

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Motif adalah desain yang dibuat dari berbagai bentuk, garis atau elemen yang dapat dipengaruhi oleh bentuk situasi alam maupun benda dengan gaya dan ciri khasnya tersendiri. Motif akan semakin memikat dilakukan dengan cara pengulangan (repetisi), perubahan bentuk (transformasi), perbedaan ukuran (gradasi), lalu disatukan dalam sebuah komposisi ragam hias yang menarik (Saiman, 1997). Pembuatan motif dapat dilakukan dengan berbagai macam teknik dengan melakukan pengolahan pada tekniknya, seperti teknik *symmetry pattern* yang memiliki satu potensi untuk dikembangkan. Menurut Jackson (2018), salah satu prinsip teknik pembuatan motif yaitu *symmetry pattern* yang memiliki banyak teknik pengolahan motif, dengan teknik pembuatan modul motif yang memiliki elemen, motif, dan meta motif. Pada teknik *symmetry pattern* tersebut pembuatan polanya dapat dikembangkan dengan teknik operasi dasar, seperti teknik translasi, rotasi, refleksi, dan *glide reflection*. Kemudian hasil dari pola yang dikembangkan tersebut dapat digabungkan dengan teknik pengulangan lainnya, seperti linear maupun planar. Sehingga teknik pengolahan motif dapat menghasilkan banyak kemungkinan ragam hasil motif dengan berbagai teknik tersebut.

Perkembangan teknik olah motif terutama pada fesyen yang menggunakan teknik *symmetry pattern* sudah sangat berkembang dan tidak hanya ada pada *digital pattern* yang paling didominasi, ada pula pengolahan dalam bentuk penerapan teknik *embroidery*. Seperti pada *brand* Sejauh Mata Memandang, berdasarkan pengamatan visual pada busananya terlihat menggunakan teknik olah motif pengulangan planar, yaitu “Timun Mas”, dengan hasil produk berupa busana dengan teknik *hand stamped* batik. Kemudian ada pula *brand* Studio Sense yang menggunakan prinsip teknik *symmetry pattern* berdasarkan pengamatan visual, terlihat teknik tersebut pada produk fesyennya yang berupa *embroidery*, pada koleksi pertamanya “RUH”, dengan teknik olah motif pengulangann planar. Dari banyaknya brand referensi yang menggunakan prinsip teknik *symmetry pattern*,

hasil observasi menunjukkan adanya potensi besar terhadap penggunaan teknik olah motif ini dan dapat dikembangkan kembali menjadi suatu motif yang lebih beragam.

Melihat dari penelitian sebelumnya yang membahas teknik *symmetry pattern*, oleh Ade Ayu Dwicahyani (2021) yang menggunakan inspirasi bentuk dari aksara Jawa dengan teknik pengulangan planar simetri, menghasilkan motif terpilih dengan mengolah empat operasi dasar dan diterapkan pada produk fashion berupa busana. Pada penelitian sebelumnya, peneliti melakukan eksplorasi dengan membuat motif, meta motif dan repetisi motif dengan mengolah empat operasi dasar. Lalu peneliti menggunakan lima jenis teknik planar, yaitu translasi, *glide reflection*, *perpendicular glide reflection*, *reflection of rotation 120 degree*, dan *reflection of 180 degree*, karena teknik – teknik tersebut termasuk cukup sederhana dan sesuai dengan peng gayaan *art deco* yang menjadi inspirasi peneliti. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran bahwa terlihat masih ada peluang dalam menggunakan inspirasi lain untuk dapat menghasilkan inovasi motif yang semakin beragam, dengan menggunakan pengembangan teknik dari penelitian sebelumnya yaitu teknik pengolahan *symmetry pattern* dengan empat operasi dasar dan pengulangan secara planar.

Di Indonesia sendiri sudah banyak sekali yang menggunakan teknik pengolahan motif dengan prinsip *symmetry pattern*, tidak hanya terbatas pada produk busana tetapi banyak pada bangunan yang berbentuk ukiran, seperti pada ukiran Rumah Gadang yang berasal dari Sumatera Barat. Berdasarkan analisa visual ornamen Rumah Gadang, terlihat adanya kesamaan prinsip teknik simetri dan banyak menggunakan satu teknik yaitu pengulangan linear dan planar, lalu motif ornamen pada Rumah Gadang ini menggabungkan pola simetri dengan asimetris yang penyerapannya berasal dari unsur alam (Hidayat, 2018), sehingga terlihat memiliki potensi untuk dijadikan inspirasi dengan dikembangkan menggunakan teknik pengolah motif lainnya, khususnya dengan pengolahan empat operasi dasar dan pengulangan secara planar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini akan melakukan pengembangan motif yang lebih variatif dan menciptakan suatu inovasi baru dari inspirasi bentuk

ukiran Rumah Gadang menggunakan empat operasi dasar *symmetry pattern* dan pengulangan planar sehingga terciptanya repetisi motif yang diaplikasikan pada busana *modest wear* dengan menggunakan teknik *surface design* yaitu *digital printing* dan bordir.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diketahui masalah sebagai berikut.

1. Adanya potensi menciptakan inovasi motif baru dengan menggunakan teknik *symmetry pattern* dengan pengolahan empat operasi dasar dan pengulangan secara planar dari penelitian sebelumnya.
2. Adanya peluang pengolahan motif dengan inspirasi ukiran Rumah Gadang dengan teknik *symmetry pattern* untuk menghasilkan suatu motif yang baru.
3. Adanya potensi pengaplikasian hasil pengolahan motif dengan teknik *symmetry pattern* dari ukiran inspirasi Rumah Gadang ke dalam produk fesyen.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan metode *symmetry pattern* dengan pengolahan empat operasi dasar dan pengulangan secara planar dari penelitian sebelumnya untuk menciptakan motif yang inovatif?
2. Bagaimana cara pengolahan motif menggunakan inspirasi dari ukiran Rumah Gadang dengan teknik *symmetry pattern* untuk menghasilkan suatu motif yang baru?
3. Bagaimana cara pengaplikasian motif yang menggunakan teknik *symmetry pattern* dengan inspirasi ukiran Rumah Gadang ke dalam produk fesyen?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Menggunakan teknik olah motif repetisi dengan menggunakan teknik operasi dasar untuk membuat komposisi motif.
2. Menggunakan teknik pola repetisi simetri *translation*.
3. Menggunakan ukiran Rumah Gadang sebagai inspirasi.
4. Menggunakan aplikasi *software digital* berbasis vector, yaitu Corel Draw.

I.5 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan motif yang inovatif dengan menggunakan metode teknik pengolahan *symmetry pattern* dengan pengolahan empat operasi dasar dan pengulangan secara planar.
2. Menghasilkan *pattern* yang lebih beragam dengan memanfaatkan bentuk motif dari ukiran Rumah Gadang.
3. Menghasilkan produk fesyen dari teknik pengolahan *symmetry pattern* dengan inspirasi dari ukiran Rumah Gadang.

I.6 Manfaat Penulisan

Manfaat dari penulisan ini sebagai berikut.

1. Terciptanya motif yang inovatif dengan memanfaatkan teknik pengolahan *symmetry pattern* dengan pengolahan empat operasi dasar dan pengulangan secara planar.
2. Terciptanya *pattern* yang lebih beragam dengan memanfaatkan bentuk motif dari ukiran Rumah Gadang.
3. Terciptanya produk fesyen dari teknik pengolahan *symmetry pattern* dengan inspirasi dari ukiran Rumah Gadang.

I.7 Metode Penulisan

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode kualitatif dengan mencari data dan informasi mengenai teknik repetisi *pattern* dan ukiran Rumah Gadang.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Studi Pustaka

Mencari data informasi dari beberapa sumber literatur seperti buku, jurnal, dan dari penelitian sebelumnya mengenai topik penulisan.

2. Observasi

Mencari data informasi berupa visual atau gambar, untuk melakukan studi visual perbandingan dengan memperhatikan unsur dan prinsip rupa.

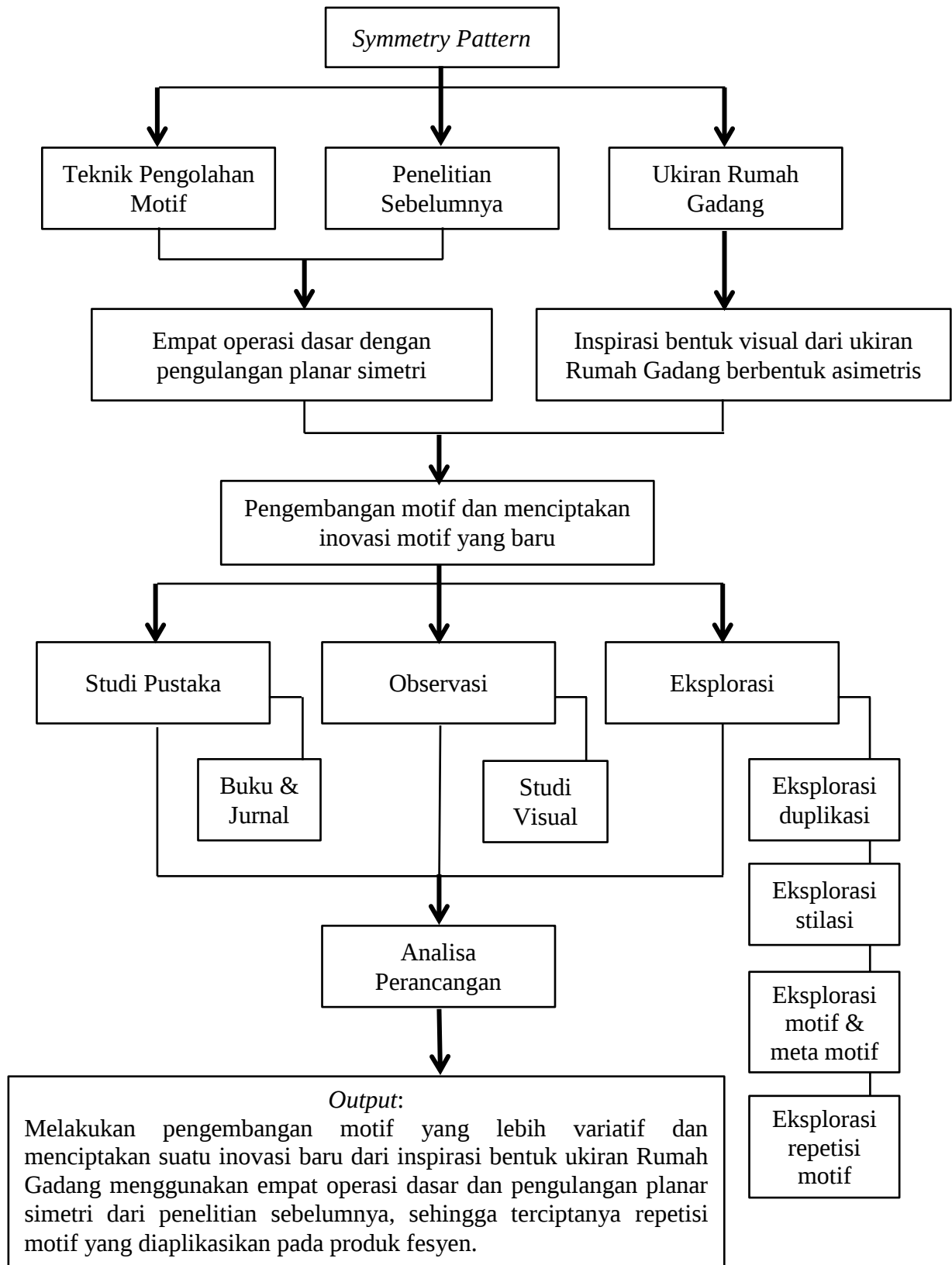
3. Eksperimentatif

Melakukan eksplorasi atau percobaan untuk mengaplikasikan teknik olah motif dengan menggunakan bentuk ukiran Rumah Gadang secara *digital* menggunakan aplikasi *software Corel Draw*.

I.8 Kerangka Penulisan

Kerangka penulisan berupa tahapan-tahapan penulis dalam melakukan penulisan, mulai dari latar belakang, perancangab, hasil, dan kesimpulan. Berikut rincian kerangka penulisan.

Bagan I.1 Kerangka Penulisan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



I.9 Sistematika Penulisan

Karya tulis disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Menguraikan teori-teori yang mendukung topic penulisan seperti definisi, jenis, karakter, sejarah, fungsi, dan teknik.

Bab 3 Data dan Analisa Perancangan

Menguraikan data, tahapan, dan analisis yang dilakukan saat penulisan diantaranya analisa objek terkait penulisan, eksplorasi, dan analisa perancangan.

Bab 4 Konsep dan Hasil Perancangan

Menguraikan konsep perancangan produk diantaranya konsep *imageboard*, pemilihan target market hingga pembuatan produk akhir yang dihasilkan.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dari penulisan yang sudah dilakukan beserta saran-saran yang dapat menunjang penulisan selanjutnya.