

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi, kesenangan bersama, mengembangkan diri, berkumpul, dan memiliki tujuan yang sama. Komunitas merupakan sekelompok individu yang bersatu dengan memiliki rasa akan keterikatan tiap individu dan memercayai komitmen satu sama lain dalam memenuhi kebutuhannya secara bersama-sama (Mcmillan & Chavis, 1986). Seperti halnya komunitas Lentera Mimpi yang bergerak di bidang pendidikan anak-anak kurang mampu, untuk melanjutkan pendidikannya dan kurang akan motivasi belajar. Komunitas ini didirikan secara kecil-kecilan dengan mimpi yang besar, yaitu untuk memberikan “rumah” kepada anak bina melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan minat belajar dan mengembangkan minat bakat mereka.

Akan tetapi, melalui wawancara yang telah dilakukan dengan Mulyati (2023) selaku pendiri dari Lentera Mimpi, kebutuhan anak bina secara finansial terbilang besar dari pendaftaran sekolah hingga perlengkapan dan seragam. Sedangkan kondisi finansial komunitas bergantung pada donatur, sehingga pihak komunitas mengharapkan adanya perputaran dana menjadi pendapatan komunitas dan memperluas jangkauan donatur yaitu membuat produk *merchandise* eksklusif. Sebelumnya komunitas Lentera Mimpi berjualan sebatas produk makanan dan belum ada hasil yang signifikan dari penjualan serta belum merepresentasikan komunitas Lentera Mimpi secara keseluruhan, sedangkan untuk meningkatkan citra dari suatu komunitas diperlukan adanya *merchandise*. Secara khusus, *merchandise* sendiri adalah produk yang dirancang sebagai bentuk promosi dari sebuah produk bisnis untuk meningkatkan citra bisnis (Hartoko, 2011). Upaya yang dapat dilakukan yaitu merancang *merchandise* eksklusif untuk diperjualbelikan dengan tujuan meningkatkan citra, menjangkau donatur lebih banyak dan menghasilkan pendapatan, salah satu penelitian sebelumnya yang mengusung *merchandise* eksklusif dimana organisasi tersebut merepresentasikan produknya dengan

menggunakan kreatifitas gambar anak yaitu karya Gianina (2023) yang menciptakan *merchandise* eksklusif berupa selendang untuk Sekolah Khusus Pelita Bunda yang visual motifnya diambil dari hasil gambar anak sehingga menjadi bentuk representasi dari sekolah tersebut dan adanya penggunaan teknik batik untuk menampilkan kesan eksklusifnya.

Pada penelitian ini untuk mencapai kesan yang eksklusif, diajukannya teknik *block printing* sebagai proses penerapannya karena karakteristik *block printing* memiliki tingkat *craftmanship* yang tinggi seperti batik, dimana terdapat ciri khas pada hasil visualnya, tidak ada kesamaan dengan produk lain dan juga terdapat *value* di dalam proses pembuatannya. Hal tersebut yang menimbulkan kesan eksklusivitas pada nilai teknik *block printing* dan produk *merchandise*, serta adanya kesesuaian permintaan dari pihak komunitas Lentera Mimpi yang membutuhkan produk *merchandise* secara eksklusif. Bone (2012) mengatakan prinsip dalam *block printing* ialah seni dengan menggambar desain pada sebuah balok, memotong bagian permukaan balok yang tidak diperlukan, meninggalkan desain yang sudah dipahat, meninta desain secara merata kemudian memindahkannya dengan cara tekan ke permukaan kertas atau kain yang ingin dicetak.

Diketahui juga tipikal pihak yang sering bersinggungan dengan komunitas Lentera Mimpi ialah mayoritas wanita dewasa yang peduli dengan anak-anak dan berprofesi sebagai karyawan atau wiraswasta sehingga memiliki daya beli yang cukup tinggi, komunitas Lentera Mimpi biasanya membuat kegiatan acara yaitu Menebar Berkah bersama Lentera Mimpi yang dibuka secara umum. Oleh karena itu, diperlukan solusi perancangan produk *merchandise* eksklusif dengan tujuan menghasilkan pendapatan dan meningkatkan citra dari pengolahan gambar anak bina yang diterapkan menjadi visual dengan kesan eksklusif yang dihasilkan dari teknik *block printing* dan dipasarkan kepada pengunjung acara komunitas yang mayoritasnya adalah wanita dewasa.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Adanya kebutuhan membuat *merchandise* eksklusif untuk wanita berkarir pada komunitas Lentera Mimpi.
- b. Adanya potensi untuk mengolah motif dengan inspirasi gambar anak dari komunitas Lentera Mimpi menggunakan teknik *block printing*.
- c. Adanya potensi penerapan visual motif dari gambar anak bina pada komunitas Lentera Mimpi dengan teknik *block printing* untuk perancangan produk *merchandise* eksklusif.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan *merchandise* eksklusif untuk wanita berkarir dalam memenuhi kebutuhan pada komunitas Lentera Mimpi?
2. Bagaimana metode mengolah motif dengan inspirasi gambar anak dari komunitas Lentera Mimpi menggunakan teknik *block printing*?
3. Bagaimana cara menerapkan visual motif dari gambar anak bina pada komunitas Lentera Mimpi dengan teknik *block printing* untuk merancang produk *merchandise* eksklusif?

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menggunakan teknik *block printing* agar produk memiliki value yang tinggi dan eksklusif.
2. Menggunakan potensi gambar anak bina pada komunitas Lentera Mimpi untuk diolah menjadi motif yang akan diterapkan pada produk *merchandise* eksklusif.
3. Menggunakan visual motif dari gambar anak bina komunitas Lentera Mimpi dengan teknik *block printing* untuk merancang produk *merchandise* eksklusif.

I.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menciptakan rancangan produk *merchandise* eksklusif untuk wanita berkarir sebagai solusi memenuhi kebutuhan komunitas Lentera Mimpi.
2. Menciptakan metode pengolahan visual motif dari inspirasi gambar anak untuk diterapkan pada *merchandise* eksklusif dengan menggunakan teknik *block printing*.
3. Menciptakan penerapan visual motif dari gambar anak bina pada komunitas Lentera Mimpi dengan teknik *block printing* untuk perancangan produk *merchandise* eksklusif.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Terciptanya rancangan produk dalam memenuhi kebutuhan untuk perancangan *merchandise* eksklusif untuk wanita berkarir pada komunitas Lentera Mimpi.
2. Terciptanya *merchandise* eksklusif dengan metode pengolahan inspirasi gambar anak menggunakan teknik *block printing*.
3. Terciptanya peluang penerapan visual motif dari gambar anak bina pada komunitas Lentera Mimpi dengan teknik *block printing* untuk perancangan produk *merchandise* eksklusif.

I.7 Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data :

1. Studi Literatur dilakukan dengan membaca serta mencari referensi yang bersumber dari 5 buku dan 7 jurnal tugas akhir terdahulu yang salah satu sumber buku berjudul "*A Field Guide to Fabric Design*" oleh Kimberly Kight.
2. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung yang berupa kunjungan pada komunitas Lentera Mimpi untuk melihat keadaan komunitas dan kegiatan yang anak bina sedang dilakukan ketika berkunjung.
3. Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan dengan sesi tanya jawab secara langsung bersama narasumber utama yaitu Cucu Mulyati selaku pendiri dan

pembina komunitas Lentera Mimpi untuk mendapatkan data-data mengenai komunitas itu sendiri.

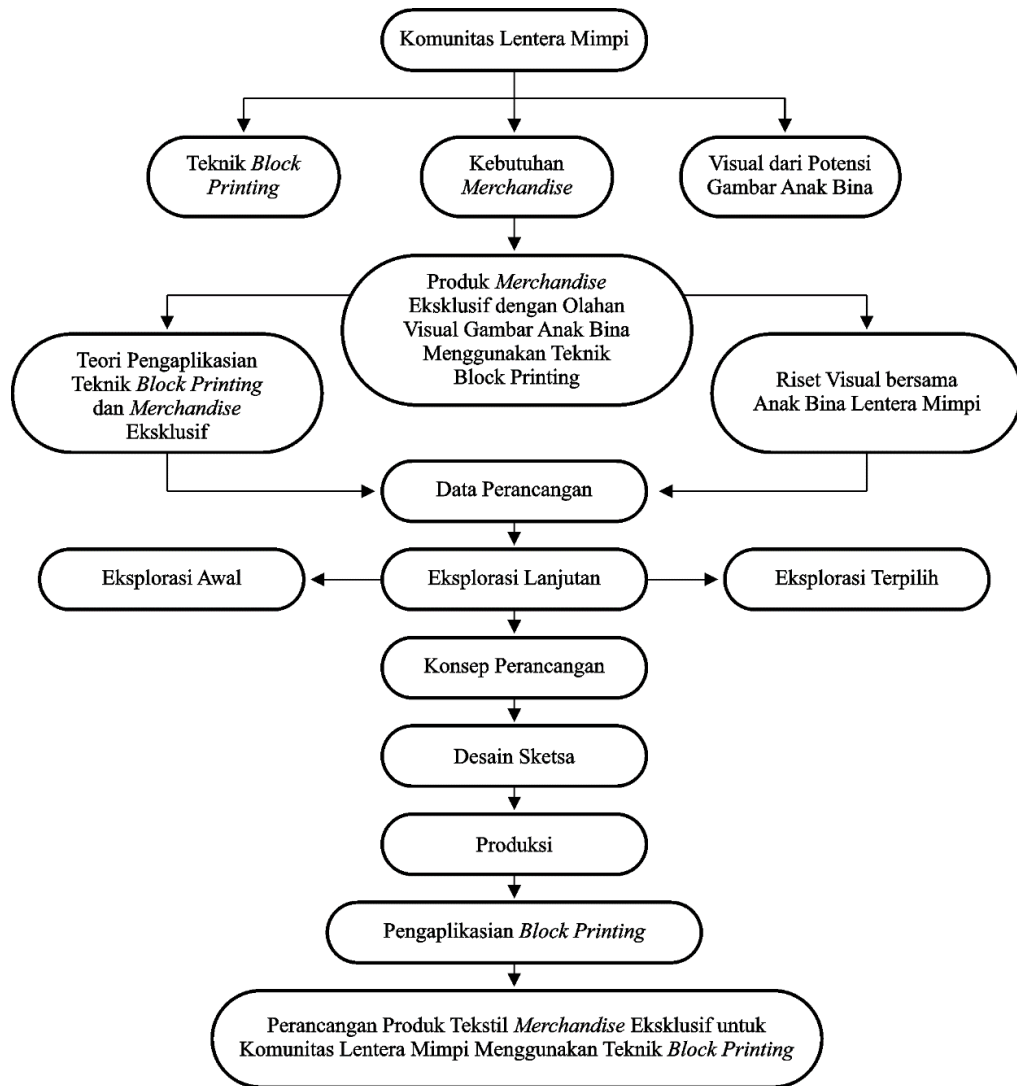
4. Eksplorasi akan melalui beberapa tahapan, dengan teknik *block printing* dasar, bekerja sama dengan komunitas Lentera Mimpi untuk mengambil gambar dari beberapa anak, melakukan stilasi dan eksplorasi lanjutan.
5. Desain partisipatif adalah metode desain yang digunakan pada penelitian ini karena peran anak komunitas Lentera Mimpi akan membantu desainer dalam pembuatan gambar dan peran desainer yang memfasilitasi pengolahan gambar tersebut untuk dijadikan motif visual.

I.8 Kerangka Penelitian

Berikut merupakan kerangka pada penelitian ini.

Bagan I.1 Kerangka penelitian

(Sumber : Data Pribadi, 2023)



I.9 Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan yang terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Studi Literatur

Berisikan teori-teori dari para ahli mengenai topik yang berkaitan dan sebagai data pendukung pada penelitian ini.

Bab III Data dan Analisa Perancangan

Berisikan paparan data primer seperti wawancara observasi dan juga data sekunder seperti buku dan jurnal.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisikan konsep untuk pembuatan karya dengan dilengkapi tahapan-tahapan proses produksinya.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisikan kesimpulan dan saran mengenai hasil akhir dari pembuatan karya.