

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak ragam budaya diterapkan dalam gaya dan pola hidup dalam masing masing daerah, salah satu kebudayaan yang dimiliki Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita rakyat menjadi ciri khas setiap masyarakat yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup nilai-nilai budaya, norma-norma, dan nilai-nilai etika serta nilai moral masyarakat pendukungnya (Maryone, 2021). Akan tetapi dalam artikel jurnalasia.com bahwa generasi muda cenderung lebih mendengar dongeng luar negeri seperti Disney, dapat berakibat semakin meredupnya identitas budaya (Roy Simamora, 2018), maka dari itu terdapat peluang untuk memperkenalkan (kembali) kepada generasi muda agar mereka dapat memahami serta mendapatkan manfaat dari carita rakya. Cerita rakyat Indonesia banyak dikemas melalui media tertulis maupun lisan seperti buku cerita, film, karena rendahnya minat generasi muda pada cerita rakyat, maka buku cerita, dan film menjadi media yang kurang efektif untuk mengenalkan kembali cerita rakyat. Menurut (Yosia Margareta, 2017) generasi muda di Indonesia mengikuti perkembangan tren *fashion* dan menunjukkan kesadaran terhadap berpakaian yang menarik. Maka dari itu, diperlukan suatu media baru untuk menjaga kelestarian cerita rakyat, salah satu media yang dapat digunakan adalah melalui *fashion*, Cerita rakyat ini dapat dijadikan sebagai inspirasi perancangan motif untuk diaplikasikan pada produk *fashion*. Dalam artikel katadata.co.id salah satu contoh cerita rakyat populer di Indonesia yang memiliki nilai moral pada kehidupan adalah cerita rakyat Malin Kundang yang berasal dari daerah Padang, Sumatera Barat.

Tren *fashion* juga berkembang dengan mengaplikasikan motif ilustrasi pada produk *fashion*. Perkembangan motif ilustrasi pada produk *fashion* saat ini dapat berpengaruh untuk menarik peminat *fashion* untuk tetap melestarikan keberadaan cerita rakyat. Dikutip dari buku Kimberly Kight (2011) motif terbagi menjadi beberapa jenis pengayaan yaitu motif geometris, *floral*, dan *novelty* dan beberapa pengayaan ilustrasi pada motif yaitu *flat design*, kartun,

pop art, dan lain-lain. Dalam pembuatan visual ilustrasi penulis melakukan pengayaan tersebut untuk mengetahui jenis pengayaan yang nantinya akan dikembangkan pada produk *fashion*. Maka dari itu, melihat peluang untuk mengaplikasikan motif ilustrasi dengan pengayaan *flat design*. Di Indonesia terdapat beberapa brand-brand lokal yang membuat ilustrasi diaplikasikan pada bahan tekstil diantaranya yaitu “Macaroni.idn”, “Ra_info”, “Minilab99” berdasarkan hasil observasi brand tersebut mengangkat unsur budaya yaitu cerita rakyat dan pengayaan ilustrasi *flat design*, pada brand-brand tersebut menerapkan motif pada kain tekstil diterapkan pada berbagai jenis kain dengan pengaplikasian teknik *digital printing*. Menurut (Vindiyona, 2018) berpendapat bahwa *digital printing* adalah hasil dari metode percetakan yang sering muncul karena dengan kemajuan teknologi sudah masuk ke era *digital*. Proses *digital printing* merupakan proses pencetakan gambar digital ke permukaan material tekstil yang berpotensi perancangan pada produk *fashion*, proses pencetakan pada teknik ini lebih cepat karena tidak memerlukan proses persiapan yang rumit, teknik ini dapat menghasilkan warna yang jelas. Dengan demikian berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dilakukan pengembangan motif ilustrasi terinspirasi dari cerita rakyat Malin Kundang dalam menciptakan visual baru bertujuan untuk mengembangkan ilustrasi dengan pengayaan *flat design* terinspirasi dari cerita rakyat Malin Kundang diaplikasikan pada produk *fashion* menggunakan teknik *digital printing* dapat mempertahankan eksistensi cerita rakyat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi perancangan motif yang terinspirasi dari cerita rakyat Malin Kundang.
2. Adanya potensi pengaplikasian motif ilustrasi pada material tekstil menggunakan teknik *digital printing*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menerapkan motif visual dengan inspirasi cerita rakyat Malin Kundang?
2. Bagaimana cara untuk pengaplikasian motif ilustrasi pada material tekstil dengan menggunakan teknik *digital printing* pada perancangan produk *fashion*?

1.4 Batasan Masalah

Penyusunan tugas akhir ini, penulis membatasi beberapa aspek diantaranya:

1. Teknik
Teknik yang digunakan pada tugas akhir ini adalah teknik digital *Printing*.
2. Produk
Produk yang dihasilkan adalah produk *fashion*.
3. Motif
Ilustrasi ini memperkembangkan motif dengan inspirasi dari cerita rakyat Malin Kundang.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan visual motif ilustrasi dari inspirasi cerita rakyat Malin Kundang
2. Untuk mengetahui cara mengaplikasikan motif pada material tekstil menggunakan teknik *digital printing*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Adanya manfaat untuk mendapatkan pembelajaran dalam pembuatan motif ilustrasi inspirasi dari cerita rakyat Malin Kundang.
2. Adanya manfaat untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana pengaplikasian teknik *digital printing* pada material tekstil.

1.7 Metode Penelitian

Berikut beberapa metode pengumpulan data diperlukan penelitian:

1. Studi Literatur

Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan data secara signifikan, mencari informasi dari jurnal, buku, internet.

2. Wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara dan pengajuan pertanyaan kepada narasumber untuk mengurangi kesalahan, mendapatkan pemahaman yang jelas.

3. Observasi

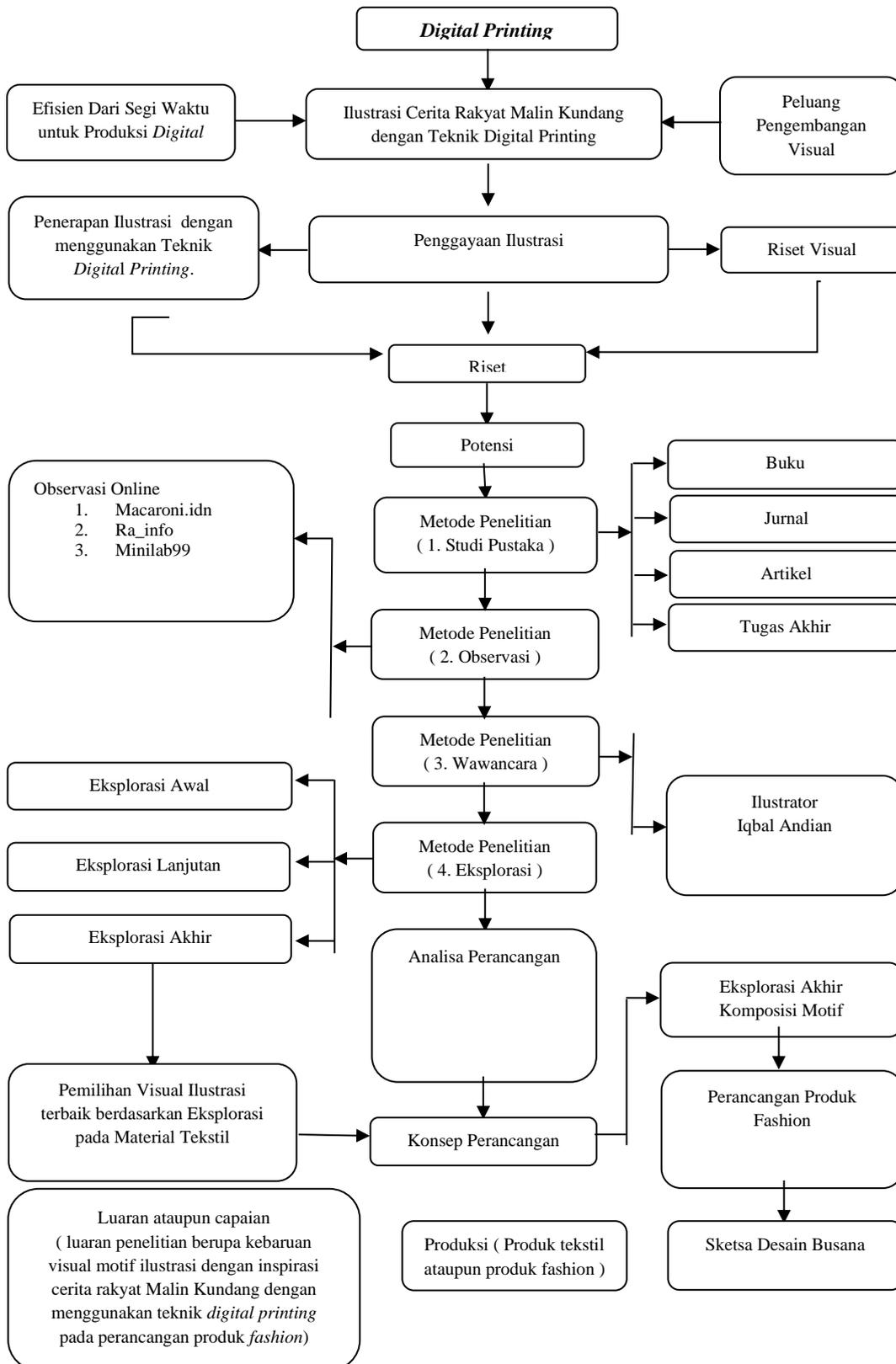
Observasi dilakukan untuk menganalisa pada brand-brand.

4. Eksplorasi

Eksplorasi pada penelitian ini dilakukan dengan pembuatan beberapa penggambaran ilustrasi visual dengan menentukan adegan berdasarkan peluangnya untuk visualisasi yang menarik

1.8 Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka dari penelitian ini:



1.9 Sistematika Penelitian

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Studi Literatur

Bab ini menjelaskan tentang teori yang berkaitan dengan topik yang dipilih, serta penelitian terhadap jurnal, buku, artikel dan lainnya untuk memperkuat argumentasi.

Bab III Data dan Analisa Perancangan

Bab ini membahas data hasil metode penelitian meliputi data primer dan sekunder serta analisa perancangan.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan konsep dan hasil perancangan yang telah dilakukan berdasarkan data analisa perancangan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran dan rekomendasipenulis terhadap prosesn penelitan.