

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Kreativitas anak didapatkan dari dukungan atau peranan dari berbagai pihak. Mulai dari orang tua, pemerintah, sekolah, dan komunitas. Komunitas sendiri menjadi elemen terpenting dalam pengembangan kreativitas. Salah satu komunitas yang peduli dengan pengembangan kreatifitas dan pendidikan adalah Yayasan Lentera Mimpi yang ada di Jalan H. Gofur, Kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat. Komunitas ini didirikan oleh Ibu Cucu pada tahun 2016 dengan tujuan dan rasa peduli untuk anak-anak yatim piatu agar tetap bisa sekolah dan belajar, sebab pada lingkungan sekitar banyak anak-anak yang kurang mampu finansial, yatim, dan piatu. Kegiatan yang dilakukan di Lentera Mimpi selain bidang pendidikan, anak-anak juga mendapatkan banyak hal, contohnya seperti mengaji, sholat bersama, bermain, menggambar, menari, hingga membuat kerajinan tangan.

Seiring berjalannya waktu, anak binaan di Yayasan Lentera Mimpi meningkat setiap tahunnya. Di samping itu, meningkat pula kebutuhan secara ekonomi untuk semua fasilitas di Yayasan. Pada saat ini, Yayasan Lentera Mimpi dibantu secara finansial dan juga ilmu oleh donatur dan orang baik yang berdatangan. Donatur dan orang baik yang membantu Yayasan Lentera Mimpi adalah para pegawai kantor, wiraswasta dan anak muda atau mahasiswa. Selain itu, menurut hasil wawancara dengan ibu Cucu selaku ketua Yayasan, Yayasan Lentera Mimpi terkadang mengikuti bazar untuk menjual minuman dengan tujuan menambah pemasukan lain. Namun, produk minuman tersebut tidak merepresentasikan image dari Yayasan Lentera Mimpi dan juga belum memenuhi tambahan secara ekonomi Yayasan Lentera Mimpi. Oleh karena itu, menurut Ibu Cucu juga Yayasan Lentera Mimpi membutuhkan *merchandise* yang layak dikomersilkan sebagai upaya meningkatkan citra atau *image* dan kebutuhan secara ekonomi Yayasan Lentera Mimpi. *merchandise* secara umum diartikan sebagai barang dengan produksi yang terbatas untuk diperjual belikan Pada pembuatan *merchandise* yang merepresentasikan Yayasan Lentera Mimpi, memanfaatkan potensi gambar anak-anak dari Lentera Mimpi. Potensi gambar anak bertujuan agar citra atau *image*

Yayasan Lentera Mimpi terbentuk dan meningkat di masyarakat luas. Di samping itu, ada penelitian yang mengangkat tentang *merchandise* dan Yayasan adalah tulisan tugas akhir dari Rezky Amalia yang merancang motif *merchandise* eksklusif yaitu aksesoris fashion untuk Yayasan Matahari Kecil menggunakan salah satu teknik *surface design* yaitu sablon.

Pada penelitian ini, *merchandise* dirancang menggunakan teknik *surface design* lain, yaitu *block printing*. Teknik cetak *block printing* mengacu pada balok kayu yang sudah diukir, dilapisi dengan pewarna dan ditekan berulang kali di sepanjang kain untuk menghasilkan motif. *Block printing* adalah seni yang dapat diaplikasikan pada kain, dengan desain unik sehingga dapat berbeda dari yang lain (Ganguly, Debojyoti dan Amrita 2013). Eksklusifitas pada *block printing* didapat dari tingkat kesulitan proses cap pada kain, karena kain yang dihasilkan tidak sama setiap hasil *block printing*. Potensi gambar anak digunakan sebagai plat cetak motif untuk *block printing* di *merchandise* menjadi media pengenalan Yayasan Lentera Mimpi terhadap masyarakat luas.

I. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi kebutuhan untuk membuat produk *merchandise* eksklusif yang merepresentasikan Yayasan Lentera Mimpi untuk anak muda.
2. Adanya peluang pengolahan motif dengan teknik *block printing* dengan inspirasi hasil kreatifitas gambar anak Lentera Mimpi.
3. Adanya potensi penerapan visual motif dari gambar anak dengan teknik *block printing* untuk pembuatan produk *merchandise* eksklusif.

I. 3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi kebutuhan untuk membuat produk *merchandise* eksklusif yang merepresentasikan Yayasan Lentera Mimpi untuk anak muda?

2. Bagaimana peluang pengolahan motif dengan teknik *block printing* dengan inspirasi hasil kreatifitas gambar anak Lentera Mimpi?
3. Bagaimana potensi penerapan visual motif dari gambar anak dengan teknik *block printing* untuk *marchandise* eksklusif?

I. 4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan inspirasi gambar anak dari Yayasan Lentera Mimpi sebagai desain motif untuk diolah menggunakan teknik *block printing*
2. Menggunakan teknik *block printing*, khususnya teknik cap manual menggunakan plat cetak.
3. Produk akhir yang dihasilkan akan berupa merchandise eksklusif yaitu tas dengan komposisi motif yang telah dibuat dan di cap menggunakan teknik *block printing*.

I. 5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan solusi kebutuhan untuk membuat produk *merchandise* eksklusif yang merepresentasikan Yayasan Lentera Mimpi untuk anak muda.
2. Memberikan inovasi pengolahan motif dengan teknik *block printing* dengan inspirasi hasil kreatifitas gambar anak Lentera Mimpi.
3. Menciptakan produk fashion dengan potensi penerapan visual motif dari gambar anak dengan teknik *block printing* untuk *marchandise* eksklusif.

I. 6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Terciptanya inovasi baru dari mengolah motif yang terinspirasi dari gambar anak dan Yayasan Lentera Mimpi.
2. Ditemukan variasi motif menggunakan teknik *block printing* dengan desain gambar plat cetak dari gambar anak dan Yayasan Lentera Mimpi.

3. Menemukan pengaplikasian yang tepat untuk motif yang diolah menggunakan teknik *block printing* menjadi sebuah produk *merchandise* eksklusif untuk Yayasan Lentera Mimpi.

I. 7 Metode Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif. Dengan menggunakan pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Meliputi buku dan jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian, sehingga mendapatkan data sekunder sebagai pelengkap informasi yang dibutuhkan untuk penyusunan laporan penelitian. Buku yang digunakan adalah *Linoleum Block Printing for Amateurs - The Beacon Handicraft Series* oleh (Charlotte D. Bone, 2012) *Pengetahuan Dasar Seni Rupa* oleh (Salam Sukarman Hasnawati Muh Muhaemin, 2020), *A Field Guide to Fabric Design* oleh (Kight, 2011), dan lain sebagainya.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan keadaan sebenarnya di lapangan atau mengamati keadaan anak binaan Yayasan Lentera Mimpi. Observasi dilakukan di rumah binaan Lentera Mimpi yang terletak di Ngamprah Kabupaten Bandung Barat.

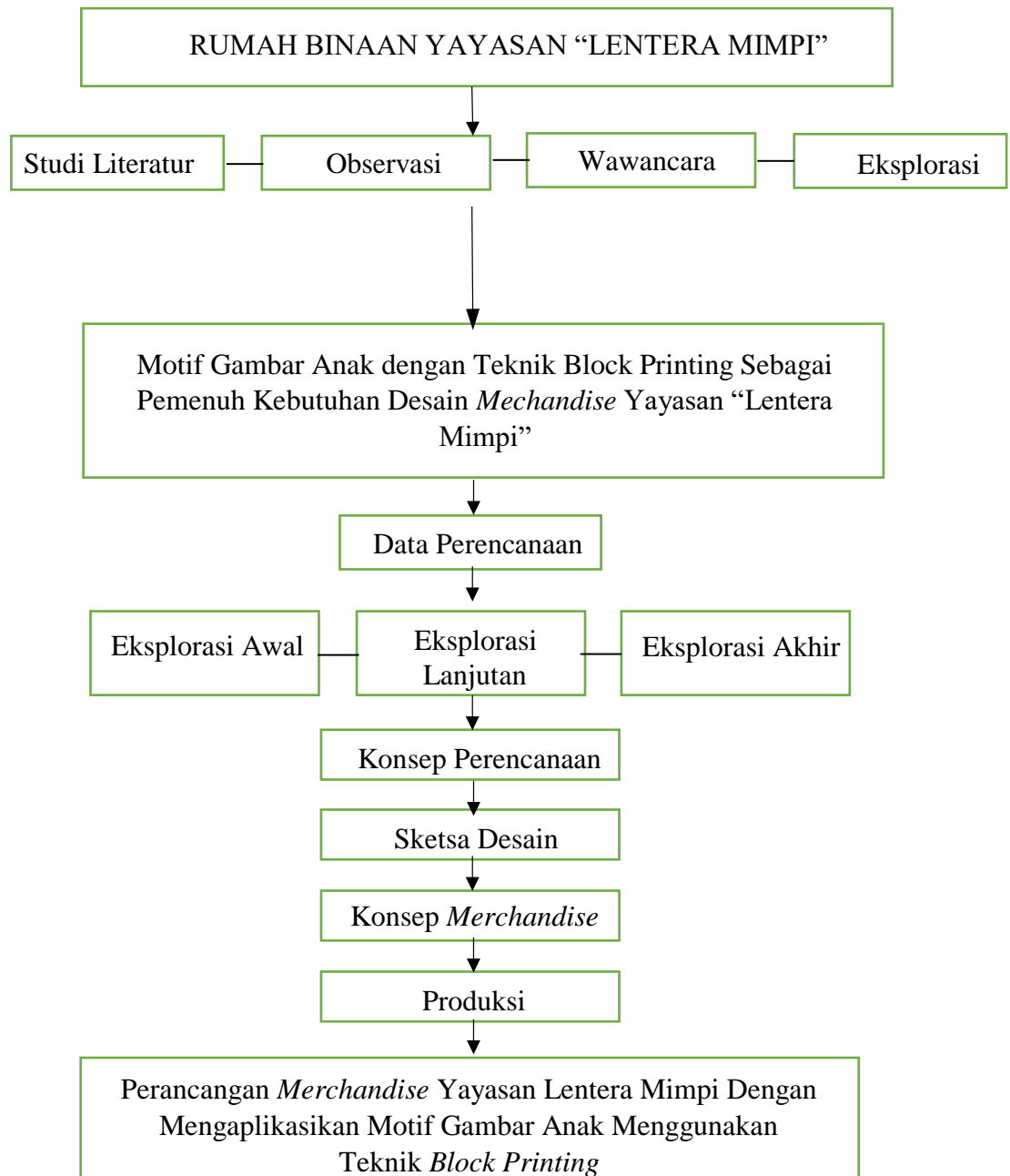
3. Wawancara

Wawancara metode pengumpulan data dengan cara wawancara langsung kepada narasumber yang terkait, yaitu Ibu Cucu selaku pengurus dan pembina Rumah Binaan Lentera Mimpi. Wawancara ini dilakukan untuk mencari data mengenai keadaan Yayasan Lentera Mimpi mulai dari awal berdiri hingga keadaan saat sekarang.

4. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi melalui motif gambar anak Lentera Mimpi yang akan di aplikasikan pada produk *Merchandise* eksklusif.

I. 8 Kerangka Penelitian



Gambar I. 1 Bagan Kerangka Penelitian
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

I. 9 Sistematika penelitian

Dalam penulisan karya tulis ini terdiri dari lima bab, untuk memudahkan pembaca memahami penelitian ini, maka penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian, skema kerangka penelitian dan sistematika penulisan karya tulis.

Bab II Studi Pustaka

Pada bab ini diuraikan mengenai teori- teori yang mendukung topik penelitian seperti definisi, klasifikasi, karakter, sejarah, fungsi, teknik dan perkembangan.

Bab III Data dan Analisa Perancangan

Pada bab ini berisikan data-data yang lebih spesifik merujuk pada fokus penelitian serta terdapat skema dan uraian analisa perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini diuraikan mengenai tahapan- tahapan yang dilakukan saat penelitian mulai dari eksplorasi komposisi motif, pembuatan konsep, pemilihan target market, proses pembuatan produk akhir, konsep merchandise, dan hasil produk akhir.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan beserta saran- saran yang dapat menunjang penelitian selanjutnya.