

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Motif merupakan unsur pokok dengan bentuk dekoratif yang digunakan untuk menciptakan sebuah pola (Steed dan Stevenson, 2012). Biasanya, motif tekstil berupa ilustrasi grafis berbentuk abstrak hingga realis (Tjandrawibawa, 2018). Ilustrasi sendiri merupakan karya dua dimensi yang bersifat naratif-figuratif karena gambarnya dapat bercerita, serta memiliki peran sebagai catatan atau dokumentasi sebuah peristiwa (Salam, 2017). Ilustrasi dapat bercerita karena menggunakan bahasa rupa didalamnya, yang berfungsi sebagai bahasa untuk mengungkapkan pesan pada karya seni visual atau seni rupa (Tabrani, 2005). Selain itu, bahasa rupa juga memiliki konstruksi kategori, salah satunya tata ungkapan luar yaitu perubahan objek gambar satu dengan gambar berikutnya ditandai dengan adanya sistem Ruang Waktu Datar (RWD) yang banyak diterapkan pada seni tradisi Indonesia.

Disamping itu, dalam penelitian Fahrani (2022) diketahui bahwa seni tradisi Indonesia berpengaruh pada ilustrasi *flat design* yang merupakan gaya yang populer pada 5 tahun terakhir ini, *flat design* mengadaptasi seni ilustrasi Indonesia seperti candi dan wayang. Menurut Hasanuddin dan Adityawan (2020), *flat design* memiliki ciri khas yaitu tidak memiliki bayangan, tekstur dan ornamen, *layout* berfokus pada tipografi yang bersih dan jelas, menggunakan warna yang cerah, ilustrasi dua dimensi dan menggunakan kombinasi warna yang komplementer. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dilakukanlah wawancara ulang untuk mendapatkan hasil akurat mengenai *trend flat design* saat ini terhadap ilustrator Diani Apsari (2023), menyatakan bahwa *trend flat design* masa kini banyak menggunakan pengayaan tekstur, memiliki bentuk yang tidak kaku, serta tidak memiliki batasan warna. Selain itu, dilakukan pula observasi untuk membuktikan bahwa motif masa kini memang menggunakan sistem RWD dan *flat design*, observasi dilakukan secara *online* dan *offline* terhadap beberapa *brand* motif masa kini, dari hasil observasi tersebut ditemukan beberapa *brand* Indonesia seperti Melekat Sejiwa, Smitten by Pattern, The Baby Birds, dan *brand* Giok memang telah menerapkan sistem RWD dan *flat design* pada produknya.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Azzahira (2020) dengan judul penelitian Pengembangan Motif dengan Sistem RWD melalui Pengayaan *Flat Design* dengan Inspirasi Seni Lukis Damar Kurung. Azzahira (2022), menggunakan ciri khas dari seni lukis Damar Kurung yaitu ilustrasi yang dibatasi oleh sekat-sekat dalam penataan urutan kejadian untuk menunjukkan perubahan ruang dan waktu dalam komposisi non-repetitif pada motif yang dikembangkan. Pada penelitian ini akan menggali lebih dalam mengenai komposisi motif menggunakan sistem RWD untuk membuat komposisi motif repetitif yang ceritanya menyambung, tidak terbatas oleh bingkai, serta tidak memiliki perpotongan. Hal ini didasari oleh penelitian Azzahira (2022), yang menyatakan bahwa teknis menggambar sistem RWD dapat lebih dieksplor dengan berbagai cara gambar dan tata ungkapan untuk menghasilkan motif dengan menggunakan inspirasi seni tradisi Indonesia.

Disisi lain, terdapat seni tradisi wayang beber yang berasal dari Pacitan, Jawa Timur. Wayang beber berpeluang untuk dikembangkan menjadi sebuah motif karena dalam penggambarannya terdapat karakter sistem RWD seperti cara wimba, tata ungkapan, dan merupakan gambar naratif-figuratif. Selain itu, wayang beber juga memenuhi karakter flat design karena gambar terlihat bersih tanpa bayangan dan memiliki bentuk tidak realis.

Berdasarkan hasil data, wawancara, observasi, dan hasil analisa visual ditemukanlah potensi untuk membuat motif repetitif menggunakan seni tradisi Indonesia wayang beber dengan menggabungkan teknik sistem RWD dan *flat design* untuk menghasilkan motif baru yang akan diaplikasikan pada lembaran kain.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya potensi pengembangan stilasi motif bersistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan inspirasi cerita sekuen Wayang Beber.
2. Adanya potensi pengembangan komposisi motif repetitif bersistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan inspirasi cerita sekuen Wayang Beber .

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan stilasi motif bersistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan inspirasi cerita sekuen Wayang Beber?
2. Bagaimana cara mengembangkan komposisi motif repetitif bersistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan inspirasi cerita sekuen Wayang Beber?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan olah komposisi menggunakan sistem RWD dengan pengayaan *flat design* untuk menciptakan komposisi motif repetitif.
2. Menggunakan inspirasi Wayang Beber Pacitan untuk membuat motif *modern* dengan memanfaatkan teknik sistem RWD melalui pengayaan *flat design*.
3. Menghasilkan produk akhir motif bersistem RWD melalui pengayaan *flat design* yang diaplikasikan pada lembaran kain.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui metode pengembangan stilasi motif bersistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan inspirasi cerita sekuen Wayang Beber.

2. Mengetahui metode pengembangan komposisi motif repetitif menggunakan sistem RWD melalui pengayaan *flat design*.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan stilasi motif bersistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan inspirasi cerita sekuen Wayang Beber.
2. Menghasilkan komposisi motif dengan pengayaan sistem RWD yang digabungkan dengan pengayaan ilustrasi *flat design*.

I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam proses penelitiannya. Dalam rangka mengumpulkan data, digunakan metode-metode berikut:

1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai referensi literatur yang relevan dengan topik penelitian sebagai sumber data yang mendukung pemecahan rumusan masalah.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara *online* dan *offline*, dengan tujuan untuk mengamati berbagai aspek, seperti *brand*, ilustrasi, dan cerita, yang akan mendukung penelitian ini.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendukung pengumpulan data dan untuk mendalami informasi tentang perkembangan *flat design*.

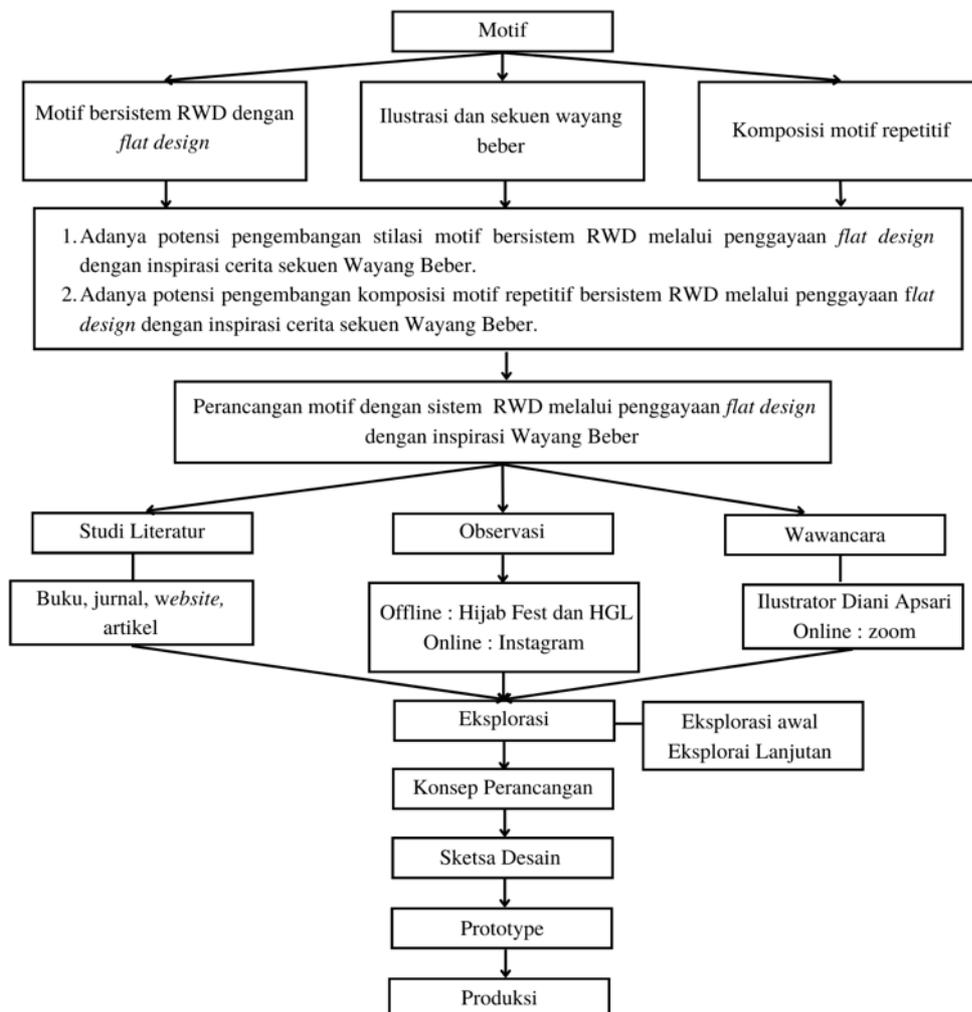
4. Eksplorasi

Metode ini dilakukan untuk mengolah motif dengan menggunakan inspirasi dan teknik penggabungan sistem RWD dan *flat design* secara *digital*.

I.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian akan dibuat menjadi alur secara sistematis adalah sebagai berikut:

Bagan I.1 Kerangka Penelitian
Sumber : Data Pribadi, 2023



I.9 Sistematika Penelitian

Sistematika pada penelitian ini, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, skema kerangka penelitian dan sistematika penulisan karya tulis.

BAB II STUDI PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori- teori yang mendukung topik penelitian seperti definisi, klasifikasi, karakter, sejarah, fungsi, teknik dan perkembangan.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Bab ini berisikan data- data pada proses perancangan penelitian, terdapat skema dan uraian analisa perancangan yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tahapan- tahapan yang dilakukan saat penelitian yaitu analisa brand perbandingan, eksplorasi motif, pembuatan konsep, pemilihan target market, proses pembuatan produk akhir, konsep merchandise, dan hasil produk akhir.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan penelitian dan saran yang dapat menunjang penelitian selanjutnya.