. Wawancara

Dalam penelitian ini dilakukan metode wawancara langsung, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab yang di lakukan antara penanya atau pewawancara dengan penjawab atau responden. Pada wawancara ini peneliti melakukan wawancara kepada pemilik Yayasan Mentari Hati untuk di lakukannya diskusi terlebih dahulu berdasarkan kesepakatan bersama dalam penelitian yang akan dilakukan serta mengetahui lebih dalam terkait Yayasan tersebut dan ODGJ yang mereka rawat

c. Observasi

Peneliti melakukan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti beserta lembaga terkait.

d. Eksperimen/Eksplorasi

Peneliti melakukan pengolahan hasil gambar ODGJ dengan metode eksplorasi untuk tahapan pembuatan motif batik.

I.8 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan terbagi menjadi beberapa bab. Secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Isi dari bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. STUDI LITERATUR

Bab ini berisikan tentang dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan yang di hasilkan dari sumber data literatur media cetak seperti website, blog, jurnal penelitian, ataupun yang lainnya, untuk digunakan sebagai dasar dalam proses pembuatan produk fashion yang terinspirasi dari hasil gambar pengidap gangguan jiwa.

BAB III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan mengenai analisa perancangan yang meliputi tema dan judul perancangan, proses hingga data yang diperoleh atau didapatkan dari lapangan.

BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan konsep perancangan serta hasil akhir dari perancangan berupa hasil eksplorasi dari teknik yang di gunakan serta material yang digunakan hingga hasil akhir.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran dan rekomendasi dari peneliti meyangkut proses penelitian.