

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motif adalah sebuah pola berskala yang membutuhkan ornamen dan memiliki ciri pengulangan dalam desainnya (*Basics textiles design*: 126). Motif juga merupakan sebuah susunan yang terdiri dari sekumpulan ornamen atau ragam hias (kusrianto, 2013, vii). Motif menjadi sebuah *item* untuk memperindah sebuah kain. Selain itu banyaknya alat penunjang dalam membuat sebuah motif. Salah satu media dalam membuat komposisi motif adalah *software* dalam *desktop*. Saat ini sudah banyak berkembang *software desktop* seperti *Corel*, *Adobe Illustration* dan masih banyak lainnya. Di Indonesia terdapat salah satu perusahaan bernama Pikel Indonesia yang menciptakan sebuah *software desktop* untuk membuat motif. *Software* yang diciptakan oleh perusahaan Pikel Indonesia diberi nama *software Jbatik*. *Jbatik* adalah perangkat lunak (*software*) *desktop* dengan sistem parametrik untuk menciptakan pola batik dan pola lainnya menggunakan rumus fraktal untuk menghasilkan pola (Lukman, 2009). *Software* ini memiliki banyak modul yang biasa disebut dengan *libs*¹. Selain itu *software Jbatik* memiliki dua tipe *software* yang menjadi kelebihanannya, yaitu memiliki *software* dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. *Libs Jbatik* yang sudah tersedia merupakan *libs* yang terinspirasi dari beberapa motif kain batik yang berpotensi untuk diterapkan pada pakaian keseharian. *Libs* dalam *software Jbatik* selain terinspirasi dari motif kain batik Indonesia, *libs Jbatik* juga dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu *libs* flora dan *libs* fauna. Ciri motif yang dihasilkan oleh *software Jbatik* yaitu motifnya yang lebih fraktal² dan lebih kontemporer. Melihat dari beberapa hasil motif batik fraktal yang sudah dihasilkan oleh *software Jbatik* sangat berpotensi untuk diterapkan dalam motif pakaian keseharian.

1 *Libs* adalah sebutan modul motif dalam *software Jbatik* (batikfractal.com).

2 Fraktal adalah cabang ilmu matematika yang meneliti tentang perulangan atau iterasi dan kesamaan diri atau *self similarity* (batikfractal.com).

Selain itu melihat dalam kegiatan sehari-hari, produk kemeja merupakan sebuah *item* yang pasti dimiliki dan digunakan oleh semua pria. Baik dalam acara formal maupun acara nonformal. Terdapat dua jenis kemeja yaitu kemeja formal/*dress shirt* dan nonformal/*casual shirt* (islamiati, 2016,4). Produk kemeja yang akan penulis terapkan motif adalah kemeja berlengan pendek dengan tema pantai yang pada umumnya kemeja biasa disebut dengan kemeja *aloha* dengan memiliki karakter motifnya sendiri. Kemeja aloha adalah pakaian yang berasal dari pulau Hawaii yang merupakan kemeja berkerah dengan lengan pendek, longgar, terbuat dari kain ringan yang dicetak dengan motif berwarna cerah, motifnya mengandung unsur flora dan fauna dan dinamis (<http://www.dictionary.com/browse/hawaii-shirt>). Dengan melihat potensi pada motif kemeja, khususnya kemeja *aloha* sehingga dapat dikembangkan motifnya menggunakan *software* Jbatik karena Jbatik memiliki karakter *libs* yang terinspirasi dari unsur budaya Indonesia (motif batik) yang sesuai dengan motif kemeja *aloha*. Sehingga motif kemeja *aloha* memiliki nilai unsur budaya Indonesia (motif batik).

Melalui pendekatan ilmu kriya tekstil dan mode penulis mengembangkan motif dengan menggunakan *software* Jbatik dan menerapkannya motifnya dengan menggunakan teknik *digital printing*. Teknik *digital printing* dipilih bertujuan untuk memproduksi lebih banyak motifnya. Selain itu produk yang akan diterapkan merupakan kemeja lengan pendek, yang mengusung tema pantai. Produk kemeja dipilih karena motif yang dikembangkan merupakan motif kemeja *aloha* yang memiliki garis rancang tersendiri yang berpotensi pada motifnya untuk dikembangkan oleh penulis agar memiliki unsur budaya Indonesia (motif batik) serta memberikan variasi motif kemeja *aloha*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah mahasiswa paparkan, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jbatik merupakan *software* yang berpotensi untuk dikembangkan dengan memiliki modul yang terinspirasi dari modul kain batik Indonesia.

2. Adanya potensi pengembangan desain motif pada kemeja *aloha* dengan menggunakan unsur budaya Indonesia (motif batik).

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengkomposisi motif dengan menggunakan software Jbatik dengan modul yang terdapat di *software* Jbatik yang terinspirasi dari kain batik Indonesia?
2. Bagaimana merancang motif dengan menggunakan *software* Jbatik untuk membuat motif pada kemeja *aloha* agar mengandung unsur budaya Indonesia (motif batik)?

1.4 Batasan Masalah

Untuk mencegah pembahasan semakin luas maka penulis membatasi bahasan tugas akhir ini. Penulis memanfaatkan *software* Jbatik untuk membuat motif dan teknik penerapan motif pada kain menggunakan teknik *digital printing*. Produk yang diterapkannya adalah produk *fashion* pria khususnya kemeja bermotif untuk pria.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengkomposisi motif dengan menggunakan *software* Jbatik agar mengandung unsur budaya Indonesia (motif batik).
2. Mengkomposisikan motif dengan menggunakan *software* Jbatik untuk kemeja *aloha* pria agar mengandung unsur budaya Indonesia (motif batik).

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan variasi motif baru dengan menggunakan *software* Jbatik pada kemeja *aloha* pria.

2. Memberikan variasi untuk pria dalam berbusana khususnya kemeja *aloha* yang mengandung unsur budaya Indonesia (motif batik).

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulis dalam melaksanakan penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif dengan metode pengumpulan data berupa:

1. Wawancara
Melakukan wawancara kepada pihak batik fraktal untuk mendapatkan data tentang Jbatik.
2. Studi literatur
Melakukan pengumpulan data dengan referensi kepustakaan dari buku, jurnal, laporan tugas akhir, dan *internet* yang berhubungan mengenai, *software* Jbatik dan perancangan produk *fashion* pria.
3. Eksperimen
Melakukan eksperimen dalam proses desain motif dengan menggunakan *software* Jbatik dan busana pria.
4. Observasi lapangan
Melakukan observasi lapangan membuat *survey* dan mendatangi ke *event-event* yang berhubungan dengan *software* Jbatik dan *brand* busana pria untuk mendapatkan data tentang *software* Jbatik dan gaya berbusana pria saat ini, serta agar mengetahui bagaimana kemeja *aloha* saat ini.