

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kain batik merupakan salah satu warisan kekayaan tak benda Indonesia yang terkenal dengan motif-motif serta makna filosofis di dalamnya. Dalam Bahasa Jawa kata “Batik” terdiri dari dua kata yaitu “amba” yang memiliki arti tulis dan “nitik” yang memiliki arti titik, sehingga berdasarkan dua kata tersebut batik dapat diartikan menulis dengan lilin (Trixie, A. A. 2020). Pembuatan batik dapat dilakukan dengan teknik cap, yaitu kain yang dihias dengan tekstur serta corak batik yang dihasilkan dari cap (biasanya terbuat dari tembaga) yang kemudian disebut dengan batik cap (Prasetyo. 2016). Saat ini pengembangan kain batik masih terus dilakukan, mulai dari perkembangan motif, teknik membatik, serta pemanfaatannya. Dalam proses produksinya, kain batik dapat dilakukan oleh berbagai kalangan baik secara perorangan ataupun komunitas dengan tujuan yang berbeda-beda seperti pelestarian budaya ataupun meningkatkan ekonomi. Salah satu komunitas yang mengembangkan kain batik adalah Griya Harapan Difabel atau sering dikenal dengan GHD.

GHD merupakan salah satu layanan masyarakat yang menyediakan pelayanan serta fasilitas kepada penyandang disabilitas dengan tujuan untuk menjamin kemajuan, perlindungan, pemenuhan hak serta martabat penyandang disabilitas demi mewujudkan taraf hidup yang lebih sejahtera, adil, dan berkualitas (Prawira, A. P. 2022). Hal ini memiliki visi dan misi yang sejalan dengan SDGs 8 dan 10 yaitu pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi, serta berkurangnya kesenjangan. GHD yang berada dibawah naungan Dinas Sosial Provinsi Jawa Barat ini mengembangkan batik dengan ciri khas motif yang abstrak serta warna yang cerah. Ciri khas ini memiliki filosofi bahwa meskipun memiliki keterbatasan, namun mereka berharap nantinya masa depan mereka akan lebih cerah. Pengrajin Batik di GHD terdiri dari 18 orang yang terdiri dari 3 orang penyandang disabilitas tuna daksa, dan 15 orang penyandang disabilitas tuna rungu yang memiliki kemampuan sangat baik dalam memproduksi batik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Program Studi Kriya Tekstil dan *Fashion*, Telkom University berupa Pengabdian Masyarakat (PENGMAS) yang berjudul Pelatihan Pembuatan Batik Pewarna Alam Bersama Griya Harapan Difabel. Didapati bahwa PENGMAS tersebut memberikan penyuluhan pembuatan batik pewarna alam

kepada pengrajin batik di GHD dengan metode desain partisipatoris. Akan tetapi, berdasarkan hasil PENGMAS tersebut ditemukan bahwa PENGMAS hanya membahas mengenai teknik pewarna alam dimana hal ini termasuk ke dalam tahap produksi. Sehingga belum ada penelitian yang membahas mengenai tahapan pra produksi pembuatan motif dengan pihak GHD yang menggunakan metode desain partisipatoris. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pengrajin batik GHD dan observasi yang sudah dilakukan di GHD, didapati bahwa pengrajin GHD belum pernah mempelajari atau mengetahui mengenai tahapan pembuatan motif yang sistematis. Padahal, hal ini dapat mempermudah proses pembuatan batik serta dapat membantu menghasilkan lebih banyak varian motif, terlebih GHD membutuhkan motif batik yang ada di Kabupaten/Kota Jawa Barat sehingga penulis memilih bangunan arsitektur khas Bandung sebagai inspirasi motif. Tepatnya Bangunan Gedung Sate yang menjadi ikon dari Kota Bandung itu sendiri.

Metode desain partisipatori sendiri merupakan pendekatan penelitian dimana terdapat keterlibatan mitra atau pengguna secara aktif dalam proses desain dan pengambilan keputusan, serta peran penulis atau peneliti yaitu sebagai fasilitator. Pendekatan partisipatoris ini memiliki 3 tahapan, yaitu *initial of work*, *discovery*, dan *prototype* (Clay Spinuzzi, 2004). Dengan adanya potensi besar yang dimiliki pengrajin batik GHD, penulis merasa perlu membantu para pengrajin untuk memperbaiki tahapan pra produksi pembuatan motif batik menggunakan metode desain partisipatoris, sehingga tahapannya lebih sistematis dan dapat dibuat berulang apabila terdapat pemesanan motif yang sama. Pada penelitian ini penulis akan membuat *workshop* mengenai langkah-langkah pembuatan motif kepada pengrajin batik GHD dengan metode penelitian kualitatif, serta luaran dari penelitian ini berupa sketsa desain motif batik dengan inspirasi bangunan arsitektur khas Bandung Gedung Sate, serta modul dan poster langkah-langkah pembuatan motif. Dalam penelitian ini, jenis metode desain partisipatoris yang digunakan, yaitu *design with users* dimana desainer dan pengguna bekerjasama untuk merancang solusi bersama secara keseluruhan selama proses desain berlangsung. keterlibatan mitra atau pengguna hanya sampai tahap 2 atau *discovery*, dimana pada tahap ini penulis berperan sebagai fasilitator dan pada tahap 3 atau *prototype* penulis berperan sebagai desainer.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Adanya potensi metode desain partisipatoris dalam menangani masalah praproduksi pada GHD.

2. Adanya peluang untuk mengolah motif batik yang terinspirasi dari bangunan arsitektur khas Bandung dengan metode desain partisipatoris.
3. Adanya potensi untuk menerapkan sketsa desain motif batik dengan inspirasi bangunan arsitektur khas Bandung Gedung Sate menggunakan metode desain partisipatoris.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menerapkan potensi metode desain partisipatoris dalam menangani tahapan pra produksi di GHD?
2. Bagaimana membuat motif dengan inspirasi bangunan arsitektur khas Bandung Gedung Sate menggunakan metode desain partisipatoris?
3. Bagaimana menerapkan potensi sketsa desain motif batik dengan inspirasi bangunan arsitektur khas Bandung Gedung Sate menggunakan metode desain partisipatoris?

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, didapati Batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek Penelitian
Objek penelitian dibatasi kepada Pengrajin Batik Griya Harapan Difiable yang berlokasi di Cimahi, Jawa Barat.
2. Teknik dan Material yang Digunakan
Pada penelitian ini, peneliti membatasi teknik yang digunakan berupa teknik batik cap dan tulis dengan menggunakan pewarna sintesis, dan material batik yang digunakan berupa kain katun primisima serta material cap yang digunakan berupa cap kertas.
3. Hasil Akhir
Hasil akhir pada penelitian ini berupa sketsa desain motif batik dengan inspirasi bangunan arsitektur khas Bandung Gedung Sate menggunakan metode desain partisipatoris, serta modul dan poster langkah-langkah pembuatan motif.
4. Keterlibatan Pengguna
Pada penelitian ini, keterlibatan pengguna hanya sampai pada tahap 2 atau *discovery* dimana pengguna berperan sebagai peserta *workshop* dan penulis sebagai fasilitator.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara menerapkan metode desain partisipatoris dalam menangani tahapan pra produksi di GHD.

2. Mengetahui cara membuat motif dengan inspirasi ikon bangunan arsitektur khas Bandung Gedung Sate dengan metode desain partisipatoris.
3. Mengetahui cara menerapkan potensi sketsa desain motif batik dengan inspirasi bangunan arsitektur khas Bandung Gedung Sate menggunakan metode desain partisipatoris.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, yaitu:

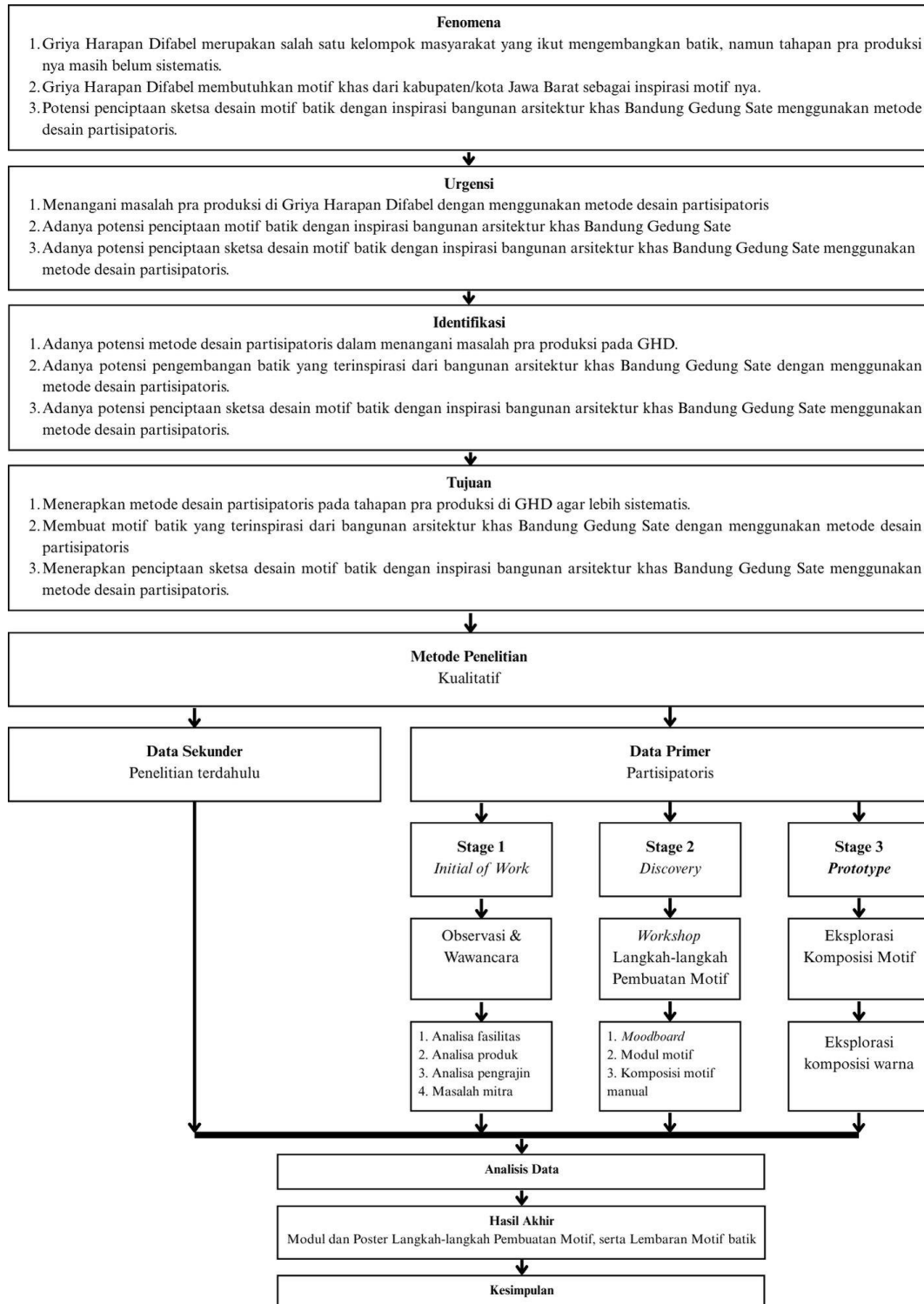
1. Tahapan pra produksi di Griya Harapan Difable menjadi lebih sistematis dengan menggunakan metode desain partisipatoris.
2. Pengrajin Batik Griya Harapan Difable mengetahui tahapan pembuatan motif dengan inspirasi bangunan arsitektur khas Bandung Gedung Sate menggunakan metode desain partisipatoris.
3. Pengrajin Batik Griya Harapan Difable mendapatkan variasi motif batik yang terinspirasi dari bangunan arsitektur khas Bandung Gedung Sate menjadi sketsa desain motif batik dengan inspirasi bangunan arsitektur khas Bandung Gedung Sate menggunakan metode desain partisipatoris.

I.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan beberapa cara, yaitu:

1. Studi Literatur
Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber-sumber yang berkaitan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian. Sumber data literatur dapat berupa media cetak ataupun *online* seperti *website*, jurnal, dan buku digital.
2. Wawancara
Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode wawancara secara langsung, yaitu proses perolehan data untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab antara pewawancara dengan responden. Pada metode ini penulis melakukan tanya jawab kepada pengrajin batik di GHD serta pengurus lembaga untuk mengetahui lebih dalam terkait pengrajin dan lembaga.
3. Observasi
Observasi merupakan salah satu metode penelitian dimana peneliti harus mengamati langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui keadaan objek penelitian.
4. *Workshop*/Eksplorasi
Peneliti membuat *workshop* dengan menerapkan pendekatan partisipatoris.

I.8 Kerangka Penelitian



Bagan I. 1 Tahapan Penelitian
Sumber: Data Pribadi (2025)

I.9 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir terdiri dari 5 bab yang meliputi:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori serta konsep dasar penelitian yang meliputi studi literatur dan penelitian terdahulu.

BAB III. DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai analisa perancangan yang meliputi data primer dan data sekunder seperti pendekatan penelitian atau eksplorasi perancangan yang diperoleh dari lapangan.

BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai konsep serta hasil perancangan yang berupa hasil eksplorasi dan protipe dari teknik yang digunakan serta material yang digunakan hingga hasil akhir.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan serta saran dari hasil penelitian, dan rekomendasi dari peneliti menyangkut proses penelitian.