

## **Bab I Pendahuluan**

### **I.1 Latar Belakang**

Batik adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang diakui dunia. Dalam kebudayaan Indonesia, batik merupakan salah satu seni kuno yang berkualitas tinggi. Kata batik berasal dari bahasa Jawa yaitu “amba” yang artinya tulis dan “nitik” yang berarti titik. Maksud dari gabungan kedua kata tersebut adalah menulis dengan titik (Trixie, 2020). Batik merupakan sebuah kerajinan dari kain yang diberi hiasan berupa motif, warna, ornamen yang dibuat dengan cara ditulis atau di cap (Agustin, 2014).

Seiring dengan perkembangan zaman, batik telah mengalami perkembangan corak, teknik dan fungsi. Desain motif batik yang ada semakin beragam akibat berkembangnya industri batik di Indonesia. Hampir setiap daerah di Indonesia membuat batik khasnya masing-masing karena rasa memiliki batik (Fardhani, 2015). Salah satu contoh pengembangan batik saat ini adalah pengembangan batik yang dilakukan oleh Griya Harapan Difabel.

Griya Harapan Difabel merupakan lembaga pelayanan disabilitas di bawah naungan Dinas Sosial Provinsi Jawa Barat. Pengrajin Griya Harapan Difabel berjumlah 18 orang yang terdiri dari 3 orang penyandang disabilitas tuna daksa dan 15 orang penyandang disabilitas tuna rungu. Pengembangan batik di Griya Harapan Difabel salah satunya menggunakan metode desain partisipatoris. Desain partisipatoris merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan keterlibatan mitra atau pengguna. (Spinuzzi, 2004). Metode ini diterapkan oleh Program Studi Kriya Tekstil dan *Fashion Telkom University* saat melaksanakan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Pembuatan Batik Pewarna Alam Bersama Griya Harapan Difabel.

Dari pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa para pengrajin batik Griya Harapan Difabel memiliki kemampuan memproduksi batik yang sangat baik. Namun, dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Griya Harapan Difabel, didapati bahwa belum ada penelitian yang membahas tentang tahap pra produksi, khususnya tahap pembuatan motif sehingga pengrajin Griya Harapan Difabel belum mengetahui tahapan pembuatan motif yang sistematis. Padahal hal ini dapat membantu menghasilkan varian motif yang lebih banyak. Selain itu, didapati bahwa Griya Harapan Difabel hanya memproduksi batik motif abstrak sehingga belum ada motif yang menggambarkan ikon kabupaten di Jawa Barat, khususnya ikon kesenian Tasikmalaya. Padahal Griya Harapan Difabel membutuhkan motif batik yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya untuk dijadikan motif khas.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi Griya Harapan Difabel, maka penulis ingin menerapkan metode desain partisipatoris pada tahap pra produksi di Griya Harapan Difabel. Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap satu *initial exploration of work*, tahap dua *discovery process*, dan tahap tiga *prototyping*. Tahap satu dan tahap dua akan dilaksanakan bersama pengrajin Griya Harapan Difabel sebagai mitra dengan penulis sebagai fasilitator sedangkan tahap tiga akan dilaksanakan penulis yang berperan sebagai desainer. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan pengrajin batik Griya Harapan Difabel pada tahap pra produksi dan dapat memberikan varian motif baru yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya. Luaran dari penelitian ini berupa modul dan poster langkah-langkah pembuatan motif, serta sketsa desain motif yang disusun menggunakan komposisi motif batik berdasarkan data yang diperoleh melalui penerapan metode desain partisipatoris.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi untuk menerapkan metode desain partisipatoris pada tahap pra produksi di Griya Harapan Difabel.
2. Adanya potensi penciptaan motif batik yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya pada tahap pra produksi di Griya Harapan Difabel menggunakan metode desain partisipatoris.
3. Adanya potensi pembuatan sketsa desain motif batik yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya menggunakan metode desain partisipatoris.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menerapkan metode desain partisipatoris pada tahap pra produksi di Griya Harapan Difabel?
2. Bagaimana menciptakan motif batik dengan inspirasi ikon kesenian Tasikmalaya pada tahap pra produksi di Griya Harapan Difabel menggunakan metode desain partisipatoris?
3. Bagaimana membuat sketsa desain motif yang menerapkan komposisi motif batik dari data yang telah didapatkan dengan metode desain partisipatoris?

#### **I.4 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan penelitian agar tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

##### **1. Material dan teknik yang digunakan**

Dalam karya ini penggunaan material dibatasi pada jenis material kain katun primisima. Sedangkan teknik yang digunakan adalah teknik batik cap dengan menggunakan pewarna sintetis remasol.

##### **2. Ruang lingkup penelitian**

Penelitian dilakukan pada lembaga disabilitas Griya Harapan Difabel di Jawa Barat.

##### **3. Keterlibatan Mitra**

Pada penelitian ini, pengrajin Griya Harapan Difabel akan dilibatkan sebagai mitra dengan menerapkan salah satu jenis metode desain partisipatoris yaitu *design with users* di mana penulis dan mitra bekerja sama untuk merancang solusi secara keseluruhan selama proses desain berlangsung.

##### **4. Hasil akhir**

Hasil akhir dari penelitian ini dibatasi pada modul dan poster langkah-langkah pembuatan motif, serta sketsa desain motif yang disusun menggunakan komposisi motif batik berdasarkan data yang diperoleh melalui penerapan metode desain partisipatoris

#### **I.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Melakukan *workshop* langkah-langkah pembuatan motif dengan menerapkan metode desain partisipatoris pada tahap pra produksi di Griya Harapan Difabel.
2. Menciptakan motif batik yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya.

3. Membuat sketsa desain motif yang menerapkan komposisi motif batik dari data yang telah didapatkan dengan metode desain partisipatoris.

## **I.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan wawasan mengenai langkah-langkah pembuatan motif dengan menggunakan metode desain partisipatoris pada tahap pra produksi.
2. Ditemukan variasi motif batik yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya.
3. Dapat memberikan motif khas kepada Griya Harapan Difabel.

## **I.7 Metode Penelitian**

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa:

### **a. Studi literatur**

Metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber-sumber yang berkaitan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian. Sumber data literatur dapat berupa media cetak maupun online seperti website, blog, jurnal dan buku digital.

### **b. Observasi**

Peneliti melakukan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti beserta lembaga terkait. Observasi dilakukan peneliti di lembaga disabilitas Griya Harapan Difabel.

**c. Wawancara**

Dalam penelitian ini dilakukan metode wawancara langsung, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab yang dilakukan antara penanya atau pewawancara dengan penjawab atau responden. Pada wawancara ini peneliti melakukan wawancara kepada pengrajin di Griya Harapan Difabel.

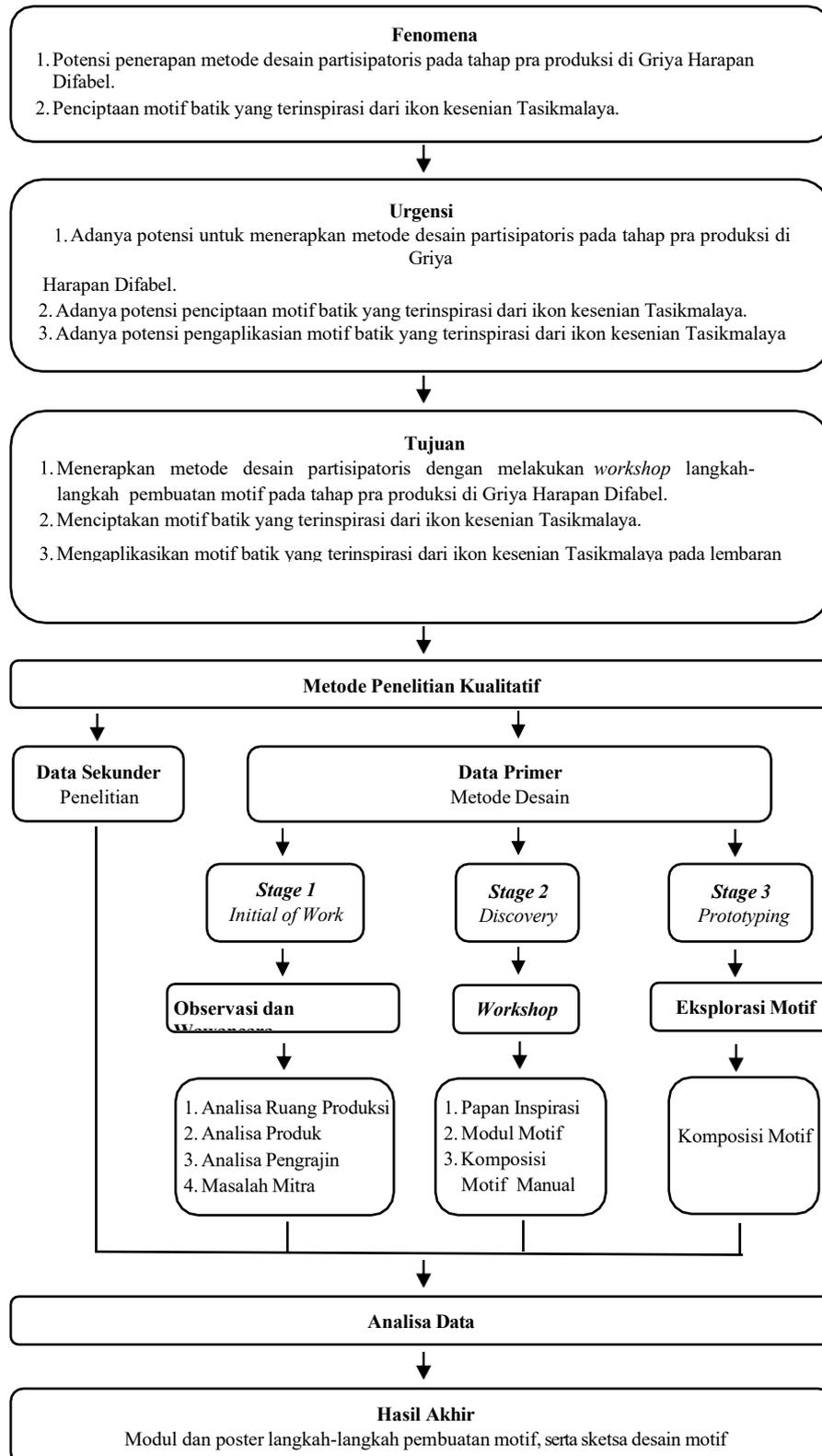
**d. Eksplorasi**

Peneliti melakukan eksplorasi dengan melaksanakan *workshop* langkah-langkah pembuatan motif bersama para pengrajin Griya Harapan Difabel.

## I.8 Kerangka Penelitian

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Data Pribadi, 2025)



## **I.9 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan terbagi menjadi beberapa bab. Secara garis besar adalah sebagai berikut:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Isi dari bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan yang di hasilkan dari sumber data literatur media cetak ataupun online seperti website, blog, jurnal, ataupun yang lainnya, untuk digunakan sebagai dasar dalam proses penelitian.

### **BAB III. METODE PENELITIAN DAN DATA LAPANGAN**

Bab ini berisikan tentang penjelasan mengenai analisa perancangan yang meliputi tema dan judul perancangan, proses hingga data yang diperoleh atau didapatkan dari lapangan

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan tentang penjelasan konsep perancangan serta hasil akhir dari perancangan berupa hasil eksplorasi dari teknik yang di gunakan serta material yang digunakan hingga hasil akhir.

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran dan rekomendasi dari peneliti menyangkut proses penelitian