

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Administratif Cimahi merupakan salah satu kota yang tergolong baru di Indonesia. Kota Cimahi diresmikan pada tahun 2001. Sebagai kota yang baru, kota Cimahi belum memiliki atribut perkotaan. Maka dibuatlah berbagai atribut perkotaan, dari logo hingga ciri khas kota.

Pada tahun 2009 kota Cimahi ikut serta dalam pelestarian budaya membatik, sebagai bentuk apresiasi terhadap batik Indonesia, setelah batik diresmikan oleh UNESCO pada tahun 2009 sebagai salah satu kebudayaan asli Indonesia. Kota Cimahi menjadikan batik sebagai salah satu atribut perkotaannya. Batik kota Cimahi dibentuk dengan mengangkat kebudayaan dan ciri khas lokal kota Cimahi, kedalam sebuah desain kain batik.

Motif batik kota Cimahi, dipilih melalui sebuah perlombaan yang diadakan oleh Dewan Kerajinan Nasional Daerah yang diketuai oleh Ibu Atty Suharti Tochija, dengan peserta yang meliputi warga kota Cimahi. Dari perlombaan ini, dihasilkan tiga buah motif utama yaitu, motif batik Daun Singkong yang melambangkan daerah Cirendeu sebagai daerah ketahanan pangan dengan telah mengkonsumsi singkong selama delapan puluh tahun, motif batik Ciawitali sebagai bentuk penghargaan bagi warga Ciawitali yang telah menjadi penggagas asosiasi bambu sedunia, dan motif batik Kujang sebagai lambang senjata khas Jawa Barat. Selain ketiga motif tersebut ada dua motif penunjang lainnya yang terinspirasi dari ciri khas kota Cimahi, yaitu motif batik Tentara dan motif batik Curug Cimahi.

Pada dasarnya, motif yang dihasilkan dalam perlombaan tersebut sudah menarik, namun dalam perkembangannya, baik secara fungsional maupun kepopulerannya, ternyata batik kota Cimahi, pada tahun 2015 ini belum banyak dikenal oleh masyarakatnya sendiri. Dengan tersedianya peluang tersebut, mendorong keinginan peneliti untuk mempopulerkan batik Cimahi, khususnya kepada masyarakat kota Cimahi dengan mengadakan penelitian dan survei (yang mencakup kuisioner serta peneliti mencoba memperkenalkan motif batik Cimahi kepada masyarakat). Peneliti mencoba mengangkat popularitas batik Cimahi dengan cara *re-design* motif batik

Cimahi kedalam beberapa alternatif desain yang disesuaikan kepada target market yang dituju. Target market penelitian ini mencakup tiga kelompok utama yaitu pelajar/mahasiswa, pekerja, serta calon pengantin/riias pengantin. Tiga target market utama tersebut dimaksudkan agar peneliti dapat lebih mudah mengenal selera masyarakat terhadap batik Cimahi.

Mengetahui selera pasar merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempopulerkan batik Cimahi. Dengan mengetahui minat masyarakat, baik warga kota Cimahi maupun masyarakat luas, diharapkan batik Cimahi akan lebih diminati oleh masyarakatnya. Hal ini dimaksudkan agar penggunaan batik Cimahi dapat lebih luas lagi, lebih populer dan dapat mengikuti segala usia, tidak hanya sebagai seragam dinas maupun seragam sekolah warganya.

1.2 Identifikasi Masalah

- Masyarakat kota Cimahi tidak menyadari adanya batik Cimahi, sehingga batik Cimahi kurang populer/dikenal oleh masyarakatnya sendiri.
- Adanya peluang untuk *re-design* motif batik Cimahi sesuai dengan berbagai varian penggunaan/produk yang lebih luas lagi.
- Terdapatnya kesempatan untuk mengaplikasikan teknik *printing* kedalam *re-design* motif batik Cimahi

1.3 Pembatasan Masalah

Pada perancangan lembaran tekstil *printing* sebagai bentuk *re-design* motif batik Cimahi ini, peneliti membatasi permasalahan dalam lingkup sebagai berikut:

- Merancang lembaran tekstil *re-design* motif batik Cimahi dengan mengolah dua motif utama yaitu motif Daun Singkong serta motif Bambu.
- Merancang lembaran tekstil *re-design* Motif batik Cimahi dengan menggunakan teknik *digital printing*.
- Merancang lembaran tekstil *re-design* motif batik Cimahi dengan fokus terhadap minat tiga golongan masyarakat (remaja/mahasiswa, pekerja, calon pengantin/perias).
- Menargetkan segmentasi pasar bagi kalangan menengah keatas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dari penelitian ini, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut ini :

1. Bagaimana cara mengolah dua motif terpilih (motif Daun Singkong dan Motif Bambu) dalam perancangan lembaran tekstil *re-design* motif batik Cimahi agar lebih diminati oleh masyarakat kota Cimahi ?
2. Bagaimana cara menarik minat warga Cimahi terhadap *re-design* motif batik Cimahi yang diolah dengan menggunakan teknik *digital printing*?
3. Bagaimana cara menciptakan *re-design* Motif batik Cimahi yang diminati oleh warga kota Cimahi ?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan busana pengantin ini adalah sebagai berikut :

1. Mendesain ulang batik Cimahi dengan cara mengolah motif dalam lembaran tekstil dengan menggunakan teknik *digital printing*.
2. Menarik minat warga kota Cimahi terhadap batik Cimahi yang telah memiliki komposisi motif desain yang baru.
3. Mengembangkan desain perancangan produk lembaran *re-design* motif batik Cimahi sesuai dengan minat warga kota Cimahi.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan lembaran tekstil ini, memotivasi peneliti untuk membuat sebuah desain karya baru, yang diharapkan dapat memberikan dampak yang luas khususnya bagi warga kota Cimahi. Peneliti dapat memperkenalkan batik Cimahi dalam perancangan lembaran tekstil yang baru.

Dengan menyediakan motif yang mengikuti selera masyarakatnya, motif batik Cimahi akan lebih dikenal dan populer diberbagai kalangan usia warga kota Cimahi.

Dengan menggunakan teknik *printing, re-design* motif batik Cimahi dapat disajikan dalam berbagai bahan yang lebih populer digunakan oleh masyarakat dalam keseharian mereka.

Adanya proses *re-design* ini diharapkan batik Cimahi serta kota Cimahi dapat lebih dikenal karena karya perancangan ini dapat menjadi alternatif baru dalam penggunaan motif batik Cimahi dalam produk fesyen. Peneliti telah ikut serta dalam memperkenalkan dan mengembangkan batik Cimahi ke masyarakat luas dengan memodifikasi bentuk, ragam hias, warna, serta produk yang dirancang. Dengan begitu motif batik Cimahi dapat diterima secara baik oleh masyarakat luas, dan peneliti dapat ikut serta dalam melestarikan kearifan lokal.

1.7 Metodologi Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan produk fesyen sebagai bentuk *re-design* terhadap motif batik Cimahi ini adalah metode eksperimen dan metode kuantitatif, dimana peneliti melakukan eksperimen, dengan *re-design* motif batik Cimahi, serta melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber, yang didapat melalui observasi langsung, wawancara, kuisisioner, serta ditunjang oleh berbagai buku referensi pendukung.

A. Eksperimen

Dengan melakukan berbagai eksperimen pengkomposisian motif pada software Coreldraw dan Photoshop, serta melakukan eksperimen pengembangan motif dengan memanfaatkan berbagai media.

B. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui : observasi, wawancara, kuisisioner, buku yang relevan, magang, serta data-data yang didapat dari internet.

Kuisisioner : Dilakukan terhadap warga kota Cimahi sebagai responden utama, yang dikelompokkan kedalam tiga kelompok utama yaitu Pelajar/Mahasiswa, Pekerja, serta Calon Pengantin/Rias Pengantin, sebagai target utama pengguna batik.

C. Analisis Data

Analisis dilakukan setelah semua data terkumpul, yaitu analisa melalui hasil kuisisioner dengan merangkum dalam beberapa diagram kesimpulan dan didukung oleh tingkat kesuksesan eksperimen yang dilakukan.

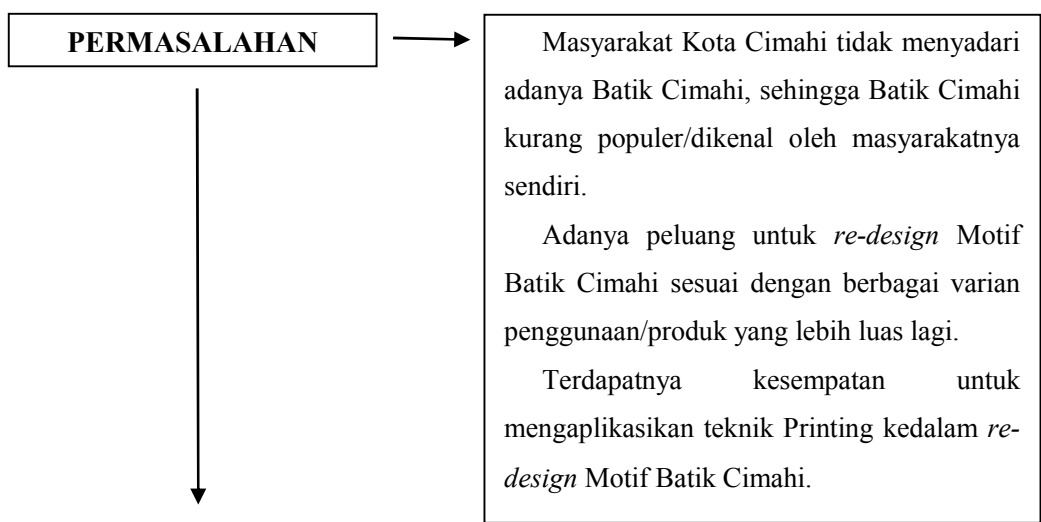
1.8 Sistematika Penulisan

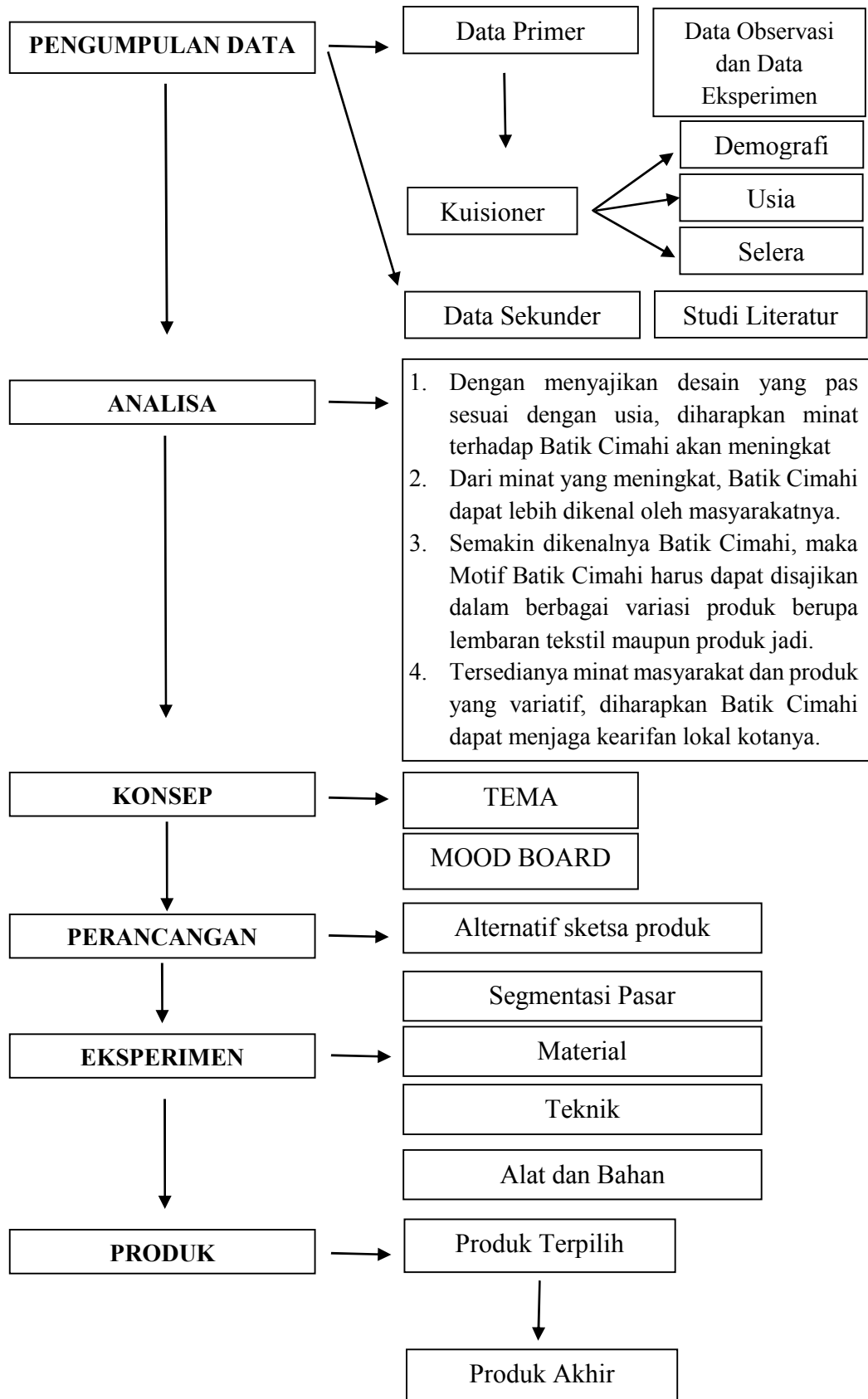
Karya tulis ini disusun melalui empat bab utama, dengan perincian sebagai berikut ini:

- A. Bab I Pendahuluan, terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, serta sistematika penulisan.
- B. Bab II Studi Literatur, terdiri dari: Desain, dengan sub-bab: *re-design*; stilasi; batik, dengan sub-bab : teknik membatik tekstil, motif batik, sejarah perkembangan motif batik, motif batik tradisional, motif batik pesisir, motif batik kontemporer, batik Cimahi, sejarah batik Cimahi, serta perkembangan batik Cimahi; Perancangan, dengan sub-bab: perancangan produk fesyen, dan perancangan busana pengantin.
- C. Bab III *Re-design* motif batik Cimahi pada Busana Pengantin, terdiri dari: Konsep Perancangan, dengan sub-bab: tema perancangan, *moodboard*, segmentasi pasar, perancangan produk fesyen, yang terdiri dari waktu dan tempat, tahapan penelitian; Proses Perancangan, dengan sub-bab: alat dan bahan, tahapan perancangan produk fesyen; Visualisasi Karya, dengan sub-bab: visualisasi berdasarkan bahan, tekstur, dan bentuk, eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan, serta spesifikasi produk akhir, dengan sub-bab : desain, proses produksi, serta foto produk.
- D. Bab IV Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

1.9 Kerangka Pemikiran

Disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut ini :





Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

(Sumber : Pribadi, 2015)