

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik adalah salah satu produk budaya bangsa Indonesia yang berkembang sejak masa prasejarah. Bahkan masyarakat dunia mengagumi batik sebagai karya luhur budaya Indonesia. Melestarikan dan mengembangkan batik merupakan tanggung jawab semua warga Indonesia sebab tidak hanya warisan budaya dunia itu yang akan lestari, kesejahteraan perajin-perajin batik juga akan ikut terangkat. Untuk benar-benar melestarikan batik, khususnya terkait diakuinya batik sebagai salah satu warisan budaya dunia oleh UNESCO pada 2 Oktober 2009 lalu, masyarakat harus belajar untuk mencintai batik terlebih dahulu.

Sementara itu salah satu anggota tim UNESCO yang mengusulkan batik menjadi warisan budaya dunia, KRT Gaura Mancacaritadipura menyatakan kebanyakan masyarakat kurang memahami proses dan makna secara menyeluruh tentang batik.

Menurutnya, bagaimana mungkin bisa melestarikan dan mengembangkan batik jika masyarakatnya sendiri tidak benar-benar mengetahui apa itu makna tersembunyi di balik batik, yang terutama adalah bagaimana agar tidak salah dalam menafsirkan makna dan filosofi batik.

Bentuk pelestarian dan pengembangannya bisa bermacam-macam, mulai dari pemahaman proses membuat batik, penggunaan produk tekstil batik, promosi, hingga penciptaan generasi muda-generasi muda pembatik.

Manfaat dari belajar membuat batik pun banyak, misalnya bagi yang belum mengenal batik dapat mengenal batik, dapat mengenal beraneka ragam hias batik dari berbagai daerah, mengenal desain batik cap dan batik tulis, dan yang paling penting kita dapat merasakan sendiri pengalaman praktik membuat batik sendiri.

Proses membatik penuh dengan makna filosofis yang dijunjung oleh masyarakat Indonesia sejak dahulu. Proses membatik merupakan proses panjang yang menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia penuh tata krama dan adat istiadat. Proses batik mengajarkan kesabaran, keuletan serta kreatifitas. Walaupun saat ini di Indonesia penggunaan batik sudah memasyarakat, namun tidak banyak yang mengetahui bagaimana proses batik.

Maka hingga akhirnya kita perlu memberikan solusi yang dapat mengenalkan belajar membuat batik sebagai suatu pendidikan yang tidak hanya berguna bagi yang belajar batik itu sendiri tetapi juga dapat mensejahterakan perajin – perajin batik dan melestarikan budaya batik.

Kaitan permasalahan ini dengan ilmu DKV adalah bagaimana strategi perancangan kampanye yang akan dilakukan sesuai dengan prinsip teori - teori yang diambil dalam ilmu dkv itu sendiri. Inovasi dan kreativitas sangat diperlukan dalam pembuatan media kampanye ini. Dengan perancangan matang, ide yang berkembang akan membuahkan hasil desain yang menakjubkan. Pembuatan desain kampanye yang menarik akan membuat masyarakat dapat tertarik untuk mencoba belajar membuat batik sekaligus melestarikan budaya Batik ini.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

- Bagaimana merancang kampanye yang efektif agar kebudayaan Batik ini dapat dilestarikan melalui pelatihan keterampilan belajar membuat Batik oleh anak sekolah tingkat dasar.

Masalah di kalangan siswa sekolah dasar yang belum memahami dan mengetahui proses membuat batik secara tradisional dan kurangnya pendidikan kebudayaan ini terhadap siswa sekolah dasar karena masuknya pengaruh budaya asing.

1.3 Tujuan Perancangan

- Memberikan pendidikan Batik agar anak sekolah tingkat dasar dapat memahami dan mengetahui cara belajar membuat batik.

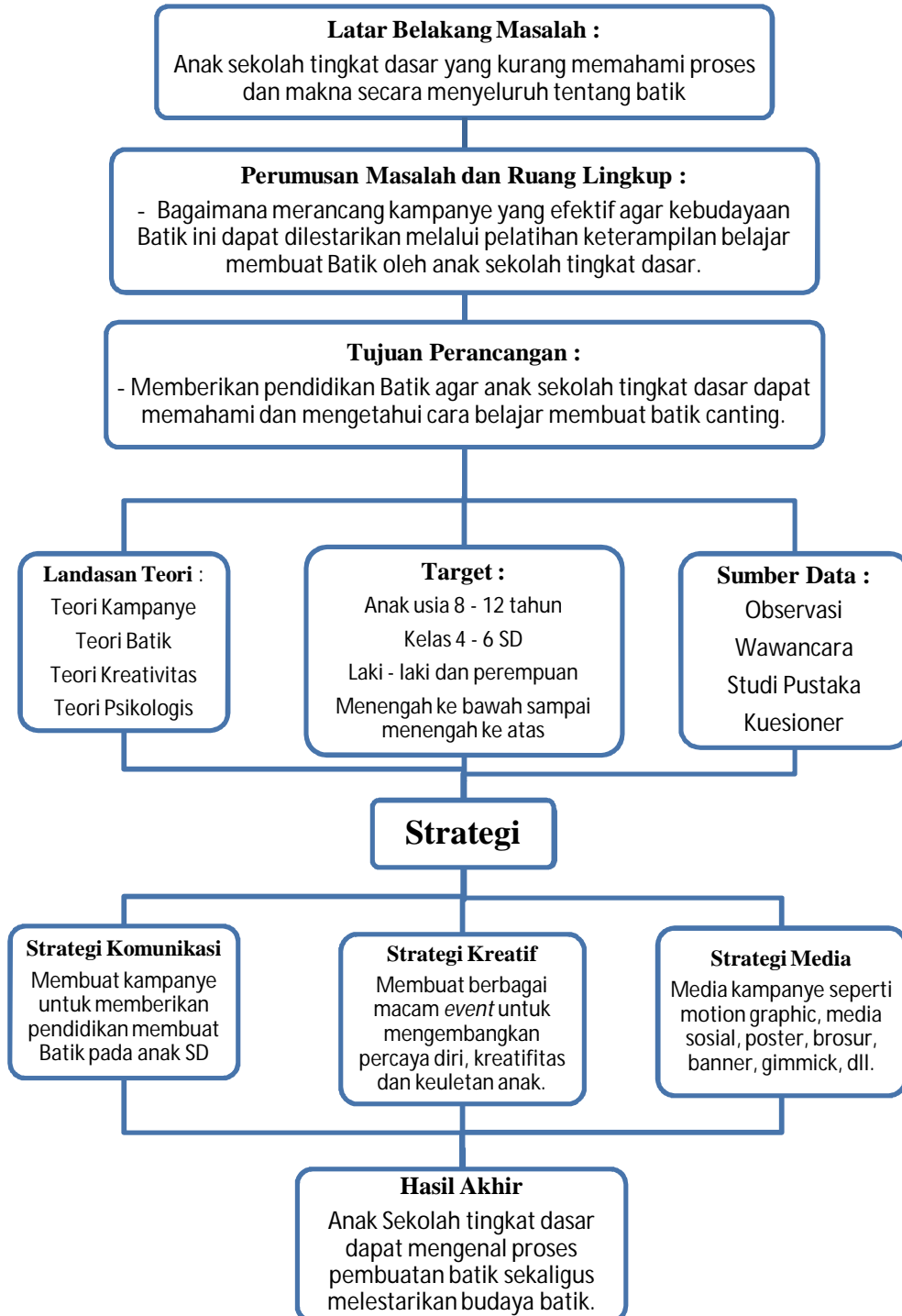
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang didapat adalah dari berbagai industri batik yang memproduksi Batik Bandung berupa toko maupun rumah produksi yang berada di area Cigadung (dikenal sebagai daerah pusat industri batik di kota Bandung) serta beberapa industri batik lainnya di kota Bandung. Orang kompeten yang diwawancara adalah beberapa pemilik industri batik di Bandung dan orang kepercayaan yang mengelola tempat batik tersebut.

Metode pengumpulan data yang dipakai adalah :

- Observasi : Penulis ikut serta dalam pelatihan tentang cara pembuatan batik dasar dan pengasahan ide kreatif untuk dilukiskan kedalam batik dengan motif yang unik.
- Wawancara : Penulis menanyakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan ke orang yang dianggap paling kompeten untuk memberikan informasi seputar topik permasalahan.
- Studi Pustaka : Penulis mencari data dari beberapa sumber yang mendukung permasalahan di website, majalah, buku, dan koran.
- Kuesioner : Penulis membagikan angket kepada beberapa responden agar mengetahui permasalahan mereka yang berkaitan dengan topik.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan