

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Penggunaan seni sebagai perantara kesadaran jiwa sudah sejak lama digunakan sebagai bentuk saluran komunikasi secara emosional melalui warna, bentuk, dan komposisi, tertuang dalam karya. Menurut White (2007) dalam salah satu judul artikel jurnalnya “ *Art and Mental Illness, An Art Historical Perspective* “ studi telah membahas mengenai pembuktian keterkaitan antara dimensi *art* melalui memori dengan kesadaran seorang dengan gangguan jiwa. Maka, penerapan *art* dalam dunia kesehatan mental *Art Therapy*, merupakan medium yang tepat digunakan sebagai alat untuk membentuk eksplorasi pikiran dan emosi yang unik ke dalam bentuk visual. Tiap goresan dari karya seni merupakan hasil olahan memori Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) maka tiap karya menjadi sangat unik karena menyampaikan pemikiran dan perasaan dari dunia dalam bentuk yang terbayang oleh ODGJ itu sendiri. Keunikan inilah yang menarik peneliti untuk mengolah karya gambar tersebut lebih dalam menjadi suatu desain motif yang utuh.

Mengangkat cerita ke dalam desain motif membutuhkan pemahaman akan karya yang dihasilkan oleh ODGJ. Dalam pengolahannya modul gambar perlu melewati tahap stilasi yang menterjemahkan goresan karya menjadi suatu elemen hias. Pembuatan motif dilakukan dengan cara pengulangan pada elemen modul menggunakan komposisi yang baik, juga kombinasi pola hingga mendapatkan hasil motif yang diinginkan, yang dapat menyampaikan maksud dari cerita itu sendiri (Vindyona, 2018). Penerapan motif menggunakan teknik *surface design* yang dapat memperkaya permukaan tekstil dapat diterapkan sehingga meningkatkan nilai dari tampilan *visual*. *Surface design* diterapkan pada permukaan kain, secara fungsinya tekstil dengan desain motif dapat lebih luas penggunaannya (Shannon, 2016). Penggunaan *surface design* dapat dikategorikan sebagai aksesoris, hiasan, dan variasi tekstur (Ayda, 2020). Teknik dari *surface design* sendiri beragam, namun secara umum teknik dilakukan dengan memberikan tambahan pada media kain yang telah siap dipakai. Beragam teknik *surface design* semisal batik, celup rintang, dan sulam.

Selain dari teknik yang telah disebutkan, satu teknik yang menurut peneliti berpotensi untuk studi ini, adalah teknik *block printing*. *Block printing* merupakan penggunaan teknik cetak terhadap lembaran datar (Graff, 2004). Teknik ini dirasa sesuai dikarenakan penggunaan *block printing* mendukung produksi lebih mudah dan dalam jumlah besar, pengadaan material yang terjangkau, selain itu dapat dengan mudah di aplikasikan hingga elemen modul terkecil, memiliki fleksibilitas pengaturan modul dan juga memiliki keunggulan dalam hal karakteristik hasil cetak. Dikarenakan tujuan dari penelitian ini adalah dari mahasiswa untuk organisasi, kami berharap agar komunitas dapat memproduksi sendiri motif dengan modul yang tersedia. Maka, peneliti memilih *block printing* sebagai opsi yang dapat memudahkan proses pengerjaan dengan kuantitas yang disesuaikan untuk tujuan darmabakti membantu pengembangan Yayasan Efata. Motif yang dihasilkan dari stilasi karya gambar ini akan digunakan sebagai kebutuhan Yayasan Efata agar dapat diolah kembali sebagai identitas, kebutuhan desain *merchandise* komunitas, dan penggalangan dana. Menanggapi kebutuhan yang tercatat dari pengamatan secara langsung, serta wawancara dengan pengurus nantinya yayasan akan disediakan produk *merchandising* bagi donatur. Hasil akhir dari penelitian ini ialah produk buah tangan berbahan tekstil dengan implementasi desain motif yang terinspirasi dari karya gambar ODGJ di Yayasan Efata, juga bank data untuk desain motif dan produk yang dapat diproduksi ulang.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi teknik cap (*block printing*) sebagai teknik penerapan ragam motif pada media tekstil.
2. Adanya potensi pengembangan produk buah tangan (*merchandising*) bagi donatur yayasan.
3. Adanya potensi pengembangan karya visual para ODGJ di Yayasan Efata menjadi inspirasi ragam hias.

I.3. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang produk *merchandising* bagi para donatur?
2. Bagaimana mengembangkan karya visual dari ODGJ di Yayasan Efata menjadi motif atau ragam hias dengan teknik block printing?

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 objek penelitian kepada ODGJ atau orang dengan gangguan jiwa yang berada di Yayasan Efata, Yogyakarta
2. Penggunaan ragam hias dengan teknik cap (block printing). Pewarna sintetis khusus tekstil untuk mencetak modul pada bahan.
3. Produk yang di hasilkan dari penelitian ini, *merchandise* bagi Yayasan Efata. Diproduksi dalam bentuk *merchandise* untuk kegiatan darmabakti.
4. Mengembangkan karya visual (gambar) dari para ODGJ menjadi motif dan ragam hias.

I.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Berbagi dengan Yayasan Efata, Yogyakarta melalui bakti sosial (amal) dengan penjualan buah tangan.
2. Membuat pengembangan terhadap karya hasil gambar ODGJ YayasanEfata menjadi motif yang dapat diaplikasikan dengan *block printing*.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan inovasi baru dalam pengembangan motif batik cap kontemporer.
2. Dapat memperkuat identitas dari yayasan yang bergerak dan terfokus pada kepedulian sosial.
3. Dapat meningkatkan nilai kemandirian komunitas serta mengkampanyekan kesadaran atas kebenaran dari stigma terhadap ODGJ.

I.7 Metode Penelitian

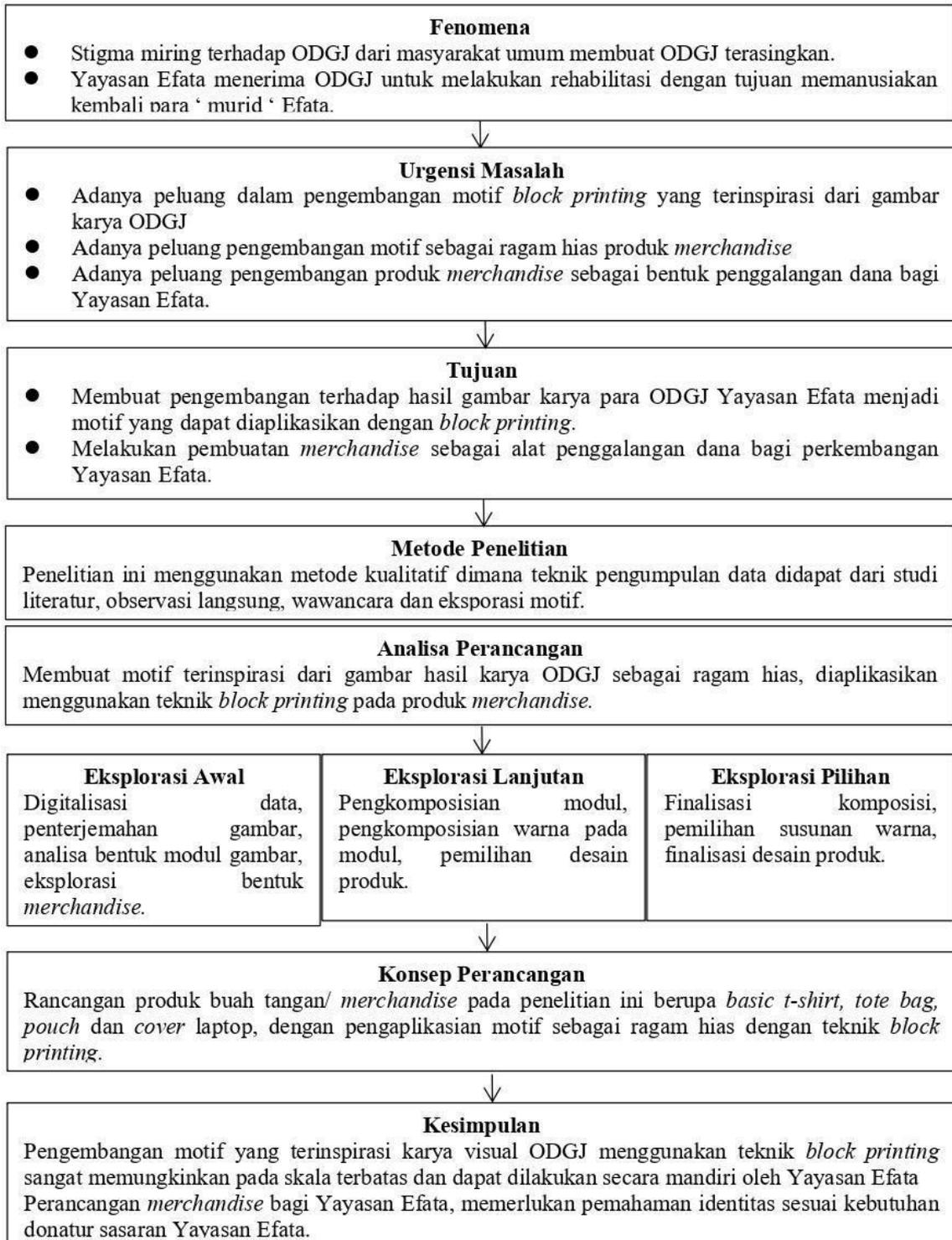
Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu:

- a. Studi Literatur, metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber-sumber yang berkaitan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian. Sumber data literatur 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 dengan narasumber dalam penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara langsung, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab yang dilakukan antara penanya atau pewawancara dengan penjawab atau responden. Peneliti melakukan wawancara kepada pemilik Yayasan Efata untuk dilakukannya 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 langsung, 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 ragam hias *block printing*.

Dibawah ini merupakan gambaran dari bagan kerangka penelitian *problem solving* ODGJ, dapat dijabarkan sebagai berikut;

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumentasi Pribadi.2022)



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.