

Bab I Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Motif adalah bentuk dekoratif yang umumnya menggunakan penggayaaan grafis berupa ilustrasi (Tjandrawibawa, 2018). Dalam perancangannya, motif tidak hanya berupa pola saja, tetapi ada pula motif berupa ilustrasi. Ilustrasi dapat ditemukan dengan berbagai macam bentuk seperti bentuk diagram dan bentuk lainnya yang memiliki tujuan untuk menghias gambar. Ilustrasi menjadi suatu karya dua-dimensional yang bersifat naratif-figuratif karena memiliki visual yang dapat bercerita. Ilustrasi dapat bercerita karena ada keterkaitannya dengan bahasa rupa (Salam, 2018). Bahasa rupa merupakan media visual yang digunakan untuk membaca gambar naratif atau gambar yang bercerita. Bahasa rupa dibuat untuk mengungkapkan pesan yang ada dalam karya seni visual atau seni rupa (Tabrani, 2018). Bahasa rupa memiliki tata ungkapan antara gambar satu dengan gambar berikutnya yang ditandai dengan adanya sistem Ruang Waktu Datar (RWD). Sistem RWD adalah teknik menggambar dari berbagai tempat, arah, dan waktu.

Selain itu, menurut Apsari dalam Azzahira (2022), menerangkan bahwa sistem RWD merupakan salah satu karakter penggayaaan nusantara, dan salah satu karakter RWD adalah *flat design*. Ciri khas dari *flat design* adalah memiliki kesan yang kekinian, sederhana, dan playfull sesuai dengan zaman yang berkembang hingga saat ini. Penggayaaan *flat design* menggunakan warna yang cerah, kontemporer, dan menggunakan warna yang menonjol untuk memperindah jika dipandang oleh indera penglihat (Hasanudin & Adityawan, 2020). Berdasarkan hasil temuan observasi yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang akurat mengenai beberapa *brand* yang saat ini menggunakan sistem RWD dengan penggayaaan *flat design*, ditemukan bahwa *local brand* seperti Giok, Ohirv, dan Numiaa memiliki karakter motif yang menerapkan sistem RWD dan *flat design*.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Azzahira, terdapat pengolahan motif dengan inspirasi Damar Kurung yang dibuat menjadi motif inovatif. Damar kurung memiliki ciri khas yaitu gambar anak dengan pendekatan sistem RWD dengan memanfaatkan penggayaaan ilustrasi yang sedang *trend* saat ini yaitu *flat design*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan,

penelitian tersebut menghasilkan motif non-repetitif yang dibatasi oleh sekat-sekat sehingga motif tersebut terlihat adanya perpotongan. Lalu, Azzahira memberikan beberapa saran yang dapat menjadi masukan terhadap penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik, yaitu pengolahan motif dapat jauh lebih diperhatikan tata untkapannya agar menghasilkan motif yang lebih ekspresif tanpa dibatasi oleh sekat-sekat untuk menghasilkan motif tanpa perpotongan. Selain itu, tata untkapan harus sesuai dengan karakteristik RWD untuk menghasilkan motif yang inovatif dengan menggunakan inspirasi seni tradisi di Indonesia.

Selain itu, terdapat seni Wayang Kamasan yang merupakan salah satu seni tradisi di Indonesia yang berasal dari daerah Bali untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya. Wayang Kamasan memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi sebuah inovasi motif karena menggunakan pengolahan sistem RWD yang didalamnya terdapat cara wimba, tata untkapan, terdapat banyak adegan, dan visualnya bersifat naratif-figuratif yang digambar dari berbagai arah, tempat, dan waktu sehingga dapat bercerita dari kiri ke kanan sesuai dengan ciri khas RWD. Oleh karena itu, ditemukannya potensi untuk mengembangkan stilasi motif dengan inspirasi Wayang Kamasan menggunakan pengolahan sistem RWD dan penggayaan *flat design* untuk menghasilkan komposisi motif repetitif dengan mengungkapkan adegan cerita.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi untuk mengembangkan stilasi motif dengan sistem RWD melalui penggayaan ilustrasi *flat design* yang terinspirasi dari Wayang Kamasan.
2. Adanya potensi untuk mengkomposisikan motif repetitif dengan sistem RWD melalui penggayaan ilustrasi *flat design* dengan mengungkapkan adegan cerita.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan stilasi motif dengan sistem RWD melalui penggayaan ilustrasi *flat design* yang terinspirasi dari Wayang Kamasan?
2. Bagaimana cara untuk mengkomposisikan motif repetitif dengan sistem RWD melalui penggayaan ilustrasi *flat design* dengan mengungkapkan adegan cerita?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan pengayaan ilustrasi *flat design*.
2. Menggunakan penggambaran dengan teknis sistem RWD.
3. Menggabungkan sistem RWD dengan pengayaan *flat design*.
4. Menggunakan inspirasi seni Lukis Wayang Kamasan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menemukan cara untuk mengembangkan stilasi motif dengan memanfaatkan sistem RWD dengan pengayaan ilustrasi *flat design* yang terinspirasi dari Wayang Kamasan.
2. Menemukan cara untuk menciptakan komposisi motif repetitif dengan sistem RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* dengan mengungkapkan adegan cerita.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya stilasi motif dengan sistem RWD dengan pengayaan ilustrasi *flat design* yang terinspirasi dari Wayang Kamasan.
2. Terciptanya komposisi motif repetitif dari inspirasi seni Wayang kamasan dengan memanfaatkan pengayaan ilustrasi *flat design* dengan mengungkapkan adegan cerita.

1.7 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Studi Literatur
Studi Literatur dilakukan untuk mengumpulkan data melalui berbagai sumber referensi baik melalui buku, jurnal, laporan tugas akhir sebelumnya, dan artikel populer secara *online*.
2. Observasi
Observasi dilakukan dengan mengamati dan menganalisis *brand* secara *online* dan *offline*.

3. Eksplorasi

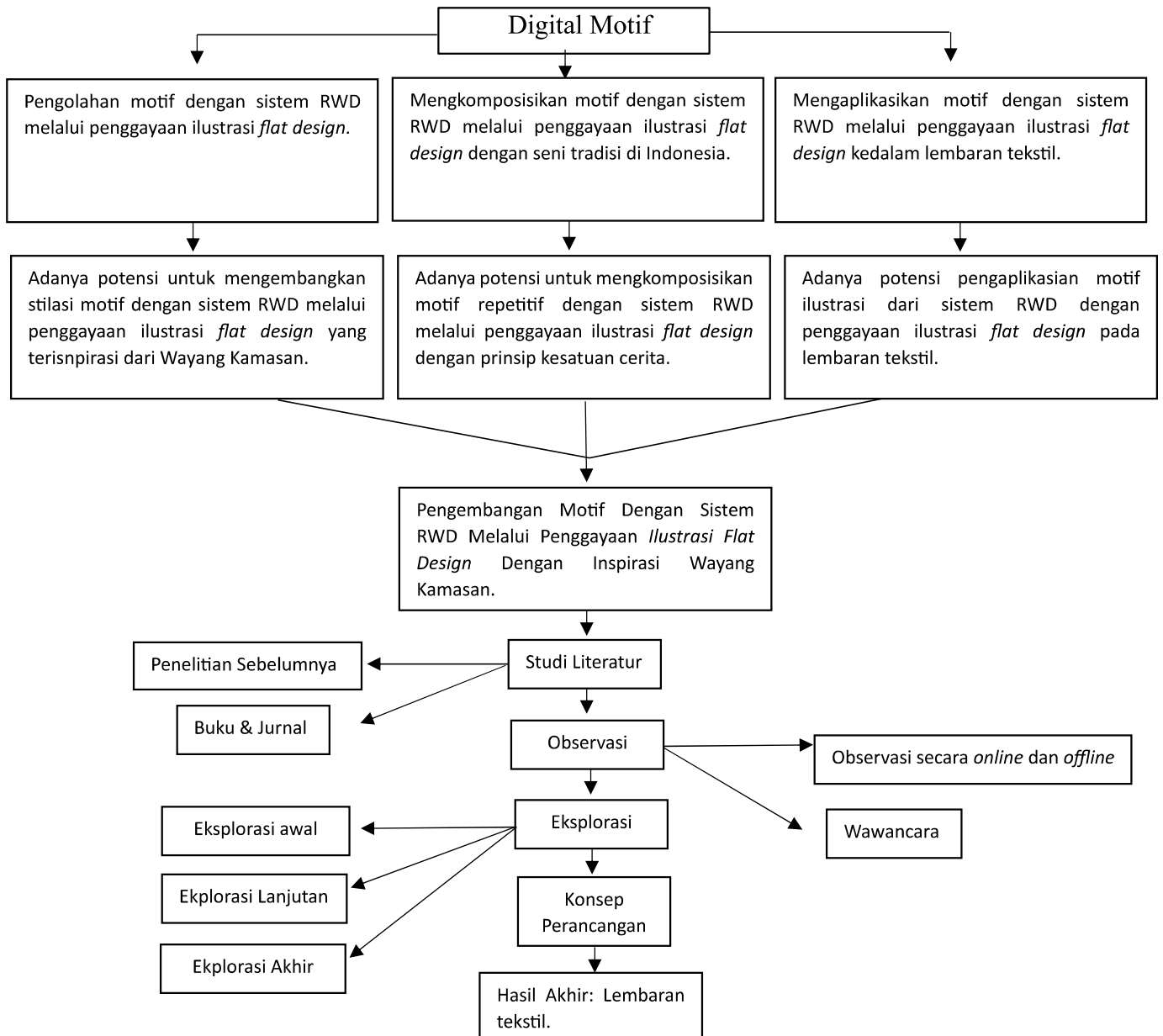
Eksplorasi dilakukan untuk mengolah inovasi motif dengan memanfaatkan sistem RWD menggunakan pengayaan ilustrasi *flat design* secara *digital*.

I.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian akan dibuat menjadi alur secara sistematis adalah sebagai berikut:

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Data Pribadi, 2023



I.9 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, skema kerangka penelitian dan sistematika penulisan karya tulis.

BAB II STUDI PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori- teori yang mendukung topik penelitian seperti definisi, klasifikasi, karakter, sejarah, fungsi, teknik dan perkembangan.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Bab ini berisikan data-data pada proses perancangan penelitian, terdapat skema dan uraian analisa perancangan yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tahapan- tahapan yang dilakukan saat penelitian yaitu analisa *brand* pembanding, pembuatan konsep, pemilihan target *market*, proses pembuatan produk akhir, konsep *merchandise*, dan hasil produk akhir.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan penelitian dan saran yang dapat menunjang penelitian selanjutnya.