

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan yang alamnya terbentang luas dari Sabang sampai Merauke. Kekayaan dan keunikan budayanya telah lama menjadi buah bibir di mancanegara. Keanekaragaman itu dirangkum menjadi sebuah falsafah *Bhinneka Tunggal Ika* yang berdiri teguh sebagai pemersatu bangsa Indonesia. Hingga saat ini beragam hasil karya seni luhur budaya bangsa telah berhasil mengharumkan nama bangsa Indonesia, salah satu di antaranya adalah batik.

Batik Indonesia merupakan karya seni budaya bangsa Indonesia yang dikagumi dunia. Di antara pelbagai wastra tradisional di muka bumi yang dihasilkan dengan teknologi celup rintang, tidak satu pun yang mampu hadir seindah dan sehalus batik Indonesia. Dalam perkembangannya sebagai suatu karya budaya, karya adiluhung bangsa Indonesia ini tidak lepas dari pengaruh zaman dan lingkungan. Pelbagai fakta pada perjalanan sejarah telah membuktikan bahwa kedua unsur pengaruh ini memicu dan memacu kehadiran batik yang selaras-nada dengannya. Zaman dan lingkungan, tak terbantahkan lagi, tidak dapat dipisahkan dari proses perkembangan batik hingga kapan pun.<sup>1</sup>

Keindahan batik Nusantara bukanlah hanya sebatas pada keindahan visual semata yang didapat dari harmoni ketika kecantikan perpaduan rumitnya pola dan keselarasan warna ditangkap oleh panca indera, tetapi juga memiliki keindahan jiwa yang melantunkan nilai-nilai kosmologis yang dianut masyarakat setempat serta pembaurannya dengan kebudayaan-kebudayaan lain yang pernah singgah di tanah air ini. Hal ini membuat batik Indonesia memiliki nilai-nilai filosofis mendalam hingga kemudian diwariskan turun-temurun sebagai aset seni warisan budaya bangsa yang berharga.

Adapun faktor lain yang berjalan dengan proses perkembangan batik adalah teknologi dan ilmu pengetahuan (sains) yang hadir menyertai sebagai tanda

---

<sup>1</sup> alinea pertama dikutip oleh penulis dari buku 'Batik Pengaruh Zaman dan Lingkungan', karangan H.Santosa Doellah, Solo, 2002

perkembangan zaman dan lingkungan. Keduanya membawa pengaruh secara tidak langsung terhadap perkembangan seni batik di Indonesia. Beragam kesenian batik yang memiliki ciri khas motif daerahnya masing-masing mulai bermunculan, metode pembuatannya pun turut berkembang dari waktu ke waktu.

Pada masa mendatang batik tradisional menjadi *cikal bakal* berkembangnya batik modern kemudian selanjutnya batik kontemporer. Pergeseran nilai-nilai sakral dalam penggunaan batik tradisional pun terjadi. Pada zaman dahulu pembuatan batik hanya dikerjakan oleh para wanita saja, dan dilakukan di lingkungan dalam keraton. Dipandang sebagai kegiatan ritual kerohanian yang memerlukan pemusatan pikiran, kesabaran, dan kebersihan jiwa dengan dilandasi permohonan, petunjuk, dan rida Tuhan Yang Maha Esa. Itulah sebabnya ragam hias wastra batik senantiasa menyembulkan keindahan abadi dan mengandung nilai-nilai perlambang yang berkaitan erat dengan latar belakang penciptaan, penggunaan dan penghargaan yang dimilikinya.<sup>2</sup> Ada pakem-pakem tertentu yang harus dipenuhi dalam pembuatan batik tradisional, seperti misalnya kain batik memiliki perhitungan ukuran sakral tertentu dalam ukuran *kacu*.<sup>3</sup> Sedangkan pada batik modern dan kontemporer, pembuatan batik lebih menitikberatkan pada pengolahan motif dan komposisi susunan motifnya, terlepas dari pakem-pakem tradisional yang mengikat. Walaupun demikian hal ini menunjukkan bahwa batik Indonesia tidak sedang berjalan di tempat, melainkan mengalami perkembangan dari masa ke masa.

Kekayaan seni budaya bangsa yang telah diwariskan turun-temurun ini, sekarang hanya dikenal selintas saja oleh sebagian besar generasi muda bangsa Indonesia.<sup>4</sup> Tak heran apabila suatu saat nanti budaya ini perlahan akan semakin mengecil lingkupnya dan menghilang di suatu hari nanti, apabila tidak didokumentasikan dan disosialisasikan secara tepat pada generasi muda bangsa masa sekarang. Melestarikan budaya tidak hanya memiliki arti menjaga tradisi semata seperti yang telah dilakukan bangsa Indonesia selama ini, tetapi juga mesti mensosialisasikannya secara kontinu baik di dalam maupun luar negeri. Agar tidak

---

<sup>2</sup> sama dengan note 1

<sup>3</sup> *kacu* dapat berarti mandala, yaitu kesatuan yang transenden dan imanen; dalam buku 'Estetika Paradoks', karangan Jakob Sumardjo

<sup>4</sup> Berdasarkan data hasil angket yang disebarakan oleh penulis

mengulang peristiwa *kecolongan* yang pernah terjadi beberapa waktu yang lalu, yaitu motif batik parang Indonesia dipatenkan oleh Malaysia.

Seperti halnya yang dilakukan generasi muda bangsa Indonesia yang menamakan dirinya *Pixel People Project*. Pada awalnya mereka merupakan kaum intelektual yang memiliki ketertarikan tinggi pada ilmu pengetahuan (sains), seni, dan teknologi. Jiwa dan semangat eksplorasi terus mendorong mereka hingga pada ujung-ujungnya berhasil melahirkan sebuah inovasi yang mampu mewujudkan persinggungan secara langsung antara seni dengan sains dan teknologi. Penggabungan ketiganya di dalam Batik Fractal dikenal oleh dunia global sebagai ranah *Generative Art*, yaitu suatu seni yang menggunakan sistem dalam pengerjaannya.

Batik Fractal merupakan motif-motif batik yang dikembangkan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak (*software*), yang bernama Java Batik (JBatik). Software ini dirancang untuk mampu menerjemahkan motif-motif tradisional Indonesia ke dalam bentuk matematika fraktal melalui pendekatan *Fourier Transformation*, sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan banyak motif baru yang berlandaskan langsung dari motif tradisional asli.

Seiring dengan semakin matangnya konsep Batik Fractal, mereka mulai berpikir untuk memberikan sumbangsih pada industri batik nasional demi melestarikan budaya Indonesia. Dengan cara memberikan *open-source software* JBatik untuk mempromosikan semangat kreativitas eksplorasi batik bagi kalangan generasi muda dan pebatik. Diharapkan di masa mendatang hal ini dapat menularkan semangat eksplorasi mereka kepada generasi muda Indonesia untuk dapat menciptakan inovasi-inovasi yang lainnya dan dapat menaikkan taraf hidup pebatik di Indonesia.

Sejauh ini Batik Fractal yang kini telah berkembang menjadi sebuah brand bernama Batik Fractal, telah mendapatkan beberapa penghargaan di ajang nasional maupun internasional. Namun keberadaannya di kota Bandung, tempat di mana batik *scientific* ini dilahirkan, belum banyak dikenal oleh generasi muda dan masyarakat setempat.<sup>5</sup> Fakta ini sedikit mengherankan melihat begitu banyak media cetak yang

---

<sup>5</sup> sama dengan note 5

telah memberitakan bahasan mengenai topik ini, seperti halnya koran Kompas, majalah Gatra, Tempo, Intisari, dsb.

Setelah ditelusuri lebih jauh, ternyata topik Batik Fractal telah berhasil menampilkan sebuah khazanah baru dalam dunia seni, sains, dan teknologi, namun cukup sulit bagi generasi muda awam untuk dapat memahaminya lewat media tersebut. Dibutuhkan media visual yang dapat mendokumentasikan karya budaya ini, sekaligus dapat memperkenalkan produk-produknya guna meningkatkan penjualan, serta menularkan *spirit* eksplorasi yang dimiliki *Pixel People Project* dalam melestarikan budaya bangsa Indonesia kepada generasi muda. Diperlukan sebuah media visual yang tepat untuk mengangkat topik ini.

Tentu saja bukan jenis buku pada umumnya, melainkan buku jenis *Art Book* atau kadang dikenal dengan istilah *Artist's Book* atau *Book Art*, hal ini dikarenakan buku yang akan dirancang bukan berisi teori-teori Batik Fractal, melainkan lebih menekankan *spirit* eksplorasi yang terkandung dalam produknya serta batik tradisional sebagai *cikal bakalnya* secara singkat, dengan tujuan sosialisasi budaya kepada generasi muda di kota Bandung dan *profit oriented* guna meningkatkan penjualannya dalam pasar lokal.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Dalam perancangan desain komunikasi visual ini dibutuhkan suatu fokus serta pembatasan masalahnya, yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

### **1.2.1 Permasalahan utama**

Fakta bahwa sebagian besar generasi muda di Bandung belum mengenal Batik Fractal menjadi poin permasalahan utama, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

**“Bagaimana memperkenalkan dan mensosialisasikan Batik Fractal melalui media buku jenis Art Book, yang mengawali tahapan rangkaian promosi, sehingga dapat membuat target audiensnya tertarik untuk membeli produknya?”**

Poin permasalahan selanjutnya adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah media visual kreatif berbentuk Art Book agar dapat mencerminkan ‘jiwa’ dan ‘semangat’ yang terkandung di

dalam produk Batik Fractal sehingga target audiens dapat memahami maknanya?

2. Bagaimana merancang strategi media promosi pendukung agar target audiens tertarik membeli Art Book Batik Fractal ini?

### 1.2.2 Ruang lingkup

Pengerjaan karya di dalam laporan pengantar tugas akhir ini, hanya difokuskan pada perancangan *art book* serta media promosi penjualannya saja. Media promosi lainnya tidak dikerjakan secara utuh.

Adapun visualisasi *art book* ini hanya terbatas pada,

Area : kota besar di Indonesia

Jangka Waktu : 2 tahun

Segmentasi :

a. Usia : 20 – 35 tahun

b. Fase Kehidupan :

usia produktif (mahasiswa/i tingkat akhir hingga eksekutif muda)

c. Jenis Kelamin : pria & wanita

d. Edukasi : min.SMU

e. Tingkat Sosial-Ekonomi : *middle-high*

### 1.3 Tujuan Perancangan

Fakta bahwa sebagian besar generasi muda di Bandung belum mengenal Batik Fractal menjadi poin permasalahan utama, maka pemecahan masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut :

**“Memperkenalkan dan mensosialisasikan Batik Fractal melalui media buku jenis *Art Book*, yang mengawali tahapan rangkaian promosi, sehingga dapat membuat target audiensnya tertarik untuk membeli produknya”**

Poin selanjutnya adalah :

1. Merancang sebuah media visual kreatif berbentuk *Art Book* agar dapat mencerminkan ‘jiwa’ dan ‘semangat’ yang terkandung di dalam produk Batik Fractal sehingga target audiens dapat memahami maknanya

2. Merancang strategi media promosi pendukung agar target audiens tertarik membeli *Art Book* Batik Fractal ini.

#### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Riset mengenai objek yang dikaji dapat diperoleh menurut data yang bersumber pada teoritis dan data faktual yang terjadi di lapangan. Berikut merupakan sumber dan teknik pengumpulan data yang telah dilakukan :

##### **1.4.1 Studi Kepustakaan**

Pengumpulan data yang merupakan data teoritis, dilakukan melalui penelaahan literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dirumuskan. Selain itu juga digunakan sumber-sumber lainnya seperti buku-buku kajian filsafat, psikologi, dan seni, bahan perkuliahan yang telah diberikan, artikel-artikel di koran dan majalah, website dan blog-blog yang berhubungan dengan topik.

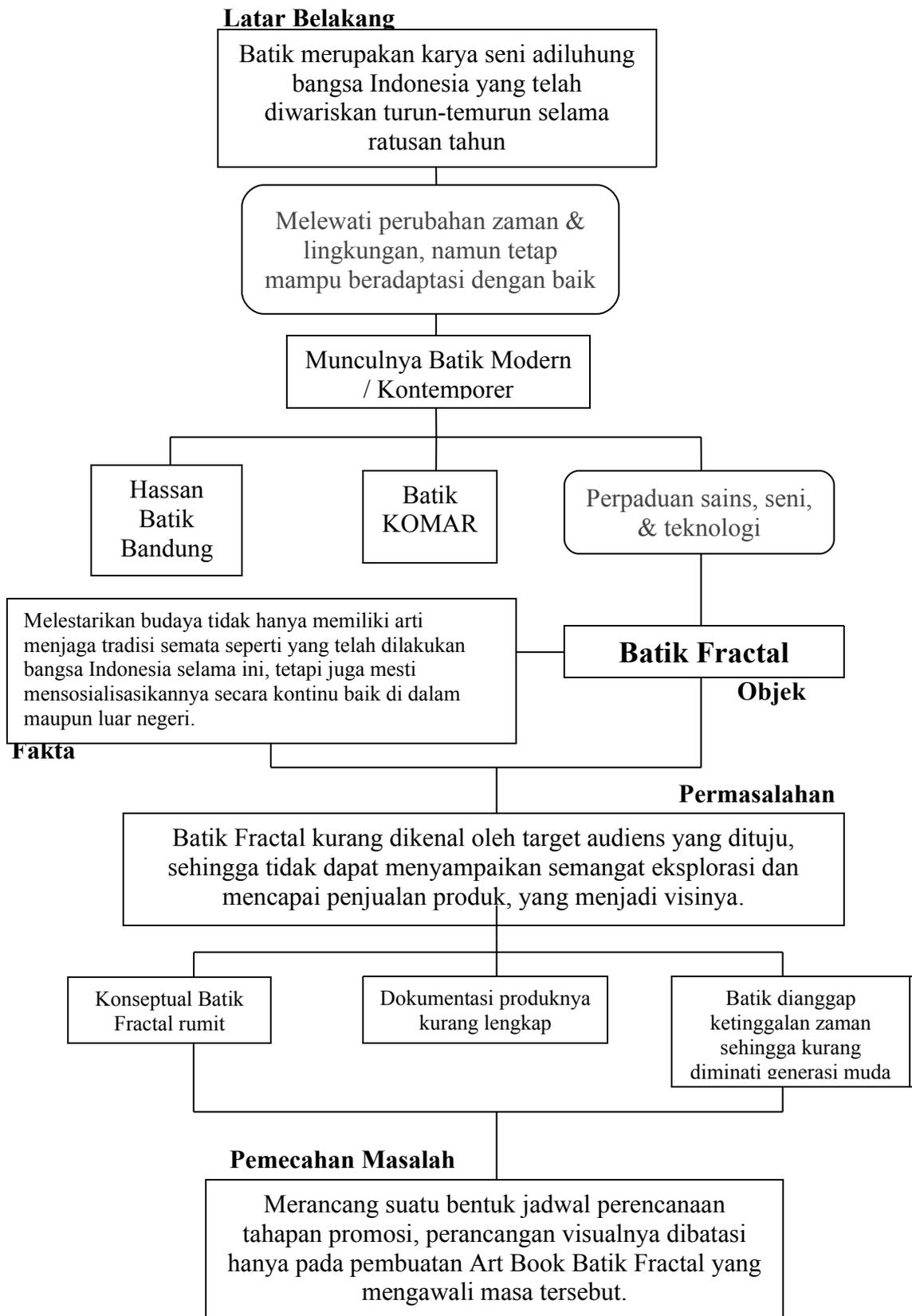
##### **1.4.2 Penelitian Lapangan**

Pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan mendatangi langsung objek penelitian. Adapun cara yang dilakukannya ialah dengan mengadakan :

- **Wawancara**, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan narasumber yang berkompeten di bidangnya melalui proses tanya jawab. Narasumber yang diwawancarai adalah :
  1. Pixel People Project, anak-anak bangsa yang menjadi pelopor perancangan Batik Fractal di Indonesia dan sudah mendapatkan beberapa penghargaan di dalam dan luar negeri.
  2. Beberapa guru batik dan staff museum yang ditemui penulis di Museum Tekstil Jakarta.
  3. Batik KOMAR, sebuah brand Batik Kontemporer yang tersohor di Bandung
- **Observasi**, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung kegiatan yang sedang berlangsung di lokasi penelitian. Pengamatan ini dilakukan di Museum Textile Jakarta, workshop Batik Kontemporer, seperti Batik KOMAR; beberapa toko buku di Bandung

dan Jakarta, Gedung Java Craft Center (JCC) serta beberapa perpustakaan di Bandung untuk melihat buku-buku yang tergolong *art book*. Di samping itu penulis juga menyebarkan angket kepada target audiens yang dituju.

## 1.5 Skema Perancangan



## **Tujuan Akhir**

Target audiens mengenal brand Batik Fractal melalui media Art Book yang isinya berbobot untuk dikonsumsi