

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam laporan tugas akhir ini , penulis mengambil tema Extinctxia yang merepresentasikan kata kepunahan di Indonesia. Saya mengambil dengan berita yang sempat menjadi topik hangat , mengenai Pulau Komodo yang dibanggakan oleh Indonesia untuk masuk ke dalam 7 keajaiban dunia. Berita ini sempat gencar, hingga jaringan sosial pun ikut marak untuk memberikan sarana bagi user untuk memberikan vote atau dukungan terhadap Pulau Komodo.

Sebagai mahasiswi dengan darah keturunan NTT (Nusa Tenggara Timur), penulis tertarik mengangkat tema ini untuk dijadikan sebagai sumber inspirasi rancangan tugas akhir. NTT sendiri juga sedang menjadi *trending topic* di masyarakat, karena keunikan dari budayanya. NTT sempat menjadi sorotan utama bagi pecinta fashion, khususnya tenun ikatnya yang unik dengan sentuhan warna-warna yang berbeda, yang merupakan ciri khas dari bangsa kita sendiri yang patut dilestarikan. Sama halnya dengan Pulau Komodo yang masuk sebagai 7 keajaiban dunia patut kita lestarikan dan kita jaga agar benar-benar tetap menjadi suatu kekayaan alam dari bangsa kita sendiri yang dapat kita jadikan sebagai sumber inspirasi seperti dalam rancangan sebuah koleksi baju.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dalam dunia berbusana di Indonesia sendiri dapat kita lihat masih banyak yang terpengaruh dengan kebudayaan barat. Bagi masyarakat Indonesia, khususnya anak muda, pakaian dengan sentuhan kebudayaan barat lebih menarik untuk digunakan, dan tanpa disadari melupakan identitas kebudayaan bangsanya sendiri.

Motif-motif *geo-ethnic* dari Indonesia banyak terlihat lebih kuno kuno dan kurang menarik bagi kebanyakan kaum muda di Indonesia. Motif-motif *geo-ethnic* dari negara lain, seperti Afrika, Brazil, Mexico, dan sebagainya lebih menarik untuk dipadukan dalam dunia busana modern. Kebanyakan dari orang tidak mengerti makna dari motif-motif *ethnic* yang ada di Indonesia. Seperti pepatah yang sering kita dengar, “Tak kenal, maka tak sayang.” Sama seperti motif-motif tenun di NTT, banyak orang belum paham makna dari motif tenun tersebut, maka orang-orang pun tidak mencintai ciri khas dari kebudayaan bangsanya sendiri.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Keunikan dari budaya Pulau Komodo di NTT ini dikemas dengan lebih menarik. Koleksi baju yang dibuat mengakulturasikan antara kebudayaan NTT dengan kebudayaan Bangsa Viking yang terdapat dalam film animasi yang sempat masuk ke dalam *box office* pada tahun 2010, yaitu ‘*How to Train Your Dragon*’. Dalam film ini ditemukan beberapa hal yang berkesinambungan seperti cerita mengenai seekor binatang yang langka dan buas yang keberadaannya terancam punah. Kesamaan lainnya adalah Kebudayaan Bangsa Viking dalam film, dan kebudayaan Pulau Komodo NTT dalam keseharian memiliki kesamaan, yaitu merupakan kebudayaan yang sama-sama turun temurun.

Dua kebudayaan yang diakulturasikan tersebut saya kemas ke dalam sebuah rancangan koleksi baju *ready to wear deluxe*. Saya memasukkan unsur-unsur kebudayaan dari Pulau Komodo, di NTT dengan unsur-unsur kebudayaan Bangsa Viking. Akulturasi dari dua kebudayaan tersebut dapat memberikan daya tarik tersendiri, sehingga dapat menjadi inovasi baru dan membuka peluang untuk anak muda pencinta *fashion* agar menggunakan busana yang masih memberikan ciri khas kebudayaan bangsanya sendiri.

Melalui koleksi baju *Extinctxia*, penulis ingin menyampaikan kepada setiap orang bahwa kekayaan yang dimiliki harus dilestarikan dengan menggunakan kain motif print dari daerah Sikka di NTT, dan dengan menggunakan motif komodo untuk

memberikan pesan bahwa hewan ini perlu dijaga populasinya karena menurut Koran Harian Kompas (21/10/2010) menyatakan bahwa populasi komodo di Pulau Komodo berkurang menjadi 3000 ekor, akibat beberapa ulah manusia.

#### **1.4 Sistematika Penulisan**

Bab 1 akan menjelaskan mengenai alasan dari pemilihan sumber inspirasi, masalah yang terjadi dalam tema yang diangkat, dan menjelaskan manfaat dari pembuatan koleksi baju dengan tema *Extinctxia*. Bab 2 akan menjabarkan mengenai beberapa teori yang digunakan sebagai landasan membuat laporan. Teori-teori yang di ambil antara lain adalah teori mengenai warna, teori Budaya Zaman Viking, teori beading, teori mengenai filosofi tenun ikat, dan teori mengenai komodo, Teori Fashion Trend Remix 2012, dan beberapa teori lainnya. Bab 3 menjelaskan mengenai penjabaran konsep, inspirasi yang diambil dijelaskan secara mendetail berdasarkan dari landasan teori yang diambil. Bab 4 menjelaskan design baju, detail baju, dan kesinambungannya dengan konsep dan inspirasi yang diambil.