

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Penelitian dalam perancangan ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam perancangan dan melengkapi sumber sekunder yang telah diperoleh. Penelitian kualitatif yang dilakukan oleh penulis melalui wawancara, observasi lapangan, FGD, observasi *existing*, dan observasi referensi. Wawancara dilakukan kepada penerus dari Batik Banten Mukarnas secara langsung dengan dokumentasi berupa foto, catatan, dan rekaman suara. Dilakukan pula wawancara daring kepada guru muatan lokal batik Banten. Kemudian, observasi lapangan dilakukan di Batik Banten Mukarnas secara langsung dengan dokumentasi berupa foto dan video. FGD dilakukan kepada 7 pelajar 12-16 tahun di Banten. Observasi *eksisting* dan referensi dilakukan terhadap buku dan foto untuk mempelajari visual dan konten media informasi.

3.1.1. Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data kualitatif berupa wawancara kepada 2 narasumber, yaitu Assriana Kennadiany selaku penerus griya Batik Banten Mukarnas dan Khairul Hakim selaku guru muatan lokal Batik Banten dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Kota Tangerang. Dua wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi dan data yang dibutuhkan dalam melakukan proses perancangan terkait batik Banten dan pembelajarannya di sekolah. Berikut merupakan penjabaran dari masing-masing wawancara:

3.1.1.1. Wawancara kepada Assriana Kennadiany

Penulis melakukan wawancara dengan Assriana Kennadiany, S.M. selaku penerus Batik Banten Mukarnas. Wawancara berlangsung pada tanggal 31 Agustus 2020 pukul 10.40 – 11.20 WIB di Sentra Batik Banten Mukarnas, Jl. Bhayangkara No. 5 Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai sejarah, ragam motif, filosofi batik Banten, cara Batik Banten Mukarnas memperkenalkan batik Banten kepada masyarakat, pelaksanaan muatan lokal batik Banten pada sekolah di Banten, serta jumlah dan regenerasi dari pengrajin batik Banten.



Gambar 3.1. Wawancara dengan Assriana Kennadiany

Dalam wawancara dengan Assriana Kennadiany, penulis mendapatkan informasi bahwa pada awalnya batik Banten sudah hilang dan kemudian dipelopori untuk dibuat kembali oleh Uke Kurniawan bersama tim peneliti dan arkeolog. Akhirnya ditemukan 75 ragam hias yang dijadikan pakem dari motif batik Banten yang ada saat ini. 75 ragam hias tersebut saling dikombinasikan satu sama lain sesuai dengan kebutuhan untuk menciptakan kain bermotif batik Banten. Motif dari batik Banten sendiri tidak ada yang mengangkat makhluk hidup sebagai ragam

hias karena mengikuti syariat Islam. Batik Banten yang sudah tercipta ada ada saat ini berbeda dengan batik Lebak, batik Cilegon, dan tenun Badui meskipun berada pada provinsi Banten.

Menurut Assriana Kennadiany, jumlah pengrajin batik Banten yang saat ini masih aktif bekerja ada sebanyak 60 orang. Produksi dari batik Banten sendiri terpusat di Batik Banten Mukarnas yang berlokasi di Jl. Bhayangkara, sedangkan dua lokasi lainnya di Jl. Raya Petir dan Jl. Raya Tunjung Negla Sari hanya berfokus pada penjualan batik Banten yang telah diproduksi saja. Regenerasi dari para pengrajin dilakukan dengan menerima masyarakat sekitar yang mau menjadi pengrajin batik Banten dengan melalui pelatihan dan pembekalan pengetahuan terlebih dahulu. Dengan jumlah pengrajin tersebut, perkiraan waktu yang dibutuhkan untuk memproduksi batik Banten adalah 2-3 hari bergantung pada cuaca dan tingkat kerumitan motif.

Batik Banten sendiri telah dimasukkan menjadi muatan lokal pada jenjang sekolah di Banten, seperti pada SMEA, SMA, dan SMK berdasarkan Peraturan Gubernur Banten No 15 Tahun 2014 bersama seni budaya Banten lainnya, yaitu pencak silat dan rampak bedug. Muatan lokal tersebut merupakan tanggung jawab dari guru seni budaya pada masing-masing sekolah. Namun, pada realisasinya, pelaksanaan mulok dan pelatihan membuat pada jenjang sekolah tersebut berjalan pada tahun 2018. Adapun materi batik Banten yang diajarkan dalam muatan lokal

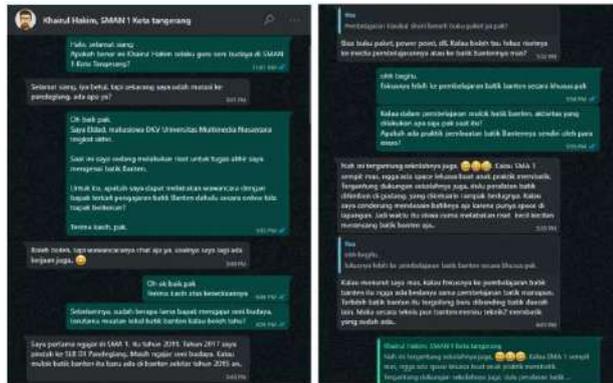
tersebut dimuat dalam sebuah buku yang berisi informasi umum mengenai sejarah, motif, dan pembuatan batik Banten. Jumlah dan data pasti dari peserta program tersebut di Batik Banten Mukarnas tidak ada, namun perkiraan yang diberikan terdapat kurang lebih 100 anak dalam satu sekolah saat melakukan pelatihan batik Banten tersebut.

Cara Batik Banten Mukarnas dalam memperkenalkan batik Banten kepada masyarakat adalah melalui akun Instagram, pelatihan membatik, KKI, penggunaan batik sebagai seragam dinas, serta pameran kerjasama dengan pihak eksternal seperti pemerintah setempat. Namun, Assriana Kennadiany menyayangkan bahwa batik Banten yang diproduksi baru didukung dalam beberapa tahun terakhir saja, sedangkan pada masa awal tidak terlalu terlihat dukungan yang diberikan pihak pemerintah. Padahal, batik Banten ini juga salah satu hasil budaya dari Banten yang seharusnya bisa lebih luas dikenal masyarakat.

3.1.1.2. Wawancara kepada Khairul Hakim

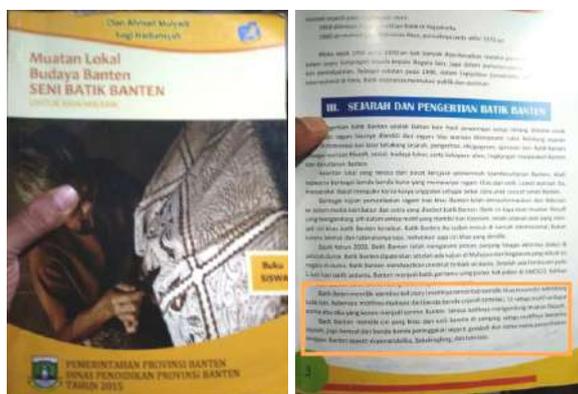
Penulis melakukan wawancara dengan Khairul Hakim selaku guru muatan lokal batik Banten di SMAN 1 Kota Tangerang. Wawancara berlangsung pada tanggal 27 September 2020 pukul 15.21 – 18.28 WIB melalui percakapan daring menggunakan aplikasi WhatsApp. Wawancara dilakukan melalui WhatsApp sehubungan dengan permintaan narasumber yang sedang berhalangan terkait pekerjaan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran dari muatan

lokal batik Banten dalam mata pelajaran seni budaya pada SMA, terutama SMAN 1 Kota Tangerang.



Gambar 3.2. Wawancara dengan Khairul Hakim

Setelah melakukan wawancara dengan Khairul Hakim, penulis mengetahui bahwa pembelajaran muatan lokal batik Banten dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMA/K menggunakan media internet, buku paket, presentasi PowerPoint, dan praktik membuat batik secara langsung. Buku paket yang digunakan tersebut dipersiapkan oleh Pemerintahan Provinsi Banten dan Dinas Pendidikan Provinsi Banten pada tahun 2015.



Gambar 3.3. Buku Paket Muatan Lokal Batik Banten

Proses pembelajaran teoritikal dilakukan menggunakan buku paket tersebut beserta media internet dan PowerPoint. Apabila dibutuhkan,

dilakukan proses asistensi secara individu dan dilakukan pembimbingan siswa secara bertahap. Sedangkan, pembelajaran batik Banten dari segi praktik dilakukan di lapangan sekolah. Namun, menurut Hakim, pelaksanaan praktik pembelajaran Batik Banten sangat bergantung kepada dukungan dari masing-masing sekolah. Seperti contohnya SMAN 1 Kota Tangerang tempat Hakim mengajar tidak terdapat ruang yang leluasa bagi siswa untuk membatik. Oleh karena itu, peralatan membatik sekolah hanya ditimbun di gudang saja.

Pembelajaran dari batik Banten ini sendiri juga terabaikan karena adanya pembelajaran seni budaya Banten lain, seperti Rampak Bedug. Sekolah lebih memperhatikan dan mengedepankan budaya Rampak Bedug tersebut, sehingga pembelajaran batik Banten menjadi terbatas. Sehingga, Hakim memutuskan untuk melakukan pembelajaran batik Banten melalui riset kecil siswa untuk merancang batik Banten saja. Namun, hal tersebut bukan menjadi hal yang utama karena pembuatan batik Banten tidak jauh berbeda dengan pembuatan batik pada umumnya.

Materi yang dimuat dalam buku paket siswa tersebut sesuai dengan informasi dari perkembangan batik Banten yang berlokasi di daerah Serang, Banten. Keberadaan batik Banten yang dimulai dari masa Kerajaan Banten. Namun, pembahasan batik Banten, terutama bagian sejarah yang dimuat dalam buku tersebut kurang menarik dari pandangan Hakim sebagai guru.

3.1.2. Observasi Lapangan

Observasi yang dilakukan oleh penulis adalah observasi non-partisipatoris dimana penulis terjun langsung ke lapangan untuk mengambil data namun tidak terlibat dalam proses yang terjadi. Data yang diambil adalah kondisi tempat produksi, proses pembuatan, serta hasil batik Banten yang telah diproduksi. Observasi dilakukan di Batik Banten Mukarnas yang berlokasi di Jl. Bhayangkara No. 5 Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten. Observasi dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2020 pukul 10.20 – 10.40 WIB di Sentra Batik Banten Mukarnas. Lokasi ini dipilih karena Batik Banten Mukarnas yang didirikan Uke Kurniawan merupakan pelopor dan tempat produksi batik Banten dari awal hingga kini.



Gambar 3.4. Kain Batik Banten di Batik Banten Mukarnas

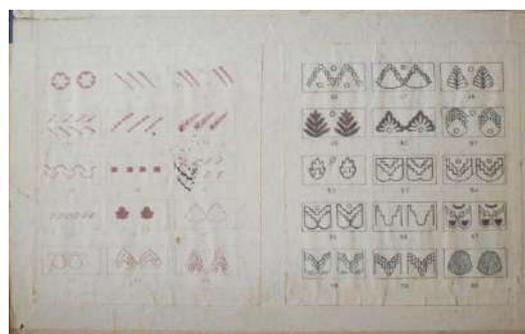
Pada Batik Banten Mukarnas, terdapat 2 bagian utama, yaitu bagian depan tempat pemajangan kain-kain batik yang telah diproduksi serta bagian belakang tempat proses pembuatan batik berlangsung. Foto di atas merupakan beberapa kain hasil dokumentasi ragam motif yang dipajang di bagian depan. Ragam motif yang terdapat pada beragam kain tersebut merupakan koleksi kain batik Banten yang dimiliki Batik Banten Mukarnas. Selain itu juga terdapat produk kain batik yang telah diolah, seperti baju yang dipajang pada manekin. Adapun ragam motif

beserta filosofi dari batik Banten didokumentasikan dan dipasang di dinding bagian depan Batik Banten Mukarnas. Berikut merupakan dokumentasi kumpulan motif beserta filosofinya yang dipasang di dinding tersebut:



Gambar 3.5. Ragam dan Filosofi Motif Batik Banten

Adapun bila masyarakat berkunjung untuk mengetahui lebih dalam tentang ragam hias batik Banten, terdapat dokumentasi berupa 3 lembar kertas yang dapat dilihat. Ketiga lembar tersebut berisi 75 ragam hias dasar hasil dari rekonstruksi oleh arkeolog. Berikut salah satu dokumentasi dari kertas kumpulan ragam hias tersebut:



Gambar 3.6. Dokumentasi Ragam Hias Hasil Rekonstruksi Arkeolog

Pada bagian belakang tempat proses produksi, terdapat 3 wilayah utama, yaitu tempat pengecapan/ penulisan, pewarnaan/ pencelupan, dan pelorotan.

Masing-masing pengrajin menempati posisi sesuai bagiannya. Adapun pada saat penulis melakukan observasi, terdapat 7 orang pengrajin yang sedang bekerja. Pada bagian pengecapan, 1 pengrajin akan bertanggung jawab atas lembaran kain yang ada dan dikerjakan secara individual. Berikut foto dokumentasi pada bagian pengecapan batik Banten di Batik Banten Mukarnas:



Gambar 3.7. Tempat Proses Pengecapan

Di sebelah kanan tempat pengecapan tersebut, terdapat ruang terbuka yang memiliki tempat pencelupan yang besar. Pada tempat ini, proses pencelupan batik dilakukan oleh minimal 2 orang yang saling bekerja sama menarik dan mencelup. Berikut merupakan foto dokumentasi pada bagian pencelupan batik Banten:



Gambar 3.8. Tempat Proses Pencelupan

Di sebelah kiri tempat pengecapan tersebut, terdapat tungku api dan drum besar untuk melakukan proses pelorotan. Pada tempat pelorotan ini, terdapat 1

orang yang menjaga dan memantau batik yang dilakukan pelorotan secara berkala. Berikut merupakan foto dokumentasi pada tempat bagian pelorotan batik Banten di Batik Banten Mukarnas:



Gambar 3.9. Tempat Proses Pelorotan

3.1.3. Focus Group Discussion

Focus group discussion (FGD) dilakukan oleh penulis untuk mengetahui wawasan remaja usia 12-16 tahun di Banten mengenai batik Banten, ketertarikan untuk mempelajarinya, tanggapan apabila batik Banten hilang, preferensi visual dan konsumsi media dari target perancangan. FGD dilaksanakan bersama 7 orang remaja usia 12-16 tahun yang bersekolah di Provinsi Banten secara *online* melalui aplikasi Zoom pada hari Sabtu, 26 September 2020 pukul 16.00-16.40 WIB.

Dalam FGD tersebut, diketahui bahwa meskipun peserta memiliki pengetahuan mengenai batik Indonesia yang umum di masyarakat, seluruh peserta FGD tidak mengetahui bahwa Banten memiliki batik tersendiri. Semua peserta juga tidak menerima pembelajaran muatan lokal batik Banten dari sekolahnya. Pada mata pelajaran seni budaya, 2 dari 7 (28,5%) peserta menerima pembelajaran lain, seperti seni tari dan musik daerah. Hal ini menandakan bahwa Peraturan Gubernur Banten No. 15 Tahun 2014 mengenai muatan lokal batik Banten dalam

mata pelajaran seni budaya pada sekolah-sekolah di Banten belum terlaksana dengan sebagaimana ditetapkan oleh Gubernur Banten. Padahal, 4 dari 7 (57,1%) peserta FGD menyatakan bahwa mereka tertarik apabila mereka mendapatkan pembelajaran tersebut dari segi pembuatan, pengetahuan kekhasan motif, serta warna dari batik Banten.

Selain itu, seluruh peserta menyayangkan apabila batik Banten mengalami kehilangan informasi dan pengetahuan di masyarakat di masa mendatang dengan alasan batik Banten merupakan bentuk budaya yang menjadi salah satu ciri khas yang harus dilestarikan. Peserta berpendapat bahwa dapat dilakukan modernisasi pada batik Banten dalam pengimplementasiannya, sehingga masyarakat menjadi lebih tertarik untuk mengetahui bahkan menggunakan batik Banten.



Gambar 3.10. Dokumentasi FGD

Para peserta menggunakan beragam media untuk memperoleh informasi dalam kehidupan sehari-hari, baik digital maupun cetak. Adapun diperoleh hasil dimana 7 dari 7 (100%) peserta menggunakan media sosial, seperti YouTube dan Instagram serta 7 dari 7 (100%) peserta menggunakan *desktop website* untuk menelusuri informasi yang ingin diperoleh. Untuk media cetak, 3 dari 7 (42,8%) peserta menggunakan buku untuk memperoleh informasi.

Pada saat menelusuri informasi di beragam media tersebut, 3 dari 7 (42,8%) peserta lebih memilih untuk mendapatkan *imagery* berupa ilustrasi karena lebih menarik, unik, dan lebih eksploratif dibandingkan foto. Kemudian, terdapat 3 dari 7 (42,8%) peserta lebih memilih kombinasi antara foto dan ilustrasi dalam informasi yang diterima karena masing-masing memiliki karakteristik khusus, seperti foto menampilkan kondisi yang akurat dan ilustrasi menampilkan objek dengan lebih menarik. Hanya 1 dari 7 (14%) peserta memilih untuk melihat *imagery* dalam bentuk foto saja dengan alasan keakuratan kondisi objek.



Gambar 3.11. Pilihan Preferensi Fotografi dalam FGD

Penulis kemudian memberikan 3 pilihan foto untuk mengetahui preferensi fotografi dari target perancangan. Terdapat 6 dari 7 (85,7%) peserta yang memilih foto C dengan alasan komposisi foto dan warna yang menarik serta terdapat penggunaan atribut tambahan selain kain itu sendiri yang memperkaya foto. Sedangkan, hanya 1 dari 7 (14,2%) peserta yang memilih foto A.

Kemudian, dilakukan pemilihan 3 alternatif ilustrasi untuk mengetahui preferensi ilustrasi dari target perancangan. Terdapat 4 dari 7 (57,1%) peserta yang memilih ilustrasi A dengan alasan lebih menarik serta adanya karakter membuat ilustrasi memiliki kisah pendukung yang disampaikan. Sebanyak 2 dari

7 (28,5%) peserta memilih ilustrasi C dengan alasan ilustrasi tersebut tetap menyampaikan informasi dengan bentuk yang sederhana. Sedangkan, hanya 1 dari 7 (14,2%) peserta yang memilih ilustrasi B.



Gambar 3.12. Pilihan Preferensi Ilustrasi dalam FGD

Untuk preferensi skema warna, penulis memberikan pilihan warna *monochromatic* (A), *analogous* (B), dan palet warna khusus (C) yang dirancang penulis. Terdapat 6 dari 7 (85,7%) peserta yang memilih skema warna C dengan alasan lebih menarik karena variatif. Sedangkan 1 dari 7 (14,2%) peserta memilih skema warna A.



Gambar 3.13. Pilihan Preferensi Skema Warna dalam FGD

Setelah itu, penulis memberikan 3 pilihan kombinasi jenis huruf yang berbeda. Terdapat 3 dari 7 (42,8%) peserta yang memilih kombinasi jenis huruf A karena lebih menarik dan dan seimbang. Selain itu, terdapat 3 dari 7 (42,8%)

peserta yang memilih kombinasi B. Sedangkan, hanya 1 dari 7 (14,2%) yang memilih kombinasi C.

Kombinasi font mana yang kalian sukai?



Gambar 3.14. Pilihan Preferensi Jenis Huruf dalam FGD

Kemudian, untuk ukuran huruf yang dipakai, penulis memberikan 3 pilihan ukuran huruf yang berbeda dengan menggunakan pengukuran skala *golden ratio* (1,618). Seluruh peserta memilih ukuran huruf B dimana *body text* berukuran 20pt dan *headline* berukuran 53pt pada *artboard* berukuran 1920x1080 pixels dengan alasan ukuran tersebut nyaman untuk dibaca.

Ukuran font mana yang paling nyaman?



Gambar 3.15. Pilihan Preferensi Ukuran Huruf dalam FGD

Setelah itu, penulis memberikan 3 pilihan *layout* media cetak berupa buku untuk dipilih berdasarkan kenyamanan membaca. Terdapat 6 dari 7 (85,7%) peserta yang memilih *layout* C dengan alasan terlihat lebih proporsional, rapih,

dan nyaman untuk dibaca. Sedangkan 1 dari 7 (14,2%) peserta menyatakan menyukai *layout A* karena dapat lebih melihat detail pada gambar.

Tata letak mana yang paling nyaman?



Gambar 3.16. Pilihan Preferensi *Layout* Buku dalam FGD

Terakhir, penulis memberikan 3 pilihan *layout* media digital berupa UI *website* untuk dipilih berdasarkan kejelasan informasi dan kenyamanan. Terdapat 5 dari 7 (71,4%) peserta memilih *layout A* dengan pendapat bahwa *layout* tersebut memudahkan alur baca dan memperoleh informasi karena teratur. Sedangkan 2 dari 7 (28,5%) peserta memilih *layout B* karena lebih variatif dan menciptakan rasa penasaran terhadap masing-masing elemen konten.

Tata letak mana yang paling nyaman?



Gambar 3.17. Pilihan Preferensi *Layout* Buku dalam FGD

3.1.4. Observasi *Existing*

Observasi *existing* dilakukan dengan mengobservasi buku-buku yang telah dipublikasikan dengan topik bahasan serupa, yaitu mengenai batik. Hal ini

dilakukan untuk mempelajari bagaimana kompetitor membuat media informasi mengenai batik, dari segi konten dan juga desain untuk menjadi tolak ukur dan pembelajaran bagi penulis dalam merancang media informasi mengenai batik Banten. Berikut beberapa buku *existing* yang diobservasi oleh penulis:

3.1.4.1. Buku **The Heritage of Batik Identitas Pemersatu Kebanggaan Bangsa**

Buku “The Heritage of Batik Identitas Pemersatu Kebangsaan Bangsa” merupakan buku yang ditulis oleh Primus Supriono yang menyajikan akar sejarah dan perkembangan batik di Indonesia yang disertai dengan penyajian ragam batik dengan makna filosofisnya. Ragam motif batik Indonesia disajikan secara urut berdasarkan abjad yang memaparkan gambar, asal, dan makna dari motif tersebut. Buku ini berukuran 19 x 23 cm dengan jumlah halaman sebanyak 292 halaman.



Gambar 3.18. Buku The Heritage of Batik

Dalam buku ini, terdapat penggunaan foto kain batik dan objek lain yang representatif dengan pembahasan yang sedang dipaparkan. Konten ditata dalam layout 2 kolom yang sama untuk keseluruhan isi. Tipografi

yang digunakan dalam buku adalah huruf *sans serif*, sedangkan pada sampul buku terdapat kombinasi dengan huruf dekoratif. Warna yang dominan dipakai pada sampul dan halaman pembatas adalah cokelat dan kuning, sedangkan pada konten buku hanya hitam dan putih selain foto. Buku dijilid dengan teknik *perfect binding*.

Penulis melakukan analisis SWOT mengenai buku “The Heritage of Batik Identitas Pemersatu Kebangsaan Bangsa” sebagai berikut:

1. *Strenght*

Buku ini memaparkan informasi, baik secara tertulis maupun gambar mengenai sejarah, ragam, dan filosofi batik secara menyeluruh dan detail, sehingga pembaca mampu memahami secara komprehensif dan melihat langsung konten yang dipaparkan pada foto representatif yang disertakan pada tiap pembahasan. Terdapat halaman pembatas yang memungkinkan pembaca memahami perpindahan konten yang akan dibahas dengan mudah.

2. *Weakness*

Layout dua kolom yang digunakan pada seluruh halaman isi membuat buku menjadi terkesan kaku dan membosankan untuk dibaca. Warna hitam putih dan typeface yang monoton pada konten tertulis juga meningkatkan kejenuhan. Adanya foto dengan resolusi rendah menyebabkan foto terlihat buram dan tidak nyaman dilihat. Penyajian konten teks yang panjang tanpa penegasan pada teks

tertentu membuat visual konten menjadi terkesan berat dan membosankan untuk dibaca.

3. *Opportunity*

Buku yang secara mendetail memaparkan mengenai sejarah, motif, teknik pembuatan, dan filosofi batik masih sedikit dijumpai.

4. *Threat*

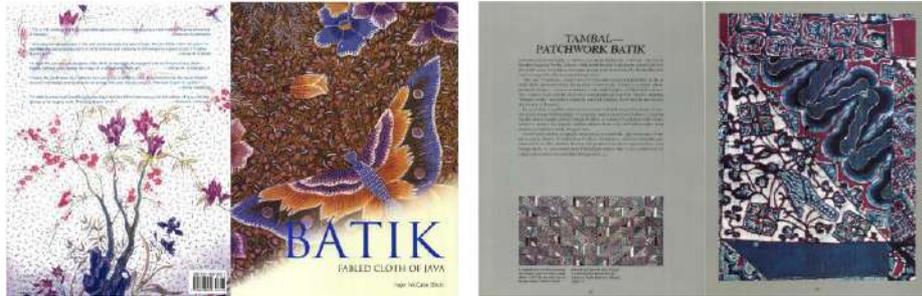
Buku ini sulit ditemukan di toko buku, sehingga harus mendapatkannya melalui toko *online* dengan harga yang lebih mahal dari yang sebenarnya, yaitu berkisar antara Rp. 150.000 – Rp. 216.000 dengan ketersediaan *stock* yang minim.

3.1.4.2. Buku Batik Fabled Cloth of Java

Buku “Batik Fabled Cloth of Java” merupakan buku yang ditulis oleh Inger Mccabe Eliott dan diterbitkan di New York yang menyajikan perjalanan sejarah dan perkembangan batik di Indonesia sejak dahulu hingga masa modern sekarang. Konten sejarah ini disertai dengan penyajian foto berkenaan dengan sejarah serta beragam batik pada era dan lokasi yang sedang dibahas. Buku ini berukuran 23 x 30,5 cm dengan jumlah halaman sebanyak 245 halaman.

Dalam buku ini, konten ditata dalam 2 jenis layout, yaitu 1 kolom dan 2 kolom secara bergantian sesuai kebutuhan konten. Tipografi yang digunakan dalam buku adalah huruf *serif* dengan beragam *font style* dan *font size*. Konten buku dibuat dalam warna hitam putih dengan foto yang

berwarna. Adapun beberapa halaman memiliki warna *background* abu-abu. Buku dijilid dengan teknik *case binding*.



Gambar 3.19. Buku Batik Fabled Cloth of Java

Penulis kemudian melakukan analisis SWOT mengenai buku “Batik Fabled Cloth of Java” secara visual dan diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

1. *Strenght*

Konten sejarah yang panjang diimbangi dengan konten foto dan gambar yang seimbang membuat buku tidak membosankan untuk dibaca. Penggunaan foto batik dengan resolusi besar dan jelas yang diaplikasikan pada satu halaman atau memanjang satu *spread* membuat konten menjadi menarik dan variatif. Terdapat penggunaan variasi *font style* dan *font size* pada bagian tertentu menciptakan penekanan dan kontras yang baik antara judul, sub-judul, konten isi, dan keterangan gambar.

2. *Weakness*

Adanya beberapa halaman dengan *background* berwarna abu-abu membuat keterbacaan teks dengan warna hitam menjadi rendah.

Selain itu, warna *background* tersebut juga membuat kesan lusuh dan kusam pada keseluruhan halaman. Adapula penataan elemen gambar dan teks yang kurang nyaman dibaca pada beberapa halaman yang menyebabkan kesan penuh dan berantakan.

3. *Opportunity*

Buku yang secara mendetail dan runtun memaparkan mengenai sejarah dan motif batik di mancanegara masih sedikit dijumpai.

4. *Threat*

Harga yang realtif mahal untuk sebuah buku batik bila dibandingkan dengan buku mengenai batik serupa, yaitu berkisar Rp. 985.000 – Rp. 1.500.000 di situs *online* dapat mempengaruhi keputusan membeli.

3.1.4.3. Buku Batik Traditional Textiles of Indonesia

Buku “Batik Traditional Textiles of Indonesia” merupakan buku yang diangkat dari koleksi Rudolf Smend dan Donald Harper yang mendokumentasikan koleksi kain-kain batik yang ada dan ditambah dengan beberapa milik dari kontributor buku. Beragam motif batik ditampilkan dengan foto dan keterangan singkat. Buku ini berukuran 23 x 30,5 cm dengan jumlah halaman sebanyak 183 halaman.

Dalam buku ini, konten secara umum ditata dalam layout 2 kolom. Tipografi yang digunakan dalam buku adalah huruf *sans serif*. Konten buku didominasi oleh foto-foto dari koleksi kain batik koleksi. Buku ini

dijilid dengan menggunakan teknik *case binding* dan dilengkapi juga dengan *dust jacket*.



Gambar 3.20. Buku Batik Fabled Cloth of Java

Penulis kemudian melakukan analisis SWOT mengenai buku “Batik Traditional Textiles of Indonesia” dari segi visual dan diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

1. *Strenght*

Buku didominasi oleh konten foto dari kain batik dan objek pendukung dengan resolusi yang baik, sehingga detail dari motif dapat terlihat dengan jelas. Konten visual berupa foto kain batik yang beragam dan dominan membuat buku menjadi menarik untuk dilihat.

2. *Weakness*

Penyajian foto kain batik yang hanya tampak depan tanpa konsep membuat buku menjadi terkesan kaku. Ukuran huruf pada keterangan gambar sangat kecil membuat teks tersebut sulit dibaca dan cenderung diabaikan. Penggunaan *gutter* yang terlalu kecil membuat konten teks pada dua kolom menjadi terlalu berdempet.

Adapula penggunaan beberapa foto yang memenuhi gambar tanpa keterangan membuat foto tersebut tidak memiliki konteks.

3. *Opportunity*

Buku yang mendokumentasikan beragam koleksi kain batik dengan kualitas yang baik dengan keterangan yang memadai masih sedikit ditemui.

4. *Threat*

Minat masyarakat untuk membaca dan mendalami kebudayaan seperti batik masih minim. Masyarakat cenderung lebih tertarik dengan informasi digital yang ringan dan mudah diakses.

3.1.5. Observasi Referensi

Observasi referensi dilakukan untuk memperoleh referensi bagi penulis dalam merancang media informasi, baik dalam bentuk digital dan cetak mengenai batik Banten dari hal tata letak (*layout*), warna, fotografi, tipografi, konten, dan penyampaian informasi.

3.1.5.1. Buku *These Clothes Tell Stories*

Penulis menggunakan buku “*These Clothes Tell Stories*” yang ditulis oleh Uke Kurniawan sebagai referensi konten dari media informasi mengenai batik Banten. Buku ini merupakan pemberian dari narasumber penulis, yaitu Assriana Kennadiany selaku anak dari Uke Kurniawan. Buku ini hanya tersisa satu di Batik Banten Mukarnas, sehingga hanya dapat diperoleh bentuk *photocopy* saja.

Meskipun secara visual buku ini kurang menarik karena tampak seperti laporan tertulis, buku ini memiliki konten yang ditulis langsung oleh pelopor dari batik Banten dan memuat konten yang sangat lengkap terkait batik Banten, mulai dari sejarah, ragam hias, motif, penamaan, filosofi, dan proses pembuatan batik Banten. Kelengkapan data inilah yang penulis akan gunakan sebagai konten dari media informasi yang akan dirancang.

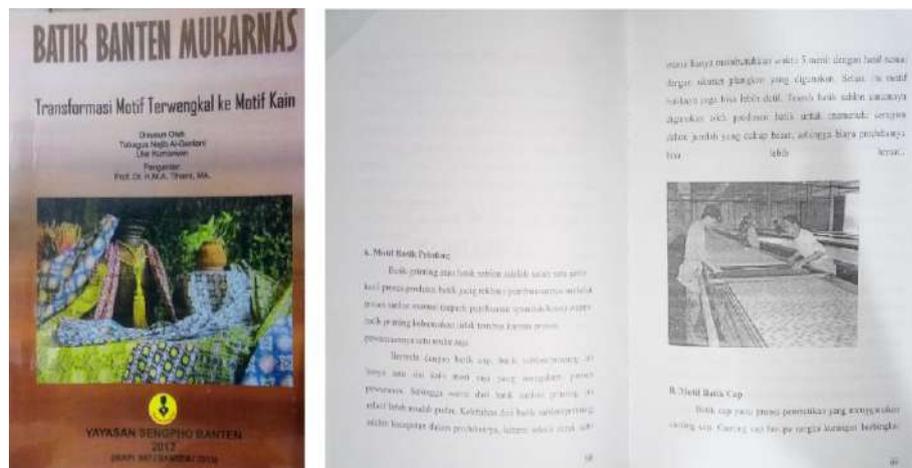


Gambar 3.21. Buku These Clothes Tell Stories

3.1.5.2. Buku Batik Banten Mukarnas – Transformasi Motif Terwengkal ke Motif Kain

Penulis menggunakan buku “Batik Banten Mukarnas – Transformasi Motif Terwengkal ke Motif Kain” yang disusun oleh Tubagus Najib Al-Batani dan Uke Kurniawan sebagai pelengkap referensi konten dari media informasi mengenai batik Banten. Buku ini juga merupakan pemberian dari Assriana Kennadiany selaku narasumber penulis dan anak dari Uke Kurniawan yang hanya tersisa satu di Batik Banten Mukarnas.

Buku ini sudah lebih tersusun bila dibandingkan dengan buku “These Clothes Tell Stories”, namun belum cukup baik untuk dijadikan referensi visual. Buku ini memiliki konten yang lebih lengkap terkait perjalanan Batik Banten Mukarnas dan proses pembuatan batik Banten. Data tambahan ini dipakai penulis untuk menjadi pelengkap data yang akan digunakan sebagai konten dari media informasi yang akan dirancang.

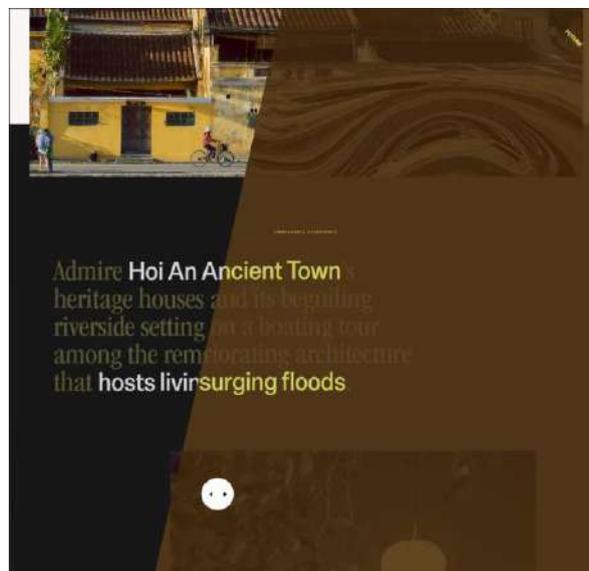


Gambar 3.22. Batik Banten Mukarnas – Transformasi Motif Terwengkal ke Motif Kain

3.1.5.3. Website 2°C Earth

Penulis menggunakan *website* “2°C Earth” yang dirancang oleh Jingqi Fan sebagai referensi cara penyampaian informasi dan navigasi dalam sebuah *website*. *Website* 2°C Earth telah mendapatkan penghargaan “Site of the Day 23 September 2020” dari *awwwards*. *Website* ini menyajikan informasi melalui eksplorasi visual mengenai konsekuensi dari bumi yang semakin hangat terhadap warisan alam dan budaya dengan cara yang sederhana, namun interaktivitas yang disajikan membuatnya menarik untuk ditelusuri lebih lanjut.

Kemudian, saat masuk ke dalam salah satu topik 2°C Earth, Jingqi menyampaikan informasi perbandingan antara kondisi sebelum kenaikan suhu dan sesudah kenaikan suhu secara visual menggunakan interaktivitas pada *website* dengan cara *drag*. Perubahan bukan hanya dari kondisi foto yang ditampilkan, namun juga perubahan *copywriting* untuk memberikan *emphasis* lebih terhadap konsekuensi yang ada. Melalui cara ini, Jingqi mampu menghemat ruang yang dibutuhkan untuk menyampaikan kedua informasi tersebut, namun tetap dengan cara yang menarik bagi *user*.



Gambar 3.23. Penyampaian Informasi dalam *Website* 2°C Earth (<https://www.2-c.earth/destination/hoi-an-ancient-town>)

Selain itu, sistem navigasi dari *website* ini juga memudahkan *user* dalam mengoperasikan *website*. Kemudahan tersebut diperoleh dari keberadaan menu utama di bagian atas ditampilkan dengan sederhana dan mudah dipahami secara intuitif. Sistem *single page* yang dikombinasikan

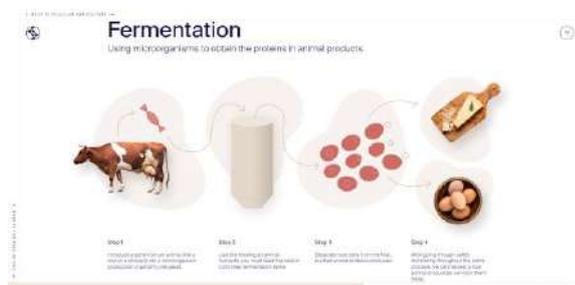
dengan *parallax scrolling* digunakan dalam *website* ini yang memudahkan navigasi tanpa mengorbankan estetika keseluruhan.



Gambar 3.24. Navigasi dalam *Website 2°C Earth* (<https://www.2-c.earth/destination/hoi-an-ancient-town>)

3.1.5.4. *Imagery* dalam *Website Cellular Agriculture Society*

Penulis menggunakan *website* Cellular Agriculture Society yang dibuat oleh Monopo, *creative agency* di Tokyo dan London, sebagai referensi terkait pengaplikasian *imagery* gabungan antara foto dan ilustrasi pada sebuah *website*. *Website* ini telah memperoleh penghargaan “*Site of the Day 30 Mei 2020*” oleh awwwards karena desain, konten, dan kreativitas dalam menyajikan konten. Berikut contoh *imagery* yang ada pada *website*:



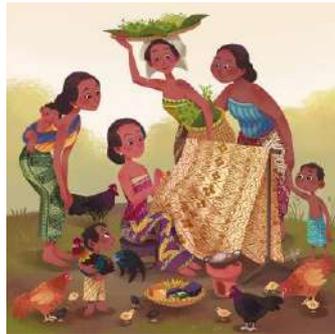
Gambar 3.25. *Imagery* dalam *Website Cellular Agriculture Society* (<https://www.awwwards.com/sites/cellular-agriculture-society>)

Pada bagian fermentasi menggunakan mikroorganisme untuk mendapatkan protein hewani, digunakan *imagery* ilustrasi untuk

menyederhanakan objek menjadi lebih mudah dipahami. Sedangkan, pada objek yang umum di masyarakat, seperti sapi, telur, dan keju, digunakan *imagery* foto agar lebih representative dan dapat dengan cepat dipahami. Landa (2014) menyatakan bahwa penggabungan *imagery* ilustrasi dan fotografi menghasilkan *imagery mixed media* (hlm. 122). Penggabungan ini dilakukan dengan proporsional dan harmonis, sehingga terbentuk *imagery* yang lengkap, padu, dan menyampaikan informasi dengan efektif.

3.1.5.5. Ilustrasi *Batik Crafting* oleh Hana Augustine

Penulis menggunakan ilustrasi “*Batik Crafting*” yang dibuat oleh Hana Augustine pada tahun 2019 dan telah ditampilkan di Bologna Book Fair 2019 sebagai referensi ilustrasi dalam hal gaya ilustrasi dan teknik pembuatan ilustrasi.



Gambar 3.26. Ilustrasi *Batik Crafting* oleh Hana Augustine
(<https://www.behance.net/hanaaugustine>)

Ilustrasi tersebut merupakan hasil *digital illustration* yang menggunakan *brush* dan pengaplikasian tekstur untuk memperkaya informasi dimensi dari objek. Bentuk dari masing-masing objek, terutama motif batik ditampilkan dengan detail dan presisi untuk merepresentasikan

pameran batik Banten, dan media cetak, seperti buku, majalah, brosur, dan lainnya. Adapun buku yang dipakai adalah buku paket Seni Budaya kelas X dan XI dan buku lain yang masih relevan. Pada saat tertentu, dapat pula para siswa memperoleh sumber belajar dari seniman profesional. Setelah melakukan kegiatan pengamatan, siswa diminta untuk membuat karya tulis mengenai batik Banten. Setelah memiliki pengetahuan yang mumpuni mengenai batik Banten, siswa memulai untuk bereksperimen dengan sketsa, beragam media, dan teknik pembuatan batik Banten serta melakukan modifikasi sendiri. Pada tahap akhir, siswa diminta untuk membuat proposal pameran dan menganalisa hasil karya batik Banten teman satu kelas.

3.2. Metodologi Perancangan

Dalam melakukan perancangan, penulis menggunakan 5 fase dalam perancangan desain menurut Landa (2014). Namun, untuk memperoleh metode perancangan *website* yang lebih spesifik, penulis merujuk pada metode perancangan UI/UX oleh Bank dan Cao (2015). Tahapan perancangan UI/UX tersebut akan berada pada tahap *design* pada metode Landa. Berikut merupakan penjabarannya:

3.2.1. Orientation

Pada fase orientasi, penulis melakukan pengumpulan data mengenai masalah yang terjadi pada batik Banten, detail mengenai sejarah, motif, filosofi, dan produksi batik Banten, dan audiens dari media informasi yang akan dibuat. Pemahaman mengenai audiens penting dilakukan oleh penulis untuk mengetahui bagaimana

cara menyampaikan informasi kepada target. Hal ini dilakukan untuk memperoleh penyampaian informasi yang efektif.

3.2.2. Analysis

Pada fase analisis, penulis melakukan pengolahan data yang telah dikumpulkan pada fase orientasi. Kemudian, penulis mulai merancang strategi berdasarkan hasil analisis agar penulis dapat memperoleh konteks dan merencanakan tujuan dari perancangan yang dilakukan. Hasil analisis yang dilakukan tersebut digunakan sebagai pertimbangan dari setiap aspek yang dirancang.

3.2.3. Conception

Kemudian, pada fase ini penulis mulai melakukan *brainstorming* ide dan konsep perancangan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap ini dimulai dengan melakukan *mindmapping*, dilanjutkan dengan pencarian *keywords*, dan merumuskan *big idea*. Berdasarkan *big idea* yang dihasilkan, penulis menurunkannya menjadi konsep visual dan juga komunikasi. Dari konsep tersebut, penulis kemudian dapat membentuk visual dari media informasi berupa tipografi dan warna.

3.2.4. Design

Pada fase ini, ide dan konsep mulai diwujudkan dalam bentuk visual. Penulis mulai membuat sketsa kasar, digitalisasi, hingga *mock-up*. Penulis dapat melakukan *review* dan menyempurkan desain yang telah dibuat. Dalam proses merancang desain *website*, penulis merujuk kepada metode perancangan UI/UX *website* dari Bank dan Cao (2015) dengan tahapan merancang sebagai berikut:

3.2.4.1. Mood Boards

Pada tahap ini, penulis membentuk *mood board* kembali sesuai dengan konsep visual yang dirancang. Selain berisi gambaran warna, tipografi, foto, dan ilustrasi, *mood board* pada tahap ini juga memuat referensi navigasi, ikon, dan *spatial awareness*. Oleh karena itu, *mood board* pada tahap *design* ini sudah merupakan arahan visual final dan lengkap.

3.2.4.2. Sketsa

Pada tahap ini, penulis membuat sketsa-sketsa dari tampilan UI *website* yang akan dibuat. Selain membuat sketsa UI, penulis juga melakukan sketsa dari *imagery* yang akan digunakan dalam perancangan. Sketsa ini dijadikan gambaran dalam melakukan tahap perancangan selanjutnya.

3.2.4.3. Wireframing

Pada tahap *wireframing*, penulis melakukan beberapa tahap, yaitu:

1. Pengaturan Konten, *Layout*, dan *Behavior*

Pada tahap pertama sebelum merancang *low-fidelity wireframe*, penulis mempersiapkan konten grafis, tekstual, logo, dan pengaturan halaman. Kemudian, penulis mempersiapkan *layout* dengan memperhatikan *header*, *footer*, *branding*, *content area*, dan hirarki. Pada *behavior*, penulis membuat *pop up form* dan *error message*.

2. *Low-fidelity Wireframe*

Pada tahap ini, penulis mulai merancang *low-fidelity wireframe* dari UI *website* yang dirancang. *Low-fidelity wireframe* dibuat secara

digital berdasarkan sketsa yang telah dibuat. Dalam *low-fidelity wireframe* telah dimuat komposisi peletakan dari masing-masing elemen grafis dan konten tekstual.

3. *High-fidelity Wireframe*

Setelah merancang *low-fidelity wireframe*, penulis mulai merancang *high-fidelity wireframe*. *Wireframe* pada tahap ini telah memiliki bentuk yang lebih detail menggunakan elemen visual yang lengkap. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran akhir dari UI yang hendak dirancang.

4. *Wireframe dengan User Flows*

Pada tahap ini, penulis mulai menyusun *user flows* pada *wireframe* statis yang telah dirancang. *User flows* dirancang menggunakan perwakilan dari *high-fidelity wireframe* yang telah dirancang sebelumnya. Hal ini dilakukan penulis untuk memperoleh gambaran interaksi dari *website* sebelum nantinya dilakukan perancangan interaksi yang lebih mendalam pada tahap *prototyping*.

Setelah selesai membuat *wireframe*, maka penulis melakukan *informal user test*. Penulis melakukan *user test* kepada 3-5 orang dari target perancangan, yaitu siswa SMP dan SMA di Banten. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* yang relevan langsung dari *user*.

3.2.4.4. *Mockup*

Pada tahap ini, penulis merancang tampilan *mockup* yang sudah merepresentasikan tampilan *website* yang sudah final. Tahap ini dilakukan

setelah penulis menerima *feedback* dan melakukan revisi. Tampilan *mockup* ini digunakan untuk memperoleh penggambaran konkrit dari tampilan *website* pada kondisi sebenarnya.

3.2.4.5. *Prototype*

Setelah tampilan UI selesai dirancang, penulis kemudian merancang *prototype* yang sudah memiliki interaktivitas didalamnya. Interaktivitas yang dirancang telah mencakup keseluruhan *page* dari *website* yang dirancang. Interaksi yang dimaksud mulai dari *state* tiap tombol, perpindahan *page*, dan interaktivitas khusus lainnya sesuai konsep.

3.2.5. *Implementation*

Pada fase ini, penulis melakukan implementasi dari desain yang telah dibuat hingga masuk ke tahap produksi. Implementasi ini dilakukan kepada media utama dan juga media-media pendukung yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah melakukan tahap implementasi ini, penulis dapat diperoleh hasil akhir dari perancangan media informasi ini.