

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Batik adalah kain bercorak dimana kain digambar menggunakan lilin atau malam sebagai media tulis dan penutup kain (Yudoseputro dalam Supriono, 2016, hlm. 7). Batik di Indonesia telah bertumbuh seiring dinamika kehidupan masyarakat hingga saat ini. Oleh karena itu, batik mengandung nilai-nilai filosofis dan telah menjadi identitas dari bangsa Indonesia dan bukan lagi hanya karya seni yang mengekspresikan estetika saja. Melalui penetapan batik sebagai warisan pusaka dunia oleh UNESCO pada 2 Oktober 2009, batik telah mendapatkan pengakuan dari dunia internasional dan menjadi tonggak yang penting untuk terus mengembangkan eksistensinya (Supriono, 2016, hlm. 2-3).

Indonesia memiliki beraneka ragam batik, namun yang masih lestari dan dikenal oleh masyarakat hanya segelintir saja. Menurut Supriono (2016), Banten merupakan daerah yang memiliki tradisi membatik sejak masa Kerajaan Banten pada abad ke-17, namun tradisi membatik dan informasinya berakhir seiring dengan berakhirnya masa Kerajaan Banten (hlm. 124). Hal ini menyebabkan batik Banten hilang sejak saat itu.

Setelah diperkenalkan kembali dengan keunikannya berdasarkan ragam hias artefak Terwengkal, terdapat 12 dari 75 motif batik Banten yang telah mendapat hak paten dari UNESCO (Supriono, 2016, hlm. 124). Meskipun demikian, batik Banten belum aman dari kepunahan informasi kembali karena

media pembelajaran muatan lokal batik Banten berupa pelatihan dan buku paket belum efektif menyampaikan informasi batik Banten. Pelatihan membuat secara langsung di Batik Banten Mukarnas tergolong rendah karena hanya 15,3% dari 652 SMK dan 3,93% dari 2541 SMP yang berada di Banten yang telah mengikuti pelatihan tersebut (Pratiwi, 2017). Selain pelatihan, media pembelajaran berupa buku paket yang dipersiapkan Dinas Pendidikan Provinsi Banten kurang menarik berdasarkan penilaian Hakim selaku guru muatan lokal batik Banten (komunikasi pribadi, September 27, 2020). Masalah pada media belajar ini mengakibatkan informasi batik Banten tidak tersampaikan dengan baik kepada pelajar di Banten.

Apabila pengetahuan dan informasi mengenai batik Banten ini tidak diteruskan kepada pelajar sebagai generasi selanjutnya, maka informasi dan pengetahuan mengenai batik Banten berpotensi hilang seperti abad ke-17 dahulu. Supriono (2016) menyatakan bahwa keterbatasan buku dan media publikasi yang memuat informasi mengenai batik bagi masyarakat dapat mengakibatkan kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai batik yang ada. (hlm. 236). Oleh karena itu, perancangan media informasi berupa *website* mengenai batik Banten menjadi sangat dibutuhkan untuk mendokumentasikan dan melestarikan pengetahuan dan informasi mengenai batik Banten. Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk melakukan perancangan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Website* mengenai Batik Banten”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *website* sebagai media informasi dan pembelajaran untuk melestarikan informasi mengenai batik Banten?

### **1.3. Batasan Masalah**

Terdapat beberapa batasan yang ditetapkan dalam proses perancangan ini, yaitu:

1. Perancangan media informasi berupa *website* ini difokuskan kepada informasi dan pembelajaran sejarah, motif, latihan, dan teknik pembuatan batik Banten.
2. Segmentasi dari target perancangan ini dibatasi pada:
  - a. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
  - b. Usia : Remaja awal, yaitu 12-16 tahun (Departemen Kesehatan RI, 2009)
  - c. Status sosial : SES B
  - d. Geografis : Banten (Primer) dan Indonesia (Sekunder)
  - e. Psikografis : Masyarakat yang memiliki ketertarikan untuk mengenal dan mempelajari hasil budaya Banten.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah merancang *website* sebagai media informasi dan pembelajaran untuk melestarikan informasi mengenai batik Banten.

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Perancangan media informasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

#### **1.5.1. Manfaat bagi Penulis**

Memperoleh kesempatan untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

### **1.5.2. Manfaat bagi Orang Lain**

Menjadi sarana pelestarian, edukasi, dan informasi bagi masyarakat Indonesia, terutama masyarakat Serang, Banten terkait batik Banten sebagai identitas dan kebudayaan yang dimiliki melalui keberadaan media informasi batik Banten.

### **1.5.3. Manfaat bagi Universitas**

Laporan dan hasil perancangan Tugas Akhir berupa media informasi ini dapat memperluas wawasan dan memperkaya keberagaman karya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.