

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Komunitas menurut (Ulum & Anggraini, 2020) adalah suatu grup atau kelompok yang terdiri dari individu sebagai anggotanya. Pentingnya pembangunan yang berbasis masyarakat terletak pada kemampuan dalam mendorong perubahan sosial untuk meningkatkan kondisi mereka. Salah satu wujud dari pemberdayaan komunitas adalah bekerja sama secara langsung dengan komunitas untuk mengatasi tantangan dalam pembangunan. Lentera Mimpi merupakan komunitas yang menaungi anak-anak yatim piatu untuk dapat menyambung proses belajarnya tanpa takut untuk putus sekolah. Lentera Mimpi adalah sebuah komunitas belajar anak yang beralamatkan di Jl. H. Gofur, Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat, memiliki tujuan untuk membimbing anak-anak yang rendah dalam motivasi belajar. Di Lentera Mimpi ada sekitar 31 anak yatim piatu mulai dari tingkat TK, SD, SMP, dan SMA.

Cucu Mulyati, selaku pembina, bertanggung jawab penuh untuk mendidik disiplin ilmu dasar agama dan tata krama, membantu tugas sekolah, berkreasi juga belajar banyak hal lain seperti menggambar, menari, hingga membuat kerajinan tangan. Jadwal pertemuan rumah binaan ada di hari Jum'at dan Minggu, hari Jum'at dikhususkan untuk belajar agama dan tugas sekolah, sementara hari Minggu dikhususkan untuk mengasah kreativitas anak-anak. Dalam mendirikan Rumah Binaan Lentera Mimpi pada tahun 2016, pembina Rumah Binaan Lentera Mimpi mengawali tekadnya dari motivasi dan rasa peduli terhadap anak-anak yatim piatu di lingkungan sekitarnya yang kurang secara finansial agar tetap bisa sekolah dan belajar.

Lentera Mimpi memiliki anak-anak dengan potensi besar karena mereka memiliki tekad dalam belajar pengetahuan baru sebagai dasar ilmu yang mungkin akan mereka tempuh kedepannya, dengan kegiatan belajar mengajar di rumah binaan, salah satunya menggambar. Namun selama pembina membimbing anak-anak, masalah kerap timbul terutama adanya benturan secara finansial untuk memenuhi kebutuhan akademik anak-anak yang cukup besar karena kurangnya uluran tangan dari berbagai pihak terkait. Maka dari itu dalam mendukung keberlangsungan belajar anak-anak, pembina Lentera Mimpi terus mengupayakan kebutuhan finansial anak-anak dari donatur juga upaya dalam menjual makanan hingga minuman kemasan pada *car free day* sebagai pemasukan tambahan. Melalui wawancara, Ibu Cucu Mulyati (2023) juga berkeinginan untuk memperkenalkan Lentera Mimpi secara lebih luas lagi. Dari adanya keinginan tersebut, perancangan *merchandise* eksklusif yang merepresentasikan Lentera Mimpi merupakan salah satu potensi yang dapat diterapkan untuk merealisasikan keinginan Lentera Mimpi.

Merchandise secara harfiah merupakan produk yang dibuat secara terbatas untuk dapat diperjualbelikan. Namun secara khusus, *merchandise* adalah produk yang dibuat untuk promosi dari suatu produk yang bertujuan dapat menaikkan image bisnis (Hartoko, 2011). Menurut KBBI eksklusif yaitu terpisah dari yang lain; khusus. Maka *merchandise* eksklusif adalah *merchandise* yang dibuat secara khusus dengan nilai tersendiri. Seperti halnya pada penelitian sebelumnya yaitu karya Rezky Amalia dan Widia Nur Utami Bastaman (2020) yang merepresentasikan yayasan Matahari Kecil melalui *merchandise* eksklusif berupa aksesoris *fashion* dengan teknik cetak sablon. Sama halnya dalam mewujudkan *merchandise* eksklusif bagi Lentera Mimpi diperlukan sebuah penciptaan *image* sebagai wujud representasi. Dari hasil observasi, wujud yang muncul dari kegiatan kreatifitas yang dilakukan anak-anak Lentera Mimpi seperti halnya hasil gambar merupakan salah satu dari potensi yang dapat membangun *image* representasi Lentera Mimpi dengan divisualisasikan melalui teknik *block printing* sebagai *merchandise* eksklusif. Maka dari itu, *merchandise* eksklusif ini muncul dari adanya kebutuhan untuk mendapatkan produk yang dapat dijual untuk menambah pemasukan Lentera Mimpi.

Penggunaan teknik *block printing* merupakan salah satu dari potensi teknik yang dapat digunakan untuk menyalurkan *image* gambar anak-anak pada media kain. *Block printing* sendiri menurut (Bone, 2021) merupakan seni dengan prinsip mencetak gambar untuk dijadikan plat, memotong bagian yang tidak akan dicetak, menyisakan pinggiran plat cetak dengan bersih, menorehkan pewarna pada desain plat cetak yang kemudian diaplikasikan ke media cetak seperti kain atau kertas. Maka dari itu, teknik ini cocok digunakan untuk *merchandise* eksklusif mengingat *block printing* memiliki *craftmanship* yang tinggi karena setiap prosesnya dilakukan dengan tangan, hal ini menjadi keunikan dengan nilai atau *value* tinggi dan dapat menjadikannya eksklusif karena adanya visualisasi gambar anak yang berpotensi untuk digunakan sebagai motif pada produk *merchandise*. Hasil pengolahan gambar yang akan diterapkan dengan teknik *block printing* pada *merchandise* eksklusif Lentera Mimpi ini akan dijual kepada masyarakat yang berstatus sebagai orangtua dan memiliki anak sebagai target marketnya.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Adanya kebutuhan produk *merchandise* untuk memperkenalkan komunitas Lentera Mimpi secara lebih luas dengan target market masyarakat yang berstatus sebagai orang tua dan memiliki anak.
2. Adanya potensi gambar anak-anak Lentera Mimpi yang dapat dimanfaatkan secara visual sebagai *image* yang dapat membangun representasi Lentera Mimpi.
3. Adanya peluang perancangan produk *merchandise* eksklusif dengan menggunakan teknik *block printing* dengan inspirasi visual gambar anak-anak Lentera Mimpi.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Seperti apakah kebutuhan produk *merchandise* untuk memperkenalkan komunitas Lentera Mimpi secara lebih luas dengan target market masyarakat yang berstatus sebagai orang tua dan memiliki anak?
2. Bagaimana cara memanfaatkan gambar anak-anak Lentera Mimpi secara visual sebagai *image* yang dapat membangun representasi Lentera Mimpi.?
3. Bagaimana cara merancang produk *merchandise* eksklusif dengan menggunakan teknik *block printing* dengan inspirasi gambar anak-anak Lentera Mimpi?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus pada komunitas Lentera Mimpi di Kabupaten Bandung.
2. Memanfaatkan gambar anak-anak yang merepresentasikan komunitas Lentera Mimpi secara visual pada motif untuk *merchandise* eksklusif.
3. Menggunakan teknik *block printing* untuk *merchandise* eksklusif pada produk *fashion*.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menemukan kebutuhan *merchandise* bagi komunitas Lentera Mimpi untuk memperkenalkan komunitas mereka lebih luas melalui produk *merchandise* eksklusif.
2. Memanfaatkan gambar anak-anak komunitas Lentera Mimpi untuk diaplikasikan pada produk *merchandise* eksklusif.
3. Merancang produk *merchandise* dengan visual motif dari inspirasi gambar anak-anak komunitas Lentera Mimpi menggunakan teknik *block printing*.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat pada penelitian ini adalah:

1. Terciptanya solusi bagi komunitas Lentera Mimpi untuk memperkenalkan komunitas mereka lebih luas melalui produk *merchandise* eksklusif.
2. Ditemukannya pemanfaatan gambar anak-anak komunitas Lentera Mimpi untuk diaplikasikan pada produk *merchandise* eksklusif.
3. Ditemukannya visual motif dari inspirasi gambar anak-anak komunitas Lentera Mimpi dengan menggunakan teknik *block printing* pada produk *merchandise*.

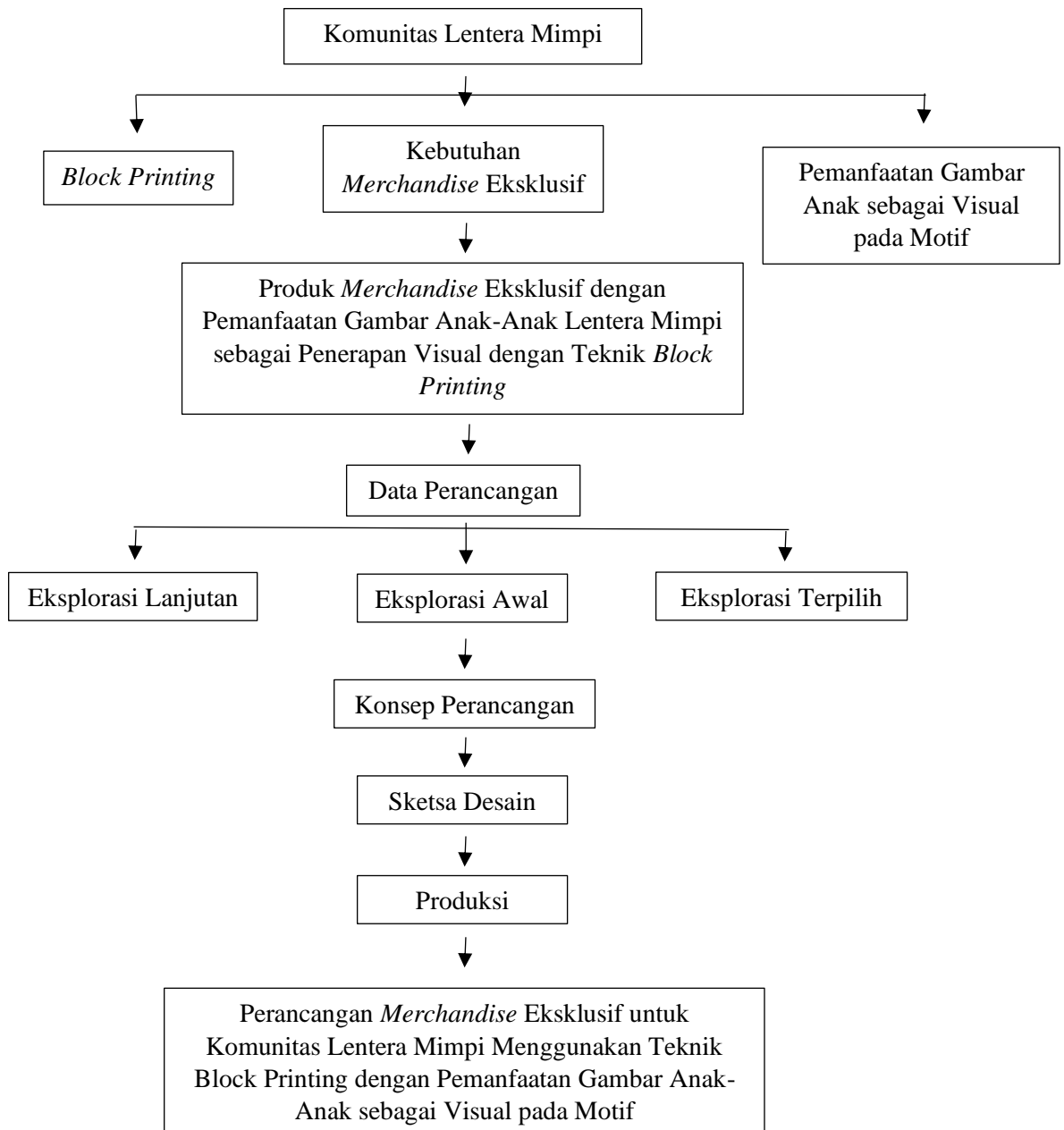
I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif yang digunakan untuk pengumpulan data selama melakukan penelitian dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Literatur, pengumpulan data melalui buku dan jurnal, buku dengan judul “*Linoleum Block Printing for Amateurs – The Beacon Handicraft Series*”, “*Desain Merchandise Pilihan*”, “*Pengetahuan Dasar Seni Rupa*”, “*A Guide to Surface Design for Fabric*”, “*Community Empowerment*”, “dan “*Rupa Dasar Nirmana*” juga jurnal “*Perancangan Motif untuk Diaplikasikan pada Aksesori Fashion sebagai Merchandise untuk Yayasan Mataharikecil*” sebagai data terkait fenomena, masalah hingga landasan teori yang akan digunakan pada penelitian.
2. Wawancara, melakukan wawancara kepada narasumber utama yaitu Cucu Mulyati selaku pembina yang terlibat secara langsung dalam mendidik anak-anak Lentera Mimpi.
3. Observasi, mengumpulkan data dengan mengamati kegiatan belajar anak-anak secara langsung ke lokasi rumah binaan komunitas Lentera Mimpi di Jl. H. Gofur, Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat.
4. Eksplorasi, proses mengembangkan hasil gambar anak-anak menjadi menjadi modul-modul yang akan digunakan sebagai plat cetak untuk menjadi motif dengan adanya pengembangan pada bentuk, warna hingga komposisi terlebih dahulu.

- Desain partisipatif, adanya partisipasi anak-anak Lentera Mimpi dalam proses menggambar sesuai dengan konsep yang akan diusung.

I.8 Kerangka Penelitian



Bagan I.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Data Pribadi, 2023)

I.9 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan tersusun menjadi empat bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Studi Literatur

Berisi teori-teori yang akan digunakan untuk mendukung penelitian.

Bab III Data dan Analisa Perancangan

Pemaparan dari data primer dan sekunder dengan wawancara dan observasi yang digunakan pada penelitian.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pemaparan dari konsep terkkait dengan karya yang akan dibuat berdasarkan tahapan-tahapan atau proses pengerjaan karya.

Bab V Kesimpulan dan Saran

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