

# Bab I Pendahuluan

## I.1 Latar Belakang

Motif untuk tekstil pada umumnya berupa ilustrasi grafis, yang memiliki berbagai macam bentuk mulai dari abstrak hingga realis, sehingga ilustrasi merupakan salah satu bagian dari pengembangan motif (Tjandrawibawa, 2018). Salam (2017) menyatakan bahwa saat ini ilustrasi tak hanya terbatas pada gambar yang mengiringi teks akan tetapi telah berkembang ke arah yang lebih luas. Ilustrasi juga merupakan karya dua-dimensional yang bersifat naratif dan figuratif yang berfungsi untuk memperjelas suatu motif.

Karya seni dalam seni tradisi Indonesia menggunakan ilustrasi Bahasa rupa Ruang Waktu Datar (RWD), yang merupakan sebuah cara tata ungkap yang dituangkan dalam sebuah gambar dengan cara terdahulu, sistem ini dalam penggambarannya dapat menceritakan beberapa adegan, ruang dan waktu (Tabrani, 2012). Diketahui melalui wawancara dengan ilustrator Diani Apsari (2021) bahwa seni tradisi Indonesia itu berpengaruh terhadap penggayaan desain yang sedang populer saat ini yaitu *flat design*. *Flat design* merupakan penggayaan ilustrasi yang sederhana, biasanya hanya dapat dirasakan dari satu sisi dengan penggunaan gradasi yang tidak terlalu kontras, sehingga desain tampak datar, dan tidak nyata. Penggunaan warna pada ilustrasi *flat design* menjadi elemen penting yang didominasi dengan warna cerah dan *playful* (Hasanudin dan Adityawan (2020).

Berdasarkan observasi visual yang telah dilakukan terhadap beberapa *brand* lokal di Indonesia, ditemukan bahwa penerapan motif dengan penggayaan *flat design* sudah banyak diterapkan, diantaranya yaitu dalam koleksi busana *brand* ‘Sovlo’, *brand* ‘Smitten by pattern’, dan *brand* ‘Lucky Cla’, dari ketiga *brand* tersebut memiliki karakter motif ilustrasi dengan penggayaan *flat design* yang sama, yaitu mengangkat unsur lokal dengan sebuah cerita yang menggambarkan perasaan, pengalaman, kebudayaan melalui penggunaan warna yang *playful*, dan penggambaran ilustrasinya berbasis *vektor* maupun *bitmap*. Berdasarkan hasil studi visual mengenai gambar RWD dan *flat design* ditemukan adanya karakteristik dari keduanya yaitu gambar yang berkesan datar 2D dan penggambaran berupa stilasi. *Flat design* merupakan sebuah gaya dalam menggambar dan RWD merupakan

sebuah tata ungkap bahasa rupa dalam seni ilustrasi untuk membaca seperti menjelaskan cerita yang ingin disampaikan dari karya seni yang dibuat. Disamping itu batik gendongan Lasem Pohon Hayat dan Satwa merupakan salah satu seni tradisi Indonesia, menurut (Rosandini dan Kireina (2020) menjelaskan bahwa batik ini telah memenuhi karakteristik dari bahasa rupa (RWD) dimana semua faktor cara wimba terpenuhi, dan gambar motifnya dapat dilihat dari berbagai arah, adanya variasi jarak, serta objek motifnya bercerita tak terbatas waktu, penggambarannya itu berkesan datar dan menggunakan stilasi sama halnya dengan *flat design*. Dilihat dari adanya keterkaitan antara RWD dengan *flat design* maka terdapat potensi penggabungan kedua teknik tersebut untuk membuat inovasi motif, dalam upaya menciptakan suatu teknik menggambar yang lebih inovatif dengan menggabungkan tata ungkap sebuah cerita dari salah satu seni tradisi Indonesia yang menjadi inspirasi utamanya yaitu batik gendongan Lasem Pohon Hayat dan Satwa. Menggunakan pengayaan *flat design* yang lebih sederhana, sesuai dengan pengayaan ilustrasi yang sedang tren saat ini, namun tetap mempertahankan ciri khas dari motifnya serta dapat diaplikasikan pada lembaran tekstil dan produk fashion.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Adanya potensi pengembangan motif dengan sistem RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* untuk menciptakan inovasi motif baru.
2. Adanya potensi pengembangan inovasi motif yang terinspirasi dari batik gendongan Lasem Pohon Hayat dan Satwa.
3. Adanya potensi untuk mengaplikasikan pengembangan motif dengan pengayaan ilustrasi RWD dan *flat design* pada produk fashion.

### **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana metode pengembangan motif dengan sistem RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* untuk menciptakan inovasi motif baru?
2. Bagaimana cara pengolahan inovasi motif yang terinspirasi dari batik gendongan Lasem Pohon Hayat dan Satwa?
3. Bagaimana cara mengaplikasikan motif dengan pengayaan RWD dan *flat design* pada produk fashion?

### **I.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan teknik ilustrasi RWD yang memiliki karakter *flat* dan memiliki dimensi ruang dan waktu dengan menggabungkan ilustrasi *flat design* yang memiliki karakter stilasi sederhana dan *playful*.
2. Menggunakan inspirasi dari Batik Gendongan Lasem Pohon Hayat dan Satwa.
3. Menggunakan aplikasi digital berbasis vektor untuk melakukan eksplorasi motif RWD dan *flat design*, yaitu *coreldraw*.
4. Mengaplikasikan lembaran tekstil untuk diaplikasikan pada produk fashion.

### **I.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan inovasi motif dengan sistem RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* untuk menciptakan inovasi motif baru.
2. Mengaplikasikan pengayaan inovasi motif yang terinspirasi dari batik gendongan Lasem Pohon Hayat dan Satwa.
3. Mengaplikasikan pengembangan motif dengan pengayaan ilustrasi RWD dengan pengayaan *flat design* pada produk fashion.

## **I.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya inovasi motif yang termasuk dalam ilustrasi RWD dengan pengayaan ilustrasi *flat design* yang kontemporer.
2. Terciptanya inovasi pengembangan motif dengan inspirasi batik gendongan Lasem Pohon Hayat dan Satwa.
3. Terciptanya produk fashion dengan mengaplikasikan motif dengan pengayaan ilustrasi RWD dan *flat design*.

## **I.7 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif, digunakan karena penelitian ini berfokus pada pencarian data dan eksplorasi motif yang digunakan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut :

### **1. Studi Pustaka**

Membaca beberapa sumber literatur seperti buku dan jurnal yang terkait dengan topik penelitian, seperti :

- Buku Market scenario: trends and key players oleh 4IT Grup Srl tahun 2015 mengenai teknologi digital printing.
- Buku Basic Texile Design oleh Josephine Steed dan Frances Stevenson tahun 2012 mengenai motif.
- Jurnal Kajian Bahasa Rupa pada Batik Gendongan Lasem Motif Pohon Hayat dan Satwa oleh Rosandiri dan Keira tahun 2020 membahas mengenai motif batik gendongan Lasem Pohon Hayat dan Satwa.
- Buku Bahasa Rupa oleh Primadi Tabrani 2012 membahas mengenai Ruang waktu datar (RWD) Sebagai data utama mengenai fenomena, masalah, dan landasan teori yang digunakan pada penelitian.

## 2. Observasi

Observasi *brand* dilakukan dengan cara *online* mengamati media sosial maupun *website brand-brand* lokal untuk melihat gaya ilustrasi seperti apa yang sedang tren saat ini.

## 3. Wawancara

Melakukan wawancara bersama Ibu Diani Apsari selaku ilustrator dan Dosen dari Telkom University secara *online*, dengan menggunakan *platform zoom* membahas mengenai tren motif pada tahun 2021 dan pengaruh budaya Indonesia terhadap tren saat ini.

## 4. Studi Visual

Menganalisa persamaan dan perbedaan antara *flat design* dengan Ruang waktu datar (RWD).

## 5. Eksplorasi

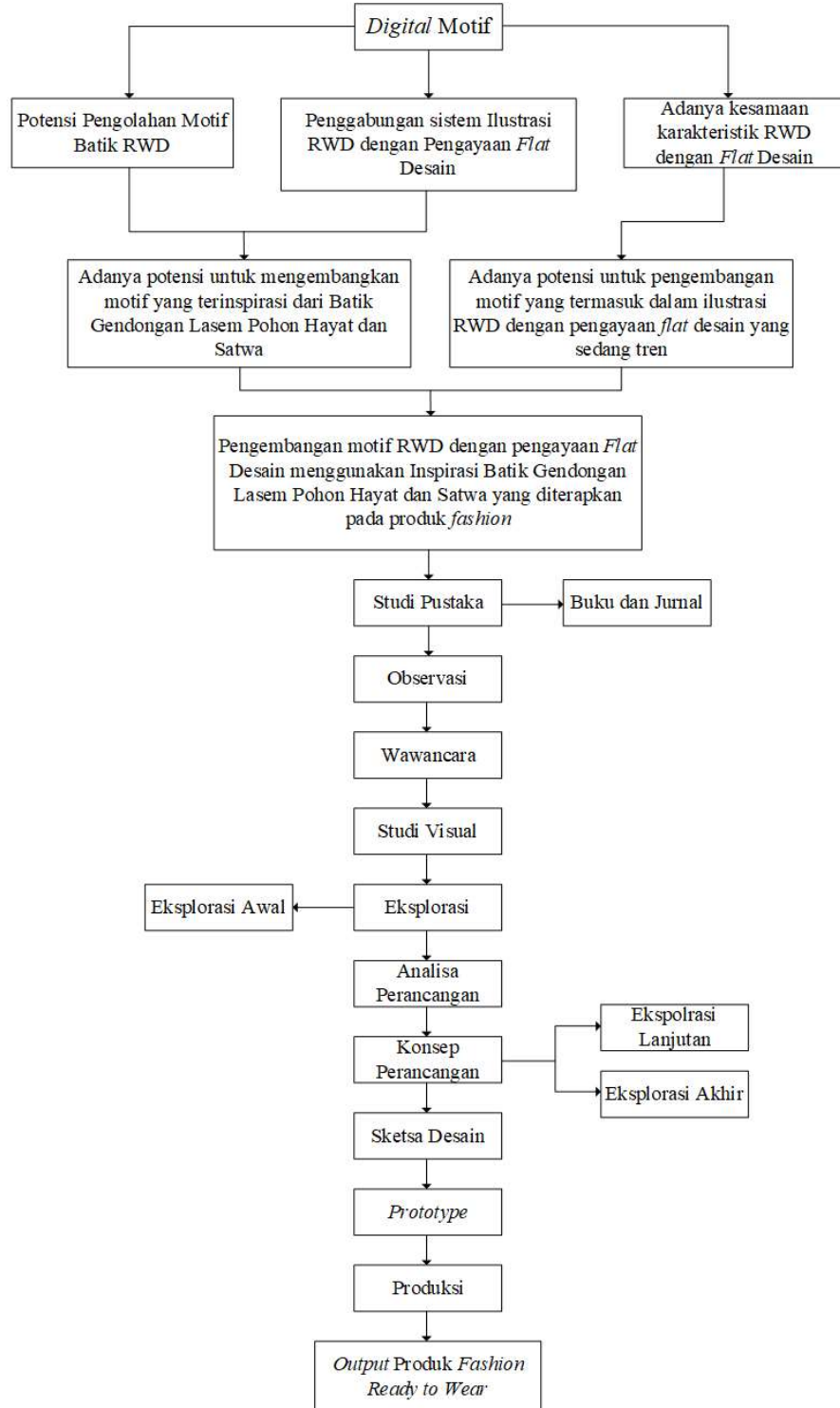
Menduplikasi jenis gambar RWD yang sudah ada sebelumnya, dan juga di kembangkan dengan teknik penggambaran saat ini yaitu *flat design*. Dilakukan secara manual dan *digital*.

## I.8 Kerangka Penelitian

Berikut kerangka penelitian pada penelitian ini :

Bagan I. 1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



## **I.9 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pembaca memahami penelitian ini, maka karya tulis disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan karya tulis.

### **Bab II Studi Literatur**

Pada bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang mendukung topik penelitian seperti definisi, jenis, karakter, sejarah, fungsi dan teknik.

### **Bab III Data dan Analisa Perancang**

Pada bab ini diuraikan mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan saat penelitian studi literatur mulai dari observasi, eksplorasi, dan target market hingga pembuatan.

### **Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Pada bab ini diuraikan mengenai tahapan - tahapan yang dilakukan saat penelitian mulai dari observasi, eksplorasi, pemilihan target market hingga pembuatan produk akhir yang dihasilkan.

### **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Kesimpulan dan saran hasil dari pengerjaan karya yang akan dipaparkan dan disimpulkan serta adanya saran.