

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang harus dilestarikan. Di Indonesia, batik memiliki keberagaman motif, filosofi dan keunikan tersendiri. Salah satu contoh batiknya adalah batik Jawa Hokokai. Batik Jawa Hokokai merupakan hasil akulturasi antara budaya Jepang dan Indonesia (Purnomo, 2012). Nama Jawa Hokokai berasal dari organisasi propaganda Jepang di masa penjajahan tahun 1942 – 1945 (Devi dkk. 2014). Keunikan dari batik Jawa Hokokai yaitu memiliki ciri khas motif bunga Sakura, bunga Krisan, kupu- kupu dan juga burung Bangau (Tjandrawibawa dkk. 2022). Selain itu, batik Jawa Hokokai memiliki dua jenis motif yaitu motif Pagi-Sore dan motif *Susomoyo* (Devi dkk. 2014). Pola *susomoyo* merupakan pola tepian atau bingkai yang ada pada batik Jawa Hokokai serta kimono *furisode* dan *tomesode* (Amira, 2018). Menurut Amira (2018) kehadiran motif Pagi-Sore dikarenakan terjadinya krisis kain pada masa itu. Hal tersebut membuat para pengrajin batik menghemat kain dengan menggabungkan dua motif yang berbeda atau menggabungkan dua motif dari sisa- sisa kain yang tersedia. Mereka membuat batik Jawa Hokokai di bengkel lama peranakan Belanda. Di sisi lain, motif Jawa Hokokai memiliki pola yang sangat rumit menurut Tsani (2022). Semakin berkembangnya zaman, hadirilah teknik *digital printing* yang sudah ada sejak tahun 1990-an (Tyler, 2005). Hal ini dapat menjadi peluang untuk mengembangkan batik Jawa Hokokai menggunakan teknik *digital printing*, karena teknik ini dapat menghasilkan skema warna yang beragam serta pengerjaannya yang menghemat waktu (Tyler, 2005).

Adanya akulturasi budaya Jepang di Indonesia dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti penerapan busana kimono di Indonesia yang dipadukan dengan batik atau motif tradisional lainnya (Pratiwi dkk. 2023). Salah satunya yaitu penerapan pada busana *modest wear*. Berdasarkan observasi *fashion modest wear* banyak menghasilkan koleksi kimono, karena busana kimono memiliki potongan yang sangat longgar sesuai dengan aturan pada *modest wear*. Pada dasarnya, *modest wear* merupakan cara berpakaian yang sopan dan tertutup (Prihartini dkk. 2018). Dikutip

dari Scarf Media, menurut Sumarlin (2024) selain berfungsi untuk menutup aurat dan sesuai ajaran islam *modest wear* pun memiliki aturan tertentu, seperti melarang penggunaan motif makhluk bernyawa kecuali motif dibuat abstrak. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, keberadaan objek bunga sakura, bunga krisan, dan warna-warna pastel pada batik Jawa Hokokai terdapat pada koleksi *fashion modest digital printing* dengan perkembangan busana kimono. Meskipun secara umum visual Jawa Hokokai terdapat pada *brand modest* saat ini, hal itu belum merujuk langsung pada batik Jawa Hokokai.

Pengenalan motif Jawa Hokokai ini terdapat pada penelitian sebelumnya, seperti mengolah motif Jawa Hokokai dengan batik cap pada material denim oleh Amira (2018), pengolahan motif Jawa Hokokai dengan pola *zero waste* batik tulis Tsani (2022), dan adapula pengembangan batik Jawa Hokokai dengan teknik *digital printing* pada produk *dress* dan *scarf* oleh Tjandrawibawa (2022). Dengan pemaparan dari hasil data-data penelitian terdahulu membuka peluang baru untuk pengembangan motif Jawa Hokokai pada busana kimono untuk *modest wear*.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini akan berfokus kepada pengaplikasian teknik *digital printing* yang akan digunakan untuk pengembangan motif Jawa Hokokai pada busana kimono *modest wear*. Hal ini dikarenakan masih banyak motif Jawa Hokokai yang masih terlihat sama seperti batik pada umumnya. Peneliti akan mengembangkan komposisi motif Jawa Hokokai yang variatif dengan tetap mempertahankan ciri khas yang ada pada motif tersebut tanpa menggunakan objek makhluk bernyawa sesuai dengan aturan busana *modest*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan kebaruan pada busana kimono *modest wear* diterapkan pada material tekstil. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data-data observasi dan wawancara.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah tertera dan dipaparkan oleh penulis, maka identifikasi pada masalah ini adalah :

1. Adanya potensi pengembangan motif Jawa Hokokai secara *digital* dengan tetap mempertahankan ciri khasnya.

2. Adanya potensi untuk menerapkan pengembangan motif Jawa Hokokai dengan teknik *digital printing* pada material tekstil.
3. Adanya potensi untuk menerapkan pengembangan komposisi yang lebih variatif dengan teknik *digital printing* menjadi produk kimono untuk *fashion modest wear*.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penulis memaparkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan motif Jawa Hokokai *digital* dengan tetap mempertahankan ciri khas motifnya?
2. Bagaimana cara menerapkan pengembangan motif Jawa Hokokai dengan teknik *digital printing* pada material tekstil ?
3. Bagaimana cara mengaplikasikan pengembangan motif Jawa Hokokai dengan teknik *digital printing* pada kimono untuk *fashion modest wear* ?

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah yang sudah dipaparkan penulis, batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan adalah teknik *digital printing* untuk mengolah motif Jawa Hokokai.
2. Inspirasi motif yang digunakan adalah motif Jawa Hokokai.
3. Mengolah motif Jawa Hokokai dengan menerapkan ciri khas yang ada, tanpa menggunakan motif makhluk bernyawa seperti kupu-kupu.
4. Mengaplikasikan motif Jawa Hokokai pada *fashion modest wear* dan menghasilkan produk kimono.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat motif Jawa Hokokai dengan mempertahankan ciri khas motifnya.

2. Membuat motif Jawa Hokokai menggunakan teknik *digital printing* pada material tekstil.
3. Menciptakan produk kimono untuk *fashion modest wear* dengan motif Jawa Hokokai *digital printing*.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilaksanakan oleh penulis adalah :

1. Memberikan kebaruan pada pengembangan motif Jawa Hokokai.
2. Memberikan pengetahuan mengenai motif Jawa Hokokai *digital* dan *fashion modest wear*.
3. Memberikan peluang baru untuk menghasilkan *fashion modest wear* motif Jawa Hokokai dengan teknik *digital printing*.

I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif, dengan metode penelitian dan pengumpulan data sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Penulis mencari sumber dan data-data melalui literatur jurnal dan buku yang berkaitan dengan *digital printing*, batik, batik Jawa Hokokai, *modestwear*, dan komposisi motif.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi *brand* secara daring dan luring melalui acara Indonesia *Fashion Week*.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara pada Batik Kurnia Cirebon, Batik Restiati, Brand Raikeni, dan peneliti terdahulu Hilda Almira dengan judul “Eksplorasi Motif Jawa Hokokai Dengan Teknik Batik Cap Pada Material Denim”.

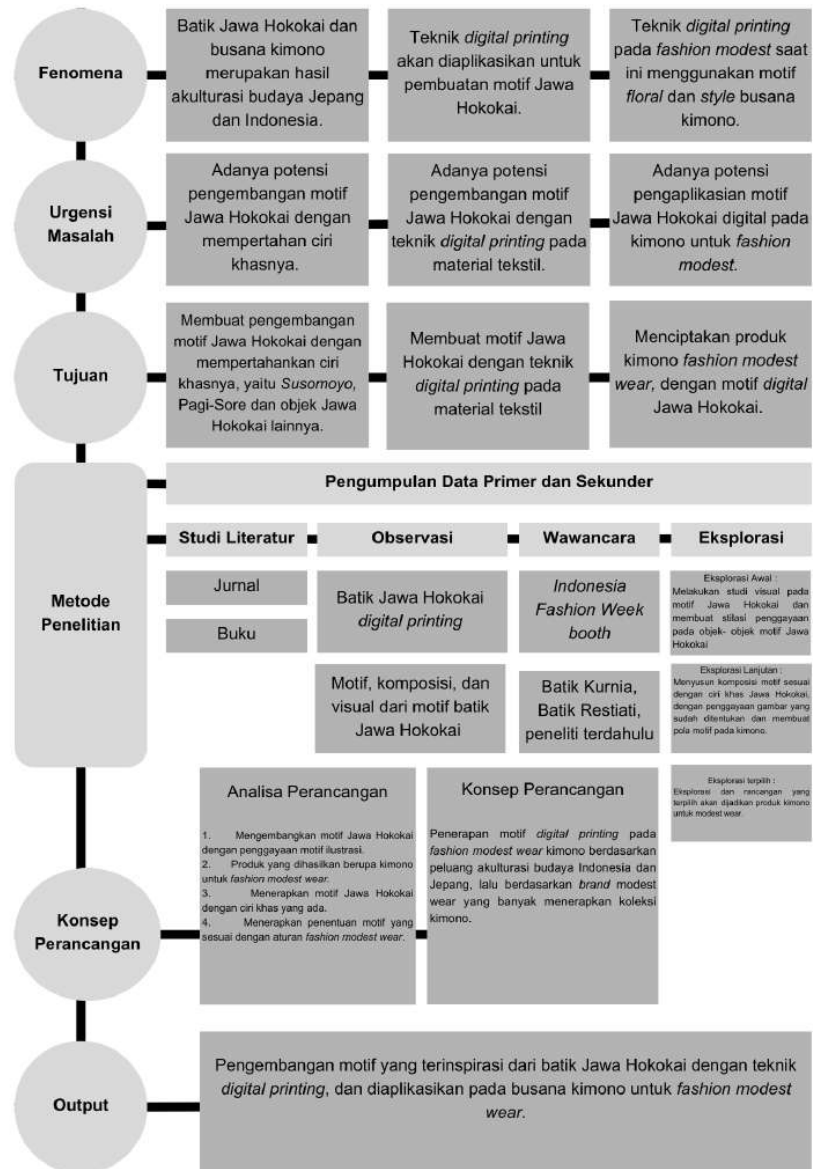
4. Eksplorasi

Penulis melakukan eksplorasi dengan tahap awal studi analisis visual motif Jawa Hokokai, membuat stilasi, tahap kedua mengkomposisikan motifnya,

tahap tiga pembuatan pola pada *output* yang akan digunakan *fashion modest wear*.

I.8 Kerangka Penelitian

Berikut ini adalah kerangka penelitian yang akan dilaksanakan sesuai dengan metode penelitian kualitatif.



Bagan I. 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

I.9 Sistematika Penulisan

Pada penelitian kali ini, penulis menyusun beberapa sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan :

Bab yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Studi Literatur

Bab yang berisi tentang seputar teori dasar dan data penelitian terdahulu mengenai topik yang dibahas, membahas tentang pengertian, teori, dan sejarah *digital printing*, batik, batik Jawa Hokokai dan *modest wear*.

Bab III Data dan Analisa Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang data-data yang sudah terkumpul, data primer, sekunder, tahapan eksplorasi, dan analisa data.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan dari rumusan masalah, hasil perancangan produk seperti *moodboard/ imageboard, pattern board*, konsep, tema, target market, *lifestyleboard*, sketsa produk, analisa brand pembanding dan hasil visualisasi akhir produk.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dan saran yang diberikan dari penulis.