

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh *UNESCO* sebagai *Intangible Cultural Heritage of Humanity* sejak tahun 2009. Pengakuan ini menegaskan bahwa batik tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga menyimpan makna filosofis yang mencerminkan identitas, tradisi, dan kearifan lokal masyarakat Indonesia (*UNESCO*, 2009). Seiring dengan perkembangan zaman, batik tidak hanya hadir sebagai pakaian tradisional, tetapi juga menjadi bagian dari industri kreatif yang berkontribusi terhadap perekonomian nasional. Data Kementerian Perindustrian menyebutkan bahwa industri batik menyumbang sekitar Rp4,89 triliun terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia pada tahun 2021 (Kemenperin, 2021). Angka ini menunjukkan bahwa batik memiliki peran penting dalam mendukung sektor ekonomi kreatif Indonesia. Namun demikian, perkembangan batik tidak merata di setiap daerah. Batik Jawa, seperti Batik Pekalongan, Solo, dan Yogyakarta, lebih dikenal secara nasional maupun internasional. Hal ini seringkali menutupi keberadaan batik daerah lain, termasuk Batik Tanah Liat dari Sumatera Barat. Padahal, Batik Tanah Liat memiliki kekhasan yang membedakannya dari batik daerah lain. Batik ini menggunakan tanah liat sebagai bahan pewarna alami, sehingga menghasilkan corak dan nuansa warna yang khas. Motif-motif Batik Tanah Liat juga sarat makna filosofi, yang erat kaitannya dengan adat dan budaya

Minangkabau (Zuriati, 2018). Sayangnya, Batik Tanah Liek masih kurang dikenal oleh masyarakat luas, baik di tingkat nasional maupun global. Penelitian yang dilakukan oleh Ananda (2020) menunjukkan bahwa popularitas Batik Tanah Liek masih rendah dibandingkan batik Jawa, salah satunya karena kurangnya promosi yang inovatif dan terbatasnya media informasi digital yang membahas secara khusus tentang batik ini. Minimnya dokumentasi digital juga menjadi kendala dalam upaya pelestarian Batik Tanah Liek, sehingga pengetahuan tentang filosofi dan teknik pembuatannya berisiko hilang jika tidak segera dilakukan upaya penyelamatan.

Tantangan utama dalam mempopulerkan Batik Tanah Liek adalah bagaimana memperkenalkannya kepada generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital dibandingkan tradisi lisan atau tatap muka. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, penetrasi internet di Indonesia mencapai 78,19% dengan pengguna didominasi oleh kelompok usia 15–24 tahun (APJII, 2023). Angka ini menunjukkan bahwa generasi muda merupakan segmen terbesar pengguna teknologi digital di Indonesia. Namun, menurut penelitian Pratiwi (2021), minat generasi muda terhadap batik tradisional cenderung menurun, karena dianggap kuno dan kurang relevan dengan gaya hidup modern.

Kondisi ini menimbulkan urgensi untuk melakukan pendekatan baru dalam memperkenalkan Batik Tanah Liek agar tetap relevan di era digital. Integrasi nilai budaya ke dalam media digital dapat menjadi solusi untuk menjembatani kesenjangan antara tradisi dan teknologi. Salah satu pendekatan

yang potensial adalah melalui desain web dengan memperhatikan aspek *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Desain *UI/UX* yang menarik dapat menciptakan pengalaman digital yang lebih interaktif dan memudahkan pengguna dalam mengakses informasi, sementara *UX* yang baik dapat menumbuhkan keterikatan emosional pengguna terhadap konten budaya yang ditampilkan (Garrett, 2011).

Digitalisasi batik dengan pendekatan *UI/UX* bukan sekadar media promosi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukasi dan pelestarian. Melalui platform digital, informasi tentang Batik Tanah Liek dapat diakses secara lebih luas, baik oleh masyarakat lokal, nasional, maupun internasional. Penelitian oleh Setiawan & Rahman (2022) menunjukkan bahwa digitalisasi berbasis *UI/UX* dalam promosi budaya terbukti meningkatkan keterlibatan audiens muda hingga 45% dibandingkan dengan metode promosi konvensional. Dengan demikian, strategi ini sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pelestarian Batik Tanah Liek.

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap Batik Tanah Liek akibat keterbatasan media promosi dan dokumentasi digital. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk memodernisasi strategi pelestarian budaya tradisional agar tetap relevan di era digital. Oleh karena itu, perancangan desain web dengan pendekatan *UI/UX* menjadi solusi yang diharapkan mampu meningkatkan aksesibilitas, pemahaman, dan

keterlibatan generasi muda serta masyarakat global terhadap Batik Tanah Liek.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap keberadaan Batik Tanah Liek sebagai warisan budaya Minangkabau.
2. Belum adanya media digital yang secara khusus menonjolkan keunikan Batik Tanah Liek.
3. Tidak ada evaluasi pada desain tampilan *web* Batik Tanah Liek
4. Desain *Web* yang ada belum terlalu memperhatikan aspek Desain *UI/UX* sehingga kurang menarik bagi generasi muda.

C. Batasan Masalah

Dari penjabaran identifikasi masalah diatas maka penulis memfokuskan masalah yang diteliti yaitu dengan :

1. Perancangan desain *UI/UX* aplikasi yang berfokus pada promosi ,pelestarian Dan Penjualan Produk Batik Tanah Liek Hj Wirda Hanim.
2. Penekanan pada fitur informasi, visualisasi motif, serta interaksi pengguna yang sederhana dan mudah dipahami.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian-uraian yang sudah disebutkan diatas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah :

1. Bagaimana merancang desain *UI/UX* yang efektif untuk memperkenalkan Batik Tanah Liek kepada masyarakat modern?
2. Bagaimana menghadirkan media digital yang mampu menonjolkan keunikan Batik Tanah Liek sekaligus menarik minat generasi muda?

E. Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum
 - a. Memperkenalkan Batik Tanah Liek kepada masyarakat luas melalui media digital.
 - b. Melestarikan nilai-nilai budaya Batik Tanah Liek dengan pendekatan modern berbasis *UI/UX*.
2. Tujuan Khusus
 - a. Merancang prototipe aplikasi dengan desain *UI/UX* yang informatif dan menarik.
 - b. Menyajikan konten visual motif Batik Tanah Liek agar lebih mudah dikenali dan diapresiasi.
 - c. Menarik minat generasi muda untuk mengenal, menggunakan, dan melestarikan Batik Tanah Liek.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Batik Tanah Liek Hj. Wirda Hanim

Membantu dalam mempromosikan Batik Tanah Liek secara lebih luas dan modern, sehingga meningkatkan citra serta daya tarik produk batik.

2. Bagi Target Audiens

Memberikan pengalaman interaktif dan kemudahan dalam mengakses informasi mengenai Batik Tanah Liek, sehingga lebih tertarik untuk mengenal dan menggunakannya.

3. Bagi Perancang

Menambah pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan dalam merancang desain *UI/UX* yang berorientasi pada pelestarian budaya.

4. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Memberikan kontribusi dalam penerapan teori Desain Komunikasi Visual (DKV) khususnya pada ranah *UI/UX*, sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis.