

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang Perancangan

Batik merupakan sebuah adat istiadat, budaya dan kesenian yang telah ada dan diwariskan hingga sekarang. Batik yang secara historis berasal dari suku Jawa dan juga diambil dari kosa kata Jawa yaitu “*amba*“ dan “*titik*“ yang diambil dari cara memberikan motif dalam membatik menggunakan malam cari dengan cara di titik. Batik yang pada zaman dahulu hanya dilakukan oleh kalangan bangsawan kraton saat ini sudah dapat di nikmati kalangan luas atau umum.

Batik juga mengandung nilai kearifan suatu hal yang sering diabaikan seiring muali berkembangnya teknologi. Selaku warga negara baik kita perlu untuk melestarikan batik sebagai warisan budaya. Batik selalu menyertai didalam kehidupan masyarakat jawa, mulai dari lahir hingga ritual-ritual sakral yang dilakukan. Selain itu batik juga merupakan sebuah karya seni yang di lukiskan, motif-motif batik diciptakan dengan pesan-pesan dan filosofi yang dimunculkan pada corak. Yang bertujuan untuk memunculkan kesan tersendiri kepada sang pemakai. Dalam prosesnya mulai lah banyak bermunculan motif-motif batik yang memiliki simbol atau arti yang istimewa disetiap golongan masing-masing. Adapun batik kraton atau bisa disebut dengan batik larangan hanya boleh digunakan oleh raja dan ratu maupun kerabat kraton, diikuti juga dengan tata cara pemakaiannya yang pada saat ini telah ikut memudar. Serta menjamurnya penggunaan motif-motif batik larangan yang dulu hanya boleh dipakai raja, permaisuri, dan keturunannya. Dengan mengikuti majunya perkembangan jaman, larangan penggunaan motif batik ini memang sudah tidak diberlakukan lagi di luar lingkungan keraton Yogyakarta. Sehingga masyarakat seringkali memakai motif yang tidak sesuai, hanya berdasar alasan suka tanpa memahami peruntukannya. Dikarenakan tiap goresan malam yang dituangkan dalam kain batik merupakan ungkapan kepada sang Pencipta yang merupakan suatu harapan dari sang pembuat, untuk sang pemakai batiknya.

Memang bukan sebuah kewajiban yang harus untuk mengetahui filosofi dan makna dari setiap motif-motif batik. Dengan mengerti tentang proses pembuatan serta makna yang terkandung dapat memberikan pengetahuan baru mengenai batik dan dapat memberi pemahaman bahwa batik bukan hanya sekedar kain bergambar.

Sebagai salah satu upaya untuk melestarikan batik, dibutuhkan sebuah upaya yang mengerti tentang batik dan makna-makna yang tercantum di dalamnya. Karena setiap batik memiliki sebuah makna spesial disetiap motif-motif yang dituangkan oleh pembuatnya. Mengetahui tentang makna batik yang tercantum di dalamnya dibutuhkan eksplorasi dan pencarian makna arti yang dikandungnya dan kemudian akan dikemas dalam sebuah media buku visual motif batik khas Yogyakarta. Sebagai media referensi serta informasi tentang motif batik dan maknanya sebagai upaya pelestarian batik khas Yogyakarta.

## **I.2. Rumusan Masalah Perancangan**

- Bagaimana merancang buku visual motif batik khas Yogyakarta, menjadi media yang dapat menambah wawasan dan informatif

## **I.3. Batasan Perancangan**

- Motif batik khas Yogyakarta cukup banyak, namun perancangan buku visual ini hanya mengambil 10 motif saja yaitu: motif Parang, motif Ceplok, motif Kawung, motif Semen, motif Nitik, motif Ciptoning, motif Wahyu Tumurun, motif Sekar Jagad, motif Lereng, motif Huk.
- Perancangan ini hanya sekedar merancang tentang filosofi 10 motif batik yang telah dipilih.

## **I.4. Tujuan Perancangan**

- Tujuan perancangan ini adalah merancang buku visual filosofi 10 motif batik khas Yogyakarta yang lebih menarik dan informatif, guna menambah wawasan pengetahuan sebagai wujud melestarikan budaya yang masih jarang diketahui banyak orang.

## **I.5. Manfaat Perancangan**

### **1) Bagi Audience**

- Sebagai media pembelajaran budaya sehingga audiens dapat mengetahui bahwa batik tidak hanya sekedar kain yang bergambar.
- Menyadarkan akan pentingnya budaya dan memberikan media belajar yang menarik

### **2) Bagi STSRD VISI**

- Sebagai referensi kepustakaan dan acuan riset perancangan buku

### **3) Bagi Bidang Keilmuan DKV**

- Sebagai tambahan sumber referensi kepustakaan dan media pembelajaran

## I.6. Sekema Perancangan

