

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kecintaan penulis terhadap *fashion* sama besarnya seperti dunianya tanpa seni. Bagi penulis, *fashion* merupakan satu di antara banyak hal lain yang termasuk dalam seni. *Fashion* juga berarti sesuatu yang mewakili kepribadian. Walaupun tampak sepele, tren dan gaya berpakaian juga berdampak terhadap kebudayaan dan kehidupan sosial masyarakat. Sama seperti desain grafis, dunia *fashion* juga selalu diwarnai dengan perubahan; baik itu adalah tren warna, model pakaian, pola tekstil dan sebagainya.

Tekstil memiliki peran yang sangat penting dalam dunia *fashion*. Tekstil adalah suatu bahan yang berasal dari serat dan diolah menjadi benang atau kain sebagai bahan untuk pembuatan busana atau berbagai produk kerajinan lainnya. Tekstil dibentuk dengan cara penyulaman, penjahitan, pengikatan, dan cara pressing. Istilah tekstil dalam pemakaiannya sehari-hari sering disamakan dengan istilah kain. Namun ada sedikit perbedaan antara dua istilah ini, tekstil dapat digunakan untuk menyebut bahan apapun yang terbuat dari tenunan benang, sedangkan kain merupakan hasil jadinya, yang sudah bisa digunakan. Tekstil dikelompokkan dalam beberapa jenis yakni bentuk, bahan, warna atau motif, dan jenis konstruksinya.

Berdasarkan jenis warna atau motifnya, tekstil terbagi menjadi beberapa jenis di antaranya adalah putih, berwarna, bermotif atau bergambar. Terdapat banyak sekali macam motif yang berkembang dari masa ke masa seperti motif *floral*, geometris, *paisley*, *stripe*, *tartan*, dan masih banyak lagi. Bagi penulis, di antara banyaknya motif yang ada, motif *floral*-lah yang paling penulis minati. Motif ini biasanya diaplikasikan pada pakaian, *scarf*, sampai hijab. Motif bunga tersedia dalam berbagai macam. Biasanya terdapat bunga besar dipadukan dengan gambar

bunga-bunga kecil dan cenderung menggunakan warna-warna seperti merah muda, orange, kuning, dan ungu.

Salah satu motif yang menjadi favorit penulis adalah motif Batik. Batik, yaitu upaya pembuatan ragam hias pada permukaan kain dengan cara menutup bagian-bagian yang tidak dikehendaki berwarna dengan lilin malam panas, dengan menggunakan alat canting, kuas, cap dan lain-lain kemudian dicelup dengan zat warna dingin dan dilorod untuk menghilangkan lilin malam. Motif Batik merupakan salah satu ciri khas Indonesia dengan keindahan yang sudah diakui dunia. Setiap motif menambah keindahan tampilan yang mana tiap pola memiliki makna tersendiri.

Kendati seni kerajinan batik tumbuh di Yogyakarta dan Solo, sebutan Kota Batik justru melekat pada Pekalongan. Masyarakat Kota Pekalongan yang terletak di bagian barat provinsi Jawa Tengah memang tak bisa lepas dari batik. Mereka hidup dari batik, yang sebagian besar dikerjakan di rumah-rumah penduduk.

Batik Pekalongan termasuk batik pesisiran. Dari sisi motif, sebenarnya batik Pekalongan mirip dengan batik Solo maupun Yogyakarta. Keunggulan batik Pekalongan terletak pada penggunaan warna. Sehelai kain batik bisa menggunakan delapan warna sehingga terlihat lebih indah dan menarik dibanding batik-batik dari daerah lain. Warna-warna yang digunakan antara lain gradasi merah muda, merah tua, kuning terang, jingga, coklat, biru muda, hijau muda, hijau tua, dan ungu.

Motif batik Pekalongan umumnya mengambil inspirasi dari flora dan fauna. Tapi sebagai wilayah pesisir, Pekalongan juga menjalin kontak dengan banyak pedagang dari beragam bangsa. Perjumpaan itu mewarnai motif dan tata warna batik Pekalongan. Budaya yang beragam diserap masyarakat sekitar dan dituangkan dalam goresan motif batik. Inilah sebabnya Pekalongan punya motif batik yang beragam dan luwes. Motif jlamprang yang menjadi ciri khas batik Pekalongan, misalnya, mendapat pengaruh dari India dan Arab. Batik encim dan klengenan dipengaruhi oleh peranakan Cina.

Hingga kini, Pekalongan adalah penghasil batik terbesar di Indonesia. Hal ini didukung dengan keberadaan Pasar Grosir Setono, yang didirikan tahun 1941, sebagai pusat penjualan batik terbesar dan terlengkap –selain sentra belanja batik lainnya seperti Pasar Banjarsari dan International Batik Center. Selain itu terdapat juga Museum Batik di Pekalongan yang berfungsi sebagai sarana pewarisan budaya bagi pelajar dan masyarakat diantaranya adalah melakukan fungsi pengenalan, fungsi pameran, fungsi konservasi dan fungsi pendidikan bagi pelajar dan masyarakat.

Museum Batik Pekalongan adalah satu di antara banyaknya Museum Nasional yang ada di Indonesia. Museum ini didirikan pada tanggal 12 Juli 1972, namun baru diresmikan oleh Presiden Republik Indonesia yang ke-6, Susilo Bambang Yudhoyono pada tanggal yang sama di tahun 2006. Museum ini mempunyai luas sekitar 2500 m² dan menempati lahan seluas 3675 m². Bangunan yang ditempati adalah bangunan peninggalan Belanda yang telah berdiri sejak tahun 1906 dengan fungsi awal sebagai kantor administrasi keuangan pabrik gula yang berada di sekitar area karisidenan Pekalongan.



Gambar 1.1

Gedung Museum Batik di Pekalongan
Sumber: <https://www.cintapekalongan.com/sejarah-gedung-museum-batik-pekalongan/1>

Pada perkembangannya, gedung ini mengalami beberapa kali perubahan fungsi sebagai Balai Kota, Kantor Walikota, hingga kompleks perkantoran Pemerintah Kota. Kini, Museum Batik Pekalongan sudah terus berkembang menjadi lebih baik. Destinasi wisata di Jalan Jatayu No.1 Pekalongan, Jawa Tengah ini mempunyai peran penting dalam keberhasilan meraih pengakuan UNESCO atas Batik Indonesia sebagai Warisan Budaya Tak Benda. Museum yang menempati bangunan peninggalan Belanda ini juga mendapatkan penghargaan '*Best Safeguarding Practices*' dari UNESCO. Gelar tersebut disematkan terkait peran museum dalam melestarikan budaya batik, melalui berbagai program pelatihan batik, khususnya untuk kalangan pelajar.

Tak hanya untuk memamerkan koleksi Batik, Museum Batik Pekalongan juga merupakan pusat pelatihan membatik dan pusat pembelajaran Batik dengan fasilitas yang sudah tersedia. Pelajar maupun pengunjung umum dapat belajar membuat Batik ataupun melakukan penelitian mengenai Batik. Museum Batik Pekalongan juga mempunyai program-program pelatihan membatik baik ke masyarakat secara langsung atau pun ke berbagai sekolah hingga ke institusi lainnya. Namun, masih banyak anak-anak yang mengunjungi Museum Batik Pekalongan hanya untuk mengikuti pelatihannya saja karena kebanyakan dari mereka kurang tertarik untuk berkeliling museum.

Museum Batik Pekalongan menyimpan banyak koleksi batik tua hingga modern baik yang berasal dari daerah pesisir, daerah pedalaman dan area Jawa lainnya, berbagai daerah di Nusantara seperti Sumatera, Kalimantan, Papua, dan kain jenis teknik Batik dari manca negara pun ada di sini. Karena banyaknya koleksi yang terdapat di Museum ini, maka fasilitas yang ada juga terus bertambah. Kini fasilitas yang ada di Museum Batik Pekalongan terdiri dari Ruang Audio Visual, Ruang Pesisiran (Ruang Pamer I), Ruang Nusantara (Ruang Pamer II), Ruang Pedalaman (Ruang Pamer III), Aula Museum Batik, dan Perpustakaan Museum Batik.

Kondisi Museum Batik Pekalongan dapat dikatakan cukup terawat dengan baik dan nyaman, namun masih terdapat fasilitas yang belum dimanfaatkan secara optimal seperti Ruang Audio Visual. Di jaman yang serba digital ini rasanya sangat disayangkan jika museum ini belum memiliki media audio visual yang mampu mempromosikan Museum Batik Pekalongan kepada khalayak.

Melihat reputasi internasional yang dimiliki oleh Kota Pekalongan sebagai ‘Kota Kreatif Dunia’, tentu perancangan media audio visual yang *outstanding* dirasa sangat diperlukan untuk membangun museum ini maupun batik dalam pembangunan berkelanjutan. Selain itu, dengan adanya media audio visual yang baik, diharapkan dapat menjadi wadah untuk mempromosikan Museum Batik di Pekalongan dan memperkenalkannya ke ranah yang lebih luas, termasuk ranah internasional.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang ada maka rumusan masalah dalam makalah ini adalah:

1. Bagaimana merancang media audio visual *motion graphic* untuk Museum Batik di Pekalongan yang komunikatif secara internasional dan representatif secara lokal?

1.3. Batasan Masalah

Pada skripsi ini penulis membatasi masalah dalam perancangan media audio visual *motion graphic* untuk Museum Batik di Pekalongan.

1. Media ini dibuat dengan sederhana tetapi pesan yang disampaikan dapat diterima khalayak.
2. Segmentasi pasar:
 - Jenis kelamin : Laki-laki & perempuan
 - Usia : <60 tahun

- Geografis : Pekalongan, Indonesia
3. Media audio visual ini dibuat dalam bentuk *Motion Graphic*.

1.4. Maksud dan Tujuan Perancangan

Dalam perancangan laporan Tugas Akhir ini terdapat beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai, antara lain sebagai berikut :

1.4.1. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan media audio visual *motion graphic* untuk Museum Batik di Pekalongan adalah:

1. Menghasilkan media audio visual *motion graphic* untuk Museum Batik di Pekalongan yang komunikatif secara internasional dan representatif secara lokal.
2. Menjadikan sarana untuk menambah ilmu pengetahuan.

1.4.2. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan media audio visual *motion graphic* untuk Museum Batik di Pekalongan adalah:

1. Sebagai media audio visual dari Museum Batik di Pekalongan.
2. Sebagai media promosi dari Museum Batik di Pekalongan ke cakupan yang lebih luas.
3. Sebagai identitas visual dari Museum Batik di Pekalongan.

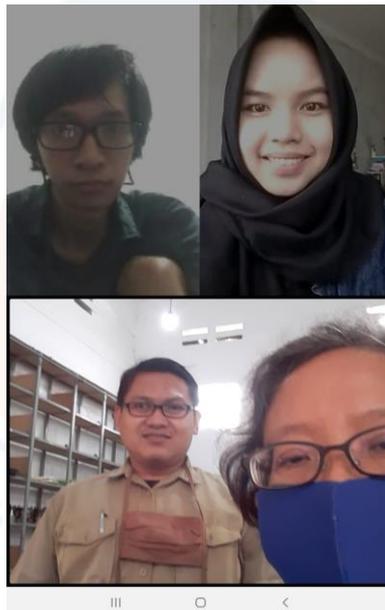
1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode perancangan yang digunakan adalah dengan survey lapangan untuk mengumpulkan data-data dari masyarakat serta wawancara dengan salah satu pengurus Museum Batik Pekalongan. Metode penelitian bersifat analisa

kualitatif, yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi literatur tentang Museum Batik Pekalongan.

1. Observasi

Pada tahapan ini, penulis melakukan survey pada Museum Batik di Pekalongan secara online dikarenakan peraturan PPKM yang harus dipatuhi. Pada tahap ini penulis melakukan virtual tour bersama Bapak Akhmad Asror, M.Hum dengan cara *video ccall*.



Gambar 1.2

Survey Online pada Museum Batik di Pekalongan
Sumber: Yovanka Melly Afiana, 2021

2. Wawancara

Pada tahapan ini, penulis melakukan percakapan atau tanya jawab dengan narasumber Bapak Akhmad Asror, M.Hum., selaku staf ahli dari Museum Batik di Pekalongan.



Gambar 1.3
Wawancara Online bersama Bapak Asror
Sumber: Yovanka Melly Afiana, 2021

3. Studi Literatur

Pada tahapan ini, penulis mencari data dan informasi tentang teori-teori yang relevan dan selinier dengan objek yang diteliti, yakni teori-teori mengenai desain komunikasi visual, media cetak, dan batik. Sumber dari data dan informasinya adalah karya-karya ilmiah, buku-buku, dan internet, yang dapat dipertanggungjawabkan atas kredibilitasnya.

4. Studi Banding

Dalam studi banding, penulis mencari beberapa contoh media audio visual *motion graphic* untuk keperluan Museum yang kemudian dijadikan bahan referensi dalam perancangan.

Berikut ini adalah *motion graphic* untuk Museum yang dijadikan studi banding untuk perancangan *motion graphic* untuk Museum Batik di Pekalongan.



Gambar 1.4

Ngopi Di Museum Motion Graphic
Sumber: Ramdhani Redha, 2019

Video *motion graphic* ini berjudul “Ngopi di Museum. Format 1 (Motion Graphic)” yang diunggah pada tanggal 4 Sept 2019 oleh Ramdhani Redha di Youtube. Video *motion graphic* ini dijadikan studi banding karena memiliki desain yang baik untuk sebuah *motion graphic*. Warna dominasi yang digunakan adalah merah, oranye, dan abu-abu. Dengan menggunakan warna-warna ini membuat video *motion graphic* ini terlihat menjadi satu kesatuan di sepanjang videonya.

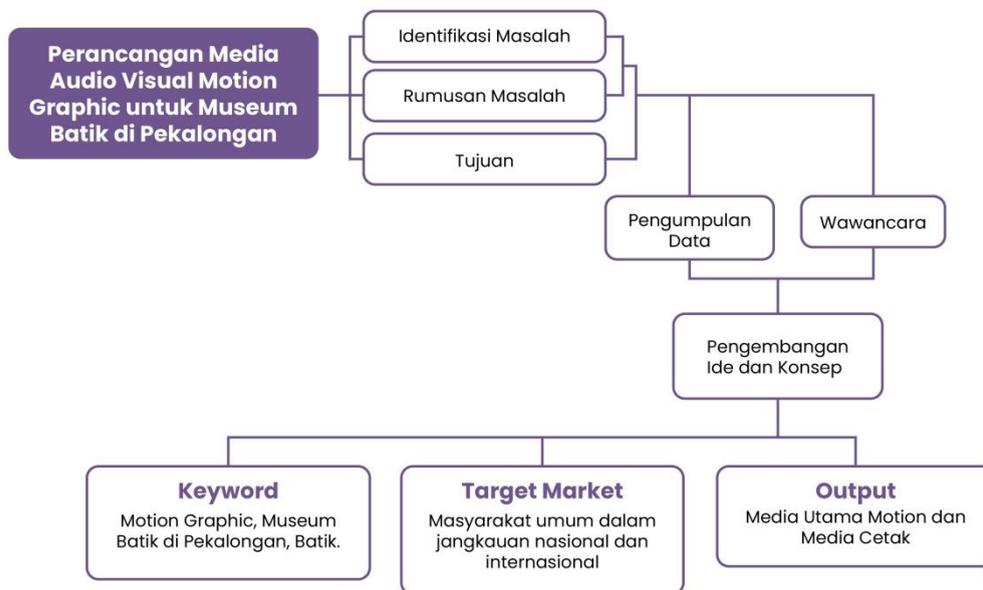
Namun, masih terdapat beberapa kekurangan dalam video *motion graphic* ini di antaranya adalah kurangnya *sfx*, dan tidak terdapat *voice over* untuk narasi video tersebut. Kekurangan ini akan dijadikan bahan

pacuan untuk penulis agar bisa membuat *video motion graphic* yang lebih baik lagi.

1.6. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran disusun sebagai argumentasi yang menjelaskan hubungan yang mungkin terdapat diantara berbagai faktor yang saling berkaitan dan membentuk konstelasi permasalahan. Hal ini dipakai untuk mempermudah penulis dalam memahami masalah yang ada dalam karya Tugas Akhir ini.

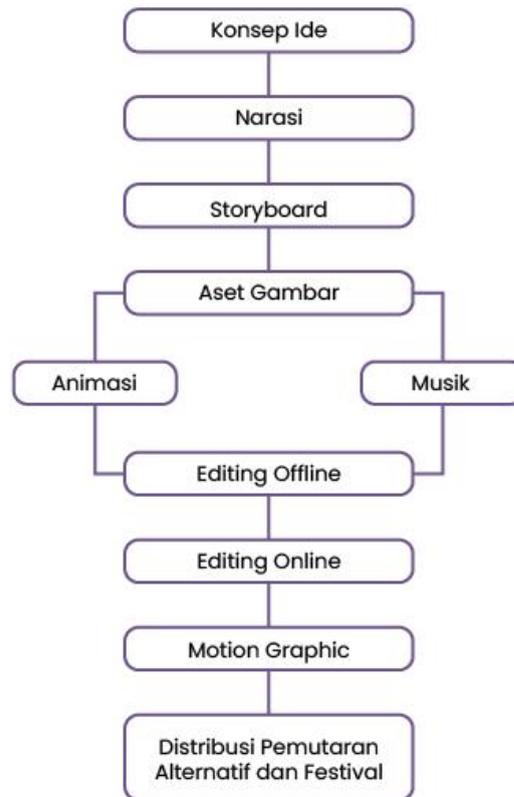
Berikut adalah kerangka pemikiran dari penelitian ini:



Gambar 1.5
Kerangka Pemikiran Tugas Akhir
Sumber: Yovanka Melly Afiana, 2021

1.7. Skematika Perancangan

Proses penyusunan skematika perancangan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi beberapa tahap seperti pada bagan berikut ini:



Gambar 1.6

Skematika Perancangan Tugas Akhir
Sumber: Yovanka Melly Afiana, 2021