

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Batik adalah salah satu warisan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Menurut Santosa Doellah, batik merupakan sehelai kain yang dibuat secara tradisional dan juga digunakan dalam matra tradisional, memiliki beragam corak hias dan pola tertentu yang pembuatannya menggunakan teknik celup rintang dengan lilin batik sebagai bahan perintang warna. Oleh karena itu, suatu kain dapat disebut batik apabila mengandung dua unsur pokok, yaitu jika memiliki teknik celup rintang yang menggunakan lilin sebagai perintang warna dan pola yang beragam hias khas batik.

Batik di Indonesia tersebar luas di berbagai daerah dan masing – masing daerah memiliki ciri khas dan keunikan dalam batik mereka. Keunikan dari setiap daerah biasanya terletak pada motif yang dibuat dan juga cara pewarnaannya. Selain itu, nama-nama dari motif batik tersebut bahkan telah menjadi maskot atau ikon di beberapa daerah kota, seperti Batik Mega Mendung Cirebon yang populer dengan motif dari pola-pola awan yang menyimpan mana dan filosofi yang mendalam. mengandung filosofi yang tinggi terhadap para pemakainya,, Batik Sidomukti, dan Batik Sekar Jagad yang merupakan salah satu motif batik yang terkenal di daerah Solo. Sekar Jagad sendiri memiliki arti “kumpulan bunga sedunia” atau berarti keindahan dan keluhuran kehidupan di dunia.

Sama halnya dengan batik dari daerah – daerah lain, Batik Malangan yang juga memiliki ciri tersendiri seperti batik-batik yang ada di penjuru Nusantara lainnya. Tepatnya ada tiga ciri, yaitu yang pertama terletak pada motif dasaran atau latar. Dasarannya berupa motif candi – candi, seperti Candi Badut yang merupakan salah satu candi peninggalan kerajaan Kanjuruhan dan pada 760M. Berikutnya ialah motif *isen-isen* berupa gambar Tugu Malang sebagai motif utama yang disanding oleh rambut singa berwarna putih sebagai lambang Kabupaten Malang, serta motif hias berupa bagian hiasan

pinggiran kain batik untuk isen-isen pada pinggiran kain yang berisi tiga buah sulur-sulur bunga yang membentuk pola rantai.

Salah satu motif yang unik dan khas dari Batik Malang yaitu motif Malang Kucecwara. Batik ini memiliki simbol gambar Tugu Malang, Mahkota, Rumbai Singa, Bunga Teratai, Arca, dan Sulur-sulur serta *isen - isen* belah ketupat. Selain Batik Malang Kucecwara, ada juga batik Malangan yang tidak kalah uniknya ialah Batik Druju yang baru berdiri pada bulan Agustus 2003, tepatnya di Dusun Wonorejo Desa Druju Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang. Batik Druju ini tergolong unik karena dalam pembuatannya yang terbilang tidak biasa. Dalam pembuatan Batik Druju, bahan kain dijahit lebih dahulu menjadi busana, kemudian dibuat desain, pencantingan dan dilakukan proses pembatikannya. Itulah ciri khas batik Druju, dimana terlihat corak-corak batik yang menyambung dari bagian depan ke bagian belakang. Ciri khas lainnya, batik Druju identik dengan warna hitam pekat, lebih pekat dari batik manapun.

Batik Malang, terutama Batik Druju yang masih cukup baru tentu saja memiliki beberapa kekurangan terutama dalam hal informasi. Kurangnya informasi tersebut tentu saja dapat menghambat perkembangan Batik Malang supaya dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas. Oleh Karena itu, upaya untuk memperkenalkan Batik Druju dari Malang ini diperlukan supaya masyarakat dapat lebih mengenal tentang Batik Druju dari Malang dan mengetahui bahwa di Kota Malang terdapat sentra batik yang memiliki ciri khasnya sendiri seperti batik – batik di daerah lain.

Budaya batik, baik batik yang sudah ada mau pun yang baru tentu perlu dilestarikan dan diperkenalkan, terutama pada anak sejak usia dini, sehingga kesadaran untuk terus melestarikan budaya bahkan mengembangkannya supaya tidak terlupakan dan ditinggalkan. Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan anak kepada budaya daerah, misalnya dengan menggunakan media massa seperti media cetak dan media audio-visual dimana sangat berpengaruh pada jaman sekarang ini.

Salah satu media yang mampu membantu untuk memperkenalkan Batik Druju yang ada di Kota Malang kepada generasi muda, terutama anak – anak

pada usia sekolah dasar ialah buku cerita bergambar. Media buku cerita bergambar ini diambil karena menurut Andrew Wright, anak – anak dalam usia 7 – 14 tahun dapat merasa lebih terbantu dalam memahami hal yang cukup rumit. Selain itu, cerita bergambar memiliki kelebihan dalam memberikan pengetahuan, baik dari segi bahasa mau pun cerita yang menarik dan memotivasi.

Menurut teori Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana anak sangat menyukai benda-benda yang nyata. Selain itu, anak juga memiliki daya fantasi yang sangat tinggi pada rentang usia tersebut. Sehingga, agar lebih menarik perhatian anak terhadap sesuatu hal, diperlukan suatu media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif, salah satunya adalah buku cerita bergambar.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berangkat dari latar belakang tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah mengenai bagaimana cara merancang buku cerita bergambar yang menarik untuk memperkenalkan Batik Druju dari Malang kepada anak usia 6 – 12 tahun?

## **1.3. Tujuan Perancangan**

Merancang buku cerita bergambar yang menarik untuk memperkenalkan Batik Druju dari Malang kepada anak usia 6 – 12 tahun.

## **1.4. Batasan Lingkup Perancangan**

*Target Audience* yang menjadi tujuan dari perancangan ini ialah anak Sekolah Dasar dalam rentang usia 6 – 12 tahun yang tinggal di wilayah Malang Kota, dan lebih menekankan perancangan buku ini untuk memperkenalkan Batik Druju dari Malang sendiri kepada *target audience*.

## **1.5. Manfaat Perancangan**

### **1.5.1. Bagi Mahasiswa**

Mahasiswa diharapkan menjadi lebih peduli terhadap budaya yang dimiliki Indonesia. mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas untuk berkarya, sehingga karya yang dihasilkan dapat berguna bagi banyak orang. Mahasiswa diharapkan mampu membuat buku bergambar, dapat menjadi salah satu media pendidikan untuk membantu melestaikan budaya Indonesia.

### **1.5.2. Bagi Institusi**

Institusi dapat turut andil dan turut peduli pada masalah - masalah yang ada di sekitarnya. Jurusan DKV mampu melahirkan mahasiswa yang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan berbagai macam masalah yang ada melalui ide – ide kreatif mereka.

### **1.5.3. Bagi Masyarakat**

Masyarakat menjadi lebih peduli terhadap masalah sekitar setelah membaca hasil rancangan ini dan turut berpartisipasi dalam melestarikan budaya Indonesia yang sudah mulai memudar maknanya dan mulai hilang karena perkembangan jaman dan teknologi yang pesat.

## **1.6. Definisi Operasional**

### **1.6.1. Batik**

Menurut Hamzuri (1994: VI) batik adalah lukisan atau gambar pada mori (kain berkolon) yang dibuat dengan menggunakan alat bernama canting atau kuas. Membatik menghasilkan barang batikan berupa macam-macam motif dan mempunyai sifat khusus dengan melalui proses pelilinan, pewarnaan, pelorodan (menghilangkan lilin).

### **1.6.2. Komik/Cerita Bergambar**

Will Eisner dalam bukunya *Graphic Storytelling* (terbit tahun 1996) mendefinisikan komik sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan. Sebelumnya, di tahun 1989, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan sebagai “Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi ide.” Sedangkan Scott McCloud mendefinisikannya dengan pengertian sebagai berikut, “Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.”

Dengan demikian, jika didefinisikan secara singkat, komik atau cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.

### **1.6.3. Gambar Kartun**

Kartun berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca.

Beberapa jenis gambar kartun yang dikenal saat ini ialah kartun editorial, *gag cartoon*, dan kartun komik. Kartun editorial atau kartun politis biasanya ditujukan untuk menyatakan pandangan politik atau sosial dengan cara menyindir. Sedangkan *gag cartoon* dimaksudkan untuk humor tanpa adanya unsur sindiran. Kartun komik (comic cartoon) ialah susunan dari gambar – gambar yang menggunakan kotak/panel dan cenderung singkat.

## **1.7. Metode Perancangan**

Metode yang digunakan dalam perancangan ini ialah metode *kualitatif*.

### **1.7.1. Data yang dibutuhkan**

Data yang dibutuhkan dalam proses perancangan ini terbagi menjadi 2, yakni data primer dan data sekunder

#### **1.7.1.1. Data Primer**

Data yang digunakan dapat diperoleh secara langsung dari narasumber dan juga observasi lapangan secara langsung ke tempat pembuatan batik tradisional yang ada. Selain itu, survey berupa wawancara juga dilakukan terhadap *target audience* untuk mengetahui hal apa yang mereka senangi dalam sebuah buku bergambar, terutama dari jenis gambar.

#### **1.7.1.2. Data Sekunder**

Buku – buku cerita bergambar jaman sekarang pun juga menjadi sumber data dalam perancangan ini supaya buku cerita bergambar yang dibuat dapat diterima dengan lebih mudah. Selain itu, buku – buku tentang proses membatik pun juga menjadi panutan dalam perancangan ini, sehingga perancangan ini dapat memberikan pengetahuan yang benar tentang batik.

### **1.7.2. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data di atas adalah:

#### **1.7.2.1. Survei**

Survei dilakukan terhadap *target audience*, yakni anak – anak SD dengan cara memberikan pertanyaan kepada mereka apakah pernah mengenal/sekedar mendengar nama Batik Druju Malang dan apa yang mereka senangi dalam sebuah buku bergambar, terutama dari jenis gambar sehingga buku cerita ini dapat lebih memberikan dampak.

### **1.7.2.2. Kepustakaan**

Menggunakan buku - buku yang sudah ada tentang proses membatik, serta buku – buku fisik mau pun digital cerita bergambar untuk anak jaman sekarang untuk mempermudah proses eksekusi perancangan ini, sehingga tujuan dari perancangan ini dapat tersampaikan dengan baik.

### **1.7.3. Alat Pengumpulan Data**

Alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data di atas adalah:

1. Survey : Angket, Pulpen.
2. Kepustakaan : Buku bergambar untuk anak, buku proses membatik, dan internet.
3. Observasi lapangan : Kamera

### **1.8. Metode Analisis Data**

Dari data diatas perancang menganalisa data dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode analisis 5W + 1H. 5W+1H merupakan sebuah metode yang berupa pertanyaan - pertanyaan yang digunakan untuk mencari inti sebuah masalah, serta proses mengembangkan sebuah cerita. 5W+1H sendiri diambil dari kata-kata tanya dalam bahasa Inggris seperti, *What* (Apa), *Who* (Siapa), *When* (Kapan), *Why* (Mengapa), *Where* (Dimana), dan *How* (Bagaimana).

Dengan metode analisis 5W + 1H, kita akan dapat membuat kerangka cerita yang akan dibuat. Selanjutnya tinggal merangkainya menjadi susunan yang saling berkaitan, ditambah dengan tata bahasa dan pilihan kata yang tepat.

### **1.9. Konsep Perancangan**

Perancangan buku bergambar ini menggunakan konsep gambar yang lucu dan sesuai untuk anak SD, serta menggunakan pewarnaan yang solid dan cukup cerah sehingga lebih menarik perhatian. Buku bergambar ini akan

dibuat dengan beberapa penjelasan mengenai Batik Druju yang merupakan salah satu sentra batik di Malang yang unik dan memiliki ciri khasnya sendiri kepada *target audience*.

### 1.10. Skematika Perancangan

