



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan batik di Indonesia tidak lagi terbatas untuk kegiatan-kegiatan budaya atau formal, bahkan telah menjadi tren busana yang diminati masyarakat. Hal ini terlihat dari artikel dalam CNN Indonesia (2016), bahwa Batik Fashion Week kembali digelar pada tahun 2016. Batik Fashion Week sendiri adalah sebuah acara bertema busana batik yang diprakarsai oleh kaum muda. Selain itu, kreasi motif batik juga tidak lagi dibatasi pada kain ataupun pakaian, namun dapat dikreasikan menjadi hal yang berbeda. Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) mencatat bahwa batik telah dikreasikan sebagai kerajinan tangan seperti tas, keramik, ukiran kayu, dan perak sebagai komoditas (hlm. 17-25). Kreasi-kreasi inilah yang meningkatkan popularitas batik sebagai salah satu produk Nusantara.

Menurut data dari kuesioner yang penulis sebar, 98.2% dari total 110 responden tertarik dengan budaya batik di Indonesia. Namun, 74.5% dari total 110 responden menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui makna dibalik motif-motif batik yang telah familiar bagi mereka. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa popularitas batik yang tinggi, tidak membuat semua orang di Indonesia mengetahui filosofi dalam motif batik pada kreasi batik apapun yang mereka miliki. Padahal, nilai budaya dan makna filosofis inilah yang membuat batik menjadi warisan kebudayaan Indonesia, bukan fisiknya. Direktur Edukasi dan Ekonomi Kreatif Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Poppy Savitri (2017) menyatakan bahwa makna motif pada kain batik penting untuk diketahui sebelum

dikenakan atau dijahit. Hal ini dikarenakan tidak semua motif batik bisa sembarang dikenakan, karena ada filosofi khusus seperti motif batik untuk melayat orang meninggal, ataupun motif batik untuk pernikahan. Salah satu kebudayaan batik yang sarat akan makna dan filosofi ialah batik tradisional dari daerah Jawa khususnya Yogyakarta. Berbagai motif batik memiliki perannya masing-masing, baik di dalam upacara-upacara adat, hingga batik larangan yang erat kaitannya dengan strata sosial di Yogyakarta. Maka dari itu, identifikasi atau pengenalan batik Nusantara khususnya dari daerah Yogyakarta, penting untuk dilakukan untuk menjaga kesadaran akan adanya nilai budaya dan filosofis dalam motif batik.

Dalam era kemajuan teknologi saat ini, internet adalah salah satu fasilitas yang telah dinikmati oleh masyarakat Indonesia secara luas. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016) mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2016 telah mencapai 132.7 juta pengguna dari total 256.2 juta penduduk Indonesia. Mayoritas pengguna berasal dari kalangan berusia dewasa awal, yaitu pelajar/mahasiswa dan pekerja, dengan jumlah sekitar 100.8 juta pengguna atau sekitar 76% dari total pengguna internet di Indonesia. Hal ini menunjukkan keberadaan internet sebagai sarana yang populer untuk menyalurkan informasi. Maka dari itu, website adalah sebuah media yang efektif untuk memberikan informasi edukatif mengenai nilai budaya dan makna filosofis batik Yogyakarta di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* untuk menyampaikan informasi edukatif mengenai filosofi batik dari daerah Yogyakarta?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian dilakukan dengan objek utama berupa nilai budaya dan makna filosofis batik Yogyakarta sebagai konten informasi yang ingin disampaikan. Motif batik yang menjadi fokus adalah motif batik tradisional yang belum mengalami modifikasi atau penggabungan motif. Rancangan yang akan diteliti adalah rancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX), dalam sebuah *website*.

1.3.1. Geografis

Batasan Geografis meliputi:

1. Primer : Yogyakarta
2. Sekunder : Pulau Jawa

1.3.2. Demografis

Batasan Demografis meliputi:

1. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
2. Usia : 18-24 tahun (primer), 13-17 tahun (sekunder)
3. Profesi : Semua golongan termasuk pelajar/mahasiswa, karyawan, dan wirausaha.

1.3.3. Psikologis

Batasan Psikologis meliputi:

1. Memiliki frekuensi tinggi dalam berinteraksi dengan gawai untuk mengakses internet.
2. Memiliki ketertarikan dengan budaya batik di Indonesia.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini adalah merancang *user interface* dan *user experience* pada *website* untuk menyampaikan informasi edukatif mengenai filosofi batik dari daerah Yogyakarta.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1.5.1. Manfaat bagi Penulis

1. Memahami filosofi batik lebih dalam, khususnya filosofi motif-motif batik dari daerah Yogyakarta.
2. Mendapatkan ilmu dan pengalaman dalam merancang *website* sebagai media desain.
3. Memahami peran, fungsi, dan desain UI/UX dalam media interaktif.

1.5.2. Manfaat bagi Orang Lain

1. Mendapatkan informasi edukatif mengenai filosofi motif batik yang menjadi salah satu warisan budaya Indonesia, khususnya motif batik dari daerah Yogyakarta.
2. Mendapatkan referensi dalam merancang hal yang serupa, yakni UI/UX untuk *website* di kemudian hari.

3. Memahami pemaknaan motif-motif batik dalam kehidupan sehari-hari.

1.5.3. Manfaat bagi Universitas

1. Menambah karya yang dapat bermanfaat bagi almamater, persada dan sesama dalam hal desain interaktif.
2. Menambah portfolio universitas dalam mencetak karya mahasiswa yang interaktif dan bernilai guna.
3. Merealisasikan poin *competent* dalam nilai-nilai 5C Kompas Gramedia dengan berkontribusi dan berkembang bagi nusantara.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA